

# MRX Designer

## Mode d'emploi

Ce mode d'emploi s'applique à « MRX Designer », un composant de l'application « MTX-MRX Editor » de Windows qui permet d'effectuer les réglages du processeur MRX7-D (ci-après appelé le MRX).

Pour obtenir des explications sur les fonctionnalités de MTX-MRX Editor non incluses dans MRX Designer, reportez-vous au « MTX-MRX Editor Mode d'emploi ».

Dans le présent manuel, les signes < > signalent une touche de clavier d'ordinateur et <Maj> indique la touche Majuscule.

### Quelques points importants

- Les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce logiciel et à ce mode d'emploi sont la propriété de Yamaha Corporation.
- Toute copie ou modification sans autorisation de ce logiciel ou de ce mode d'emploi, en totalité ou en partie, est interdite.
- Les écrans figurant dans ce mode d'emploi sont fournis à titre explicatif pour illustrer les opérations et peuvent différer des écrans apparaissant sur votre instrument.
- Ce logiciel n'a pas été produit dans l'intention d'être exploité sous Windows 8.1/Windows 10 avec écran tactile et par conséquent, nous ne garantissons pas son utilisation sur un écran tactile.
- Dante et Dante Controller sont des marques déposées de Audinate Corporation.
- Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation USA aux États-Unis et dans d'autres pays.
- iPad est une marque déposée d'Apple Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.
- Les noms d'autres sociétés et produits figurant dans ce document sont des marques commerciales ou déposées de leurs détenteurs respectifs.
- Les logiciels sont susceptibles d'être modifiés et mis à jour sans préavis à des fins d'amélioration.

# Table des matières

<b>Présentation de MRX Designer</b> .....	<b>6</b>
<b>Structure des écrans</b> .....	<b>7</b>
<b>Utilisation de base de MRX Designer</b> .....	<b>9</b>
<b>Barre de menus</b> .....	<b>12</b>
<b>Touches d'outils</b> .....	<b>17</b>
<b>Touches de raccourci</b> .....	<b>18</b>
<b>Feuille de conception</b> .....	<b>20</b>
<input type="checkbox"/> Placement des composants.....	20
<input type="checkbox"/> Sélection de plusieurs composants, ports ou câblages .....	21
<input type="checkbox"/> Ports de connexion .....	23
<input type="checkbox"/> Tracer le chemin du signal .....	24
<input type="checkbox"/> Duplication d'un nom de port d'entrée .....	25
<input type="checkbox"/> À propos de la commande [Unbundle Wires] .....	26
<input type="checkbox"/> Manipulation de YDIF .....	27
<input type="checkbox"/> Duplication des composants .....	28
<b>Zone « Parameter Sets »</b> .....	<b>29</b>
<input type="checkbox"/> Boîte de dialogue « Preset ».....	32
Boîte de dialogue « New Snapshot Group » (Nouveau groupe d'instantanés) .....	36
<b>Zone « Parameter Link Group »</b> .....	<b>37</b>
<input type="checkbox"/> Éditeur de liaisons principales .....	38
<b>Zone « Gang Edit Group »</b> .....	<b>39</b>
<b>Zone « Properties »</b> .....	<b>41</b>
<b>Composants et éditeur de composants</b> .....	<b>43</b>
<input type="checkbox"/> Édition des paramètres .....	44
Boutons .....	44
Curseurs .....	44
Touches .....	44
<input type="checkbox"/> Compensation d'écho acoustique (AEC) .....	46

❑ Ambient Noise Compensator (ANC) .....	48
Éditeur de « Ambient Noise Compensator » .....	49
❑ Audio Detector .....	51
Éditeur de « Audio Detector » .....	51
❑ Auto Gain Controller (AGC).....	52
Éditeur de « Auto Gain Controller » .....	52
❑ Combiner (Combineur).....	54
Éditeur de « Room Combiner »/	
Éditeur de « Room Combiner plus Automixer ».....	57
Fenêtre de réglage des paramètres du combineur (Room Combiner) .....	58
Fenêtre de réglage des paramètres du combineur	
(Room Combiner plus Automixer) .....	59
Fenêtre Dugan Automixer (Room Combiner plus Automixer).....	60
❑ Retard .....	61
Éditeur de composants de « Delay » .....	61
❑ Dynamiques.....	62
Éditeur de composants de « Compressor ».....	62
Éditeur de composants de « Ducker ».....	64
Éditeur de composants de « Gate » .....	66
Éditeur de composants de « Limiter » (Limiteur) .....	68
Éditeur de composants de « Paging Ducker » .....	70
❑ Effet .....	72
Éditeur de composants de « Effect » .....	72
❑ EQ (Égaliseur).....	73
Éditeur de composants de « GEQ ».....	73
Éditeur de composants de PEQ .....	75
❑ Fader .....	77
Éditeur de composants de « Fader » .....	77
❑ Feedback Suppressor (Suppresseur de feedback).....	78
Éditeur de composants de « Notch FBS » .....	78
Exécution de la détection FBS pour le type FIXED.....	79
Éditeur de composants de « Pitch Shift FBS ».....	80
❑ Filtre.....	81
Éditeur de composants de « BPF ».....	82
Éditeur de composants de « HPF » .....	83
Éditeur de composants de « LPF » .....	84
❑ Entrées/Sorties .....	85
Éditeur de « ANALOG IN » (Entrée analogique).....	85
Éditeur de « STEREO IN » (Entrée stéréo).....	86
Éditeur de « YDIF IN » (Entrée YDIF) .....	86
Éditeur de « SLOT IN » (Entrée de logement) .....	87
Éditeur de « ANALOG OUT » (Sortie analogique).....	87
Éditeur de « DANTE OUT » (Sortie Dante).....	88
Éditeur de « SLOT OUT » (Sortie de logement).....	89

❑ Indicateur de niveau .....	90
Éditeur de composants de « Meter » .....	90
❑ Mixeur .....	91
Éditeur de composants de « Dugan Automixer » .....	91
Éditeur de composants de « Delay Matrix »/	
Éditeur de composants de « Matrix Mixer » .....	95
Fenêtre de réglage des paramètres de « Delay Matrix »/Fenêtre de réglage des	
paramètres de « Matrix Mixer » .....	96
❑ Oscillator (Oscillateur) .....	98
Éditeur de composants de « Oscillator » .....	98
❑ Paging (Radiomessagerie) .....	99
Éditeur de composants de « Paging » .....	100
Fenêtre « Zone Group » .....	102
❑ Polarity (Polarité) .....	103
Éditeur de composants de « Polarity » .....	103
❑ Revolabs Control (Commande Revolabs) .....	103
Éditeur de « Revolabs Control » .....	104
❑ Router (Routeur) .....	105
Éditeur de composants de « Router » .....	105
❑ Source Selector (Sélecteur de source) .....	106
Éditeur de composants de « Source Selector » .....	106
❑ Speaker Processor (Processeur de haut-parleur).....	107
Éditeur de composants de « Speaker Processor » .....	107
Fenêtre de réglage des paramètres « CROSSOVER » .....	109
Fenêtre de réglage des paramètres « LIMITER » .....	110
❑ Speech Privacy (Confidentialité des conversations) .....	111
Éditeur de composants de « Speech Privacy » .....	112
❑ Texte.....	112
❑ Transmetteur/Récepteur.....	113
❑ Bloc défini par l'utilisateur .....	115
<b>Les boîtes de dialogue et les applications .....</b>	<b>119</b>
❑ Boîte de dialogue « Print » .....	119
❑ Boîte de dialogue « Install Speech Privacy File » .....	120
❑ Application « File Transfer » .....	122
❑ Application « PGM1 Label Creator » .....	123
❑ Boîte de dialogue « Compile » .....	123
❑ Boîte de dialogue « Snapshot Group » (Groupe d'instantanés) .....	124
❑ Boîte de dialogue « Remote Control Setup List »	
(Liste de configurations de commandes à distance).....	125

