

Logiciel de Contrôle D'egaliseur Numerique

QS  -WD

Pour Windows
Guide de l'utilisateur

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

1. **LICENCE** — Yamaha Corporation, en tant que société accordant la licence et exploitant, accepte, par la présente, de vous octroyer, en tant que détenteur de la licence, une licence non exclusive d'utilisation du programme YAMAHA QS1 ci-inclus (le "programme"), soumise aux termes et restrictions avancés dans cet accord de licence.

2. **TITRE** — Le titre et la propriété de tous les programmes et documentations du YAMAHA QS1, et de tous ses suppléments, resteront toujours acquis à Yamaha.

Le droit octroyé par cet Accord de licence client est le droit à utiliser le programme conformément aux termes du dit accord. Une copie du programme ne vous est fournie que pour vous permettre d'exercer ce droit.

3. **DROIT DE REPRODUCTION** — Ce programme est protégé par des droits d'auteur et tous les droits sont réservés par Yamaha. Vous ne pouvez pas copier ou reproduire tout ou partie du programme sauf à des fins de sauvegarde.

Si vous effectuez une copie de sauvegarde, vous devez également reproduire et y inclure la notice des droits d'auteur.

La distribution du produit est destinée à l'utilisation du détenteur de licence original uniquement.

Le mode d'emploi est également protégé par des droits d'auteur et tous les droits sont réservés.

Ce document ne peut pas être, en tout ou en partie, copié, photocopié, reproduit, transmis ou réduit par un support électronique quelconque exploitable sur machine sans l'autorisation écrite préalable de Yamaha.

Le détenteur de la licence reconnaît que Yamaha a dépensé énormément de temps, d'efforts et d'argent pour mettre au point le logiciel et le mode d'emploi de cette licence, et que Yamaha subira des dommages substantiels pour son utilisation, sa vente ou sa distribution non autorisée.

En plus de l'obtention de dommages et intérêts et de réparations injonctives comme prévu par la loi, dans le cas où un recours en justice est nécessaire pour faire respecter ces dispositions, le détenteur de la licence devra payer à Yamaha tous les frais légaux raisonnables générés pour faire respecter les droits de Yamaha selon les termes de cet accord et la collecte de toute somme due à Yamaha d'après ces dispositions.

4. **RESTRICTION D'UTILISATION ET DE TRANSFERT** — Vous ne devez pas distribuer des copies du programme ou de la documentation à un tiers.

VOUS NE POUVEZ PAS UTILISER, COPIER, MODIFIER OU TRANSFÉRER LE PROGRAMME, EN TOUT OU EN PARTIE, SAUF DE LA MANIÈRE EXPRESSÉMENT SPÉCIFIÉE DANS CET ACCORD DE LICENCE.

DE PLUS, VOUS NE POUVEZ PAS MODIFIER, ADAPTER, TRADUIRE, INVERSER, CONSTRUIRE, DÉCOMPILER, DÉMONTER LE PROGRAMME, OU CRÉER TOUT TRAVAIL DÉRIVÉ BASÉ SUR LE PROGRAMME.

5. **GARANTIE—LE PROGRAMME EST PATENTÉ "TEL QUEL", SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPLICITE OU INTRINSEQUE OU IMPLIQUÉE PENDANT LA PROCÉDURE DE NÉGOCIATION OU PAR LES COÛTUMES DU COMMERCE, Y COMPRIS MAIS PAS LIMITÉ À TOUTE GARANTIE INTRINSEQUE DE COMMERCIALITÉ OU DE CONFORMITÉ À DES FINS PRÉCISES, EN CE QUI CONCERNE LE PROGRAMME OU LA DOCUMENTATION DÉCRITS DANS CE MANUEL.**

LES DÉCLARATIONS D'UN REVENDEUR CONCERNANT LE PROGRAMME NE SONT PAS DES GARANTIES ET SONT SUJETTES À CAUTION AU MOMENT DE VOTRE DÉCISION DE DEVENIR DÉTENTEUR DE LA LICENCE DU PROGRAMME. EN CAS DE DÉFECTUOSITÉ DU PROGRAMME, VOUS (ET NON YAMAHA, LE DISTRIBUTEUR OU LE DÉTAILLANT DE SES PRODUITS OU AUTRES IMPLIQUÉS DANS LA CONCEPTION DES PRODUITS) ASSUMEZ TOUS LES FRAIS DE TOUTE RÉPARATION OU CORRECTION NÉCESSAIRE ET DE TOUTS DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS DUS À TOUT DÉFAUT DU LOGICIEL MEME SI YAMAHA A ÉTÉ AVERTI DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES.

6. **AUCUNE AUTRE GARANTIE**—Aucun revendeur ou distributeur de produits Yamaha ou aucun agent de Yamaha n'est autorisé à faire une représentation de garantie quelle qu'elle soit concernant le programme sauf celle expressément indiquée dans cet Accord de licence client.
7. **LIMITES DE RESPONSABILITÉ—NI YAMAHA NI AUCUNE AUTRE PARTIE IMPLIQUÉE DANS LA CRÉATION, LA PRODUCTION OU LA LIVRAISON DE CE PROGRAMME NE SERA TENU RESPONSABLE EN CAS DE DOMMAGES DIRECTS, ACCIDENTELS OU INDIRECTS, TELS QUE, MAIS NON LIMITÉS À, UNE PERTE DES PROFITS OU BÉNÉFICES ESCOMPTÉS, RÉSULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DUE À UN MANQUEMENT À TOUTE GARANTIE.**
8. **ÉCHÉANCE**—Cette licence est en vigueur jusqu'à résiliation.

Vous pouvez la résilier à tout moment en renvoyant le programme et la documentation avec toutes copies, modifications et parties fusionnées de quelque forme que ce soit à Yamaha Corporation: 10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu, Japon 430. **LE CLIENT N'A AUCUN DROIT À REMBOURSEMENT QUEL QU'IL SOIT UNE FOIS QUE CETTE LICENCE EST SIGNÉE ET EN VIGUEUR.** La licence sera également résiliée par Yamaha immédiatement et sans préavis si vous n'observez pas un terme ou une condition quels qu'ils soient de cet accord de licence. Vous consentez lors d'une telle résiliation à renvoyer le programme et la documentation avec toutes copies, modifications et parties fusionnées de quelque forme que ce soit à Yamaha.

9. **RECONNAISSANCE—LE FAIT QUE VOUS ACCEPTEZ CE PROGRAMME OU L'UTILISATION DE CE PROGRAMME RECONNAÎT QUE VOUS AVEZ LU CET ACCORD DE LICENCE CLIENT ET EN ACCEPTEZ LES TERMES. VOUS ACCEPTEZ ÉGALEMENT LE FAIT QUE L'ACCORD DE LICENCE EST LA DÉCLARATION EXCLUSIVE ET COMPLÈTE DE L'ACCORD ENTRE VOUS ET YAMAHA ET QU'IL ANNULE TOUTE PROPOSITION OU ACCORD PRÉALABLE, ORAL OU ÉCRIT, ET TOUTE AUTRE COMMUNICATION ENTRE VOUS ET YAMAHA OU LES REVENDEURS ET DISTRIBUTEURS DE PRODUITS YAMAHA AYANT RAPPORT AVEC LE SUJET DE CET ACCORD.**

10. **CESSION**—Vous ne devez pas établir une sous-licence de cette licence ou du programme. Vous ne devez pas louer ce programme ou l'utilisation du programme. Vous ne devez pas transférer cette copie du programme sauf si le bénéficiaire consent par écrit (et une copie d'un tel accord est envoyée à Yamaha Corporation, 10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu, Japon 430) à accepter tous les termes de cet accord de licence client. Toute tentative de votre part de louer, établir une sous-licence, céder ou transférer des droits ou obligations ci-dessous est nulle et peut être cause d'annulation immédiate de la licence. Yamaha peut céder n'importe lequel des droits et obligations de cet accord à n'importe quelle partie sans vous en avertir.

© 1994 Yamaha Corporation. Tous droits réservés.

Microsoft, MS et MS-DOS sont des marques déposées et Windows est une marque de Microsoft Inc.

Table des matières

Introduction	1
Bienvenue	1
Qu'est-ce que le QS1?	1
Caractéristiques	1
Concernant ce manuel	2
Contenu du paquet	2
Enregistrement de votre logiciel	2
Éléments indispensables du système	2
Copie des disquettes programme	2
Chapitre 1: Mise en service	3
Ce qu'il vous faut pour utiliser le QS1	3
Branchement du système	3
Réglages du système	3
Réglage des éléments	4
Installation du QS1	4
Démarrage du QS1	4
Appareil fantôme	5
Que faire lorsque les appareils ne sont pas reconnus	5
Quitter le QS1	5
Chapitre 2: Appareils	6
Qu'est-ce qu'un Device?	6
Qu'est-ce qu'une adresse?	6
Ajouter un appareil	6
Effacer un fichier Device	7
Sauvegarder un fichier Device	7
Charger un fichier Device	8
Edition d'un fichier Device	9
Fenêtre Device	9
Equalizer Type	10
Parameter Linking	10
Bypass	10
Config	11
Arrière-plan de la fenêtre Device	12
Chapitre 3: Window	13
Device/Scene	13
Graphic Equalizer	13
Modes de fonctionnement EQ	14
Parametric Equalizer	15
Eq. Com	17
Filter	19
Frequency Curve	20
Utility	21
Time Code Event	22

Chapitre 4: Projects	23
Qu'est-ce qu'un Project?.....	23
Creation d'un nouveau Project.....	23
Ajouter des Scenes à un Project.....	23
Icônes de Scene personnelles	24
Editer des Scenes	24
Exécution des changements de Scene.....	25
Effacer des Scenes	25
Sauvegarder un Project	25
Charger un Project	26
Chapitre 5: Données Bulk	27
Réception de données Bulk.....	27
Transmission de données Bulk	28
Master Select.....	29
Fenêtre d'erreur du projet par défaut	30
Dépannage	31
Glossary	32
Appendice	34
Fichier QS1WD.INI.....	34
Messages de confirmation.....	35
Messages d'avertissement.....	38
Index	40

Introduction

Bienvenue

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

Qu'est-ce que le QS1?

