



Studio Manager

for DM 2000 V1.1

Mode d'emploi

Informations importantes

Rejet de responsabilité en cas de mauvais usage de Studio Manager for DM2000

Le fabricant, l'importateur ou le revendeur ne peut être tenu responsable de dommages accidentels y compris des blessures corporelles ou tout autre dommage provoqué par une utilisation ou un maniement inadéquat de Studio Manager for DM2000.

Yamaha n'offre aucune garantie en ce qui concerne l'utilisation du logiciel et de la documentation. Yamaha ne peut en aucun cas être tenu responsable des dommages éventuels résultant de l'utilisation de ce manuel et de ce logiciel.

Marques commerciales

Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. OMS est une marque déposée d'Opcodes Systems, Inc. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leur détenteur respectif et sont reconnues telles par la présente.

Copyright

Toute reproduction ou distribution en tout ou en partie, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, du logiciel Studio Manager for DM2000 ou de ce mode d'emploi sans l'accord écrit préalable de Yamaha Corporation est interdite.

© 2002 Yamaha Corporation. Tous droits réservés.

Site de Yamaha

Pour en savoir plus sur le Studio Manager for DM2000, les produits apparentés et tout autre matériel audio professionnel de Yamaha, veuillez consulter le site internet Pro Audio de Yamaha:

<<http://www.yamaha.co.jp/product/proaudio/homeenglish/navi/index.htm>>.

Caractéristiques et présentation susceptibles d'être modifiées sans avis préalable.

Sommaire

1	Mise en route	1
	Démarrage du Studio Manager	1
	Quitter Studio Manager	1
	Configurer Studio Manager	1
	Synchroniser Studio Manager	3
	Travailler par sessions	3
2	Fenêtre 'Console'	4
	Canaux d'entrée	5
	Section Master	7
	Canaux de sortie	8
	Canaux d'une couche Remote	9
3	Fenêtre 'Selected Channel'	10
	Canaux d'entrée	10
	Bus	12
	Bus Aux	14
	Bus Matrix	16
	Bus stéréo	18
	Canaux Remote	19
4	Fenêtre 'Library'	20
5	Fenêtre 'Patch Editor'	22
	Page Input Patch	22
	Page Output Patch	23
	Page Insert Patch	24
	Page Effect Patch	25
	Page Direct Out Patch	26
6	Fenêtre 'Surround Editor'	27
7	Fenêtre 'Effect Editor'	28
8	Fenêtre 'GEQ Editor'	29
9	Fenêtre 'Timecode Counter'	30
10	Raccourcis clavier	31
	Menu File	31
	Menu Windows	31
	Index	32

1 Mise en route

Démarrage du Studio Manager

Windows: Cliquez sur le bouton “Start” et sélectionnez Programs→YAMAHA Studio Manager for DM2000→Studio Manager for DM2000.

Macintosh: Ouvrez le dossier Studio Manager for DM2000 et double-cliquez sur “SM_DM2K”.

Si une DM2000 est détectée durant le démarrage de Studio Manager, la boîte de dialogue “Synchronization” s’affiche. Celle-ci permet de transférer les réglages de la DM2000 vers Studio Manager ou vice versa. Voyez “Synchroniser Studio Manager” à la page 3. Si aucune DM2000 n’est détectée, une nouvelle fenêtre “Console” s’ouvre.



Le témoin ONLINE est actif tant que Studio Manager est connecté à une DM2000. Si Studio Manager ne détecte aucune DM2000, il active le témoin OFFLINE.



Remarque: Cette version de Studio Manager s’adresse à la version V1.10 ou plus récente de la DM2000. Si vous l’utilisez avec une DM2000 utilisant un système plus ancien, certaines fonctions (comme Library Undo) risquent de ne pas se comporter de la façon escomptée.

Quitter Studio Manager

Sélectionnez Exit (Quit sur Macintosh) dans le menu File.

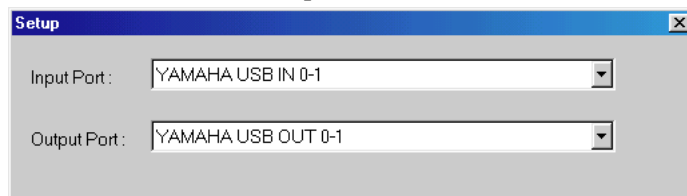
Si vous aviez sauvegardé tous les changements, toutes les fenêtres se referment et vous quittez Studio Manager. S’il reste des changements qui n’ont pas été sauvegardés, un message vous demande si vous souhaitez les conserver. Cliquez sur Yes pour les sauvegarder et quitter, sur No pour quitter ou sur Cancel pour annuler l’opération. Vous pouvez aussi quitter Studio Manager en cliquant sur le bouton de fermeture de la fenêtre “Console”.

Configurer Studio Manager

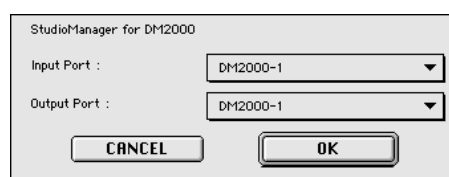
Sélection des ports

Pour pouvoir travailler avec Studio Manager, vous devez définir les ports d’entrée et de sortie via lesquels Studio Manager communique avec la DM2000.

Windows: Choisissez l’option “System Setup” dans le menu File et sélectionnez les ports d’entrée et de sortie dans la fenêtre “Setup”, comme illustré ci-dessous.



Macintosh: Choisissez l’option “Select OMS Ports” dans le menu File et sélectionnez les ports d’entrée et de sortie (noms des appareils définis dans “OMS Studio Setup”) dans la boîte de dialogue, comme illustré ci-dessous.

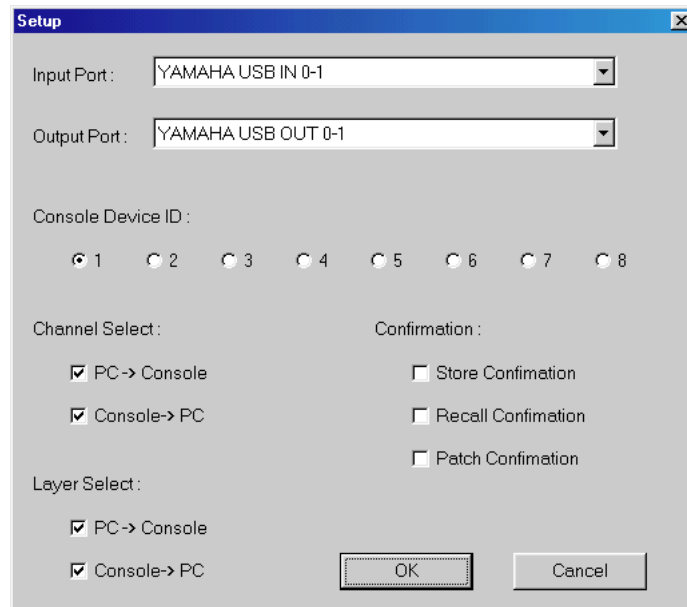


Remarque: Choisissez l’option “OMS MIDI Setup” dans le menu File et vérifiez que l’option “Run MIDI in Background” est active.

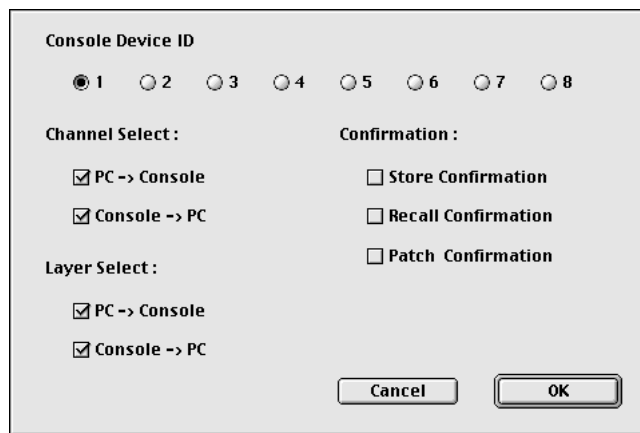
Vous pouvez afficher directement la fenêtre “OMS Studio Setup” dans Studio Manager en choisissant l’option “OMS Studio Setup” du menu File.

Fenêtre ‘System Setup’

Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez l’option “System Setup” dans le menu File. Voici la fenêtre Setup dans Windows.



Et la fenêtre Setup dans la version Macintosh.



Input Port/Output Port: (uniquement pour Windows) Ces menus déroulants servent à choisir les ports via lesquels Studio Manager communique avec la DM2000.

Console Device ID: Studio Manager permet de piloter n’importe quelle DM2000 parmi un nombre maximum de huit unités, disposant chacune de son propre numéro. Choisissez le numéro de la DM2000 que vous voulez piloter.

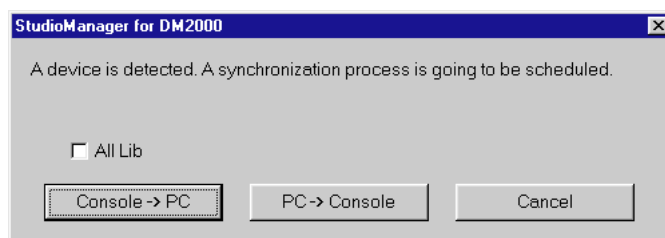
Channel Select: Ces options spécifient si le choix des canaux est ou non lié. Si l’option “PC->Console” est active, le choix d’un canal dans Studio Manager entraîne la sélection du canal identique sur la DM2000. Quand l’option “Console->PC” est active et que vous choisissez un canal sur la DM2000, le même canal est sélectionné dans Studio Manager.

Confirmation: Ces options définissent si une boîte de dialogue de confirmation s’affiche ou non quand vous effectuez une opération Store, Recall et Patch.

Layer Select: Ces options définissent si la sélection des couches (Layer) est liée ou non. Si l’option “PC→Console” est active, le choix d’une couche dans Studio Manager entraîne la sélection de la couche identique sur la DM2000. Quand l’option “Console→PC” est active et que vous choisissez une couche sur la DM2000, la même couche est sélectionnée dans Studio Manager.

Synchroniser Studio Manager

Si, durant le démarrage ou quand il tourne déjà, Studio Manager détecte une DM2000, il affiche la boîte de dialogue “Synchronization” illustrée ci-dessous.



All Lib: Cette option détermine si les données de scène et des bibliothèques (Library) sont synchronisées ou non.

Console→PC: Cliquez sur ce bouton pour transférer les réglages de la DM2000 dans la session Studio Manager en cours.

PC→Console: Cliquez sur ce bouton pour transférer les réglages de la session Studio Manager en cours dans la DM2000.

Cancel: Cliquez sur ce bouton si vous ne voulez pas synchroniser les réglages de la DM2000 et de la session Studio Manager en cours.

Remarque: Ne manipulez pas les commandes de la DM2000 pendant la synchronisation.

Vous pouvez resynchroniser le système à tout moment en choisissant “Re-synchronizer” dans le menu Synchronization.

Travailler par sessions

Une session Studio Manager contient tous les réglages de mix de la DM2000, y compris les données de scènes (Scene) et de bibliothèques (Library).

- Pour créer une nouvelle session, choisissez “New Session” dans le menu File.
- Pour ouvrir une session existante, choisissez “Open Session” dans le menu File.
- Pour sauvegarder la session en cours, choisissez “Save Session” dans le menu File.
- Pour sauvegarder la session actuelle sous un autre nom, choisissez “Save Session as” dans le menu File.

Remarque: Pour sauvegarder une Session avec les données Automix actuelles ou les réglages d’une carte Y56K disponible en option, vous devez d’abord synchroniser Studio Manager (Console -> PC).