❑ Boîte de dialogue « External Events ».....	130
❑ Boîte de dialogue « GPI ».....	130
❑ Boîtes de dialogue « Digital Control Panel »/ « Wireless DCP »/« MCP1 ».....	130
❑ Boîte de dialogue « PGM1/PGX1 ».....	131
❑ Boîte de dialogue « Port Name » (Nom de port) .....	131
<b>Liste des réglages dans les boîtes de dialogue « Settings » .....</b>	<b>132</b>
❑ Digital Control Panel/Wireless DCP/MCP1 .....	132
Si [FUNCTION] est [MRX Parameter] (Paramètre MRX) .....	132
Si [FUNCTION] est [MRX Parameter Sets] (Jeux de paramètre MRX) (commutateurs uniquement) .....	135
Si [FUNCTION] est [MRX Source Select] (DCP/Wireless DCP).....	136
Si [FUNCTION] est [MRX Source Select] (MCP1).....	140
❑ GPI Input/GPI Output (Entrée GPI/Sortie GPI).....	141
Si [FUNCTION] est [MRX Parameter] .....	141
Si [FUNCTION] est [MRX Parameter Sets] (Entrée uniquement) .....	141
<b>Menus contextuels .....</b>	<b>142</b>
❑ Composants.....	142
❑ Bloc défini par l'utilisateur .....	143
❑ Fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages des paramètres .....	144
❑ Ports liés aux composants.....	144
❑ Câblage.....	145
❑ Feuille de conception .....	145
❑ Zone « Parameter Sets » .....	145
❑ Zone « Parameter Link Group » .....	146
❑ Zone « Gang Edit Group » .....	146
❑ Zone « Parameters ».....	147
<b>Dépannage .....</b>	<b>148</b>

# Présentation de MRX Designer

Le MRX est un processeur librement configurable, qui vous laisse le loisir de concevoir un système en toute liberté en disposant les composants selon les besoins.

Le MRX peut être commandé à partir d'un contrôleur externe tel qu'une unité DCP, Wireless DCP ou MCP1.

L'utilisation d'une unité PGM1 permet de mettre en place un système d'appel.

MRX Designer est un logiciel dédié à la configuration du MRX.

Dans MRX Designer, votre flux de travail consiste à placer librement des [Composants](#) dans [Feuille de conception](#) afin d'en [Compiler](#) le résultat.

En liaison avec l'unité MRX, vous utilisez ensuite l'[Éditeur de composants](#) pour modifier les paramètres.

Les paramètres sont stockés/rappelés sous forme d'[Instantanés](#).

Les paramètres que vous souhaitez stocker/rappeler peuvent être regroupés ([Jeux de paramètres](#)) en sachant qu'il est possible de stocker dix ensembles de valeurs de paramètres pour chaque jeu de paramètres sous forme d'instantanés.

Un instantané peut être enregistré dans une [Présélection](#) afin d'être ultérieurement rappelé sur les périphériques MTX, XMV ou DCP, par exemple. Il est également possible d'enregistrer plusieurs instantanés ([Groupe d'instantanés](#)) dans une même présélection. Enfin, les instantanés et les groupes d'instantanés peuvent faire l'objet d'un rappel à partir d'un contrôleur à distance.

Vous pouvez également lier les paramètres entre eux ([Groupe de paramètres liés](#)).

Les composants peuvent être liés ([Gang Edit Group](#)).

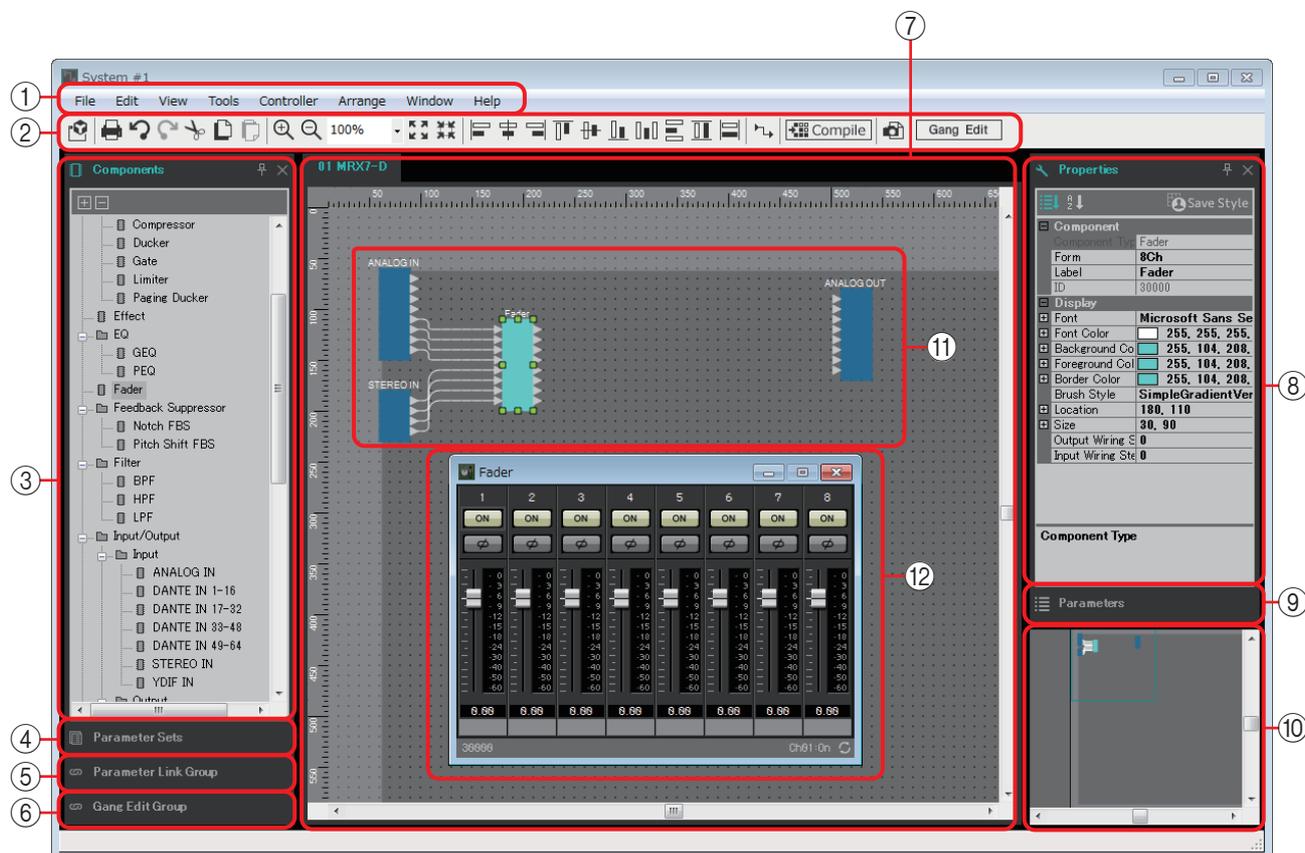
Les valeurs initiales d'un composant ainsi que les données spécifiant le câblage entre les composants peuvent être sauvegardés sur un ordinateur en tant que [Style utilisateur](#). En enregistrant un style utilisateur, vous évitez d'avoir à modifier les réglages à chaque fois que vous placez un composant. En outre, les styles utilisateur sont aussi transférables vers d'autres ordinateurs.

Les composants et leurs câblages peuvent être intégrés en un [Bloc défini par l'utilisateur](#).

En regroupant plusieurs composants en un seul bloc, vous pouvez améliorer l'apparence de la feuille de style et effectuer des copies entre blocs afin de faciliter la création de la même fonctionnalité sur d'autres canaux. En spécifiant le mode « View Only » (Affichage uniquement) ou « Protect » (Protégé) pour les blocs individuels, vous pouvez protéger les blocs lorsque la commande « [Create User Defined Block](#) » ([Créer un bloc défini par l'utilisateur](#)) est exécutée.

# Structure des écrans

MRX Designer se compose d'une « barre de menu », de « boutons d'outils », d'une zone « Components » (Composants), d'une zone « Parameter Sets », (Jeux de paramètres), d'une zone « Parameter Link Group » (Groupe de liaisons de paramètres), d'une « feuille de conception », d'une zone « Properties » (Propriétés), d'une zone « Parameters » (Paramètres) et d'une « Vue aérienne ».