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

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

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

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

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

Caractéristiques

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

Concernant ce manuel

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

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

Contenu du paquet

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

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

Enregistrement de votre logiciel

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

Éléments indispensables du système

- Un ordinateur IBM-PC compatible (un 80486 66 MHz ou plus haut est recommandé)
- Un moniteur compatible Windows VGA ou SVGA (de préférence couleur)
- Un lecteur de disquettes 3,5 de 1,44 Mo
- Une souris compatible Windows
- MS-DOS 3.3 ou plus haut
- MS-Windows 3.1 ou plus haut
- Au moins 4Mo de mémoire vive (RAM) (de préférence 6Mo ou plus)
- Au moins 5Mo d'espace sur disque dur

Le QS1 peut fonctionner sur n'importe quel ordinateur personnel compatible IBM-PC utilisant le logiciel Microsoft Windows 3.1.

Copie des disquettes programme

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

Chapitre 1 – Mise en service

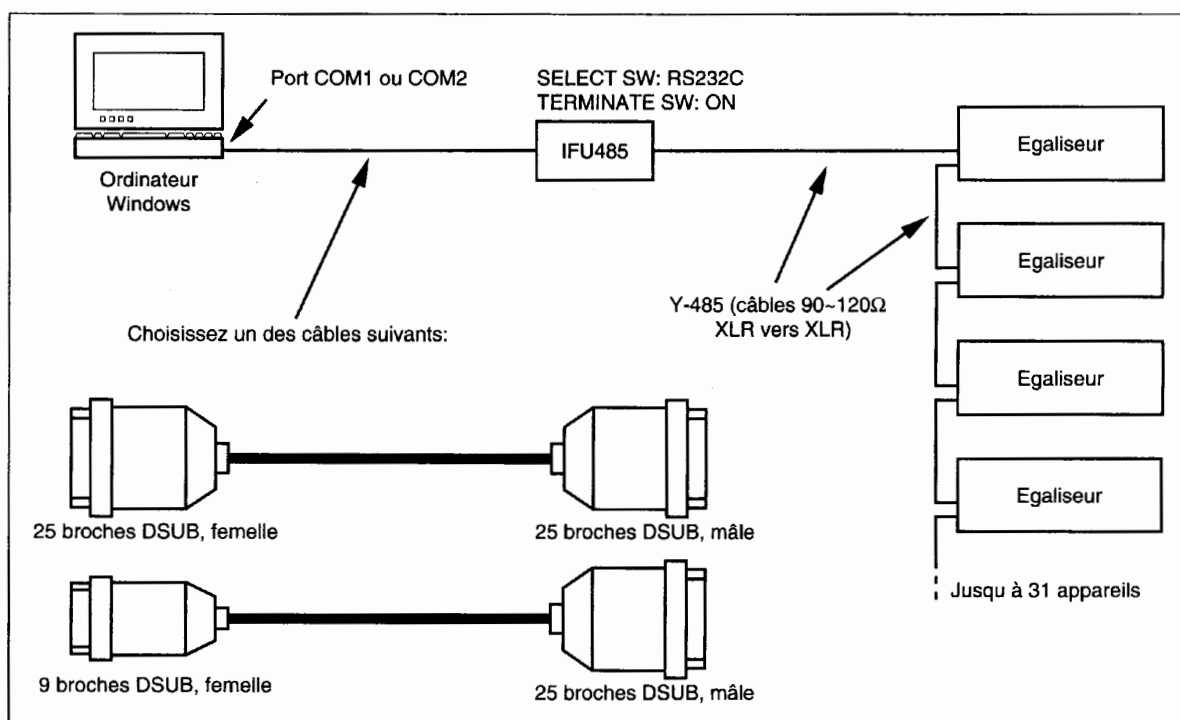
Dans ce chapitre, nous vous expliquons comment installer et mettre en service le QS1 et son programme.

Ce qu'il vous faut pour utiliser le QS1

- Un ordinateur Windows (voyez "Éléments indispensables du système" à la page 2)
- Câble DSUB 25 broches-25 broches ou 9 broches-25 broches
- Interface Yamaha IFU485
- Câble XLR - XLR. Utilisez des câbles audio numériques AES/EBU (90–120Ω)
- Au moins un égaliseur numérique Yamaha: DEQ5, DEQ5E, YDG2030 ou YDP2006.

Branchement du système

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



Réglages du système

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

- Réglez le commutateur SELECT de l'IFU485 sur RS-232C.
- Si l'IFU485 est le dernier maillon du système, placez le commutateur TERMINATE sur ON.

Réglage des éléments

- DEQ5, DEQ5E, YDG2030, YDP2006: Dans le menu Utility RS485 NETWORK, déterminez la vitesse en baud (voyez “Config”, page 11). Le numéro d’adresse se définit dans le même menu. Dans le menu RS485 COMM.I/O, réglez I/O Comm sur ALL.
- DEQ5, YDG2030, YDP2006: Attribuez à Remote Address une adresse inutilisée. Par exemple, 7.31. Ne la réglez pas sur * (astérisque).
- DEQ5: Placez le commutateur du panneau arrière MEMORY PROTECT sur OFF.
- DEQ5E: Installez d’abord le DEQ5 ou QS1, et déterminez ensuite la Remote Address dans la fenêtre Utility.
- Attribuez des numéros d’adresse exclusifs à chaque appareil (Voyez “Qu’est-ce qu’une adresse?” à la page 6).

Installation du QS1

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

Utilisez la copie pour procéder à l’installation.

1. **Mettez votre ordinateur sous tension.**
2. **Lancez Windows (tapez win en réponse au message MS-DOS).**
3. **Insérez la copie de la disquette de programme du QS1 dans le lecteur.**
4. **Dans la fenêtre Program Manager, choisissez Run dans le menu File.**
5. **Tapez A:\setup dans la case de dialogue.**
6. **Appuyez sur Enter.**
7. **Suivez les instructions apparaissant à l’écran.**

Le programme QS1 Setup crée donc une fenêtre appelée Yamaha. Une icône pour QS1 apparaît dans cette fenêtre.

Démarrage du QS1

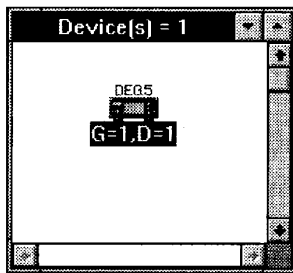
Avant de démarrer le QS1, mettez tous les égaliseurs, votre ordinateur et ensuite l’IFU485 sous tension.

Pour démarrer le QS1:

1. **Démarrez Windows (tapez win à la demande du message MS-DOS).**
2. **Sélectionnez Yamaha QS1-WD dans le menu de la fenêtre Program Manager.**
3. **Double-cliquez l’icône QS1-WD.**



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



Appareil fantoche

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

Que faire lorsque les appareils ne sont pas reconnus

Si le QS1 ne détecte pas d'appareils:

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

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

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

- Appareils (égaliseurs numériques)
- Ordinateur
- IFU485
- Amplificateur de puissance

Relancez ensuite le QS1.

Quitter le QS1

Il y a quatre façons de quitter le QS1:

- Sélectionnez Quit dans le menu File.
- Double-cliquez la case du menu Control.
- Ouvrez la case du menu Control et sélectionnez Close.
- Appuyez sur Alt+F4.

Chapitre 2 – Appareils

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

Qu'est-ce qu'un Device?

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

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

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

Qu'est-ce qu'une adresse?

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

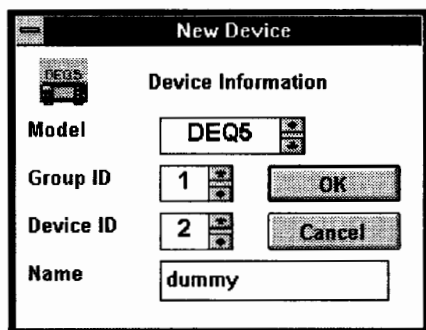
Remarque: Veillez à attribuer les adresses de manière exclusive. Le QS1 ne détecte pas le partage d'adresse. Si deux appareils ou plus ont la même adresse, la suite des opérations sera imprédictible. Les Remote Addresses de l'appareil doivent utiliser des adresses non utilisées. Des adresses envoyées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

Ajouter un appareil

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

1. Sélectionnez New Device dans le menu Edit.

La zone de dialogue suivante apparaît.



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

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

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

Device ID: Cliquez sur la flèche haut/bas pour déterminer le numéro d'identification de l'appareil.

L'identification du groupe et de l'appareil est automatiquement réglée sur l'adresse disponible la plus proche.

Name: Entrez un nom d'une longueur maximale de 16 caractères. Le nom de l'appareil apparaît sous l'icône dans la fenêtre Device. Vous pouvez aussi entrer le nom dans la fenêtre Device Edit. L'attribution d'un nom aux appareils rend leur identification plus aisée. Ainsi, vous pourriez utiliser des noms tels que Scene gauche, Fill lateral droit, etc.

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

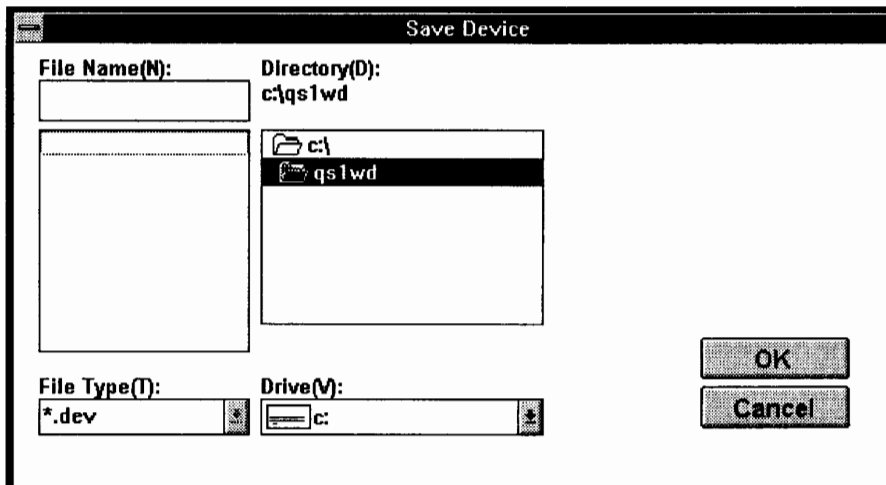
Effacer un fichier Device

1. Pour effacer un fichier Device, sélectionnez-le dans la fenêtre Device.
2. Sélectionnez Delete Device dans le menu Edit.
Un message d'avertissement apparaît.
3. Cliquez OK pour effacer ou Cancel pour annuler l'opération.