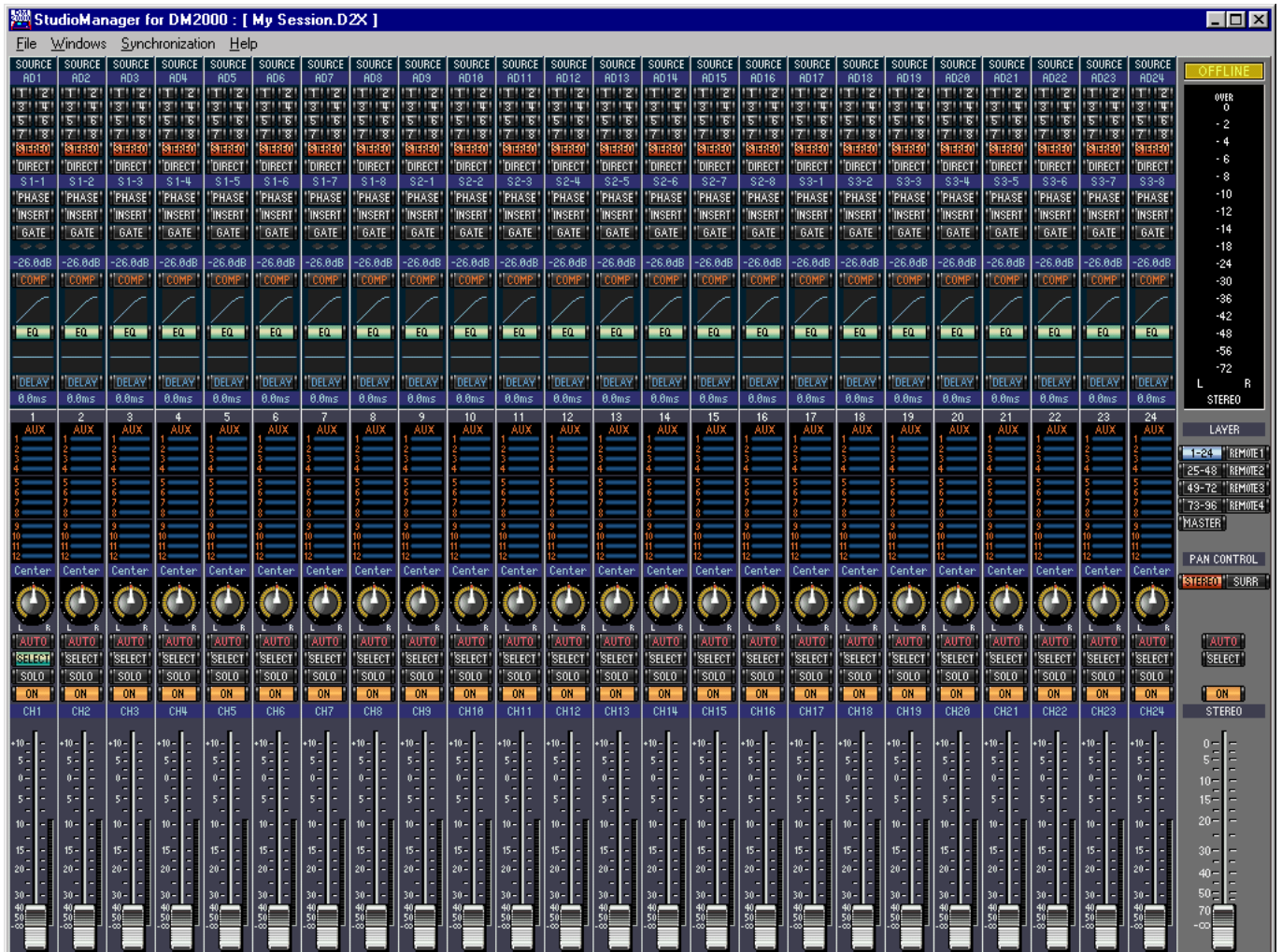
Remarque: Pour protéger le port de communication utilisé par Studio Manager, les réglages de communication de la DM2000 (à savoir MIDI, Remote Layer, Machine Control) ne changent pas lors de la synchronisation PC->Console.

Vous ne pouvez ouvrir qu’une seule session à la fois. Aussi, quand vous créez une nouvelle session ou que vous ouvrez une session existante, le message “This operation will purge the current session” s’affiche, vous indiquant que l’opération effacera le contenu de la session actuelle. Si vous avez déjà sauvegardé tous les changements de cette session ou que vous ne souhaitez pas les conserver, cliquez sur OK. Si Studio Manager est offline et que vous continuez, la session est chargée. Si Studio Manager est online et que vous continuez, la session est chargée et la boîte de dialogue de synchronisation s’affiche.

2 Fenêtre 'Console'

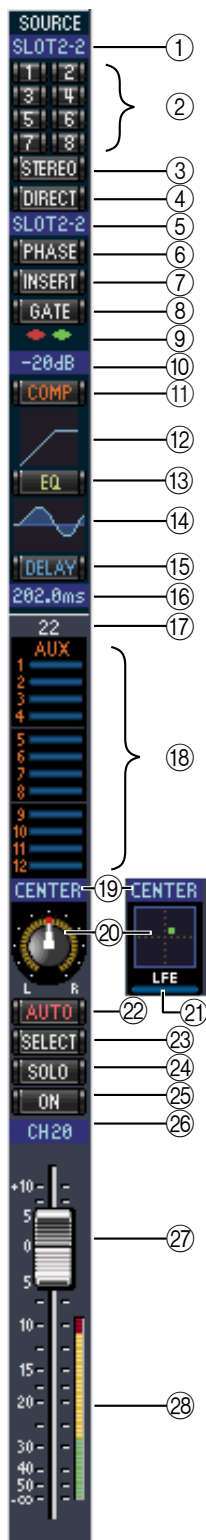
La fenêtre "Console" du Studio Manager affiche 24 tranches et une section Master. Quand vous choisissez une couche (Layer) de canaux d'entrée, cette fenêtre affiche 24 canaux à la fois. Si vous choisissez la couche Master, cette fenêtre affiche les Bus, les bus Aux et les bus Matrix. Pour une couche Remote, elle affiche les canaux Remote.

De nombreuses fonctions sont accessibles en cliquant et en glissant les commandes et paramètres de cette fenêtre. Les sections suivantes décrivent la marche à suivre.



La fenêtre "Selected Channel" affiche les canaux avec plus de détails. Voyez "Fenêtre 'Selected Channel'" à la page 10 pour en savoir plus.

Canaux d'entrée



- ① **Paramètre SOURCE**
Ce paramètre permet de sélectionner une source d'entrée. Pour ce faire, cliquez sur le paramètre et faites votre choix dans la liste affichée.
- ② **Boutons de routage**
Ces boutons permettent d'acheminer le signal du canal d'entrée aux Bus.
- ③ **Bouton STEREO**
Ce bouton permet d'acheminer le signal du canal d'entrée vers le bus stéréo.
- ④ **Bouton DIRECT**
Ce bouton active/coupe l'acheminement du canal d'entrée vers sa sortie directe.
- ⑤ **Paramètre de sortie directe**
Ce paramètre permet de sélectionner la destination pour la sortie directe. Pour ce faire, cliquez sur le paramètre et faites votre choix dans la liste affichée.
- ⑥ **Bouton PHASE**
Ce bouton inverse la phase du signal du canal.
- ⑦ **Bouton INSERT**
Ce bouton active/coupe l'insertion du canal d'entrée.
- ⑧ **Bouton GATE**
Ce bouton active/coupe le Gate du canal d'entrée.
- ⑨ **Indicateurs Gate ouvert/fermé**
Ces indicateurs montrent si le Gate est ouvert (vert) ou fermé (rouge).
- ⑩ **Seuil du Gate**
Affiche la valeur Threshold (seuil) du Gate, qui peut être réglée par glissement.
- ⑪ **Bouton COMP**
Ce bouton active/coupe le compresseur du canal d'entrée.
- ⑫ **Courbe du compresseur**
Affiche la courbe du compresseur.
- ⑬ **Bouton EQ**
Ce bouton active/coupe l'égaliseur du canal d'entrée.
- ⑭ **Courbe d'égalisation**
Affiche la courbe de l'égaliseur, qui peut être modifiée par glissement.



- ⑮ **Bouton DELAY**
Ce bouton active/coupe le delay (retard) du canal d'entrée.

⑩ **Paramètre de retard**

Ce paramètre permet de régler le temps de retard de la fonction Delay. Vous pouvez le régler par glissement.

⑪ **Numéro de canal**

Affiche le numéro du canal.

⑫ **Section AUX**

Ces commandes servent à régler les niveaux des envois Aux. Pour régler le niveau d'un envoi Aux, glissez sa barre ou cliquez sur un point le long de la barre en question. Pour activer ou couper un envoi Aux, cliquez sur son numéro.

Le tableau ci-dessous montre comment les commandes d'envoi Aux apparaissent suivant le statut envoi Aux actif/coupé et les réglages pre/post. La fenêtre "Selected Channel" permet de définir les envois Aux avant (pre) ou après (post) le curseur (voyez "Section AUX SEND" à la page 11).



Statut de l'envoi Aux	Aspect
Activé ou coupé mais pas de réglage de niveau	Barre bleu foncé
Coupé, prise avant curseur	Niveau indiqué par cadre vert
Activé, prise avant curseur	Niveau indiqué par barre verte
Coupé, prise après curseur	Niveau indiqué par cadre orange
Activé, prise après curseur	Niveau indiqué par barre orange

⑬ **Affichage Pan/Aux Send**

Cet affichage indique la position stéréo, la position Pan Surround ou, durant le réglage d'un envoi Aux, le niveau d'envoi Aux en dB.

⑭ **Commande PAN**

Cette commande permet de régler la position stéréo ou la position Pan Surround. Lorsque PAN CONTROL de la section Master est réglé sur "STEREO", une commande Pan est affichée sous forme de commande rotative et lorsqu'elle est réglée sur "SURR", la commande apparaît sous forme d'un point dans un graphique. La position pan surround peut être réglée en glissant le point. En outre, vous pouvez passer immédiatement à la position pan voulue en cliquant sur le graphique tout en enfonçant la touche Majuscule.

⑮ **Commande LFE**

Quand le mode Surround 5.1 est sélectionné, cette commande sert à régler le niveau du canal LFE surround. Elle apparaît lorsque PAN CONTROL de la section Master est réglé sur "SURR." Pour régler le niveau LFE, faites glisser l'extrémité de la barre ou cliquez sur un point correspondant au niveau voulu.



⑯ **Bouton AUTO**

Ce bouton permet d'afficher le statut Automix du canal d'entrée.

⑰ **Bouton SELECT**

Ce bouton sert à sélectionner le canal d'entrée.

⑱ **Bouton SOLO**

Ce bouton rend le canal d'entrée solo. Quand le canal est solo, il s'affiche en orange.

⑲ **Bouton ON**

Ce bouton active/coupe le canal d'entrée. Il s'affiche en orange quand le canal est actif.

⑳ **Nom abrégé du canal**

Affiche le nom abrégé du canal. Pour modifier le nom, cliquez dessus et tapez le nouveau nom.

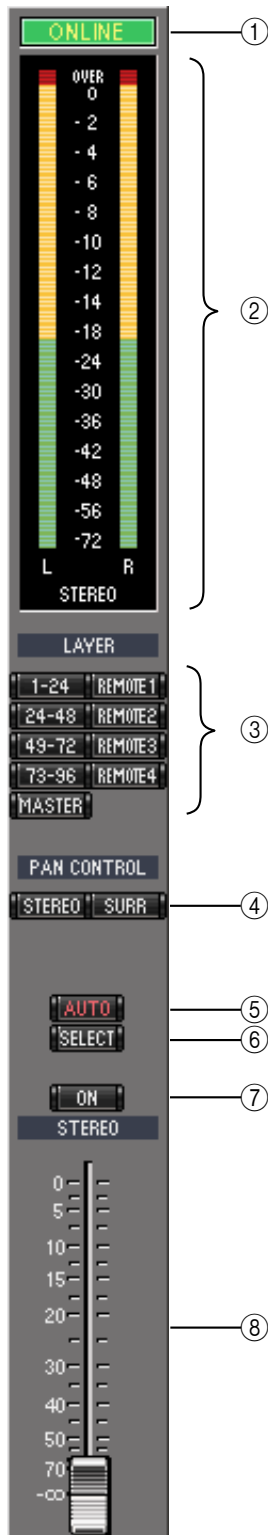
㉑ **Curseur du canal**

C'est le curseur du canal d'entrée.