Dans le coin supérieur droit de chaque zone se trouve un symbole «  ». Lorsque vous cliquez sur celui-ci, la zone se transforme en icône et vient se placer à la gauche ou la droite de l'écran, laissant la feuille de conception occuper la majeure partie de l'affichage. Lorsque vous placez le curseur sur cette icône, la zone concernée s'agrandit temporairement. Si vous voulez revisualiser la zone telle que réduite à une icône dans sa position fixe, déplacez le curseur sur l'icône et cliquez sur le symbole «  » qui apparaît. Lorsque vous placez le curseur sur la frontière entre la feuille de conception et une zone, le curseur change de forme, ce qui vous permet de le faire glisser pour modifier la largeur de la zone en question.

## ① Barre de menus

Les commandes qui peuvent être exécutées dans MTX Editor se trouvent toutes là, regroupées par catégorie.

Cliquez ici pour afficher la liste des commandes. (page 12)

## ② Touches d'outils

Les fonctions fréquemment utilisées sont fournies ici sous forme de touches. (page 17)

## ③ Zone « Components »

Il s'agit de la liste des composants susceptibles d'être utilisés dans le MRX. Si vous voulez utiliser un composant donné, faites glisser celui-ci et déposez-le sur la feuille de conception ; il sera alors installé dans le MRX en tant que fonction.

Pour plus de détails sur la disposition des composants, reportez-vous à la section « [Placement des composants](#) ».

**④ Zone « Parameter Sets »**

Dans cet écran, vous pouvez créer des jeux de paramètres pour chaque système et stocker ou rappeler les instantanés y afférents. Depuis la feuille de conception, appelez l'éditeur de composants. Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser le paramètre que vous souhaitez enregistrer puis déposez-le sur le nom du jeu de paramètres dans la zone « Parameter Sets » ; le paramètre est alors enregistré au titre des jeux de paramètres. Dans cette zone, il est aussi possible de créer des instantanés. (page 29)

**⑤ Zone « Parameter Link Group »**

Dans cet écran, vous pouvez créer des groupes de paramètres liés pour chaque système. Depuis la feuille de conception, appelez l'éditeur de composants. Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser le paramètre que vous souhaitez enregistrer puis déposez-le sur le nom du groupe de liaisons de paramètres dans la zone « Parameter Link Group » ; le paramètre est alors enregistré au titre du groupe de liaisons de paramètres. (page 37)

**⑥ Zone « Gang Edit Group » (Groupe d'édition d'éléments multiples)**

Cet écran vous permet de créer des groupes d'édition d'éléments multiples sur chaque système. Dans la feuille de conception, appuyez sur la touche <Ctrl> et maintenez-la enfoncée tout en procédant au glisser-déposer d'un composant sur le nom d'un groupe dans la zone « Gang Edit Group » pour l'enregistrer en tant que cible du groupe d'édition d'éléments multiples. (page 39)

**⑦ Feuille de conception**

Dans cette feuille, vous pouvez placer et connecter les composants. Placez et connectez des composants pour chaque système MRX. (page 20)

**⑧ Zone « Properties »**

Dans cette zone, vous pouvez afficher et modifier les informations liées aux composants, aux ports ou à la portion d'arrière-plan sur laquelle vous cliquez. (page 41)

**⑨ Zone « Parameters »**

Cette zone répertorie les paramètres du composant qui a été placé dans la feuille de conception. Dans cette zone, vous avez la possibilité d'ouvrir un éditeur de composants ou de glisser-déposer un paramètre ou un composant en vue de l'enregistrer au sein d'un jeu de paramètres, d'un groupe de liaisons de paramètres ou d'une liste de configuration de commandes à distance, ou encore dans la boîte de dialogue GPI, la boîte de dialogue « Digital Control Panel » (Panneau de commande numérique) ou la boîte de dialogue « Wireless DCP ».

**⑩ Vue aérienne**

Ceci montre une vue d'ensemble de la feuille de conception. La zone entourée d'un cadre vert est affichée dans la feuille de conception. Faites glisser le cadre pour déplacer la zone affichée dans la feuille de conception. Lorsqu'une icône ↔ apparaît aux quatre coins de l'écran, vous pouvez la faire glisser pour agrandir ou réduire le cadre ; la zone affichée de la feuille de conception est alors modifiée en conséquence. Pour effectuer un zoom avant/arrière dans la vue aérienne, maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et tournez la molette de la souris. Lorsque vous placez le curseur sur la frontière entre la vue aérienne et la zone « Parameters » zone, le curseur change de forme, ce qui vous permet de le faire glisser pour modifier la hauteur de la vue.

**⑪ Composant**

Ceci est un module pour le traitement audio ou l'entrée/sortie audio. Pour ouvrir l'éditeur de composants, double-cliquez dessus ou cliquez dessus avec le bouton droit puis sélectionnez [Open Component Editor] (Ouvrir l'éditeur de composants). (page 43)

**⑫ Éditeur de composants**

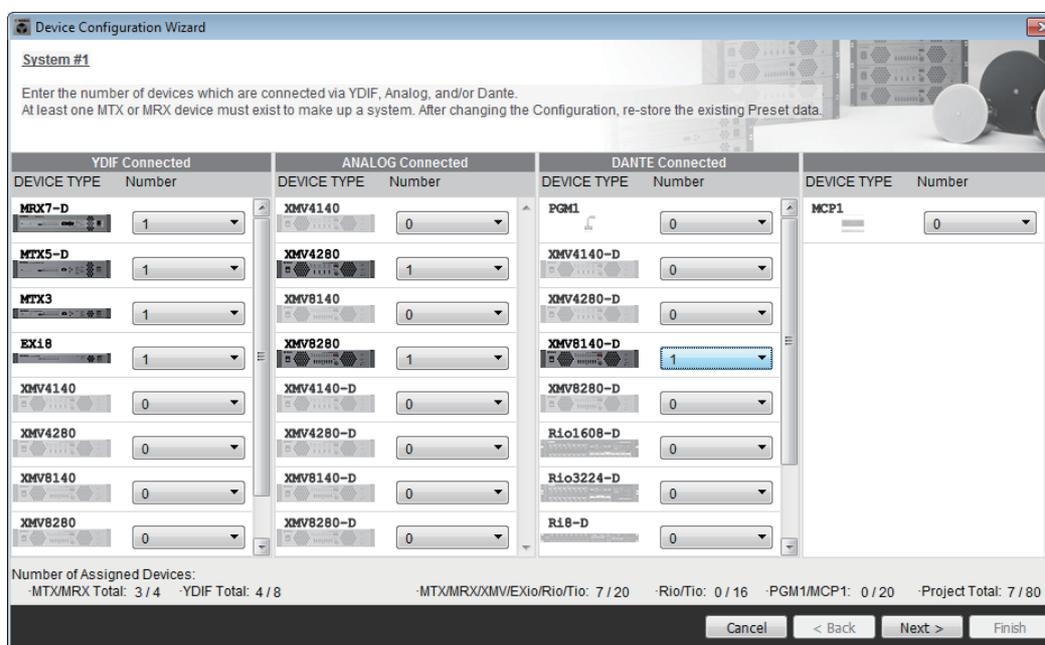
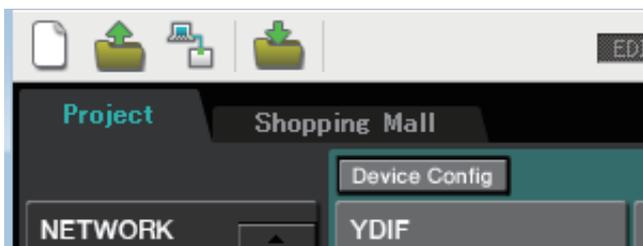
Cette fenêtre contextuelle vous permet de modifier les paramètres du composant. (page 43)

# Utilisation de base de MRX Designer

Le flux de production de base dans MRX Designer est décrit ci-dessous.