Remarque: Vous ne pouvez pas effacer un Device actif. Il est cependant possible d'effacer des Devices dont l'icône est estompée.

Sauvegarder un fichier Device

1. Pour sauvegarder un fichier Device, sélectionnez l'appareil dans la fenêtre Device.
Le nom apparaissant sous l'icône de l'appareil sélectionné est contrasté.
2. Choisissez Save Device (F2) dans le menu File.
La zone de dialogue suivante apparaît.



3. Cliquez dans l'espace texte de File Name.
4. Entrez un nom de fichier comprenant jusqu'à huit caractères.
L'extension dev est ajoutée automatiquement.
5. Cliquez sur OK.

Remarque: Lorsque Master Select, dans l'option Config, est sur Device, cette fonction n'est pas disponible.

Charger un fichier Device

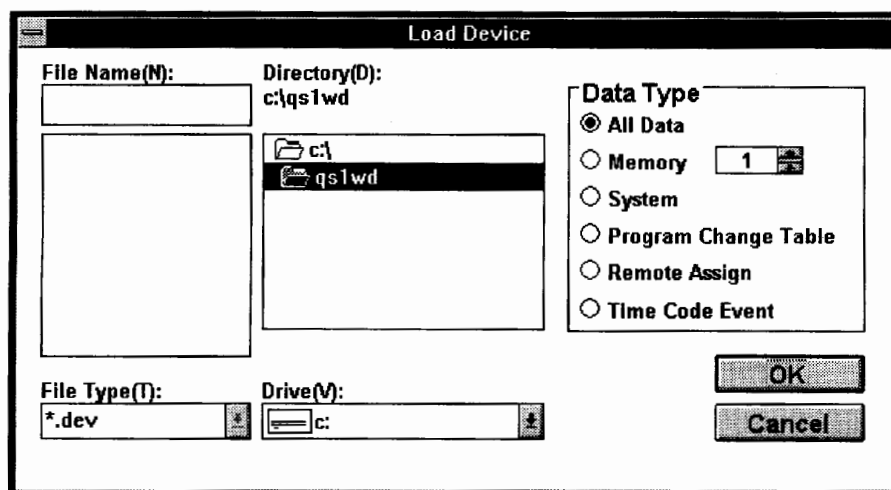
La commande Load vous permet de charger des données d'un fichier Device.

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

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

2. **Choisissez Load Device (F1) dans le menu File.**

La zone de dialogue suivante apparaît.



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

Vous avez le choix entre les types de données suivants:

All Data: toutes les données

Memory: cliquez sur les flèches haut/bas pour sélectionner une mémoire (programme).

System: données système.

Program Change Table: données Program Change Table.

Remote Assign: données Remote Assign.

Time Code Event: données Time Code Event.

5. **Cliquez sur OK.**

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

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

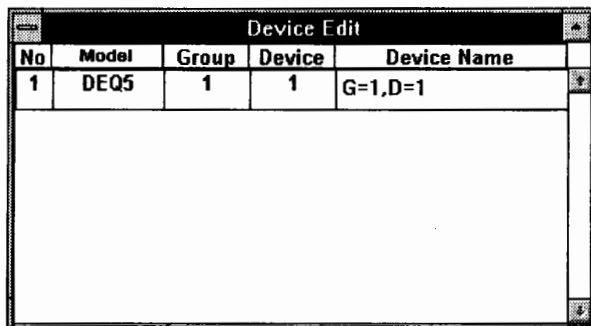
Remarque: Lorsque Master Select, dans l'option Config, est sur Device, cette fonction n'est pas disponible.

Edition d'un fichier Device

La fenêtre Device Edit affiche des informations concernant les appareils se trouvant dans la fenêtre Device.

1. Choisissez Device dans le menu Edit.

La fenêtre suivante apparaît.



No	Model	Group	Device	Device Name
1	DEQ5	1	1	G=1,D=1

La fenêtre Device Edit affiche les informations concernant le modèle, le groupe, l'appareil et le nom de l'appareil pour tous les appareils affichés dans la fenêtre Device. Vous pouvez changer les noms des appareils qui peuvent contenir jusqu'à 16 caractères. Si vous modifiez un nom, vous devez appuyer sur la touche Enter pour confirmer le changement, sans quoi le nom précédent reste actif. Le nom de l'appareil apparaît sous l'icône correspondante dans la fenêtre Device. L'attribution d'un nom aux appareils rend leur identification plus aisée. Ainsi, vous pourriez utiliser des noms tels que Scene gauche, Fill lateral droit, etc.

Fenêtre Device

Les commandes Device et Scene du menu Window servent à sélectionner les fenêtres Device et Scene. Une seule fenêtre peut être active à la fois. Le nom de la fenêtre active est coché.

Equalizer Type

Les commandes Graphic Equalizer et Parametric Equalizer vous permettent de choisir le mode graphique ou paramétrique pour un appareil.

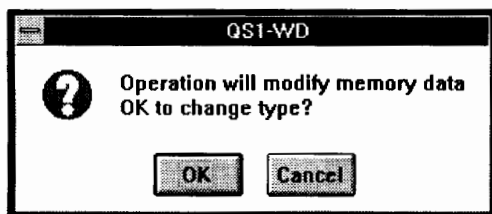
1. **Pour ouvrir une fenêtre Equalizer, double-cliquez une icône d'appareil dans la fenêtre Device.**

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

2. **Choisissez Graphic Equalizer ou Parametric Equalizer dans le menu Option.**

Le mode en cours est coché.

La zone de dialogue suivante apparaît.



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

Parameter Linking

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

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

1. **Double-cliquez une icône d'appareil dans la fenêtre Device pour ouvrir une fenêtre Equalizer.**
2. **Choisissez Parameter Linking dans le menu Option.**

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

Bypass

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

1. **Double-cliquez une icône d'appareil dans la fenêtre Device pour ouvrir une fenêtre Equalizer.**
2. **Choisissez Bypass dans le menu Option.**

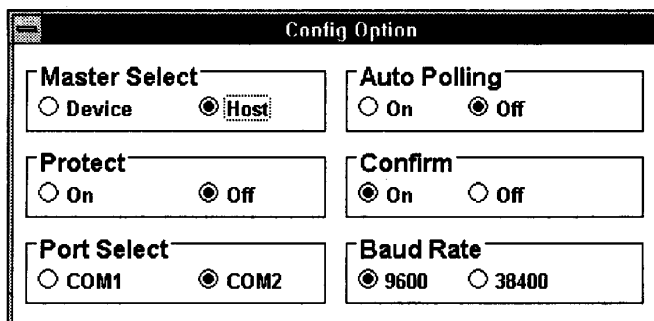
Lorsque Bypass est activé, le nom de la commande est coché dans le menu déroulant. Cette fonction peut également être activée ou désactivée dans les fenêtres Equalizer et Filter.

Config

La fenêtre Config Option vous permet de procéder à divers réglages QS1.

1. Choisissez Config (Ctrl+C) dans le menu Option.

La fenêtre suivante apparaît.



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

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

Lorsque Master Select est sur Host: Les données de l'ordinateur sont les données principales. Le chargement de données Project affectera les données de l'ordinateur et les données de l'appareil. Un rappel de Programme sur l'ordinateur n'envoie qu'un message de changement de programme à l'appareil. Voyez aussi "Master Select" à la page 29.

Protect: Ce paramètre vous permet de protéger vos données EQ. Lorsqu'il est sur Off, le fonctionnement est normal. Lorsqu'il est sur On, il est impossible de procéder à des réglages EQ: vous ne pouvez que transmettre des changements de scènes et les commandes de menu suivantes sont inactives:

Load Device, Save Device, Bulk In, Bulk Out, Device Edit, Delete Device, New Device, Delete Scene, New Scene, Load Project, SaveProject, Eq.Com, Filter, Curve, Utility, Time Code, Graphic Equalizer, Parametric Equalizer, Parameter Linking et Bypass.

Remarque: Lorsque vous modifiez un des paramètres suivants, vous devez relancer le QS1 pour l'activer.

Port Select: Ce paramètre sert à sélectionner le port série.

Auto Polling: Ce paramètre vous permet d'activer/désactiver la fonction Auto Polling. Lorsque Auto Polling est activé, le QS1 vérifie le statut de chaque appareil régulièrement.

Confirm: Ce paramètre détermine quand les messages d'avertissement apparaissent. Si vous choisissez On, ces messages apparaissent de manière routinière. Si vous optez pour Off, ces messages apparaissent pour signaler des erreurs "fatales".