② Indicateur de niveau du canal

Cet indicateur montre le niveau du signal du canal.

Section Master

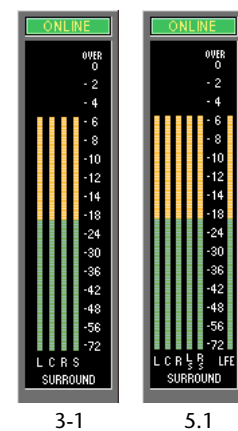


① Indicateur de statut ONLINE

Cet indicateur montre si le Studio Manager est online ou offline.

② Indicateurs de niveau

Ces indicateurs affichent le niveau de sortie du bus stéréo lorsque PAN CONTROL est sur “STEREO” ou des sorties de bus utilisées pour le traitement Surround quand PAN CONTROL est sur “SURR”. Les illustrations ci-dessous représentent les indicateurs pour les modes Surround 3-1 et 5.1.



③ Boutons LAYER

Ces boutons servent à sélectionner les couches.

④ PAN CONTROL

Ces boutons permettent de choisir entre “STEREO” (mode stéréo) ou “SURR” (mode surround). La commande Pan du canal d’entrée est une commande rotative quand vous optez pour “STEREO” et un point sur un graphique lorsque vous choisissez “SURR”.

⑤ Bouton AUTO

Ce bouton permet d’afficher le statut l’Automix du bus stéréo.

⑥ Bouton SELECT

Ce bouton permet de sélectionner le bus stéréo. Si vous cliquez dessus quand une couche Remote est sélectionnée, ce bouton s’allume mais le bus stéréo n’apparaît pas dans la fenêtre “Selected Channel”.

⑦ Bouton ON

Ce bouton active/coupe le bus stéréo. Il s’affiche en orange quand le bus stéréo est actif.

⑧ Curseur du canal

C’est le curseur du bus stéréo.

Canaux de sortie

Quand vous sélectionnez la couche Master, la fenêtre affiche les Bus, les bus Aux et les bus Matrix. Un Bus est illustré ci-dessous. Les bus Aux et Matrix ont le même aspect, si ce n'est qu'ils ne disposent pas de bouton STEREO.



- ① **Bouton STEREO (Bus uniquement)**
Ce bouton permet d'envoyer le Bus vers le bus stéréo.
- ② **Bouton INSERT**
Ce bouton active/coupe l'insertion du Bus.
- ③ **Bouton COMP**
Ce bouton active/coupe le compresseur du Bus.
- ④ **Courbe du compresseur**
Affiche la courbe du compresseur.
- ⑤ **Bouton EQ**
Ce bouton active/coupe l'égaliseur du Bus.
- ⑥ **Courbe d'égalisation**
Affiche la courbe de l'égaliseur, que vous pouvez régler par glissement.
- ⑦ **Bouton DELAY**
Ce bouton active/coupe le retard (Delay) du Bus.
- ⑧ **Paramètre de retard**
Ce paramètre détermine le temps de retard de la fonction Delay. Vous pouvez le régler par glissement.
- ⑨ **Numéro du canal**
Affiche le numéro du canal.
- ⑩ **Bouton AUTO**
Ce bouton permet d'afficher le statut Automix du Bus.
- ⑪ **Bouton SELECT**
Sélectionne le Bus.
- ⑫ **Bouton SOLO**
Ce bouton rend le Bus solo. Quand le Bus est solo, ce bouton s'affiche en orange.
- ⑬ **Bouton ON**
Active/coupe le Bus. Ce bouton est orange quand le Bus est actif.
- ⑭ **Nom abrégé du Bus**
Affiche le nom abrégé du Bus. Vous pouvez l'éditer en cliquant dessus et en tapant le nom voulu.
- ⑮ **Curseur du canal**
C'est le curseur du Bus.
- ⑯ **Indicateur de niveau du canal**
Indique le niveau du signal du Bus.

Canaux d'une couche Remote

Quand vous sélectionnez une couche Remote, les canaux Remote s'affichent.



① **Numéro de canal**

Affiche le numéro du canal.

② **Bouton SELECT**

Ce bouton sert à sélectionner le canal Remote.

③ **Bouton ON**

Active/coupe le canal. Ce bouton est orange quand le canal est actif.

④ **Nom abrégé du canal**

Affiche le nom abrégé du canal. Vous pouvez l'éditer en cliquant dessus et en tapant le nom voulu.

⑤ **Curseur du canal**

C'est le curseur du canal Remote.

Remarque: Si la cible définie pour la couche Remote sur la DM2000 est autre que "User Defined", les boutons ON et les curseurs n'auront pas d'effet et le nom de la cible spécifiée sera affiché par le nom abrégé du canal.

3 Fenêtre 'Selected Channel'

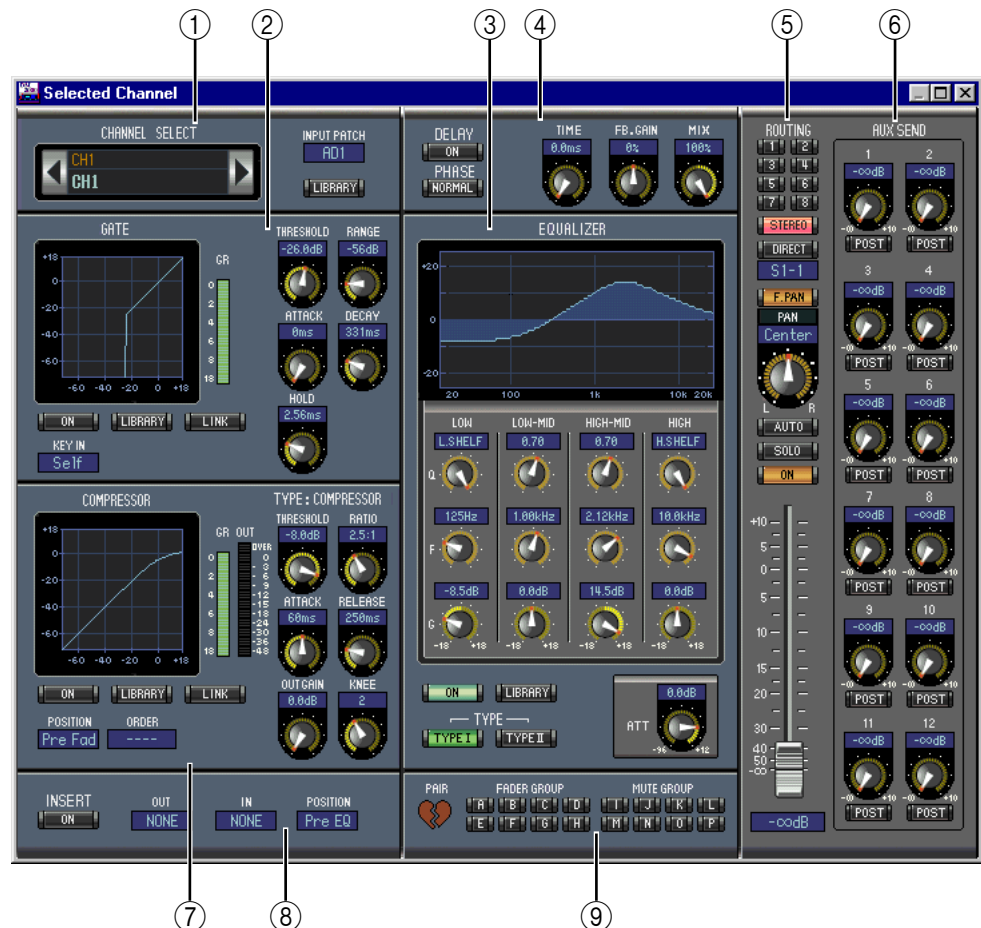
La fenêtre "Selected Channel" permet d'effectuer une édition poussée du canal sélectionné. Pour ouvrir la fenêtre "Selected Channel", choisissez l'option "Selected Channel" dans le menu Windows.

Le contenu de la fenêtre "Selected Channel" varie en fonction du type de canal choisi. Il existe en fait six variations pour cette fenêtre:

- Canal d'entrée (voyez ci-dessous)
- Bus (voyez page 12)
- Aux Send (voyez page 14)
- Matrix Send (voyez page 16)
- Bus stéréo (voyez page 18)
- Canal Remote (voyez page 19)

Canaux d'entrée

Voici la fenêtre "Selected Channel" affichée pour les canaux d'entrée.



① Section CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur le numéro du canal et en choisissant le canal dans la liste qui s'affiche ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Le nom complet du canal est affiché en dessous du numéro de canal. Vous pouvez l'éditer en cliquant dessus et en tapant le nom voulu. Le paramètre INPUT PATCH sert à choisir une source d'entrée. Pour sélectionner une entrée, cliquez sur le paramètre et choisissez dans la liste qui s'affiche. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre "Channel Library".

② Section GATE

Cette section contient les commandes et le graphique pour le réglage Gate du canal d'entrée sélectionné. Les commandes rotatives servent à régler le seuil, la plage, l'attaque, le decay (chute) et le temps de maintien. L'indicateur GR affiche la quantité de réduction de gain appliquée par le Gate. Le bouton ON active/coupe le Gate. Le bouton LINK permet lui de relier le Gate du canal actuel à celui du canal adjacent. Le paramètre KEY IN sert à sélectionner une source de déclenchement pour le Gate. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre “Gate Library”.

③ Section EQUALIZER

Cette section contient les commandes et le graphique pour l'égaliseur du canal d'entrée sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler le gain, la fréquence centrale, la largeur (Q) de chaque bande et le niveau d'atténuation avant égalisation. Vous pouvez aussi régler l'égaliseur en glissant la courbe d'égalisation affichée dans le graphique. Le bouton ON active/coupe l'égalisation. Les boutons TYPE permettent de choisir le type d'égaliseur. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre “EQ Library”.

④ Section DELAY & PHASE

Cette section propose les commandes de Delay et de phase du canal d'entrée sélectionné. Les commandes rotatives servent à régler le temps de retard, le niveau de feedback et le mixage de feedback du signal retardé. Le bouton ON active/coupe la fonction Delay. Le bouton PHASE permet lui d'inverser la phase du signal du canal.

⑤ Section Routing, Pan & réglage de niveau

Cette section propose les commandes Routing, Pan, de réglage de niveau et les boutons AUTO, SOLO et ON pour le canal d'entrée sélectionné. Les boutons ROUTING 1 à 8 permettent d'acheminer le canal vers les Bus. Le bouton STEREO envoie le canal au bus stéréo. Le bouton DIRECT active/coupe l'acheminement du canal vers sa sortie directe et le paramètre situé en dessous permet de sélectionner une destination pour la sortie directe. Le bouton F.PAN active/coupe la fonction Follow Pan pour les Bus tandis que la commande PAN détermine la position stéréo du canal. Le bouton AUTO sert à afficher le statut Auto-mix. Le bouton SOLO permet de rendre le canal Solo, le bouton ON active/coupe le canal et le curseur de canal en détermine le niveau.

⑥ Section AUX SEND

Cette section propose les commandes pour les envois Aux du canal d'entrée sélectionné. Utilisez ces commandes rotatives pour régler le niveau des envois Aux du canal et cliquez dessus pour activer/couper les envois Aux. Le bouton sous chaque envoi Aux permet de préciser si l'envoi se fait avant (pre) ou après (post) le curseur. En mode Fixed, ce bouton sert à activer et à couper les envois Aux (le niveau nominal est fixe). Quand les envois Aux forment une paire, une icône de cœur s'affiche entre eux. La commande Aux Send impaire pilote le niveau et la commande paire fait office de commande Pan.