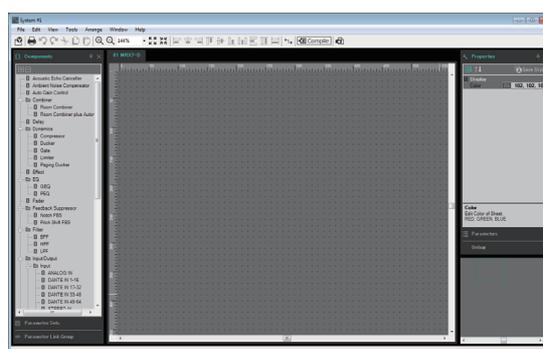
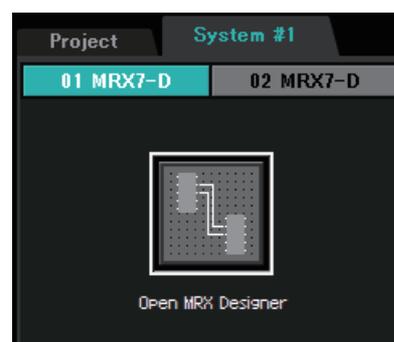
## 1. Enregistrez le MRX dans « Device Configuration Wizard » (Assistant de configuration de l'appareil).

La fenêtre « Device Configuration Wizard » apparaît lorsque vous cliquez sur la touche [Device Config] (Configuration de périphérique). Enregistrez d'autres périphériques selon les besoins.



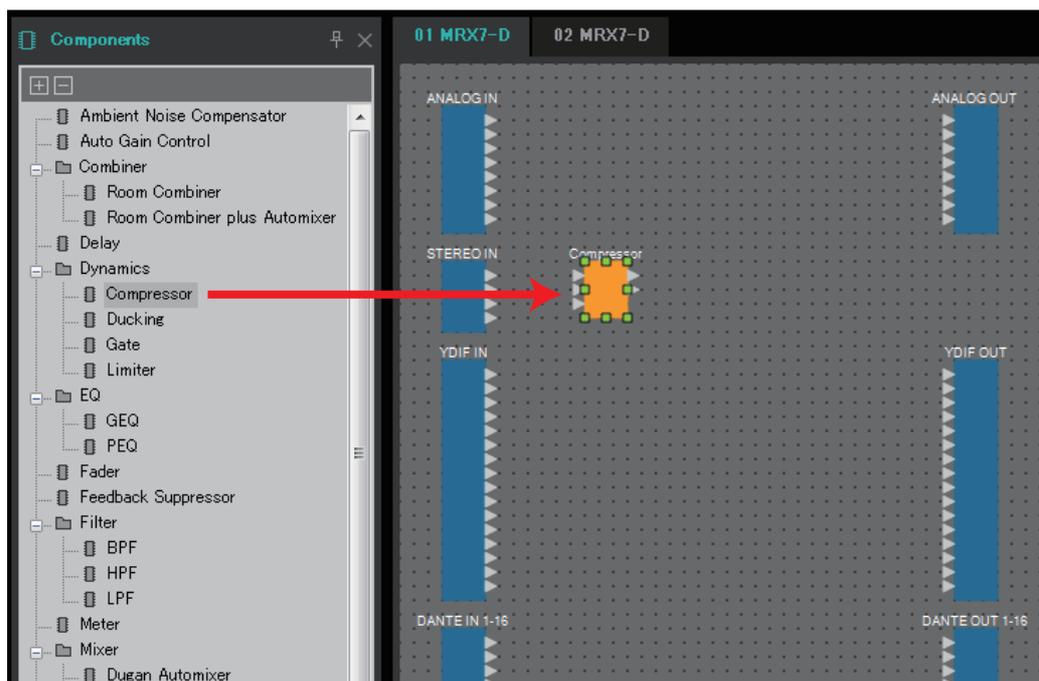
## 2. Dans l'écran System (Système), sélectionnez MRX7-D.

## 3. Cliquez sur la touche « Open MRX Designer » (Ouvrir MRX Designer).

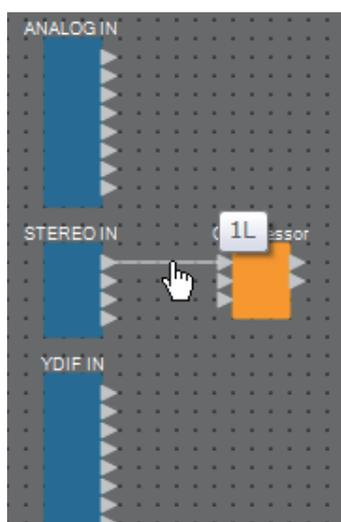


- 4. Depuis la zone « Components » de gauche, faites glisser le composant que vous souhaitez utiliser et déposez-le dans la feuille de conception.**  
Si vous déposez un composant disposant de plusieurs candidats tels que des canaux, les candidats seront tous affichés ; sélectionnez celui que vous souhaitez utiliser.

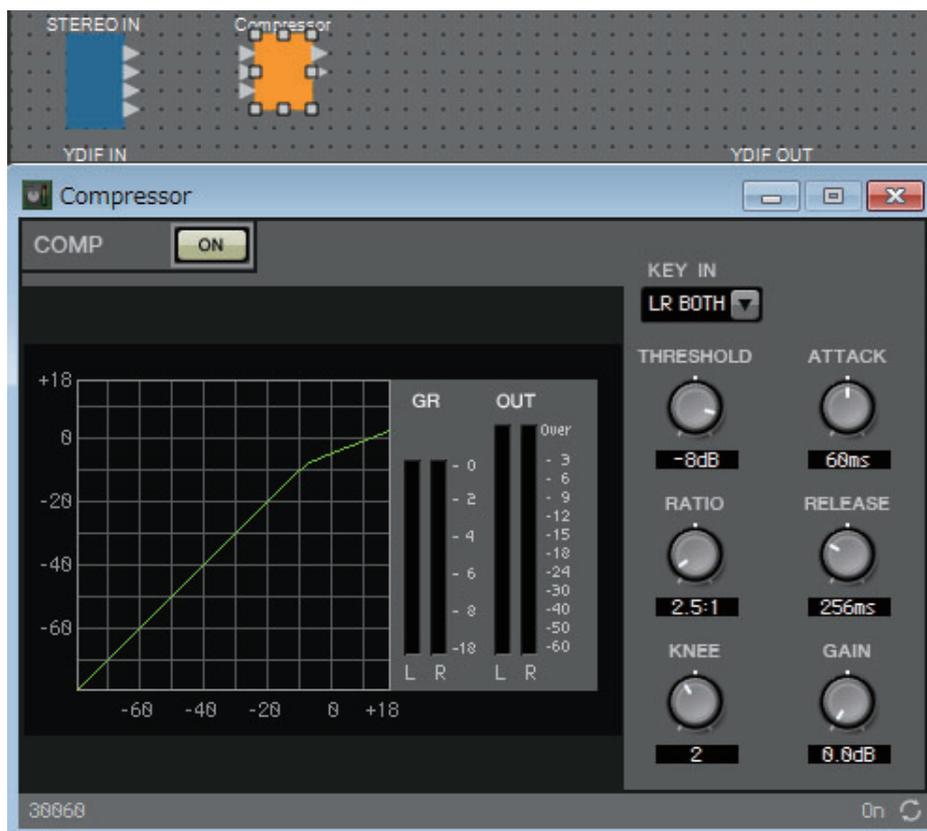
- NOTE**
- Double-cliquez sur un composant dans la zone « Components » pour sélectionner le mode Stamp (Horodatage) ; sous ce mode, les composants sont positionnés à nouveau à chaque fois que vous cliquez sur la feuille de conception. Pour annuler le mode Stamp, appuyez sur <Echap> ou cliquez sur un composant dans la liste.
  - Les prises d'entrée/sortie du MRX ne sont pas réglées sur leur état par défaut. Déplacez les ports que vous souhaitez utiliser depuis la liste « Input/Output » dans la zone « Component » de gauche.