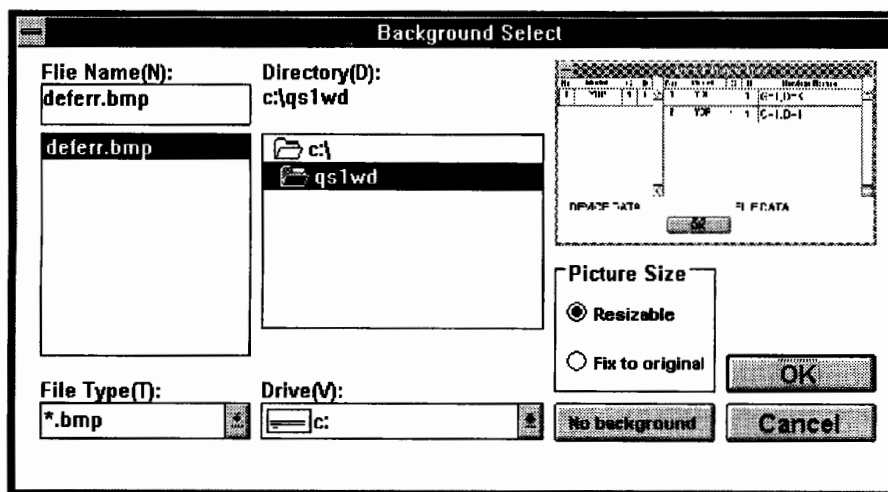
Baud Rate: Ce paramètre sert à déterminer la vitesse de transmission. Pour les connexions en série, 9600 bauds représente la vitesse de transmission communément utilisée. Si votre ordinateur le permet, vous pouvez aller jusqu'à 38400 bauds.

Arrière-plan de la fenêtre Device

La commande Background vous permet de sélectionner une image de fond pour la fenêtre Device. Vous pouvez choisir un des arrière-plans fournis avec le QS1 ou créer votre propre toile de fond en vous servant d'un programme graphique compatible BMP, soit un format standard de fichier graphique pour de nombreuses applications Windows.

1. **Pour sélectionner un arrière-plan, sélectionnez Background (Ctrl+B) dans le menu Option.**

La zone de dialogue suivante apparaît.



2. **Cliquez sur un arrière-plan pour le sélectionner.**

Un sketch de l'image sélectionnée apparaît.

3. **Cliquez sur OK.**

Une autre possibilité consiste à choisir l'option suivante:

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

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

Chapitre 3 – Window

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

Device/Scene

Les commandes Device et Scene du menu Window servent à sélectionner les fenêtres Device et Scene. Il n'est possible d'activer qu'une seule fenêtre à la fois. Le nom de la fenêtre sélectionnée est coché.

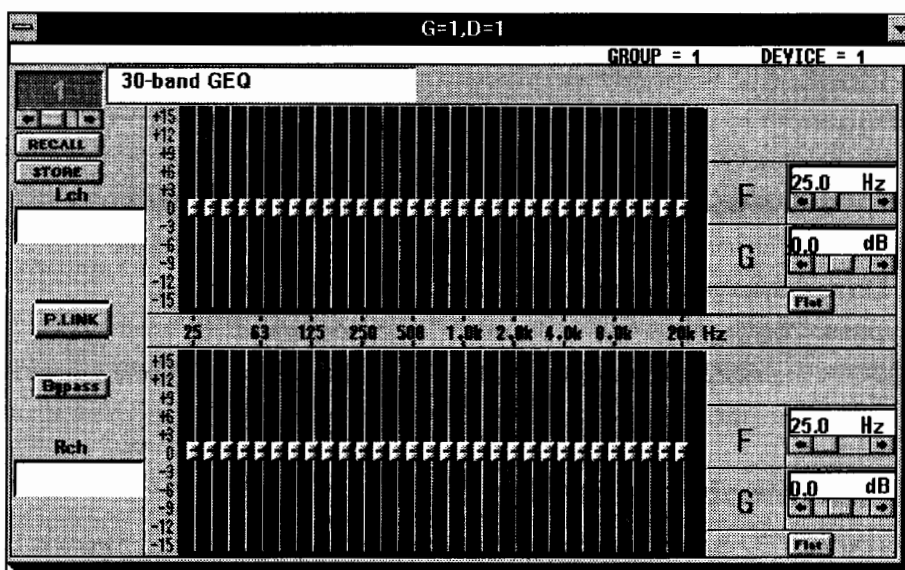
Graphic Equalizer

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

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

1. Pour sélectionner la fenêtre Graphic Equalizer, double-cliquez l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device.

La fenêtre Graphic Equalizer apparaît.



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

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

Pour fermer une fenêtre Graphic Equalizer, double-cliquez la case du menu Control.

Le nom de l'appareil est affiché dans la barre de titre tandis que le numéro de groupe et d'appareil sont affichés juste sous la barre de titre.

Remarque: Lorsque l'option Protect du menu Config est sur ON, vous ne pouvez pas ouvrir les fenêtres d'égaliseurs graphiques.

2. Pour ajuster un curseur, faites-le simplement glisser. Voyez aussi les modes de fonctionnement EQ ci-dessous.

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

Le numéro de programme actuel est affiché dans le coin supérieur gauche tandis que le nom du programme est affiché à droite. Vous pouvez entrer un nom comprenant jusqu'à 16 caractères.

Remarque: Le nom est inscrit avec la police système. Si certains caractères sont coupés, réglez la police.

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

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

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

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

La fenêtre Graphic Equalizer comprend aussi les paramètres suivants:

F: Cliquez sur les flèches ou faites glisser la case pour sélectionner les bandes de fréquence.

G: Cliquez sur les flèches ou faites glisser la case pour régler le gain.

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

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

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

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

Bypass: Cliquez pour activer ou désactiver la fonction Bypass.

12dB/6dB: (YDP2006 uniquement) Cliquez sur ces boutons pour régler le gain de l'appareil sur 6dB ou 12dB.

Modes de fonctionnement EQ

Les curseurs EQ ont quatre modes de fonctionnement: Normal, Drawing, Sweep et Triangle.

1. Pour sélectionner un mode, appelez le menu Mode.

Le nom du mode actuellement sélectionné est coché.

Normal: Ce mode vous permet de faire glisser des curseurs individuellement.

Drawing: Ce mode vous permet de dessiner la courbe d'égalisation en faisant glisser la souris à travers la zone de curseurs. Les curseurs suivront alors le chemin tracé par la souris.

Sweep: Ce mode permet un balayage rapide des bandes de fréquence. Cela peut s'avérer utile pour localiser des bandes de fréquence problématiques, telles que celles qui sont source de rétroaction. Faites glisser la souris à travers la zone de curseurs à n'importe quel niveau. Les curseurs bougent chacun à leur tour et retournent à leur position initiale avant que le curseur suivant ne se déplace.

Triangle: Ce mode vous permet de spécifier la courbe d'égalisation en donnant trois points. Le QS1 joint ces points en créant ainsi une courbe d'égalisation angulaire. Réglez d'abord les curseurs aux extrémités du triangle avant de faire glisser le curseur situé à l'angle. Les curseurs intermédiaires se mettront en position pour créer une réponse angulaire.

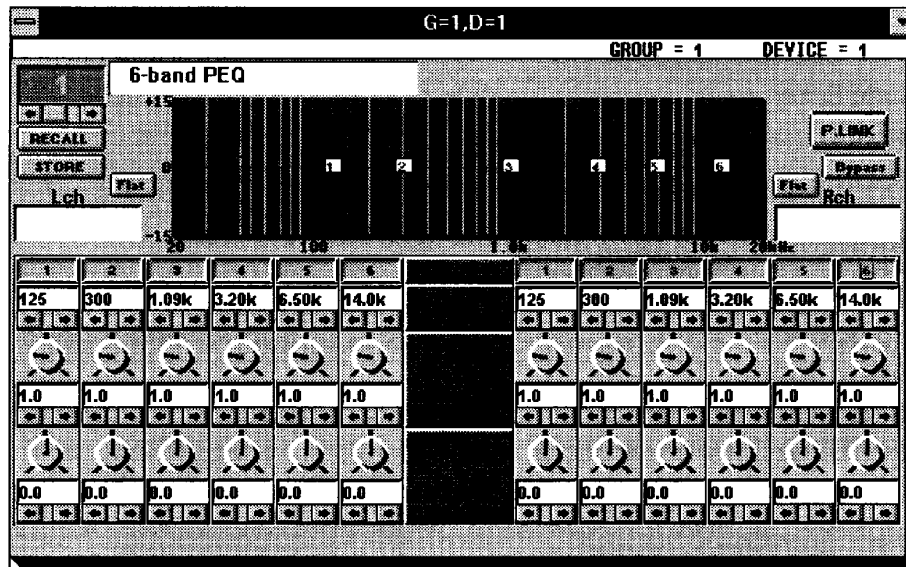
Parametric Equalizer

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

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

1. Pour ouvrir la fenêtre Parametric Equalizer, double-cliquez sur l'icône d'un appareil dans la fenêtre Device.

La fenêtre Parametric Equalizer apparaît.



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

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

Pour fermer une fenêtre Parametric Equalizer, double-cliquez sur la case de menu Control.

Le nom de l'appareil apparaît dans la barre de titre tandis que le numéro de groupe et d'appareil sont affichés juste sous la barre de titre.

Le numéro de programme actuel est affiché dans le coin supérieur gauche tandis que le nom du programme est affiché à droite. Vous pouvez entrer un nom comprenant jusqu'à 16 caractères.

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

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

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

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

La fenêtre Parametric Equalizer comprend aussi les paramètres suivants:

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

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

Q: Cliquez sur ces flèches pour régler le Q.

Les commandes rotatives bougent au fur et à mesure que le Q est réglé

G: Cliquez sur ces flèches pour régler le gain.

Vous pouvez également régler le gain en faisant glisser les cases chiffrées sur le graphe de réponse vers le haut ou vers le bas.

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

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

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

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

Remarque: Lorsque le YDP2006 est en mode Mono, Param Link est inactif.

Bypass: Cliquez pour activer ou désactiver la fonction Bypass.

12dB/6dB: (YDP2006 uniquement) Cliquez sur ces boutons pour régler le gain de l'appareil sur 6dB ou 12dB.

STEREO/MONO: (YDP2006 uniquement) Cliquez sur ces boutons pour mettre l'appareil en mode paramétrique stéréo ou mono.

Eq. Com

La fenêtre Common donne accès aux fonctions Common.

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

1. Pour ouvrir la fenêtre Common, sélectionnez une fenêtre Graphic ou Parametric ouverte et choisissez Eq. Com (Ctrl+M) dans le menu Window.