⑦ Section COMPRESSOR

Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le canal d'entrée sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler le seuil, le taux, l'attaque, le relâchement, le niveau et le paramètre knee du compresseur. L'indicateur GR indique la réduction de gain appliquée par le compresseur et l'indicateur OUT affiche le niveau de sortie. Le bouton ON active/coupe le compresseur et le bouton LINK permet de relier le compresseur du canal actuel à celui du canal adjacent. Le paramètre POSITION sert à déterminer la position du compresseur dans le flux du signal. Le paramètre ORDER précise l'ordre du compresseur et de l'insertion quand ils sont tous deux placés au même endroit dans le canal. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre “Compressor Library”.

⑧ Section INSERT

Cette section contient les paramètres d'insertion pour le canal d'entrée sélectionné. Le bouton INSERT active/coupe l'insertion. Les paramètres OUT et IN permettent de sélectionner respectivement la destination de sortie d'insertion et la source d'entrée d'insertion. Le paramètre POSITION définit la position de l'insertion dans le flux du signal.

⑨ Section Pair, FADER GROUP & MUTE GROUP

Cette section contient les fonctions Pair, Fader Group et Mute Group pour le canal d'entrée sélectionné. Cliquez sur l'icône en forme de cœur pour jumeler et désolidariser un canal avec son partenaire. Les boutons FADER GROUP permettent d'ajouter le canal aux groupes Fader et les boutons MUTE GROUP de l'ajouter aux groupes Mute.



Bus

Voici la fenêtre “Selected Channel” affichée pour les Bus.



① Section CHANNEL SELECT

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur le numéro du canal et en choisissant le canal dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Le nom complet du canal est en outre affiché en dessous du numéro de canal. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre “Channel Library”.

② Section EQUALIZER

Cette section contient les commandes et le graphique pour l'égaliseur du Bus sélectionné. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d'entrée. Voyez “Section EQUALIZER” à la page 11 pour en savoir plus.

③ Section DELAY

Cette section propose les commandes de Delay du Bus. La commande rotative sert à régler le temps de retard et le bouton ON active/coupe la fonction Delay.

④ Section TO STEREO & de réglage du niveau

Cette section propose les commandes TO STEREO, les commandes de niveau ainsi que les boutons AUTO, SOLO et ON pour le Bus sélectionné. Le bouton TO STEREO active/coupe l'acheminement du Bus vers le bus stéréo et les commandes rotatives permettent de régler le niveau Bus to Stereo et la position Pan. Le bouton AUTO sert à afficher le statut Automix. Le bouton SOLO permet d'isoler le Bus, le bouton ON sert à activer/couper le Bus et le curseur de canal en détermine le niveau.

⑤ Section COMPRESSOR

Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le Bus sélectionné. Elle est identique à la section COMPRESSOR des canaux d'entrée. Voyez “Section COMPRESSOR” à la page 11 pour en savoir plus.

⑥ Section INSERT

Cette section contient les paramètres d'insertion du Bus sélectionné. Le bouton INSERT active/coupe l'insertion. Les paramètres OUT et IN permettent de sélectionner respectivement la destination de sortie d'insertion et la source d'entrée d'insertion. Le paramètre POSITION définit la position de l'insertion dans le flux du signal.

⑦ Section Pair, FADER GROUP & MUTE GROUP

Cette section contient les fonctions Pair, Fader Group et Mute Group pour le Bus sélectionné. Cliquez sur l'icône en forme de cœur pour jumeler et désolidariser un canal avec son partenaire. Les boutons FADER GROUP permettent d'ajouter le canal aux groupes Fader et les boutons MUTE GROUP de l'ajouter aux groupes Mute.

Bus Aux

Voici la fenêtre “Selected Channel” affichée pour les bus Aux.



- ① **Section CHANNEL SELECT**
 Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur le numéro du canal et en choisissant le canal dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Cette section affiche le nom complet du canal en dessous de son numéro. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre “Channel Library”.
- ② **Section EQUALIZER**
 Cette section propose les commandes et le graphique pour l'égaliseur du bus Aux sélectionné. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d'entrée. Voyez “Section EQUALIZER” à la page 11 pour en savoir plus.
- ③ **Section DELAY**
 Cette section propose les commandes de Delay du bus Aux. La commande rotative sert à régler le temps de retard et le bouton ON active/coupe la fonction Delay.
- ④ **Section de réglage de niveau de l'envoi Aux**
 Cette section contient les boutons AUTO, SOLO et ON et le curseur du bus Aux sélectionné.
- ⑤ **Section COMPRESSOR**
 Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le bus Aux sélectionné. Elle est identique à la section COMPRESSOR des canaux d'entrée. Voyez “Section COMPRESSOR” à la page 11 pour en savoir plus.

⑥ Section INSERT

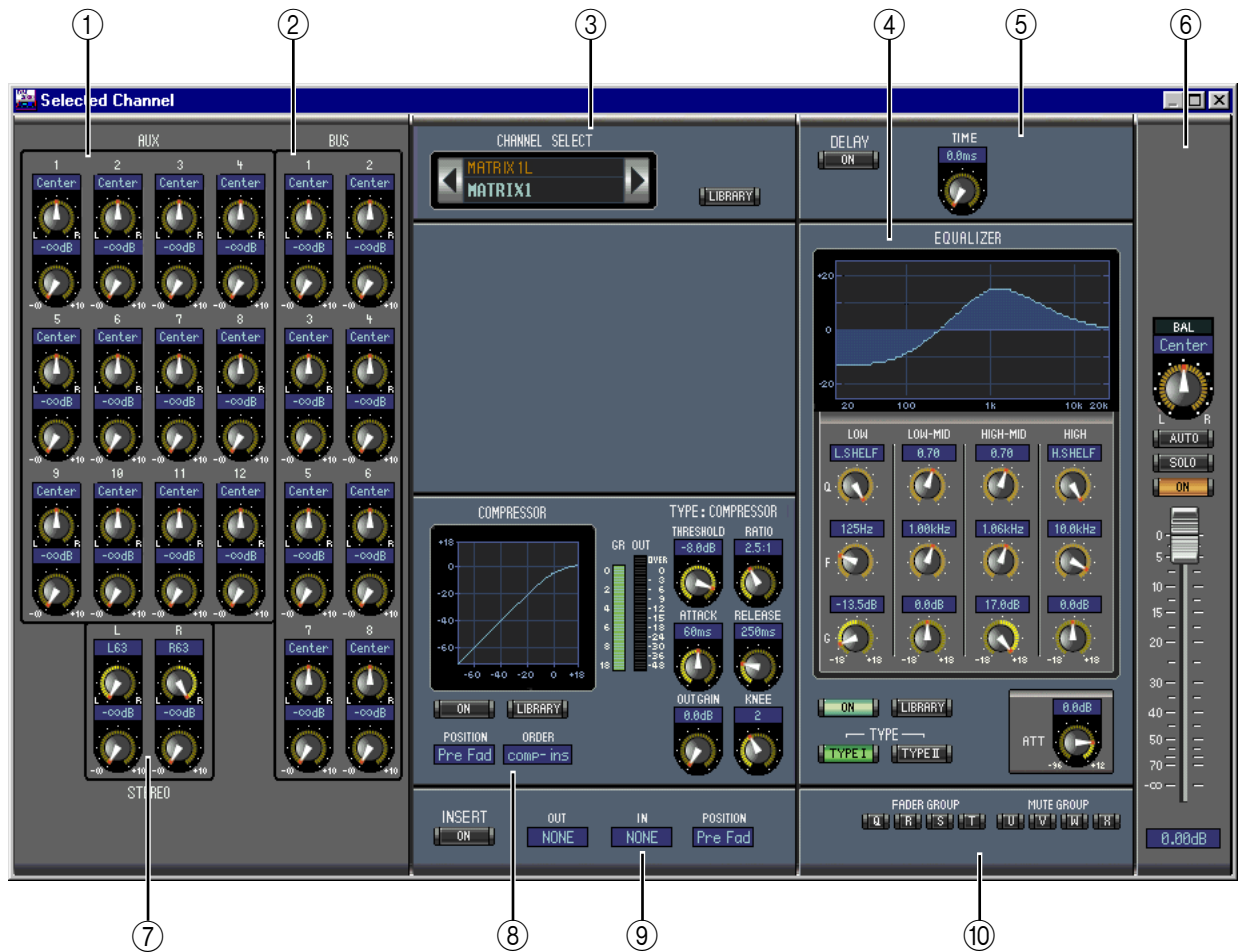
Cette section contient les paramètres d’insertion du bus Aux sélectionné. Le bouton INSERT active/coupe l’insertion. Les paramètres OUT et IN permettent de sélectionner respectivement la destination de sortie d’insertion et la source d’entrée d’insertion. Le paramètre POSITION détermine la position de l’insertion dans le flux du signal.

⑦ Section Pair, FADER GROUP & MUTE GROUP

Cette section contient les fonctions Pair, Fader Group et Mute Group pour le bus Aux sélectionné. Cliquez sur l’icône en forme de cœur pour jumeler et désolidariser un canal avec son partenaire. Les boutons FADER GROUP permettent d’ajouter le canal aux groupes Fader et les boutons MUTE GROUP de l’ajouter aux groupes Mute.

Bus Matrix

Voici la fenêtre “Selected Channel” affichée pour les bus Matrix.



① Section AUX

Cette section propose les commandes pour l’assignation des bus Aux au bus Matrix sélectionné. Les commandes rotatives servent à régler la position stéréo et le niveau des bus Aux affectés à ce bus Matrix. Les envois Aux jumelés sont indiqués par un coeur.

② Section BUS

Cette section propose les commandes pour l’assignation des Bus au bus Matrix sélectionné. Vous pouvez régler la position stéréo et le niveau des Bus affectés à ce bus Matrix avec les commandes rotatives. Les Bus jumelés sont indiqués par un coeur.

③ Section CHANNEL SELECT

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur le numéro du canal et en choisissant le canal dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Cette section affiche le nom complet du canal en dessous de son numéro. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre “Channel Library”.

④ Section EQUALIZER

Cette section propose les commandes et le graphique pour l’égaliseur du bus Matrix sélectionné. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d’entrée. Voyez “Section EQUALIZER” à la page 11 pour en savoir plus.

⑤ Section DELAY

Cette section propose les commandes de Delay du bus Matrix. La commande rotative sert à régler le temps de retard et le bouton ON active/coupe la fonction Delay.

- ⑥ **Section de réglage du niveau d’envoi Matrix**
Cette section contient la commande de balance, les boutons AUTO, SOLO et ON et le curseur du bus Matrix sélectionné.
- ⑦ **Section STEREO**
Cette section propose les commandes pour l’assignation du bus stéréo au bus Matrix sélectionné. Vous pouvez effectuer les réglages suivants: la position stéréo et le niveau du bus stéréo.
- ⑧ **Section COMPRESSOR**
Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le bus Matrix sélectionné. Elle est identique à la section Compressor des canaux d’entrée, si ce n’est qu’elle n’a pas de bouton LINK. Voyez “Section COMPRESSOR” à la page 11 pour en savoir plus.
- ⑨ **Section INSERT**
Cette section contient les paramètres d’insertion du bus Matrix sélectionné. Le bouton INSERT active/coupe l’insertion. Les paramètres OUT et IN permettent de sélectionner respectivement la destination de sortie d’insertion et la source d’entrée d’insertion. Le paramètre POSITION sert lui à déterminer la position de l’insertion dans le flux du signal.
- ⑩ **Section FADER GROUP & MUTE GROUP**
Cette section contient les fonctions Fader Group et Mute Group pour le bus Matrix sélectionné. Les boutons FADER GROUP permettent d’ajouter le canal aux groupes Fader et les boutons MUTE GROUP de l’ajouter aux groupes Mute.