- 5. Pour établir une connexion, faites glisser le signe ► d'un composant et déposez-le sur le signe ◀ d'un autre composant.**  
Pour plus de détails, reportez-vous à la section [Ports de connexion](#).



- 6. Double-cliquez sur un composant ou cliquez dessus avec le bouton droit puis sélectionnez « Open Component Editor ». L'éditeur de composants s'ouvre, ce qui vous permet d'actionner les paramètres.**



- 7. Lorsque vous avez effectué les réglages nécessaires, cliquez sur la touche « Compile » pour vérifier s'il y a des problèmes éventuels au niveau du placement et des connexions du composant.**



Toutes les étapes jusqu'à ce stade peuvent être effectuées à l'avance en utilisant MRX Designer.

Pour effectuer des connexions à d'autres équipements, vous devez utiliser l'écran « EXT. I/O » (E/S externes) de MTX-MRX Editor. Pour plus de détails, reportez-vous au « MTX-MRX Editor Mode d'emploi ».

Connectez-vous au système MTX/MRX, puis procédez aux réglages détaillées de paramètres qui s'imposent.

## Barre de menus

Les commandes qui peuvent être exécutées dans MTX Editor se trouvent toutes là, regroupées par catégorie.

Cliquez ici pour afficher la liste des commandes.

Menu	Commande	Récapitulatif	Boîte de dialogue ou fenêtre qui s'affiche
<b>[File] (Fichier)</b>	[Save] (Enregistrer)	Enregistre le fichier de projet de MTX-MRX Editor (en écrasant la version précédente du fichier). La boîte de dialogue « Save File » (Enregistrer le fichier) apparaît lors du premier enregistrement. Donnez un nom au fichier et enregistrez-le.	Boîte de dialogue « Save File »
	[Save with Style] (Enregistrement avec style)	Enregistre le fichier de projet de MTX-MRX Editor en incluant le style utilisateur. Même lorsque ce fichier de projet est ouvert sur un autre ordinateur, le style utilisateur n'est pas automatiquement importé. Pour l'importer, ouvrez le fichier de projet puis exécutez la commande [Import Style from Project File] (Importer le style depuis le fichier de projet).	Boîte de dialogue « Save File »
	[Export Style] (Exporter le style)	Un style utilisateur enregistré sur l'ordinateur peut être exporté sous forme de fichier (portant l'extension .mrxs).	Boîte de dialogue « Export Style »
	[Import Style] (Importer le style)	Un style utilisateur exporté peut être importé dans l'ordinateur.	Boîte de dialogue « Import Style »
	[Import Style from Project File] (Importer le style depuis le fichier de projet)	Importe le style utilisateur depuis un fichier de projet incluant le style utilisateur dans l'ordinateur.	—
	[Reset Style to Factory Default] (Restaurer le style sur les réglages par défaut)	Réinitialise le style utilisateur sur son état par défaut immédiatement après l'installation.	—
	[Print] (Imprimer)	Affiche les réglages de l'imprimante et imprime un aperçu de la feuille de conception.	Boîte de dialogue « Print »
	[Install Speech Privacy File] (Installer le fichier Speech Privacy)	Les sons environnants devant être reproduits par le composant Speech Privacy sont transmis au MRX.	Boîte de dialogue « Install Speech Privacy File »
	[FileTransfer]	Lance l'application « FileTransfer » qui permet de transférer des fichiers .rcsl et d'autres vers un iPad appartenant au même réseau via un logiciel ProVisionaire Touch (V1.2 ou ultérieure) installé sur l'appareil. Dans certains cas, la boîte de dialogue « Network Setup » peut apparaître avant le démarrage de l'application ; le cas échéant, sélectionnez l'adaptateur connecté au réseau comportant l'iPad.	Application « File Transfer »
[PGM1 Label Creator] (Créateur d'étiquette de PGM1)	Lance l'application « PGM1 Label Creator » qui permet de créer des étiquettes pour les unités PGM1/PGX1.	Application « PGM1 Label Creator »	

Menu	Commande	Récapitulatif	Boîte de dialogue ou fenêtre qui s'affiche
<b>[Edit]</b> (Édition)	[Undo] (Rétablir)	Annule l'opération précédente.*1	—
	[Redo] (Répéter)	Rétablit l'opération qui avait été précédemment annulée via [Undo].*1	—
	[Cut] (Couper)	Déplace l'élément sélectionné dans le tampon de copie.	—
	[Copy] (Copier)	Copie l'élément sélectionné dans le tampon de copie.	—
	[Paste] (Coller)	Colle l'élément sélectionné dans le tampon de copie.	—
	[Paste Parameters] (Coller les paramètres)	Écrase (copie) les paramètres du composant dans le tampon de copie du composant sélectionné.	—
	[Paste to User Defined Block] (Coller dans le bloc défini par l'utilisateur)	Colle l'élément du presse-papiers dans le bloc défini par l'utilisateur sélectionné.	—
	[Delete] (Supprimer)	Supprime le composant ou le câblage sélectionné.	—
	[Duplicate] (Dupliquer)	Duplique le composant et le câblage sélectionnés.	—
	[Select All] (Sélectionner tout)	Sélectionne tous les composants et les câblages répertoriés dans la feuille de conception. Si vous voulez sélectionner le contenu d'un bloc défini par l'utilisateur, choisissez le bloc défini par l'utilisateur, puis activez la commande [Select All] (Sélectionner tout).	—
	[Select All Wires] (Sélectionner tous les câblages)	Sélectionne tous les câblages répertoriés dans la feuille de conception. Si vous voulez sélectionner le contenu d'un bloc défini par l'utilisateur, choisissez le bloc défini par l'utilisateur, puis activez la commande [Select All Wires].	—
	[Create User Defined Block] (Créer le bloc défini par l'utilisateur)	Intègre les composants sélectionnés en tant que bloc défini par l'utilisateur.	—
	[Unpack User Defined Block] (Défaire le bloc défini par l'utilisateur)	Défait le bloc défini par l'utilisateur et déplace ses composants dans la feuille de conception.	—
	[Unbundle Wires] (Dégrouper les câblages)	Affiche les câblages connectés au composant sélectionné ou les composants du bloc défini par l'utilisateur placés à des intervalles égaux.	—
	[Bundle Wires] (Grouper les câblages)	Affiche les câblages connectés au composant sélectionné ou les composants du bloc défini par l'utilisateur superposés.	—
[Protect User Defined Block] (Protéger un bloc défini par l'utilisateur)	Protège un bloc défini par l'utilisateur ou ôte sa protection lorsque le paramètre [Lock Mode] (Mode Verrouillage) est réglé sur « View Only » ou « Protect ».	Boîte de dialogue « Protect User Defined Block » (Protéger un bloc défini par l'utilisateur) ou Fenêtre « Unprotect User Defined Block » (Ôter la protection d'un bloc défini par l'utilisateur)	