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

Equalizer Common			
Device Name = G=1,D=1		PGM = 30-band GEQ Mem No = 1	
Hum Cancel <input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off			
Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual		Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual	
Frequency 60 Threshold -75		Frequency 60 Threshold -75	
Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse		Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse	
Delay Unit <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches			
Delay 5.333ms		Delay 5.333ms	
Att. In 0 dB		Att. In 0 dB	
Out 0 dB		Out 0 dB	

Voici la fenêtre du YDG2030 et YDP2006: La fonction Hum Cancel n'est pas active et la fonction Polarity est remplacée par les paramètres Delay Off/On.

Equalizer Common			
Device Name = dummy		PGM = 6-band PEQ 1 Mem No = 1	
Hum Cancel <input type="radio"/> On <input type="radio"/> Off			
Hum Cancel <input type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual		Hum Cancel <input type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual	
Frequency Threshold		Frequency Threshold	
Delay <input type="radio"/> Off <input checked="" type="radio"/> On		Delay <input type="radio"/> Off <input checked="" type="radio"/> On	
Delay Unit <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches			
Delay 0.000ms		Delay 0.000ms	
Att. In 0 dB		Att. In 0 dB	
Out dB		Out dB	

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

En mode Mono YDP2006, seuls les paramètres du côté gauche de la fenêtre sont actifs.

Pour fermer une fenêtre Common, double-cliquez sur la case de menu Control.

Les fonctions de la fenêtre Common sont les suivantes:

Hum Cancel On/Off: Ces boutons servent à activer/désactiver la fonction Hum Cancel.

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

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

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

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

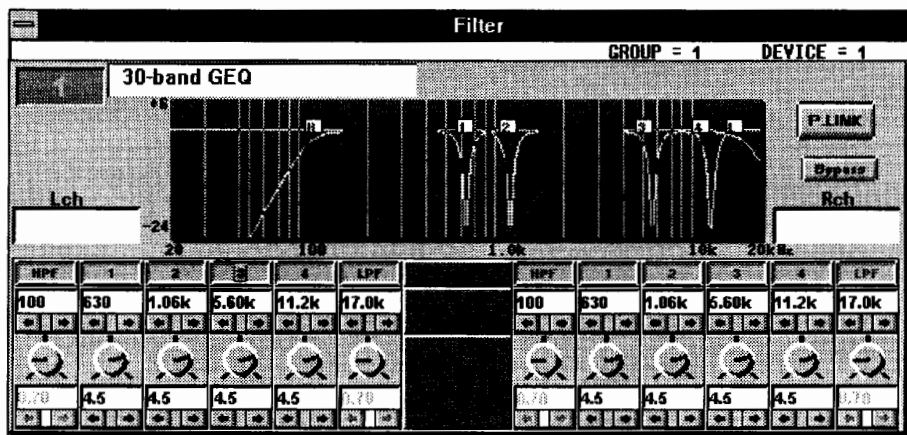
Att.: Permettent de déterminer le taux d'atténuation d'entrée et de sortie. Faites glisser un curseur ou cliquez sur les flèches haut/bas pour le fixer. Un réglage * (astérisque) signifie l'infini (∞).

Filter

La fenêtre Filter donne accès aux commandes de filtre.

1. Pour ouvrir la fenêtre **Common**, sélectionnez une fenêtre **Graphic** ou **Parametric** ouverte et choisissez **Filter (Ctrl+F)** dans le menu **Window**.

La fenêtre Filter apparaît.



Pour fermer une fenêtre Filter, double-cliquez sur la case de menu **Control**.

La courbe de réponse du canal gauche est montrée en bleu tandis que celle du canal droit est rouge.

Lch: Indique le nom du canal gauche.

Rch: Indique le nom du canal droit.

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

Bypass: Cliquez pour activer/désactiver la fonction Bypass.

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

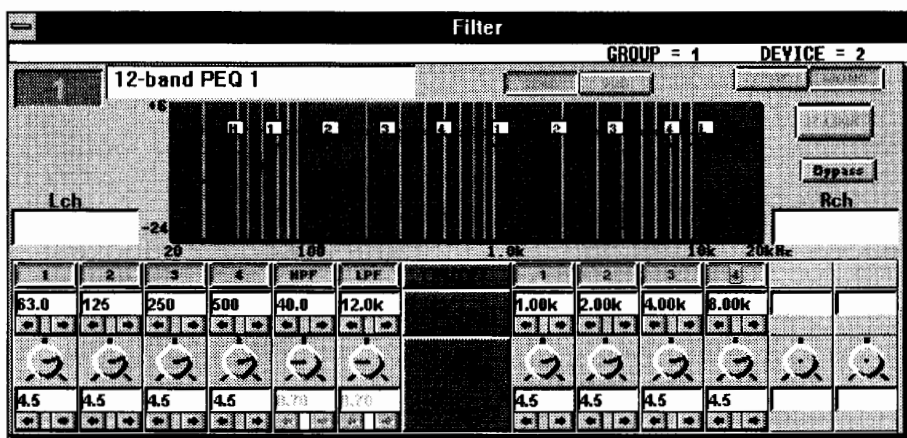
F (Hz): Cliquez sur les flèches pour régler la fréquence du filtre.

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

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

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

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

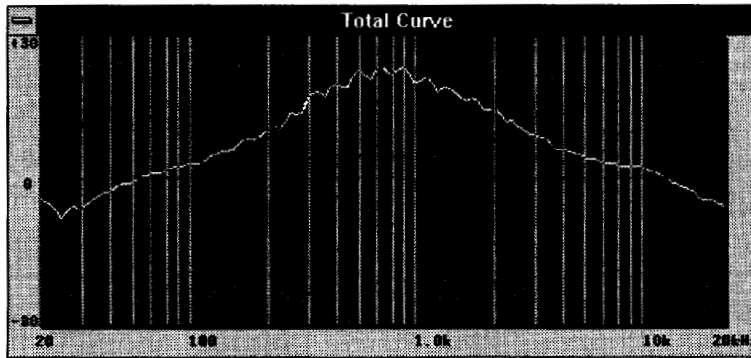


Frequency Curve

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

1. **Pour ouvrir la fenêtre Frequency Curve, sélectionnez une fenêtre Graphic ou Parametric ouverte et choisissez Curve (Ctrl+A) dans le menu Window.**

La fenêtre Frequency Curve apparaît.



Vous pouvez ouvrir quelques fenêtres Frequency Curve simultanément.

La courbe de réponse en fréquence est remise à jour en temps réel au fur et à mesure que des réglages EQ sont faits.

Pour fermer une fenêtre Frequency Curve, double-cliquez sur la case de menu Control.

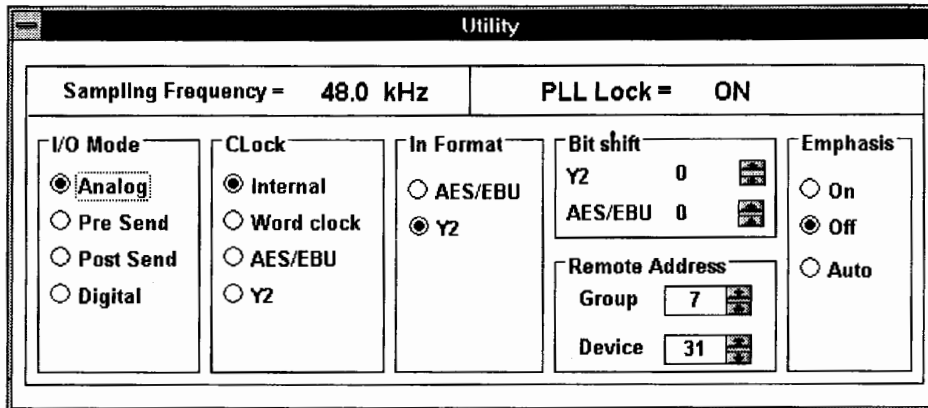
Utility

La fenêtre Utility donne accès aux fonctions Utility.

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

1. **Pour ouvrir la fenêtre Utility, sélectionnez une fenêtre Graphic ou Parametric ouverte et choisissez Utility (Ctrl+U) dans le menu Window.**

La fenêtre Utility apparaît.



Pour fermer une fenêtre Utility, double-cliquez sur la case de menu Control.

Les fonctions de la fenêtre Utility sont les suivantes:

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

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

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

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

In Format: Ces boutons permettent de régler le paramètre numérique Input Format de l'appareil.

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

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

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

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

Dans les fenêtres Utility du YDG2030 et du YDP2006, les paramètres non disponibles sont indiqués en grisé.

Time Code Event

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

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

1. Pour ouvrir la fenêtre Time Code Event, sélectionnez une fenêtre Graphic ou Parametric ouverte et choisissez Time Code (Ctrl+T) dans le menu Window.

La fenêtre Time Code Event apparaît.

No	H	M	S	F	Pgm
1	0	1	0	0	2
2	0	1	10	0	3
3	0	1	50	0	5
4	0	2	10	0	3
5	**	**	**	**	NOP

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

Utilisez les barres de déroulement ou la case zoom pour visualiser toute la liste.

2. Pour activer et désactiver la fonction Time Code Event, utilisez les boutons Event On et Off.
3. Fixez le type de Time Code à l'aide des flèches haut/bas: 30, 30D, 25, 24.
4. Entrez les temps dans les cases H, M, S et F, et entrez des numéros de programme dans les cases Pgm (NOP signifie qu'il n'y a pas de programme).

Utilisez la souris pour sélectionner les cases H, M, S et F ou appuyez sur la touche Tab pour aller vers l'avant.

5. Double-cliquez la case du menu Control pour fermer la fenêtre Time Code Event.
6. Pour envoyer la liste d'événements à l'appareil, cliquez sur OK. Si vous désirez annuler l'opération, cliquez sur Cancel..

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

Chapitre 4 – Projects

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

Qu'est-ce qu'un Project?

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

Creation d'un nouveau Project

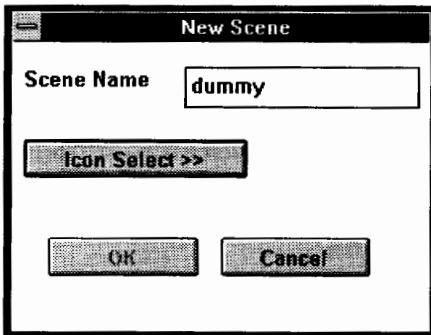
1. Pour créer un nouveau Project, choisissez Scene dans le menu Window .