Bus stéréo

Voici la fenêtre “Selected Channel” affichée pour le bus stéréo.



① Section CHANNEL SELECT

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur le numéro du canal et en choisissant le canal dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Cette section affiche le nom complet du canal en dessous de son numéro. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre “Channel Library”.

② Section EQUALIZER

Cette section propose les commandes et le graphique pour l'égaliseur du bus stéréo. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d'entrée. Voyez “Section EQUALIZER” à la page 11 pour en savoir plus.

③ Section DELAY

Cette section propose les commandes de Delay du bus stéréo. La commande rotative sert à régler le temps de retard et le bouton ON active/coupe la fonction Delay.

④ Section Balance & de réglage du niveau

Cette section contient la commande de balance, les boutons AUTO et ON, et le curseur de canal pour le bus stéréo.

⑤ Section COMPRESSOR

Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le bus stéréo. Elle est identique à la section Compressor des canaux d'entrée, si ce n'est qu'elle n'a pas de bouton LINK. Voyez “Section COMPRESSOR” à la page 11 pour en savoir plus.

⑥ **Section INSERT**

Cette section contient les paramètres d’insertion du bus stéréo. Le bouton INSERT active/coupe l’insertion. Les paramètres OUT et IN permettent de sélectionner respectivement la destination de sortie d’insertion et la source d’entrée d’insertion. Le paramètre POSITION sert lui à déterminer la position de l’insertion dans le flux du signal.

⑦ **Section FADER GROUP & MUTE GROUP**

Cette section contient les fonctions Fader Group et Mute Group pour le bus stéréo. Les boutons FADER GROUP permettent d’ajouter le bus stéréo aux groupes Fader et les boutons MUTE GROUP de l’ajouter aux groupes Mute.

Canaux Remote

Voici la fenêtre “Selected Channel” affichée pour les canaux Remote.

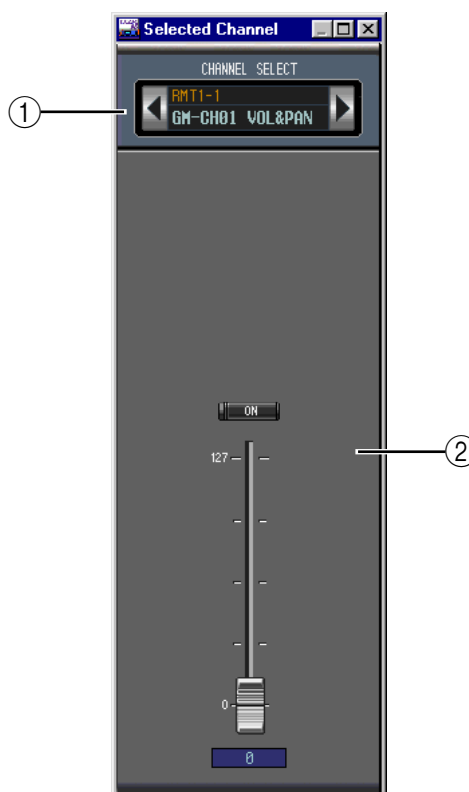
① **Section CHANNEL SELECT**

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur le numéro du canal et en choisissant le canal dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Cette section affiche le nom complet du canal en dessous de son numéro.

② **Section de réglage du niveau du canal Remote**

Cette section contient le bouton ON et le curseur permettant de régler le niveau du canal Remote choisi.

Remarque: Si la cible définie sur la DM2000 est autre que “User Defined”, les boutons ON et les curseurs n’auront pas d’effet et le nom de la cible spécifiée sera affiché en dessous de l’identité des canaux.



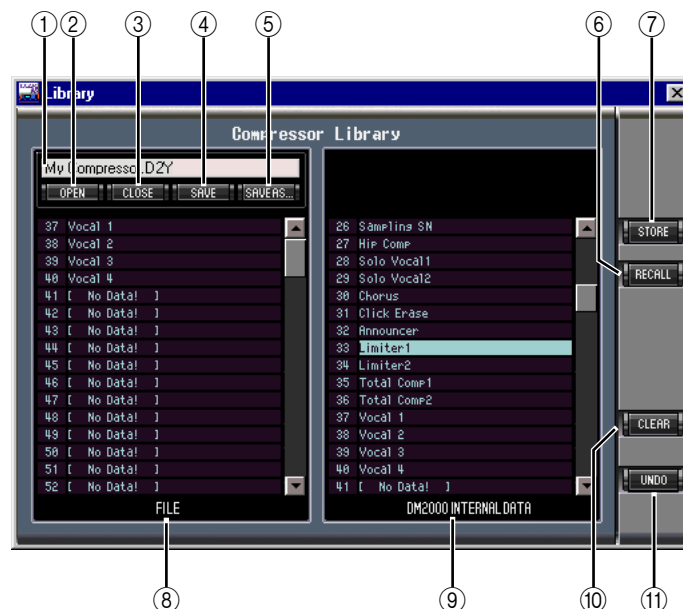
4 Fenêtre 'Library'

La fenêtre "Library" vous permet de piloter et de gérer les scènes et bibliothèques de la DM2000. En outre, vous pouvez sauvegarder les scènes et bibliothèques sur votre ordinateur. La fenêtre "Library" offre l'accès aux bibliothèques suivantes:

Bibliothèque	Méthode d'ouverture
Scene	Avec l'option "Library" du menu Windows
Channel	Avec les boutons LIBRARY de la fenêtre "Selected Channel"
Equalizer	
Gate	
Compressor	
Effects	Avec le bouton LIBRARY de la fenêtre "Effects Editor"
GEQ	Avec le bouton LIBRARY de la fenêtre "GEQ Editor"
Input Patch	Avec les boutons LIBRARY de la fenêtre "Patch Editor"
Output Patch	

L'aspect de la fenêtre "Library" est identique, quelle que soit la bibliothèque sélectionnée (l'illustration ci-dessous représente la bibliothèque Compressor Library). La fenêtre "Library" se compose de deux carreaux. Le carreau gauche affiche la liste des mémoires contenues dans le fichier Library ouvert. Le carreau droit affiche la liste des mémoires du fichier DM2000.

Vous pouvez copier les mémoires entre le fichier DM2000 et le fichier Library en glissant ces mémoires d'un carreau à l'autre. En outre, vous pouvez copier ou changer l'ordre des mémoires au sein de la DM2000 ou du fichier Library en les glissant dans le même carreau. Lorsque vous faites glisser une entrée sur une autre, la première est copiée. Si vous faites glisser une entrée entre deux entrées existantes, vous la déplacez. Vous pouvez aussi échanger le contenu de deux mémoires en enfonçant la touche Majuscule tout en glissant. Chacune de ces opérations écrase le contenu de la mémoire de destination. Pour modifier l'intitulé d'une mémoire, cliquez dessus et tapez le nom voulu.



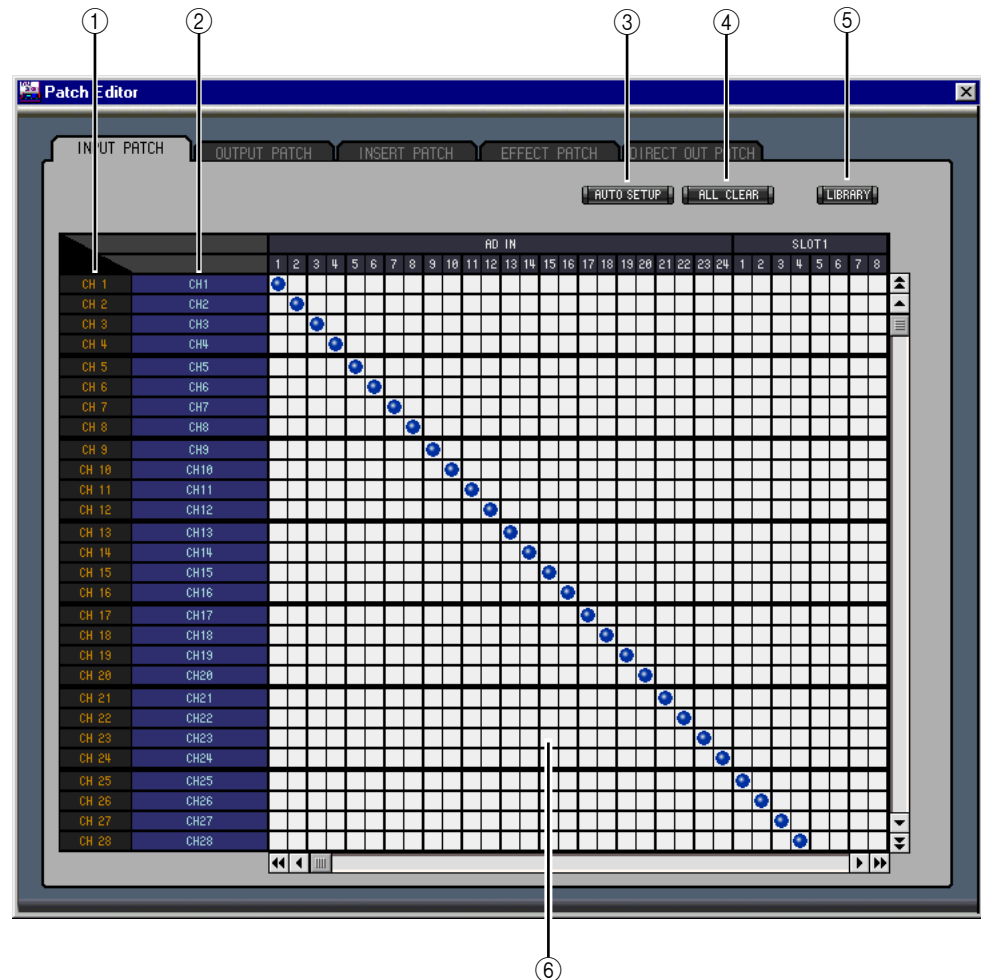
- ① **Nom de fichier**
Cette zone affiche le nom du fichier Library ouvert.
- ② **Bouton OPEN**
Permet d'ouvrir les fichiers Library.

- ③ **Bouton CLOSE**
Ce bouton sert à refermer le fichier Library ouvert.
- ④ **Bouton SAVE**
Ce bouton sert à sauvegarder le fichier Library ouvert.
- ⑤ **Bouton SAVE AS**
Ce bouton sert à sauvegarder le fichier Library ouvert en lui attribuant un nom différent.
- ⑥ **Bouton RECALL**
Ce bouton permet de rappeler la mémoire sélectionnée.
- ⑦ **Bouton STORE**
Ce bouton permet d'effectuer une sauvegarde dans la mémoire sélectionnée.
- ⑧ **Carreau FILE**
Cette zone affiche les mémoires du fichier Library ouvert.
- ⑨ **Carreau DM2000 INTERNAL DATA**
Cette zone affiche les mémoires de la DM2000 dans la bibliothèque sélectionnée.
- ⑩ **Bouton CLEAR**
Ce bouton permet d'effacer le contenu de la mémoire sélectionnée.
- ⑪ **Bouton UNDO**
Ce bouton permet d'annuler la dernière opération de rappel, de sauvegarde, de copie, d'effacement, d'échange ou de modification de nom effectuée.

5 Fenêtre 'Patch Editor'

La fenêtre "Patch Editor" sert à assigner les entrées, les sorties, les boucles d'insertion, les effets et les sorties directes. Elle comporte cinq pages, que vous pouvez sélectionner en cliquant sur les onglets situés dans le haut de la fenêtre. Pour ouvrir la fenêtre "Patch Editor", sélectionnez l'option "Patch Editor" dans le menu Windows.