Menu	Commande	Récapitulatif	Boîte de dialogue ou fenêtre qui s'affiche
[View] (Afficher)	[Components] (Composants)	Si cet article est coché, la zone correspondante sera affichée.	—
	[Parameter Sets] (Jeux de paramètres)		—
	[Parameter Link Group] (Groupe de liaisons de paramètres)		—
	[Gang Edit Group] (Groupe d'édition d'éléments multiples)		—
	[Properties] (Propriétés)		—
	[Parameters] (Paramètres)		—
	[Bird's Eye View] (Vue aérienne)	Sélectionne le type d'affichage de la vue aérienne. <b>[Floating] (Flottant)</b> : affiche la vue aérienne dans une fenêtre distincte de MRX Designer. <b>[Docking] (Ancrage)</b> : affiche la vue aérienne dans le volet inférieur droit de MRX Designer. <b>[Hide] (Masquer)</b> : masque la vue aérienne.	—
	[Zoom In] (Zoom avant)	Agrandit l'affichage au sein de la feuille de conception.	—
	[Zoom Out] (Zoom arrière)	Réduit l'affichage au sein de la feuille de conception.	—
	[Zoom to 100%] (Zoom à 100 %)	Règle l'agrandissement de l'affichage au sein de la feuille de conception sur 100 %.	—
	[Zoom to Fit] (Zoom d'ajustement)	Ajuste l'agrandissement de sorte que tous les composants placés dans la feuille de conception puissent y être visibles.	—
[Print Area] (Zone d'impression)	Affiche sur la feuille de conception la taille du papier spécifiée dans la boîte de dialogue « Print ». Les coordonnées (x,y)=(0,0) de la feuille de conception sont situées dans le coin supérieur gauche du papier.	—	
[Tools] (Outils)	[Compile] (Compiler)	Analyse le placement et le câblage des composants du système MTX/MRX sélectionné pour détecter les éventuels problèmes.	Boîte de dialogue « Compile »
	[Snapshot Group] (Groupe d'instantanés)	Spécifie un groupe d'instantanés.	Boîte de dialogue « Snapshot Group » (Groupe d'instantanés)
	[Remote Control Setup List] (Liste de configurations de commandes à distance)	Enregistre les paramètres à commander depuis un contrôleur à distance.	Boîte de dialogue « Remote Control Setup List » (Liste de configurations de commandes à distance)
	[Peak Hold] (Maintien de crête)	Si la sélection ON est cochée, les indicateurs de niveau du composant affecté afficheront une valeur maximale. Si vous sélectionnez Reset (Réinitialiser), la valeur maximale sera réinitialisée.	—
	[Trace Signal Path] (Tracer le chemin du signal)	Si vous sélectionnez un port ou un câblage donné alors que cette option est cochée, le chemin du signal sera tracé vers la sortie et vers l'entrée, à partir de l'élément sélectionné.	—
[Duplicate Port Label] (Dupliquer l'étiquette de port)	Si vous établissez une connexion alors que cette option est cochée, le nom de port de la connexion source sera copié sur le port de destination de la connexion.	—	

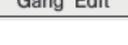
Menu	Commande	Récapitulatif	Boîte de dialogue ou fenêtre qui s'affiche
<b>[Controller]</b> (Contrôleur)	[External Events]	Ceci vous permet de configurer les commandes à transmettre pour pouvoir contrôler les périphériques via le réseau auquel le connecteur Dante ou le connecteur NETWORK (Réseau) est connecté. Pour plus de détails, reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor ».	Boîte de dialogue « External Events »
	[GPI]	Permet d'effectuer les réglages du connecteur GPI du MRX. Pour plus de détails, reportez-vous au « MTX-MRX Editor Mode d'emploi ».	Boîte de dialogue « GPI »
	[Digital Control Panel] (Panneau de commande numérique)	Permet de configurer les réglages d'un DCP.	Boîtes de dialogue « Digital Control Panel »/ « Wireless DCP »/ « MCP1 »
	[Wireless DCP]	Permet de configurer les réglages d'une unité Wireless DCP.	Boîte de dialogue « Port Name » (Nom de port)
	[MCP1]	Permet de configurer les réglages d'une unité MCP1.	« MCP1 » dialog box
	[PGM1/PGX1]	Permet de configurer les réglages d'une unité PGM1/PGX1.	Boîte de dialogue « PGM1/PGX1 »
<b>[Arrange]</b> (Réorganiser)	[Align Left Sides] (Aligner les bords gauches)	Aligne le bord gauche sur le composant le plus à gauche parmi les multiples composants sélectionnés.	—
	[Align Horizontal Centers] (Aligner les centres horizontaux)	Aligne le centre du composant sur le centre horizontal des multiples composants sélectionnés.	—
	[Align Right Sides] (Aligner les bords droits)	Aligne le bord droit sur le composant le plus à droite parmi les multiples composants sélectionnés.	—
	[Align Tops] (Aligner les sommets)	Aligne le bord supérieur sur le plus haut composant parmi les multiples composants sélectionnés.	—
	[Align Vertical Centers] (Aligner les centres verticaux)	Aligne le centre du composant sur le centre vertical des multiples composants sélectionnés.	—
	[Align Bottoms] (Aligner les bases)	Aligne le bord inférieur sur le plus bas composant parmi les multiples composants sélectionnés.	—
	[Distribute Horizontally] (Distribuer horizontalement)	Répartit les composants sélectionnés de manière équitable à l'horizontale.	—
	[Distribute Vertically] (Distribuer verticalement)	Répartit les composants sélectionnés de manière équitable à la verticale.	—
	[Same Heights] (Hauteurs identiques)	Aligne la hauteur des composants sélectionnés. La hauteur peut ne pas s'aligner, selon le nombre de ports disponibles.	—
	[Same Widths] (Largeurs identiques)	Aligne la largeur des composants sélectionnés. La largeur peut ne pas s'aligner, selon le nom de port.	—
	[Bring to Front] (Mettre au premier plan)	Place le composant ou le câblage sélectionné à l'avant.	—
[Send to Back] (Mettre en arrière-plan)	Place le composant ou le câblage sélectionné à l'arrière.	—	

Menu	Commande	Récapitulatif	Boîte de dialogue ou fenêtre qui s'affiche
<b>[Window]</b> <b>(Fenêtre)</b>	[Close All Editor Windows] (Fermer toutes les fenêtres Editor)	Ferme toutes les fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages de paramètres.	—
	[Show All Editor Windows] (Afficher toutes les fenêtres Editor)	Affiche toutes les fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages de paramètres en avant-plan.	—
	[Hide All Editor Windows] (Masquer toutes les fenêtres Editor)	Masque toutes les fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages de paramètres.	—
	[Show MTX-MRX Editor] (Afficher MTX-MRX Editor)	Affiche MTX-MRX Editor en avant-plan.	—
<b>[Help]</b> <b>(Aide)</b>	[Shortcut Keys] (Touches de raccourci)	Affiche une liste de touches de raccourci.	Fenêtre « Shortcut keys » (Touches de raccourci)
	[Operation Manual] (Fonctions détaillées)	Affiche les opérations de base.	Fenêtre « Operation Manual »

\*1. Dans la zone [Properties], vous pouvez spécifier l'opération ciblée par la commande [Undo]/[Redo] : placement, déplacement ou suppression d'un composant ou création/suppression d'un câblage entre les composants.

# Touches d'outils

Les commandes fréquemment utilisées dans MRX Designer, telles que « Compile » et « Align Left Side » se présentent sous forme de touches.

Touche	Commande	Récapitulatif
	[Show MTX-MRX Editor] (Afficher MTX-MRX Editor)	Affiche « MTX-MRX Editor » en avant-plan.
	[Print]	Imprime la feuille de conception.
	[Undo]	Annule l'opération précédente.*1
	[Redo]	Rétablit l'opération qui avait été précédemment annulée via [Undo].*1
	[Cut]	Déplace l'élément sélectionné dans le tampon de copie.
	[Copy]	Copie l'élément sélectionné dans le tampon de copie.
	[Paste]	Copie l'élément du presse-papiers à l'endroit sélectionné.
	[Zoom In]	Agrandit l'affichage au sein de la feuille de conception.
	[Zoom Out]	Réduit l'affichage au sein de la feuille de conception.
	--	Indique le pourcentage de l'agrandissement actuel dans la feuille de conception. Cliquez ▼ pour modifier le coefficient d'agrandissement. Vous pouvez cliquer sur la zone d'affichage numérique et entrer directement le chiffre souhaité.
	[Zoom to 100%]	Règle l'agrandissement de l'affichage au sein de la feuille de conception sur 100 %.
	[Zoom to Fit]	Ajuste l'agrandissement de sorte que tous les composants placés dans la feuille de conception puissent y être visibles.
	[Align Left Sides]	Aligne le bord gauche sur le composant le plus à gauche parmi les multiples composants sélectionnés.
	[Align Horizontal Centers]	Aligne le centre du composant sur le centre horizontal des multiples composants sélectionnés.
	[Align Right Sides]	Aligne le bord droit sur le composant le plus à droite parmi les multiples composants sélectionnés.
	[Align Tops]	Aligne le bord supérieur sur le plus haut composant parmi les multiples composants sélectionnés.
	[Align Vertical Centers]	Aligne le centre du composant sur le centre vertical des multiples composants sélectionnés.
	[Align Bottoms]	Aligne le bord inférieur sur le plus bas composant parmi les multiples composants sélectionnés.
	[Distribute Horizontally] (Distribuer horizontalement)	Répartit les composants sélectionnés de manière équitable à l'horizontale.
	[Distribute Vertically] (Distribuer verticalement)	Répartit les composants sélectionnés de manière équitable à la verticale.
	[Same Heights] (Hauteurs identiques)	Aligne la hauteur des composants sélectionnés. La hauteur peut ne pas s'aligner, selon le nombre de ports disponibles.
	[Same Widths] (Largeurs identiques)	Aligne la largeur des composants sélectionnés. La largeur peut ne pas s'aligner, selon le nom de port.
	[Trace Signal Path] (Tracer le chemin du signal)	Trace le chemin du signal vers la sortie et vers l'entrée, à partir du port ou du câblage sélectionné.
	[Compile]	Analyse le placement et le câblage des composants MRX inclus dans le système MTX/MRX sélectionné pour détecter les éventuels problèmes.
	[Preset] (Présélection)	Affiche la boîte de dialogue « Preset ». Celle-ci est identique à la boîte de dialogue « Preset » de MTX-MRX Editor.
	[Gang Edit] (Édition d'éléments multiples)	Active/désactive la touche [Active] du groupe d'édition d'éléments multiples. Si ce paramètre est activé, le nom du groupe d'édition d'éléments multiples actuellement sélectionné s'affichera à droite de la touche.