Une Scene vide apparaît.

Ajouter des Scenes à un Project

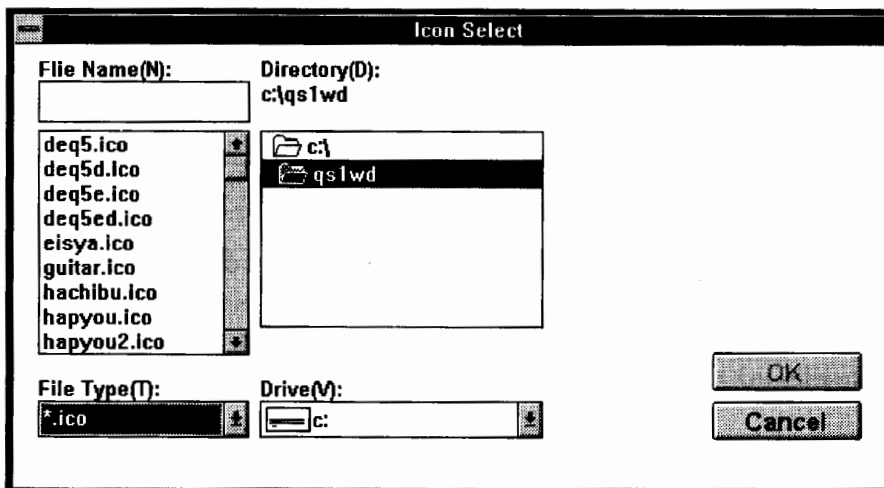
1. Pour ajouter une Scene à un Project, choisissez New Scene dans le menu Edit.

Une zone de dialogue apparaît pour la nouvelle Scene.



2. Cliquez sur Icon Select.

La fenêtre Icon Select apparaît.

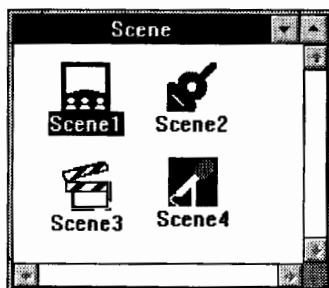


3. Sélectionnez une icône pour la nouvelle Scene.

4. Cliquez sur OK.
5. Entrez un nom de Scene d'une longueur maximale de 16 caractères dans la zone de dialogue de la nouvelle Scene.
6. Cliquez sur OK.

Une nouvelle icône de Scene apparaît dans la fenêtre Scene.

La fenêtre de Scene suivante montre un certain nombre d'icône de Scenes.



Icônes de Scene personnelles

Vous pouvez créer vos propres icônes de Scene au moyen d'un programme graphique de format ICO ou BMP. Vous pouvez alors choisir une icône dans la zone de dialogue Icon Select.

Editer des Scenes

1. Pour éditer une Scene, sélectionnez-la dans la fenêtre Scene
2. Choisissez Scene dans le menu Edit.

La fenêtre Edit Scene apparaît.

Scene1					
No	Model	Group	Device	Device Name	Pgm No
1	DEQ5	1	1	G=1,D=1	1
2	DEQ5E	1	2	G=1,D=2	21
3	YDG	1	3	G=1,D=3	23

Cette fenêtre affiche des informations concernant le modèle, l'adresse, l'appareil et le nom de l'appareil pour tous les appareils de la fenêtre Device. Le nom de la Scene apparaît dans la barre de titre.

3. Entrez des numéros de changements de programme de 1 à 40 dans les cases Pgm No.
Utilisez la souris pour sélectionner les cases Pgm No ou appuyez sur la touche Tab pour avancer ou sur les touches Shift+Tab pour reculer.
4. Double-cliquez sur la case de menu Control pour fermer la fenêtre Edit Scene.

Exécution des changements de Scene

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

1. **Double-cliquez sur l'icône de la Scene ou sélectionnez l'icône de la Scene et choisissez Transmit Scene dans le menu Project.**

Un avertissement apparaît.

2. **Cliquez sur OK pour effectuer le changement de la Scene ou sur Cancel.**

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

Remarque: Effectuer des changements de Scenes sur de nombreux appareils peut prendre du temps. Une fois vos appareils installés, vous pouvez sélectionner Protect dans l'option Config (en la mettant sur On) pour accélérer un peu ces changements.

Effacer des Scenes

1. **Pour effacer une Scene, sélectionnez l'icône de la Scene dans la fenêtre Scene.**
2. **Choisissez Delete Scene dans le menu Edit.**

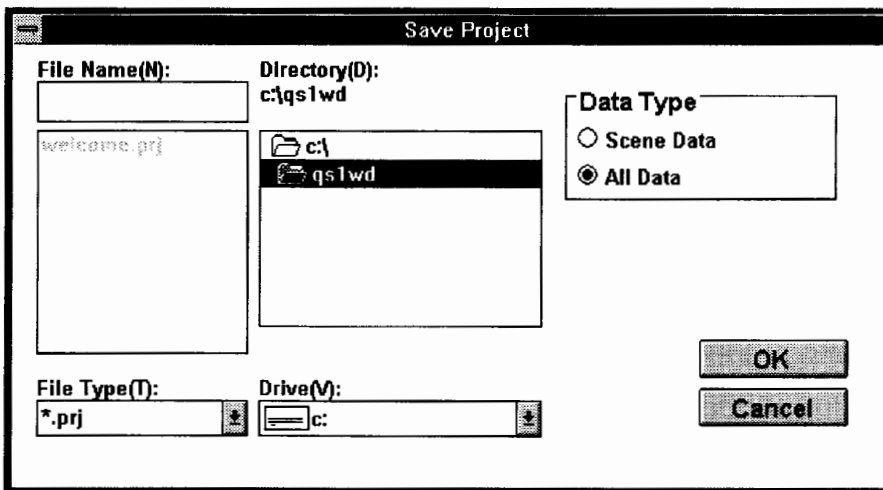
Un avertissement apparaît.

3. **Cliquez sur OK pour effacer la Scene ou sur Cancel.**

Sauvegarder un Project

1. **Pour sauvegarder un Project, choisissez Save Project (F4) dans le menu Project.**

La fenêtre Save Project apparaît.



2. **Entrez le File Name (nom de fichier) dans l'espace de texte.**
3. **Entrez un nom de fichier pouvant comprendre jusqu'à 8 caractères.**

L'extension prj est automatiquement ajoutée.

4. **Sélectionnez le type de données.**

Scene Data: ne sauvegarde que les données de Scene.

All Data: sauvegarde toutes les données.

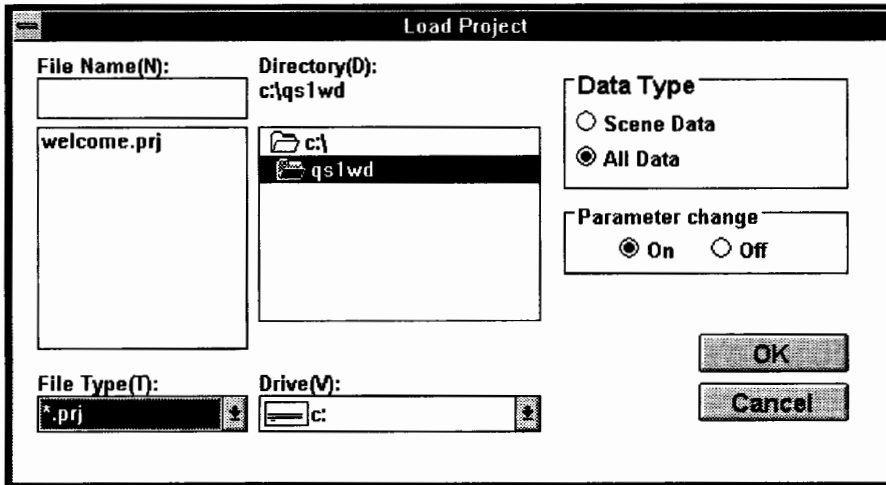
5. **Cliquez sur OK.**

Remarque: Lorsque Master Select est sur Device alors qu'il n'y a pas de données de Scene, vous ne pouvez pas sauvegarder un Project.

Charger un Project

1. Pour charger un Project, choisissez Load Project (F3) dans le menu Project.

Une zone de dialogue apparaît.



2. Sélectionnez le Project.
3. Sélectionnez le type de données.

Scene Data: Ne charge que les données de Scene.

All Data: Charge toutes les données (Device et Scene).

4. Réglez le Parameter Change.

On: Les données du Project sont chargées dans l'ordinateur et transmises aux appareils.

Off: Les données du Project sont chargées dans l'ordinateur.

5. Cliquez sur OK..

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

Lors des opération Project Save et Load, les fichiers sont sauvegardés avec l'extension suivante:

Lorsque Master Select est sur Host: ".prj".

Lorsque Master Select est sur Device: ".scn".

Chapitre 5 – Données Bulk

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

Réception de données Bulk

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

1. Choisissez l'icône de l'appareil de destination.
2. Choisissez Bulk In (Ctrl+I) dans le menu File.

La zone de dialogue suivante apparaît.

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

Cliquez sur la case Current pour sélectionner l'appareil actuel automatiquement.

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

4. Sélectionnez le type de données.

Vous avez le choix entre les types suivants:

Memory: Mémoires individuelles (Programmes). Cliquez sur les flèches haut/bas pour sélectionner une mémoire de 1 à 40.

System: Données système.

Program Change Table: Données Program Change Table.

Remote Assign: Données Remote Assign.

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

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

5. Cliquez sur OK pour recevoir ou sur Cancel.

La réception des données peut prendre quelques secondes.

Remarque: Une fois les données reçues, vous devez les transmettre à l'appareil actif correspondant. Sans quoi, les données de l'appareil et celles de l'ordinateur ne se correspondront plus. Voyez "Transmission de données Bulk". Les données Bulk peuvent être reçues même si la destination est un appareil fantôme.