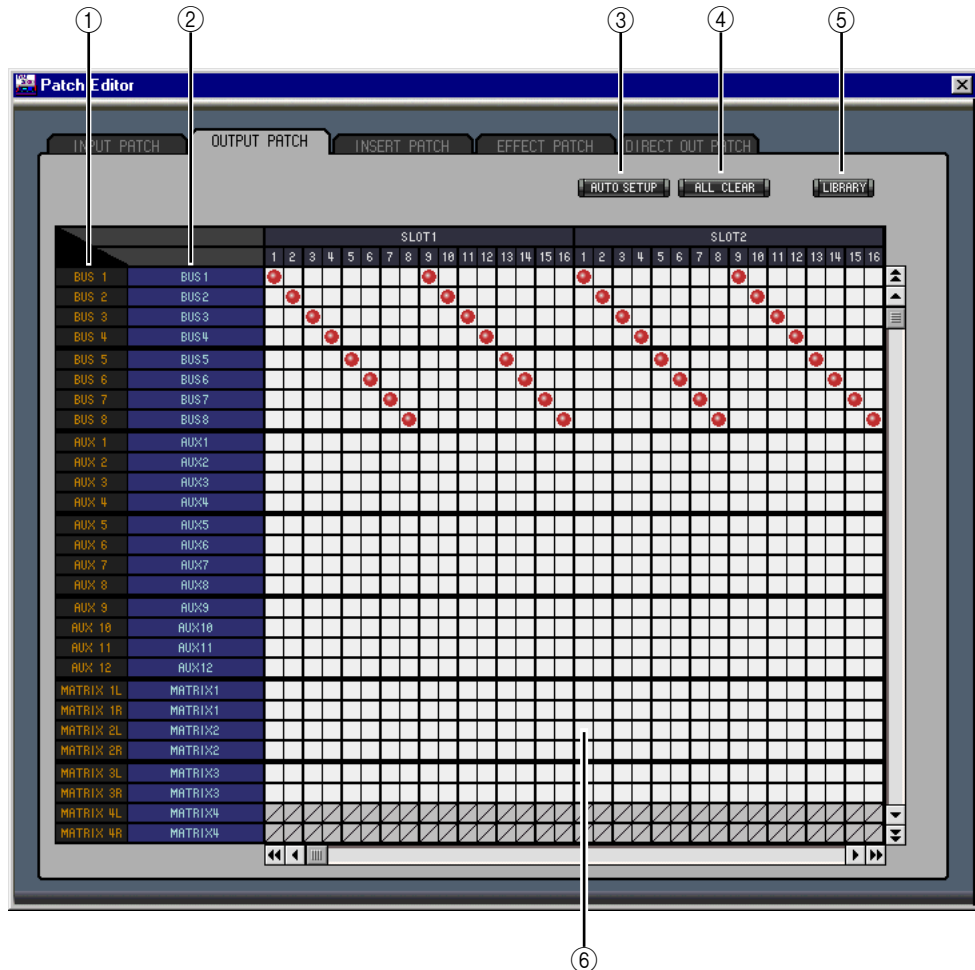
Page Input Patch



- ① **Identité des canaux**
Il s'agit de l'identité des canaux (Channel ID).
- ② **Nom complet des canaux**
Cette colonne affiche le nom complet des canaux. Pour éditer un nom, cliquez dessus et tapez.
- ③ **Bouton AUTO SETUP**
Cliquez sur ce bouton pour retrouver les valeurs initiales des assignations de cette page.
- ④ **Bouton ALL CLEAR**
Ce bouton permet d'effacer toutes les assignations de cette page.
- ⑤ **Bouton LIBRARY**
Ce bouton ouvre la fenêtre "Input Patch Library".

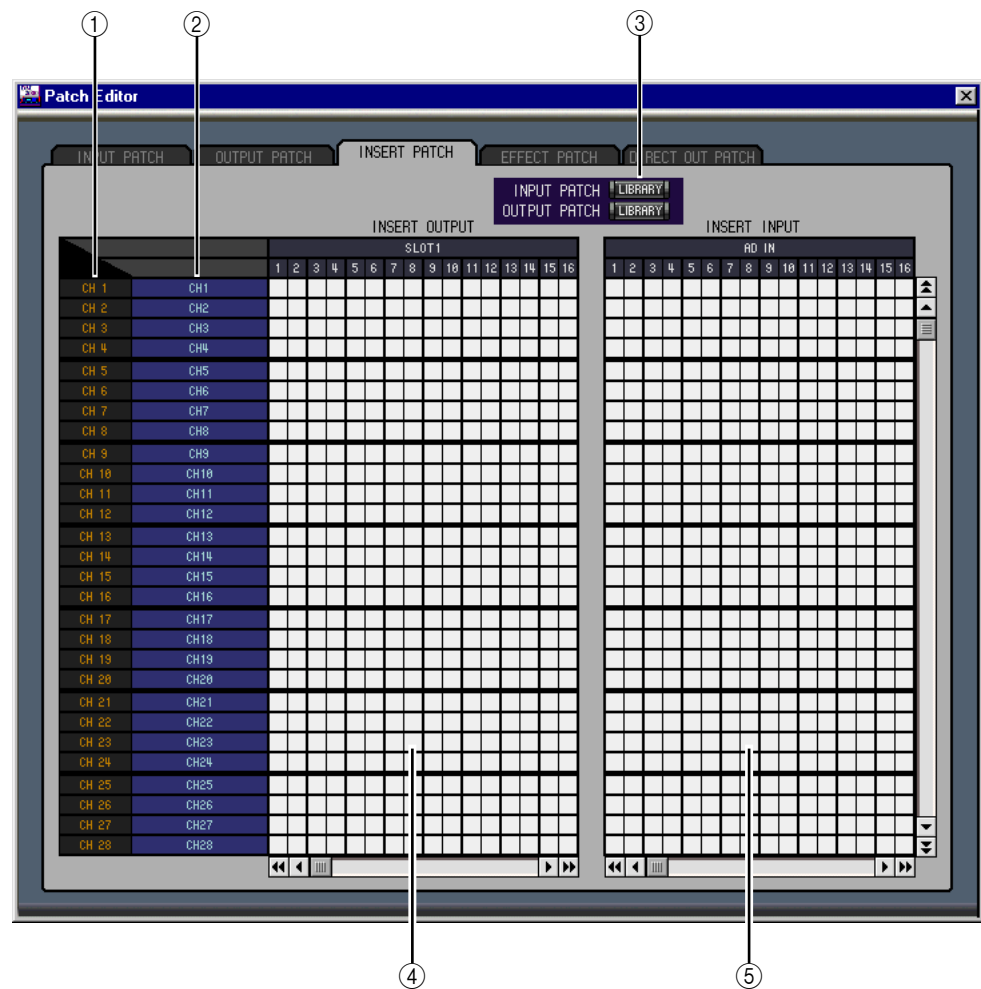
- ⑥ **Grille d’assignation**
 Cette grille permet d’assigner des ports d’entrée aux canaux d’entrée. Un point bleu indique qu’une connexion est établie. Pour effectuer une assignation, cliquez sur un carré de la grille. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point bleu.

Page Output Patch



- ① **Identité des canaux**
 Il s’agit de l’identité des canaux (Channel ID).
- ② **Nom complet des canaux**
 Cette zone affiche le nom complet des canaux. Pour éditer un nom, cliquez dessus et tapez.
- ③ **Bouton AUTO SETUP**
 Cliquez sur ce bouton pour retrouver les valeurs initiales des assignations de cette page.
- ④ **Bouton ALL CLEAR**
 Ce bouton permet d’effacer toutes les assignations de cette page.
- ⑤ **Bouton LIBRARY**
 Ce bouton ouvre la fenêtre “Output Patch Library”.
- ⑥ **Grille d’assignation**
 Cette grille permet d’assigner des ports de sortie aux canaux de sortie. Un point rouge indique qu’une connexion est établie. Pour effectuer une assignation, cliquez sur un carré de la grille. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point rouge.

Page Insert Patch



① **Identité des canaux**

Il s'agit de l'identité des canaux (Channel ID).

② **Nom complet des canaux**

Cette zone affiche le nom complet des canaux. Pour éditer un nom, cliquez dessus et tapez.

③ **Boutons LIBRARY**

Ces boutons ouvrent les fenêtres "Input Patch Library" et "Output Patch Library".

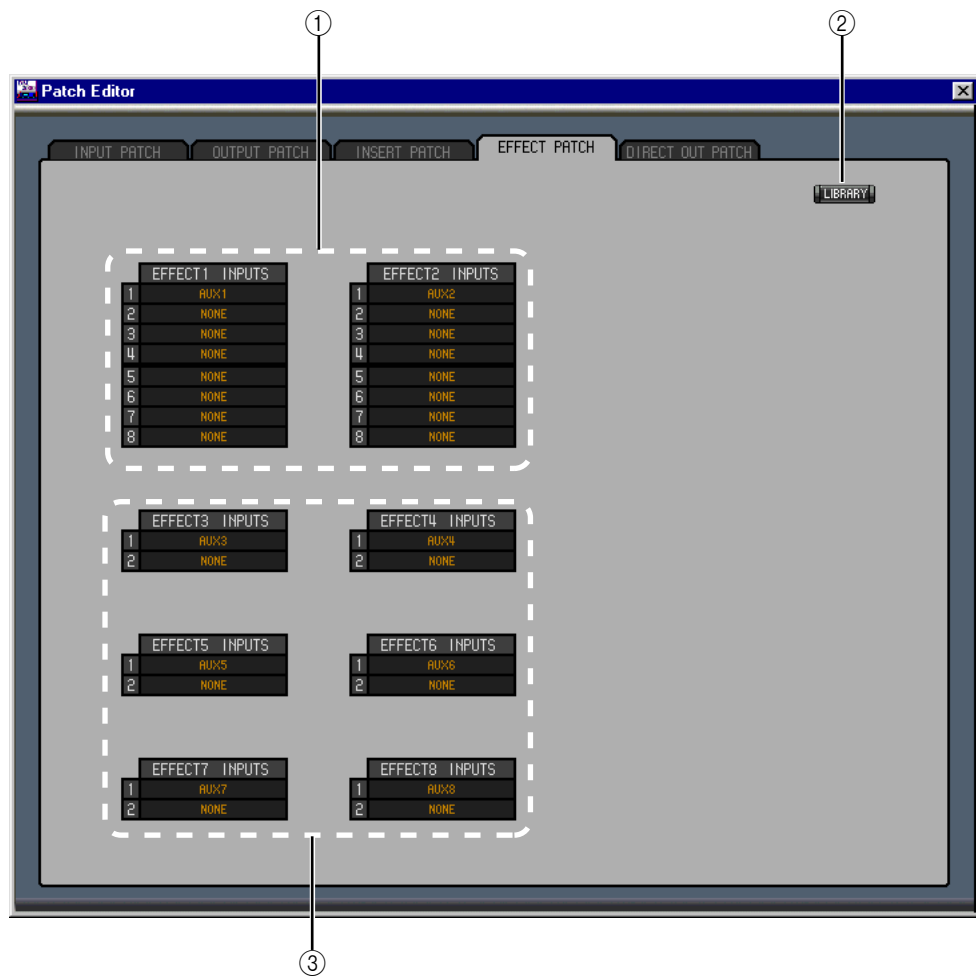
④ **Grille d'assignation Insert Out**

Cette grille permet d'assigner les ports de sortie aux sorties d'insertion des canaux d'entrée, des Bus, des bus Aux, des bus Matrix et du bus stéréo. Un point rouge indique qu'une connexion est établie. Pour effectuer une assignation, cliquez sur un carré de la grille. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point rouge.