\*1. Dans la zone [Properties], vous pouvez spécifier l'opération ciblée par la commande [Undo]/[Redo] : positionnement/déplacement/suppression d'un composant ou création/suppression d'un câblage entre les composants.

# Touches de raccourci

Il s'agit des touches de raccourci que vous pouvez utiliser dans MRX Designer.

Combinaisons de touches	Mode opératoire
< ↑ >/<Ctrl>+< ↑ >	Fait défiler la feuille de conception vers le haut. Si un composant est sélectionné, cette commande déplacera le composant sélectionné vers le haut.
< ↓ >/<Ctrl>+< ↓ >	Fait défiler la feuille de conception vers le bas. Si un composant est sélectionné, cette commande déplacera le composant sélectionné vers le bas.
< ← >/<Ctrl>+< ← >	Fait défiler la feuille de conception vers la gauche. Si un composant est sélectionné, cette commande déplacera le composant sélectionné vers la gauche.
< → >/<Ctrl>+< → >	Fait défiler la feuille de conception vers la droite. Si un composant est sélectionné, cette commande déplacera le composant sélectionné vers la droite.
<Page vers haut>	Fait défiler la feuille de conception vers le haut.
<Page vers bas>	Fait défiler la feuille de conception vers le bas.
<Origine>	Opère un déplacement vers le composant le plus à gauche.
<Fin>	Opère un déplacement vers le composant le plus à droite.
<Ctrl> + <Origine>	Opère un déplacement vers le composant situé dans le coin supérieur gauche.
<Ctrl> + <Fin>	Opère un déplacement vers le composant situé dans le coin inférieur droit.
<b>Molette de la souris</b>	Fait défiler la feuille de conception vers le haut/bas.
<Maj> + molette de la souris	Fait défiler la feuille de conception vers la gauche/droite.
<Ctrl> + Molette de la souris	Fait un zoom avant/arrière dans la feuille de conception.
<b>Touches alphabétiques et touches numériques</b>	Sélectionnez le composant dans la feuille de conception dont l'étiquette commence par le caractère correspondant. Si plusieurs de ces composants existent, ceux-ci seront sélectionnés successivement. Sélectionne les composants, les paramètres ou les groupes portant la lettre initiale correspondante respectivement dans les zones « Components », « Parameter Sets », « Parameter Link Group » et « Parameters ». Si plusieurs de ces composants existent, ceux-ci seront sélectionnés successivement.
<Ctrl> + clic	Dans la feuille de conception, ceci vous permet de sélectionner ou désélectionner simultanément différents composants ou ports de composants ainsi que des câblages et des éléments de texte. Dans la zone « Parameters », ceci vous permet de sélectionner ou désélectionner simultanément plusieurs composants ou paramètres.
Cliquer sur → <Maj> + clic	Dans la zone « Parameters », ceci vous permet de sélectionner ou désélectionner simultanément plusieurs composants ou paramètres.
<b>Glissement du curseur de la souris</b>	Sélectionne les composants, les ports de composants ainsi que les câblages et les éléments de texte qui sont encadrés au moyen d'une zone rectangulaire dans la feuille de conception.
<Ctrl> + déplacement du curseur de la souris	Sélectionne les composants, les ports de composants, les câblages et les éléments de texte qui sont encadrés en tout ou partie au moyen d'une zone rectangulaire dans la feuille de conception.
<Maj> + déplacement du curseur de la souris	Sélectionne les ports d'entrée des composants complètement encadrés au moyen d'une zone rectangulaire dans la feuille de conception.
<Alt> + glissement du curseur de la souris	Sélectionne les ports de sortie des composants complètement encadrés au moyen d'une zone rectangulaire dans la feuille de conception.
<Maj> + <Alt> + glissement du curseur de la souris	Sélectionne les ports d'entrée et de sortie des composants complètement encadrés au moyen d'une zone rectangulaire dans la feuille de conception.

Combinaisons de touches	Mode opératoire
<b>Double-cliquer sur un composant dans la zone « Components »</b>	Initie le mode Stamp. Le mode Stamp est une fonction qui place un composant sur la feuille de conception à chaque fois que vous cliquez dessus.
<Echap>	Quitte le mode Stamp ou le mode édition.
<b>&lt;Ctrl&gt; + glisser-déposer un composant ou du texte dans la feuille de conception</b>	Duplique le composant ou le texte.
<b>&lt;Alt&gt; + clic sur un paramètre</b>	Règle le paramètre sur sa valeur nominale.
<b>&lt;Alt&gt; + &lt;F4&gt;</b>	Ferme toutes les fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages des paramètres ouvertes en avant-plan.
<b>&lt;F5&gt;</b>	Réinitialise la synchronisation et bascule sur l'état en ligne.
<b>&lt;Ctrl&gt; + &lt;F5&gt;</b>	Bascule sur l'état hors ligne.

# Feuille de conception

Ici, vous pouvez placer les composants et les connecter entre eux.

Les réglages de paramètres sont les principales opérations que vous pouvez effectuer en ligne. Par contre, les opérations telles que le placement et la connexion de composants s'effectuent uniquement hors ligne.

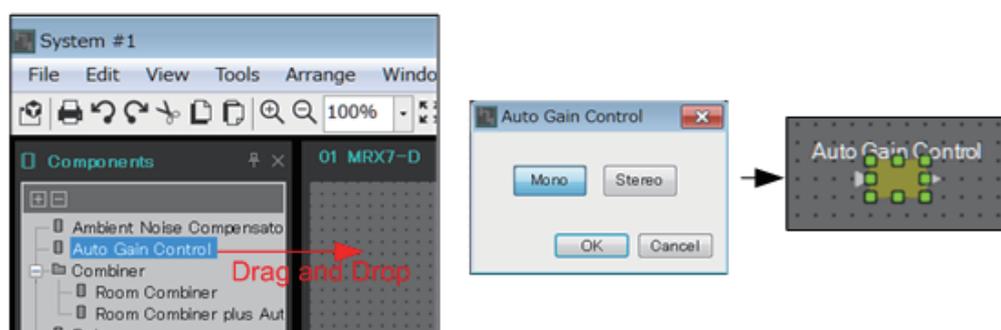
## □ Placement des composants

Cette section vous explique comment placer les composants sur la feuille de conception.

**NOTE** Si un composant de la zone « Components » est sélectionné, appuyez sur une touche alphabétique pour sélectionner le composant de la lettre initiale correspondante.