Transmission de données Bulk

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

1. Choisissez Bulk Out (Ctrl+O) dans le menu File.

La zone de dialogue suivante apparaît.

Group	Device	Device Name
1	3	G=1,D=3

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

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

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

3. Sélectionnez le type de données.

Vous avez le choix entre les types suivants:

Memory: Mémoires individuelles (Programmes). Cliquez sur les flèches haut/bas pour sélectionner une mémoire de 1 à 40.

System: Données système.

Program Change Table: Données Program Change Table.

Remote Assign: Données Remote Assign.

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

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

4. Cliquez sur OK pour transmettre ou sur Cancel.

La transmission des données peut prendre quelques secondes.

Master Select

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

Lorsque l'ordinateur (Host) est maître

- Les données de l'ordinateur sont les données principales.
- Lorsqu'un Project est chargé, les données d'ordinateur et d'appareil sont mises à jour.

Lorsque l'appareil (Device) est maître

- Les données d'appareil sont les données principales.
- Tous les changements de paramètres effectués sur l'ordinateur affectent les données de l'appareil.

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

Manipulation de base

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

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

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

Réglez le paramètre Master Select dans Config Option sur Host.

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

Lorsqu'un fichier Project est chargé, les données de l'ordinateur et les données d'appareil sont simultanément mises à jour si l'option Parameter Change de la fenêtre Load Project est sur On.

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

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

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

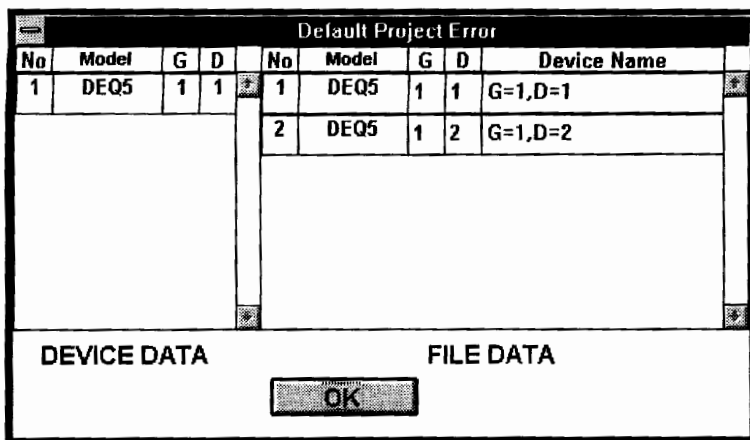
Lorsqu'un fichier Project est ouvert, seules les données d'ordinateur seront mises à jour; les données ne seront pas transmises aux appareils.

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

Fenêtre d'erreur du projet par défaut

La fenêtre d'erreur du projet par défaut apparaît lors de la mise sous tension si les données Device (les réglages de l'appareil actuellement sélectionné) et les données File (les données résultantes de la dernière utilisation du QS1) ne se correspondent pas. Cette fenêtre n'apparaît que lorsque Master Select est sur Host et que quelques égaliseurs sont connectés. Elle n'apparaîtra pas si la seule différence consiste en l'ajout d'appareils supplémentaires.

Vous trouverez ci-dessous une représentation de ce type de fenêtre.



Que faire lorsque la fenêtre d'erreur du projet par défaut apparaît?

1. Assurez-vous que tous les appareils actifs lors de la dernière utilisation du QS1 sont toujours branchés. Vérifiez aussi si une adresse n'est pas attribuée à un modèle incorrect.
2. Corrigez les adresses d'appareil s'il y a lieu de le faire. Les noms d'appareils peuvent également être modifiés en même temps.
3. Cliquez sur OK.
4. Si un message d'erreur apparaît, cliquez sur OK et essayez une fois de plus de corriger les adresses.
5. Une fois les adresses corrigées, recevez toutes les données des appareils.

Si les données Device (réglages d'appareil actuels) et les données File (résultant de la dernière utilisation du QS1) existent avec la même adresse, les données File (résultant de la dernière utilisation du QS1) sont utilisées.

Remarque: S'il est impossible de continuer, même après avoir fait des changements dans la fenêtre d'erreur du projet par défaut, ouvrez le fichier "QS1-WD.INI" (dans le directory "Windows") dans un éditeur de texte et changez "Master=Host" en "Master=Device". Relancez ensuite le QS1 et réglez Master Select dans Config Option sur Host.

Dépannage

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

Symptôme		Que faire
Le QS1 démarre mais aucune icône d'appareil n'apparaît et rien ne peut être contrôlé.	Le témoin IFU485 BUSY est éteint lorsque le QS1 démarre.	Mettez le système sous tension en respectant l'ordre suivant: appareils, ordinateur, IFU485 et lancez seulement alors le QS1. Essayez des vitesses de transmission pour le QS1 (réglable dans Config) et l'IFU485 de 9600 et 38400 baud.
	Le témoin IFU485 BUSY est allumé lorsque le QS1 démarre.	Assurez-vous que la vitesse de transmission du QS1 (réglable dans Config) correspond à celle de l'IFU485.
		Vérifiez les réglages suivants de l'IFU485: Commutateur POWER sur ON. Commutateur TERMINATE sur ON. Commutateur SELECT sur RS-232C. Réglage de vitesse de transmission interne (réglage initial: 9600 baud).
		Vérifiez les réglages d'appareil suivants: Comm, I/O, ALL. Local address, Remote address. Baud rate. Et en fin de compte, consultez votre revendeur Yamaha.
Le QS1 s'arrête de fonctionner par intermittence.	Dans Config, attribuez une valeur basse (2-3) à Auto Polling ou effacez la marque de la case Auto Polling pour désactiver cette fonction. Lorsqu'elle est activée, le QS1 parcourt régulièrement le réseau pour vérifier le statut des appareils branchés. Ce contrôle peut interrompre le fonctionnement normal du QS1.	
Une icône d'appareil est inactive.	Réglez Auto Polling sur ON. Voyez Auto Polling, page 11.	
Certaines commandes de menu sont inactives.	Lorsque Master Select est sur Device, certaines commandes ne sont pas disponibles et les messages de confirmation sont différents. Les commandes disponibles dépendent chaque fois de l'appareil sélectionné et de la fenêtre active.	
Les raccourcis clavier ne fonctionnent pas.	Assurez-vous que la barre de titre est mise en valeur. Sinon, cliquez-la.	
Le message "Can't create..." apparaît et vous ne pouvez créer un fichier.	Si vous utilisez le QS1 à partir d'un disque dur, assurez-vous qu'il y a assez de place sur le disque pour le nouveau fichier.	
TSR (programmes Terminate and Stay Resident).	Le QS1 peut se révéler incompatible avec certains programmes TSR. Ainsi, dans Mouse Manager, les fonctions Extra Points Locate et Magnify ne peuvent être utilisées lorsque le QS1 fonctionne.	

Glossary

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

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

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

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

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

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

BMP — Fichier graphique de format bitmap propre à Windows. Vous pouvez créer vos propres arrière-plans pour la fenêtre Windows au moyen d'une application graphique qui supporte le format BMP.

Bouton Agrandir — Une petite case dans le coin supérieur droit de la fenêtre (flèche pointant vers le haut). Cliquez-la pour agrandir la fenêtre active à tout le bureau.

Bouton Réduire — Une petite case dans le coin supérieur droit de la fenêtre (flèche pointant vers le bas). Cliquez-la pour réduire la fenêtre active à tout le bureau.

Case de menu de contrôle — Une petite case dans le coin supérieur gauche d'une fenêtre. Il contient des commandes fenêtre telles que Move, Size et Close. Elle vient à point lorsque vous n'utilisez pas de souris. Vous pouvez également la double-cliquer pour fermer une fenêtre.

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

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

Fenêtre active — La fenêtre affichée devant toutes les autres; elle dispose d'une barre de titre colorée. Elle appartient à l'application active.

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

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

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

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

ICO — Fichier d'icône Windows bitmap. Vous pouvez créer vos propres icônes pour Scenes au moyen d'une application graphique qui supporte le format ICO.

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

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

Réseau — Appareils reliés pour communiquer entre eux.

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

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

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

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

Appendice

Fichier QS1WD.INI

Il s'agit des réglages par défaut de fichier QS1WD.INI. Le fichier se trouve dans le directory Windows.

```
[COM]
;Example COM=COM1 or COM=COM2
COM=COM2

[Baud Rate]
;Example RATE=9600 or RATE=38400
RATE=9600

[Ver.]
VER=1.00

[Master Select]
;Example MASTER=HOST or MASTER=DEVICE
MASTER=HOST

[Auto Polling]
;Example AUTOPOLLING=ON or AUTOPOLLING=OFF
AUTOPOLLING=OFF

[confirm]
;Example CONFIRM=ON or CONFIRM=OFF
CONFIRM=ON

[Protect]
;Example PROTECT=ON or PROTECT=OFF
PROTECT=OFF

[Default Directory]
DIR=C:\QS1WD\

[Default File]
FILE=WELCOME.PRJ

[Device Icons]
DEQ5=DEQ5.ICO
DEQ5E=DEQ5E.ICO
YDG=YDG.ICO
YDP=YDP.ICO
UNK=UNK.ICO
DEQ5D=DEQ5D.ICO
DEQ5ED=DEQ5ED.ICO
YDGD=YDGD.ICO
YDPD=YDPD.ICO
UNKD=UNK.ICO

[Reserve]
```

Messages de confirmation

1) Changing master OK to receive all data?

Catégorie: Confirmer

Quand: Fenêtre Config
Passage de Master à Host.

OK: Réception de TOUTES les données des appareils branchés.

Cancel: Ne fait rien.

2) Data are edited OK to recall #mm?

(mm=numéro de mémoire)

Catégorie: Confirmer

Quand: Fenêtre Equalizer
Lorsque le bouton RECALL est enfoncé.

OK: Change le programme et reçoit les données.

Cancel: Ne fait rien.

3) Operation will modify memory data OK to change type?