⑤ **Grille d'assignation Insert In**

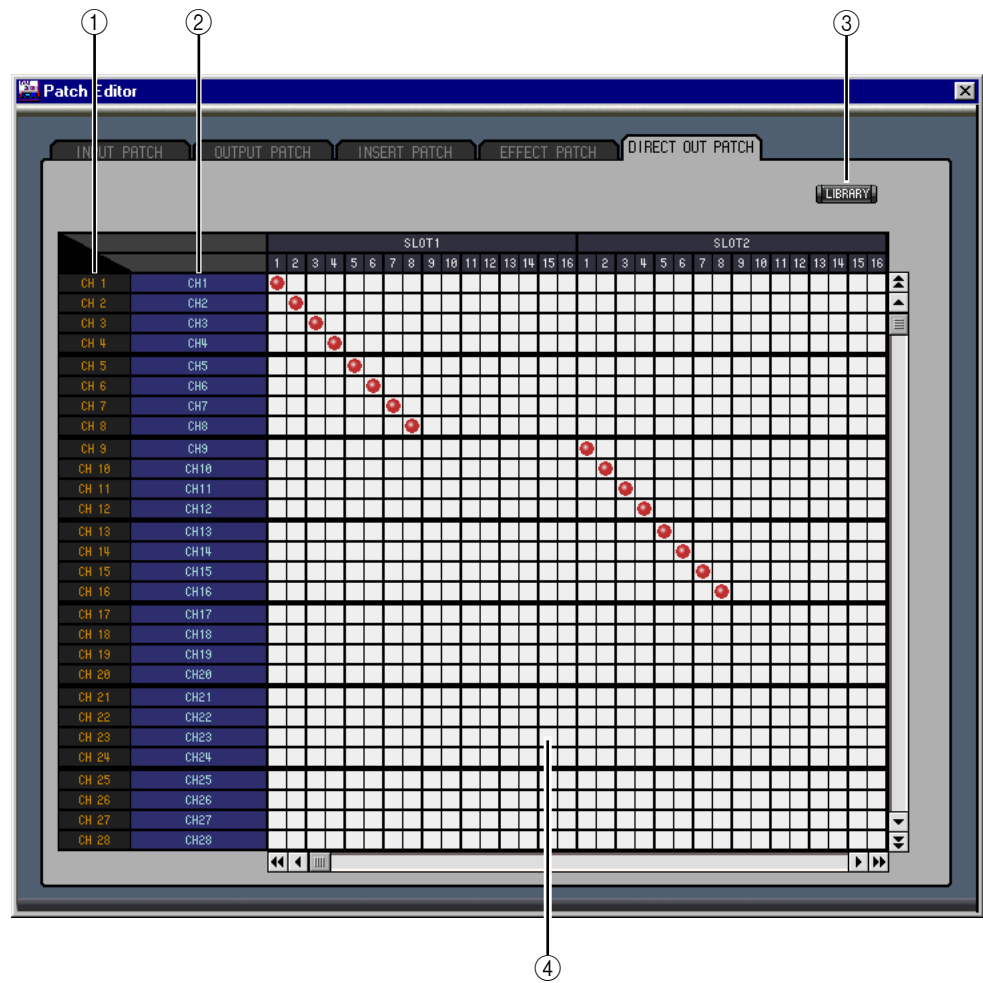
Cette grille permet d'assigner les ports d'entrée aux entrées d'insertion des canaux d'entrée, des Bus, des bus Aux, des bus Matrix et du bus stéréo. Un point bleu indique qu'une connexion est établie. Pour effectuer une assignation, cliquez sur un carré de la grille. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point bleu.

Page Effect Patch



- ① **Entrées de processeurs d'effets 1 et 2**
Ces paramètres permettent de sélectionner les sources pour les entrées des processeurs d'effets internes 1 et 2.
- ② **Bouton LIBRARY**
Ce bouton ouvre la fenêtre "Input Patch Library".
- ③ **Entrées de processeurs d'effets 3–8**
Ces paramètres permettent de sélectionner les sources pour les entrées des processeurs d'effets internes 3–8.

Page Direct Out Patch



① **Identité des canaux**

Il s'agit de l'identité des canaux (Channel ID).

② **Nom complet des canaux**

Cette zone affiche le nom complet des canaux. Pour éditer un nom, cliquez dessus et tapez.

③ **Bouton LIBRARY**

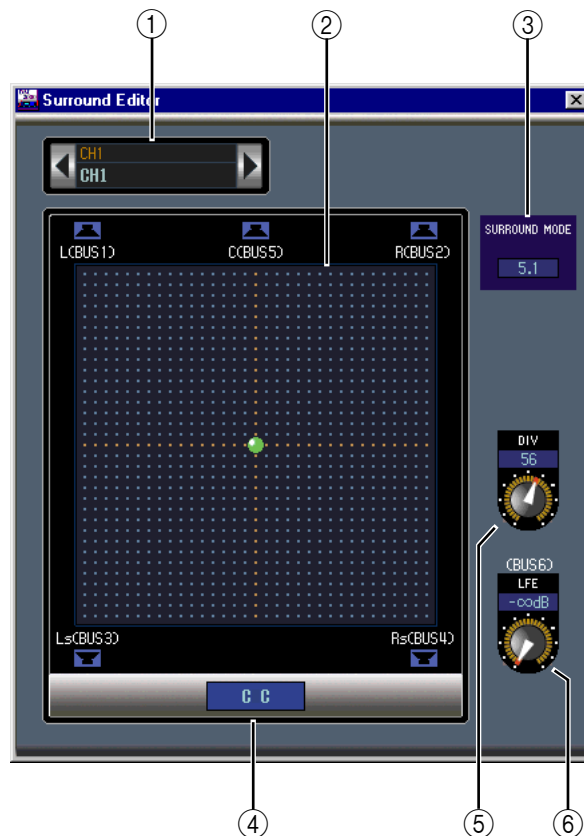
Ce bouton ouvre la fenêtre "Output Patch Library".

④ **Grille d'assignation**

Cette grille permet d'assigner les ports de sortie aux sorties directes. Un point rouge indique qu'une connexion est établie. Pour effectuer une assignation, cliquez sur un carré de la grille. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point rouge.

6 Fenêtre ‘Surround Editor’

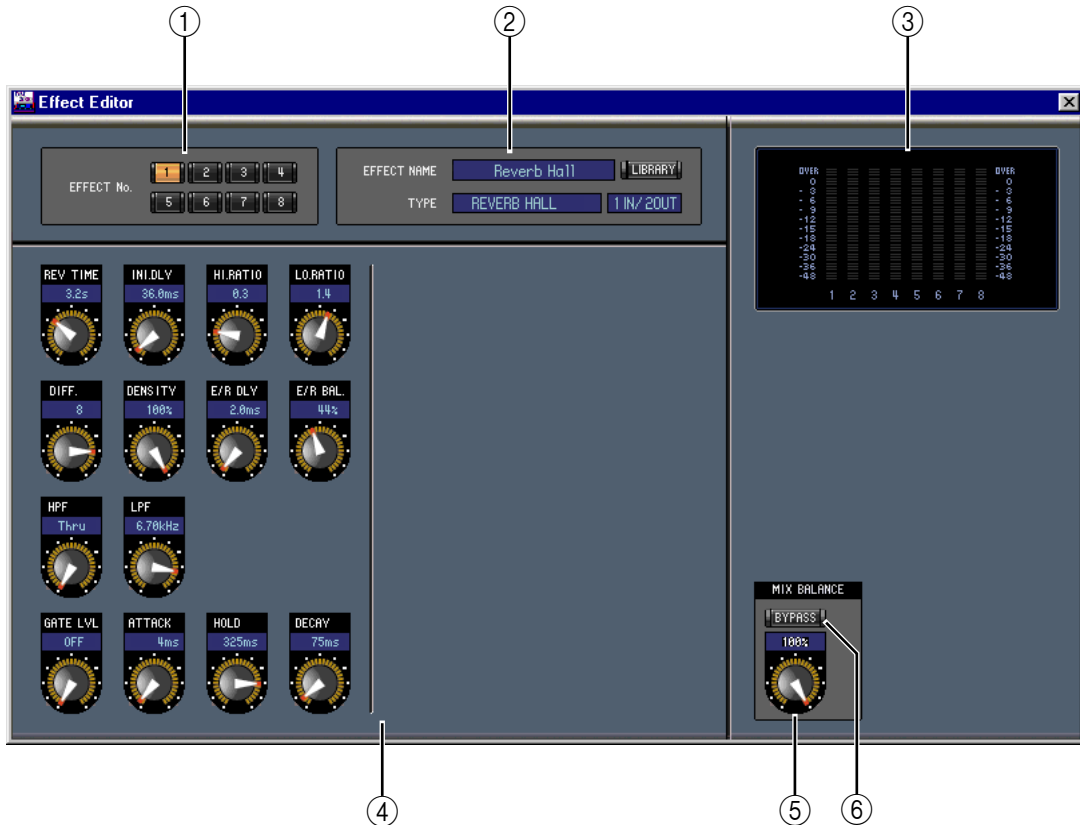
La fenêtre “Surround Editor” permet de modifier la position Surround Pan du canal d’entrée choisi. Pour ouvrir la fenêtre “Surround Editor”, sélectionnez l’option “Surround Editor” dans le menu Windows.



- ① **Section de sélection du canal**
Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur leur identité (Channel ID) et en choisissant le canal dans la liste qui s’affiche ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Le nom complet du canal est affiché en dessous de son identité. Pour éditer un nom, cliquez dessus et tapez le nom voulu.
- ② **Graphique Surround Pan**
Le point vert sur ce graphique indique la position Surround Pan du canal d’entrée sélectionné. Vous pouvez effectuer le réglage Surround Pan en glissant le point.
- ③ **Indicateur SURROUND MODE**
Cet indicateur vous signale le mode Surround actif: STEREO, 3-1 ou 5.1.
- ④ **Position Surround Pan**
Indique la position Surround Pan en vigueur.
- ⑤ **Commande DIV**
Cette commande rotative permet de régler la quantité de divergence (c.-à-d. la manière dont le signal central est transmis aux canaux gauche, droit et central).
- ⑥ **Commande LFE**
Cette commande rotative permet de régler le niveau du canal LFE.

7 Fenêtre 'Effect Editor'

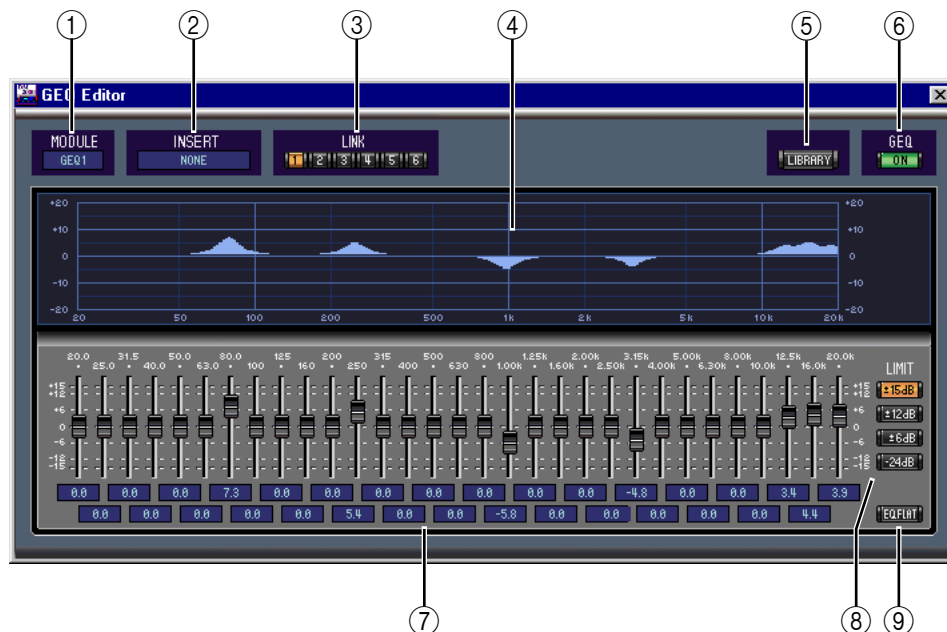
La fenêtre "Effect Editor" permet d'éditer les processeurs d'effets internes. Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez l'option "Effect Editor" dans le menu Windows.