Catégorie: Confirmer

Quand: Fenêtre Equalizer (PEQ<->GEQ)
Quand modifié via le menu (DEQ5/DEQ5E uniquement).

OK: Change le type d'égaliseur

Cancel: Ne fait rien.

4) Operation will modify memory data OK to store #mm?

(mm=numéro de mémoire)

Catégorie: Confirmer

Quand: Fenêtre Equalizer
Lorsque le bouton STORE est enfoncé.

OK: Sauvegarde les données actuelles.

Cancel: Ne fait rien.

5) Operation will modify memory data OK to change?

Catégorie: Confirmer

Quand: Fenêtre Equalizer
Lorsque le bouton STEREO ou MONO est enfoncé (YDP2006 uniquement)..

OK: Change le mode Egaliseur.

Cancel: Ne fait rien.

**6) Operation will modify memory data
OK to change gain?**

Catégorie: Confirmer

Quand: Fenêtre Equalizer

Lorsque le bouton 6dB ou 12dB est enfoncé.

OK: Change le mode Egaliseur.

Cancel: Ne fait rien.

**7) Gain will be zero
OK to set EQ flat?**

Catégorie: Confirmer.

Quand: Fenêtre Equalizer

Lorsque le bouton Flat est enfoncé.

OK: Règle la valeur de gain sur zéro.

Cancel: Annule la réception/transmission.

**8) Closing Time Code Event
Transmit Time code**

Catégorie: Confirmer

Quand: Fenêtre Close Time Code Event (DEQ5 uniquement)

OK: Envoie les données Bulk Time Code Event et ferme la fenêtre Time Code Event.

Cancel: N'envoie rien et ferme la fenêtre Time Code Event.

**9) Changing to protect ON
Close active windows**

Catégorie: Information

Quand: Fenêtre Config

Protect passe du statut OFF au statut ON.

OK: Si la fenêtre Equalizer est ouverte, déchargez.

(Pas de fonction Cancel)

**10) Closing Utility
Transmit Setup Data**

Catégorie: Information

Quand: Fermeture fenêtreUtility.

OK: Envoie les données bulk de réglage de système.

(Pas de fonction Cancel)

**11) Closing EQ.Com
Transmit Setup Data**

Catégorie: Information

Quand: Fermeture fenêtre Equalizer Common.

OK: Envoie les données bulk de réglage de système.

(Pas de fonction Cancel)

12) xxxxxx OK to update file?

xxxxxx=Drive:\Directory\File name

(exemple: a:\qslwd\ohishi.prj)

Catégorie: Confirmer

Quand: Sauvegarde du Project sélectionné
Sauvegarde du Device sélectionné
Fichier avec le même nom existe lorsque OK est enfoncé.

OK: Met le nouveau fichier à la place de l'ancien.

Cancel: Annule

13) OK to change Scene?

Catégorie: Confirmer

Quand: Icône de la Scene est double-cliquée
Transmit Scene est sélectionné dans le menu.

OK: Change la Scene.

Cancel: Ne fait rien.

Remarque: Les messages de 1 à 13 n'apparaissent pas lorsque l'option Confirm dans Config est sur OFF

Les messages suivants apparaissent, quel que soit le réglage de l'option Confirm.

OK to erase all changes?

Catégorie: Confirmer

Quand: Chargement du Project
Chargement du Device
BULK OUT
BULK IN

OK: Continue.

Cancel: Ne fait rien.

Delete xxxxx? (xxxx=label)

Catégorie: Confirmer

Quand: Lors de la sélection de Delete Device ou Delete Scene.

OK: Efface.

Cancel: Ne fait rien.

**No devices connected
Do you want to add a dummy device?**

Catégorie: Confirmer

Quand: Aucun appareil n'est trouvé lors du démarrage.

OK: Ajoute un appareil fantoche.

Cancel: Ne fait rien.

**Changing to protect OFF
Save current data**

Catégorie: Information

Quand: Fenêtre Config
Changement de Protect de OFF à ON.

OK: Sauve toutes les données des appareils branchés.

Messages d'avertissement

Drive not ready

Catégorie: Avertissement

Quand: Fenêtre arrière-plan (*,Select BMP)

Fenêtre Project Select
Fenêtre Save Device Select
Fenêtre Load Project Select
Fenêtre Load Device Select
Fenêtre Icon Select

Le lecteur sélectionné n'a pas été reconnu (pas de disquette)

Load/Save file?

Enter file name

Catégorie: Avertissement

Quand: Fenêtre Save Project sélectionnée

Fenêtre Save Device sélectionnée
Fenêtre Load Project sélectionnée
Fenêtre Load Device sélectionnée

Le nom de fichier n'est pas entré.

Illegal group NO or device NO.

Catégorie: Avertissement

Quand: Lorsque MASTER = HOST, fenêtre File Assign

La fenêtre Load Project est ouverte, fenêtre File Assign.

Le numéro de device et de groupe ne correspondent pas à ceux d'un autre appareil.

Illegal device NO.

Catégorie: Avertissement

Quand: Lorsque MASTER = HOST, fenêtre File Assign

La fenêtre Load Project est ouverte, fenêtre File Assign.

Mauvais numéro de device.

Illegal group NO.

Catégorie: Avertissement

Quand: Lorsque MASTER = HOST, fenêtre File Assign

La fenêtre Load Project est ouverte, fenêtre File Assign.

Fenêtre File Assign lorsque la fenêtre Load Project Select est choisie.

Mauvais numéro de groupe.

Delete Device

Cannot delete active device

Catégorie: Avertissement

Quand: Delete Device a été sélectionné dans le menu Edit.

Vous avez essayé d'effacer autre chose qu'un appareil fantôme
(Lorsque vous essayez d'effacer des appareils connectés).

Program number must be set from 1 to 40

Catégorie: Avertissement

Quand: Fenêtre Scene Edit sélectionnée

Le numéro de programme est incorrect.

**Add new device
Duplicate ID**

Catégorie: Avertissement

Quand: Un nouveau Device est choisi dans le menu Edit lorsque la fenêtre Device est ouverte.

Il y a déjà un appareil portant la même identité de groupe et de device dans le groupe.

**Add new device
Cannot add new device**

Catégorie: Avertissement

Quand: Un nouveau Device est choisi dans le menu Edit lorsque la fenêtre Device est ouverte.

Vous ne pouvez pas ajouter de nouveau Device.

Model mismatch

Catégorie: Avertissement

Quand: Lorsque MASTER=HOST, démarrage de la fenêtre File Assign

Lors de la fermeture de la fenêtre File Assign des données device et des données fichier ayant la même adresse mais différentes assignations de modèles ont été trouvées.

**Receive/Transmit bulk
Model mismatch**

Catégorie: Avertissement

Quand: Fenêtre Bulk IN Select
Fenêtre Bulk OUT Select

Il est impossible de transmettre des données bulk car le modèle est incorrect.

Frame data incorrect

Catégorie: Avertissement

Quand: Fenêtre Time Code Event

Type et données Frame incorrects

Illegal data format "xxxxxx" (xxxxxxFile name(including Directory))

Catégorie: Avertissement

Quand: Fichier bitmap ouvert.

Une erreur de lecture s'est produite car le fichier graphique n'a pas le bon format.
Le fichier n'existe pas.

Index**A**

Adresse à distance 21
 Adresse, appareil 6
 Ajouter un appareil 6
 Appareils
 ajout 6
 appareils fantoches 5
 chargement 8
 qu'est-ce qu'un device? 6
 qu'est-ce qu'une adresse? 6
 réglages 4
 sauvegarde 7
 Appareils fantoches 5
 Att 18
 Auto polling 11

B

Bit shift 21
 Branchement d'un QS1 3

C

Caractéristiques 1
 Charger un fichier Device 8
 Clock 21
 Commande Bypass 10
 Commande Curve 20
 Commande Delete scene 25
 Commande Device 13
 Commande Edit scene 24
 Commande Eq. com 17
 Commande Equalizer 13
 Commande Equalizer type 10
 Commande Filter 19
 Commande Load 8
 Commande Load project 26
 Commande New 6
 Commande New project 23
 Commande New scene 23
 Commande Parameter linking 10
 Commande Quit 5
 Commande Receive 27
 Commande Save 7
 Commande Save project 25
 Commande Scene 13
 Commande Time code 22
 Commande Transmit 28
 Commande Transmit scene 25
 Commande Utility 21

D

Démarrage du QS1 4
 Données Bulk
 réception 27
 transmission 28

E

Edition de Scenes 24
 Effacement de Scenes 25
 Eléments indispensables du système 2
 Emphasis 21
 Enregistrement du QS1 2
 Execution de changements de Scene 25

F

Fenêtre Common 17
 Fenêtre Device 9
 Fenêtre Eq. com 17
 Fenêtre Filter 19
 Fenêtre Frequency 20
 Fenêtre Graphic equalizer 13
 Fenêtre Parametric equalizer 15
 Fenêtre Time code event 22
 Fenêtre Utility 21
 Fréquence d'échantillonnage 21

G

Glossaire 32

I

In format 21
 Installation du QS1 4

M

Master select
 details 29
 réglage 11
 Mode I/O 21

O

Ouverture de Projects 26

P

PLL lock 21
 Polarité 18
 Port select 11
 Projects 23
 addition de Scenes 23
 création d'un nouveau 23
 ouverture 26
 qu'est-ce qu'un Project? 23
 sauvegarde 25

Q

QS1
 branchement du système 3
 caractéristiques 1
 ce qu'il vous faut pour l'utiliser 3
 contenu du paquet 2
 démarrage 4
 enregistrement 2
 installation 4
 qu'est-ce que le QS1 1
 quitter 5
 Quitter le QS1 5

R

Réception de données Bulk 27
 Remote Address 21

S

Sauvegarde d'un fichier device 7
 Sauvegarde de Projects 25
 Scenes
 addition aux Projects 23
 édition 24
 effacement 25

 exécution de changement de Scene 25
 Système
 branchement 3
 réglages 3

T

Transmission de données bulk 28

U

Unités Delay 18