- ① **Choix du processeur d'effets**
Ces boutons servent à sélectionner les processeurs d'effets internes.
- ② **Section de choix des effets**
Les zones EFFECT NAME, TYPE et IN/OUT indiquent respectivement le nom, le type et la configuration E/S de l'effet rappelé dans le processeur d'effets en question. Pour modifier le nom EFFECT NAME, cliquez dessus et tapez les caractères voulus. Le bouton LIBRARY ouvre la fenêtre "Effects Library".
- ③ **Indicateurs de niveau**
Il s'agit des indicateurs de niveau de sortie pour le processeur d'effets sélectionné.
- ④ **Section des paramètres d'effets**
Cette section contient les divers boutons, commandes et affichages liés aux effets. Son aspect change en fonction du type d'effet choisi.
- ⑤ **Commande MIX BALANCE**
Cette commande permet de régler l'équilibre entre le signal d'effet ("mouillé") et le signal sans effet ("sec"). Quand cette commande est réglée sur 0, seul le signal sec est audible. Quand elle est sur 100, seul le signal d'effet est audible.
- ⑥ **Bouton BYPASS**
Ce bouton sert à contourner le processeur d'effets actif.

8 Fenêtre 'GEQ Editor'

La fenêtre "GEQ Editor" vous permet d'éditer les égaliseurs graphiques (GEQ). Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez l'option "GEQ Editor" dans le menu Windows.



- ① **Paramètre MODULE**
Ce paramètre permet de sélectionner un GEQ.
- ② **Paramètre INSERT**
Ce paramètre permet de choisir le point d'insertion pour le GEQ sélectionné.
- ③ **Boutons LINK**
Ces boutons permettent de lier le GEQ sélectionné avec un ou plusieurs autres GEQ. Quand vous cliquez sur un bouton, les réglages du GEQ sélectionné sont copiés dans l'autre GEQ. Les boutons de GEQ déjà liés ne sont pas disponibles.
- ④ **Affichage GEQ**
Indique les réglages du GEQ sélectionné.
- ⑤ **Bouton LIBRARY**
Ce bouton ouvre la fenêtre "GEQ Library".
- ⑥ **Bouton GEQ ON**
Ce bouton active/coupe le GEQ sélectionné. Il s'affiche en vert lorsque le GEQ est actif.
- ⑦ **Commandes GEQ**
Ces curseurs permettent d'accentuer et d'atténuer le niveau de chaque bande.
- ⑧ **Boutons LIMIT**
Ces boutons définissent la quantité maximum d'accentuation et d'atténuation pour le GEQ sélectionné.
- ⑨ **Bouton EQ FLAT**
Ce bouton permet d'initialiser tous les curseurs en position 0 dB.

9 Fenêtre 'Timecode Counter'

La fenêtre "Timecode Counter" affiche le code temporel en heures, minutes, secondes, frames ou en mesures, temps et clock, selon le code temporel de source spécifié. Elle travaille de concert avec la fenêtre "Timecode Counter" des pages Automix Main et Memory de la DM2000.



10 Raccourcis clavier

Menu File

Windows	Macintosh	Action
CTRL+N	⌘-N	Crée une nouvelle session.
CTRL+O	⌘-O	Ouvre une session existante.
CTRL+S	⌘-S	Sauvegarde la session en cours.

Menu Windows

Windows	Macintosh	Action
CTRL+W	⌘-W	Ferme la fenêtre à l'avant-plan, sauf la fenêtre "Console".
CTRL+Alt+W	⌘-option-W	Ferme toutes les fenêtres à l'exception de la fenêtre "Console".
CTRL+1	⌘-1	Ouvre la fenêtre "Selected Channel".
CTRL+2	⌘-2	Ouvre la fenêtre "Library".
CTRL+3	⌘-3	Ouvre la fenêtre "Patch Editor".
CTRL+4	⌘-4	Ouvre la fenêtre "Surround Editor".
CTRL+5	⌘-5	Ouvre la fenêtre "Timecode Counter".
CTRL+6	⌘-6	Ouvre la fenêtre "Effect Editor".
CTRL+7	⌘-7	Ouvre la fenêtre "Graphic Equalizer Editor".

Index

A

ALL CLEAR 22, 23
 All Lib, Synchronization 3
 Assignation
 Patch Editor 22
 Assignation, Grille
 Direct Out Patch 26
 Insert Patch 24
 Output Patch 23
 Patch Input 23
 ATT 12, 14, 16, 18
 AUTO
 Bus 13
 Bus Aux 14
 Bus Matrix 17
 Bus stéréo 7, 18
 Canal d'entrée 6, 11
 Canal de sortie 8
 AUTO SETUP 22, 23
 Aux Send
 Fenêtre Console 6
 Fenêtre Selected Channel 11

B

BAL
 Bus Matrix 17
 Bus stéréo 18
 Bibliothèque. Voyez Library
 Bus
 Assignation au bus Matrix, Niveau & Pan 16
 Fenêtre Console 8
 Fenêtre Selected Channel 12
 Bus Aux
 Assignation au bus Matrix, Niveau & Pan 16
 Fenêtre Console 8
 Fenêtre Selected Channel 14
 Bus Matrix
 Fenêtre Console 8
 Fenêtre Selected Channel 16
 Bus stéréo
 Assignation au bus Matrix, Niveau & Pan 17
 Fenêtre Console 7
 Fenêtre Selected Channel 18
 BYPASS 28

C

Canal d'entrée
 Fenêtre Console 5
 Fenêtre Selected Channel 10
 Indicateur de niveau 7

Canal de sortie 8
 Indicateur de niveau 8
 Canal Remote
 Fenêtre Console 9
 Fenêtre Selected Channel 19
 CHANNEL SELECT
 Bus 12
 Bus Aux 14
 Bus Matrix 16
 Bus stéréo 18
 Canal d'entrée 10
 Canal Remote 19
 Surround Editor 27
 Channel Select, préférence 2
 CLEAR 21
 CLOSE 21
 COMP
 Canal d'entrée 5
 Canal de sortie 8
 Compresseur, Courbe 5, 8, 11, 13, 14, 17, 18
 COMPRESSOR
 Bus 13
 Bus Aux 14
 Bus Matrix 17
 Bus stéréo 18
 Canal d'entrée 11
 Confirmation, préférence 2
 Console Device ID, préférence 2
 Console, Fenêtre 4
 Console→PC, Channel Select 2
 Console→PC, Layer Select 3
 Console→PC, Synchronization 3
 Curseur
 Bus 13
 Bus Aux 14
 Bus Matrix 17
 Bus stéréo 18
 Canal d'entrée 6, 11
 Canal de sortie 8
 Canal Remote 9, 19
 Section Master 7

D

Delay
 Canal d'entrée
 Canal de sortie 8
 DELAY, Bouton
 Canal d'entrée 5
 Canal de sortie 8
 DELAY, Section 12
 Bus Aux 14
 Bus Matrix 16
 Bus stéréo 18
 Canal d'entrée 11
 Démarrer, Studio Manager 1

DIRECT

- Canal d'entrée, Console 5
- Canal d'entrée, Selected Channel 11

Direct Out Patch 26

- Grille d'assignation 26

DIV 27**DM2000 INTERNAL DATA 21****E****Effect Editor, Fenêtre 28****EFFECT NAME 28****EFFECT No. 28****Effect Patch 25****EFFECT TYPE 28****Effets, Assignation 25****EQ**

- Canal d'entrée 5
- Canal de sortie 8

EQ FLAT 29**EQ, Courbe 5, 8, 11, 12, 14, 16, 18****EQUALIZER**

- Bus 12
- Bus Aux 14
- Bus Matrix 16
- Bus stéréo 18
- Canal d'entrée 11
- TYPE I 11, 12, 14, 16, 18
- TYPE II 11, 12, 14, 16, 18

F**F.PAN 11****FADER GROUP**

- Bus 13
- Bus Aux 15
- Bus Matrix 17
- Bus stéréo 19
- Canal d'entrée 12

FILE 21**G****GATE**

- Canal d'entrée 5, 11

Gate

- Courbe 11
- Indicateurs ouvert/fermé 5
- Threshold 5

GEQ Editor, Fenêtre 29**GEQ ON 29****I****Indicateurs de niveau, Effect Editor 28****INPUT PATCH 10****Input Patch, Patch Editor 22****Input Port 1****INSERT**

- Bus 13
- Bus Aux 15
- Bus Matrix 17
- Bus stéréo 19
- Canal d'entrée 5, 11
- Canal de sortie 8
- GEQ 29

Insert Patch

- Grille d'assignation 24

Insert Patch, Patch Editor 24**Internet, Yamaha i****L****LAYER 7****Layer Select, préférence 3****LFE**

- Fenêtre Console 6

- Fenêtre Surround Editor 27

LIBRARY

- Bus 12
- Bus Aux 14
- Bus Matrix 16
- Bus stéréo 18
- Canal d'entrée 10
- Direct Out Patch 26
- Effect Patch 25
- GEQ Editor 29
- Input Patch 22
- Insert Patch 24
- Output Patch 23

Library

- Channel
- Compressor
- Effects
- EQ
- Gate
- GEQ
- Input Patch
- Output Patch
- Scene

Library, Fenêtre 20

- DM2000 INTERNAL DATA 21

- FILE 21

LIMIT 29**LINK 29****M****Master, Section 7**

- Curseur 7
- Indicateurs de niveau 7

Mémoire. Voyez Library

MIX BALANCE 28

MODULE 29

MUTE GROUP

Bus 13

Bus Aux 15

Bus Matrix 17

Bus stéréo 19

Canal d'entrée 12

O

OMS MIDI Setup 1

OMS Studio Setup 1

ON

Bus 13

Bus Aux 14

Bus Matrix 17

Bus stéréo 7, 18

Canal d'entrée 6, 11

Canal de sortie 8

Canal Remote 9, 19

Online/Offline 1

OPEN 20

Output Patch 23

Grille d'assignation 23

Output Port 1

P

Pair

Bus 13

Bus Aux 15

Canal d'entrée 12

PAN 6, 11

PAN CONTROL 7

STEREO 7

SURR 7

Pan/Aux Send, Affichage 6

Patch Confirmation 2

Patch Editor, Fenêtre 22

PC->Console, Channel Select 2

PC->Console, Layer Select 3

PC->Console, Synchronization 3

PHASE

Canal d'entrée 5, 11

Ports, Sélection 1

Pre/post, AUX SEND 11

R

Raccourci clavier 31

RECALL 21

Recall Confirmation 2

Retard. Voyez Delay

Routage de bus

Canal d'entrée 5

ROUTING 11

Run MIDI in background 1

S

SAVE 21

SAVE AS 21

SELECT

Bus stéréo 7

Canal d'entrée 6

Canal de sortie 8

Canal Remote 9

Selected Channel, Fenêtre 10

Session

Création, Ouverture, Sauvegarde 3

Site internet Yamaha i

SOLO

Bus 13

Bus Aux 14

Bus Matrix 17

Canal d'entrée 6, 11

Canal de sortie 8

Sortie directe

Fenêtre Console 5

Fenêtre Selected Channel 11

SOURCE 5

STEREO 11

Bus 8

Canal d'entrée 5

STORE 21

Store Confirmation 2

Studio Manager

Configuration 1

Démarrage 1

Online/Offline 1

Quitter 1

Synchronisation 3

Surround Editor, Fenêtre 27

SURROUND MODE 27

Surround Pan

Graphique 27

Position 27

Synchronisation 3

System Setup, Fenêtre 2

T

Timecode Counter, Fenêtre 30

TO STEREO

Bus 13

U

UNDO 21

Y

Yamaha, Site web i