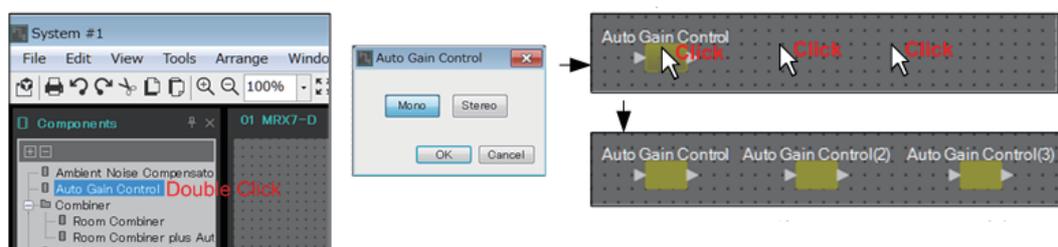
- **Placement d'un seul composant**

Faites un glisser et déposer le composant souhaité depuis la liste incluse dans la zone « Components » dans la feuille de conception.



- **Placement de plusieurs instances du même composant**

Double-cliquez sur un composant dans la zone « Components » pour sélectionner le mode Stamp ; sous ce mode, le composant est positionné à nouveau à chaque fois que vous cliquez sur la feuille de conception. Pour annuler le mode Stamp, appuyez sur <Éch> ou cliquez sur un composant dans la liste.



- **Modification du nombre de canaux d'un composant placé**

Dans la zone « Properties », cliquez d'abord sur le champ Form (Formulaire) puis sur le [...] qui apparaît et sélectionnez le nombre désiré de canaux. Ce réglage ne peut pas être modifié sur un composant n'affichant pas [...].

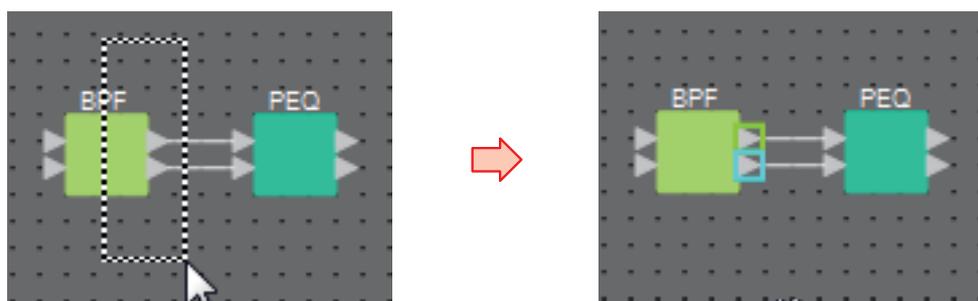


## □ Sélection de plusieurs composants, ports ou câblages

Voici les explications sur la manière de procéder pour sélectionner plusieurs composants placés dans la feuille de conception ou différents câblages reliant les ports des composants.

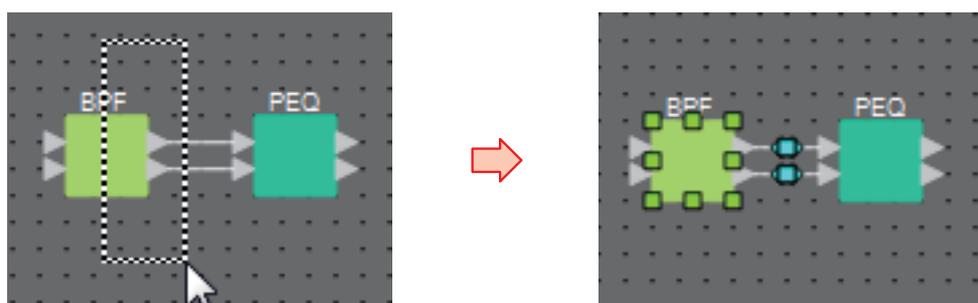
- **Utilisez le curseur de la souris pour encadrer entièrement les objets concernés.** Faites glisser le curseur de la souris pour sélectionner les composants, les ports de composants ainsi que les câblages et les éléments de texte qui sont entièrement encadrés au moyen d'une zone rectangulaire dans la feuille de conception.

**NOTE** Si la sélection renferme un bloc défini par l'utilisateur étendu et que le point à partir duquel vous démarrez le glissement se trouve sur la feuille de style, tous les objets situés sur cette feuille seront alors sélectionnés. À l'inverse, si le point à partir duquel vous démarrez le glissement se trouve dans le bloc défini par l'utilisateur, tous les objets situés sur ce bloc seront alors sélectionnés.



- **Maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et utilisez le curseur de la souris pour encadrer en tout ou partie les objets concernés.** Maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et faites glisser le curseur de la souris pour sélectionner les composants, les ports de composants ainsi que les câblages et les éléments de texte qui sont en tout ou partie encadrés au moyen d'une zone rectangulaire dans la feuille de conception.

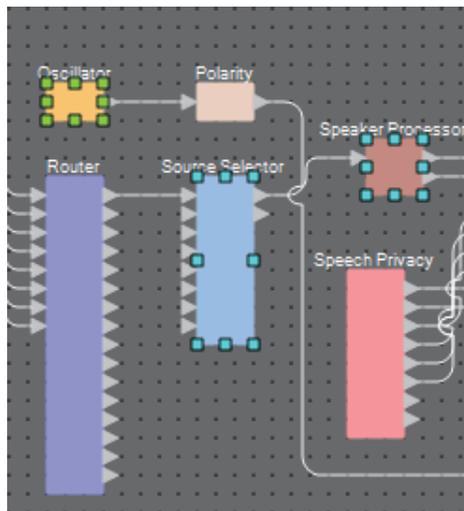
**NOTE** Si la sélection renferme un bloc défini par l'utilisateur étendu et que le point à partir duquel vous démarrez le glissement se trouve sur la feuille de style, les objets situés sur la feuille de style et dans le bloc défini par l'utilisateur seront sélectionnés. Si le point à partir duquel vous démarrez le glissement se trouve dans le bloc défini par l'utilisateur, tous les objets situés sur ce bloc seront alors sélectionnés.



- **Maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur les objets souhaités**  
Maintenez la touche <Ctrl> enfoncée et cliquez sur la cible que vous cherchez à sélectionner.

Si vous cliquez sur un objet déjà sélectionné alors que la touche <Ctrl> est enfoncée, vous annulez la sélection. Ceci est fort pratique lorsque vous avez sélectionné plusieurs objets en les encadrant et que vous souhaitez à présent désélectionner un des objets sélectionnés.

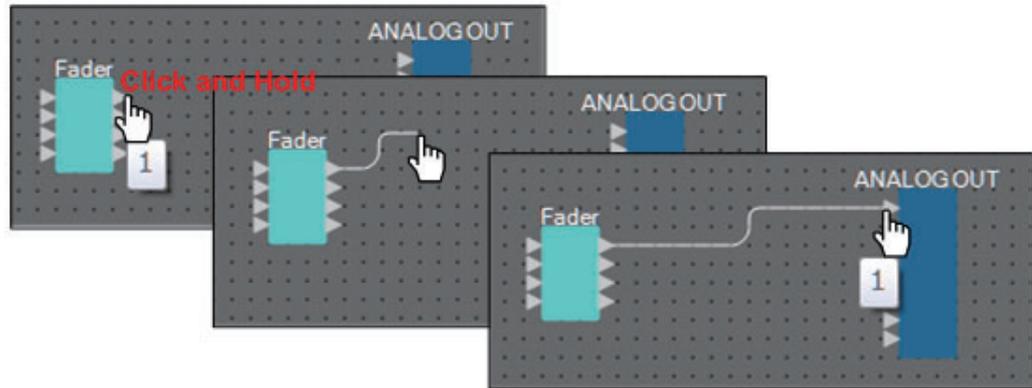
**NOTE** Si des objets situés dans un bloc défini par l'utilisateur sont sélectionnés en même temps que des objets contenus sur la feuille de style, certaines opérations seront limitées ; par exemple, vous ne pourrez pas déplacer des composants.



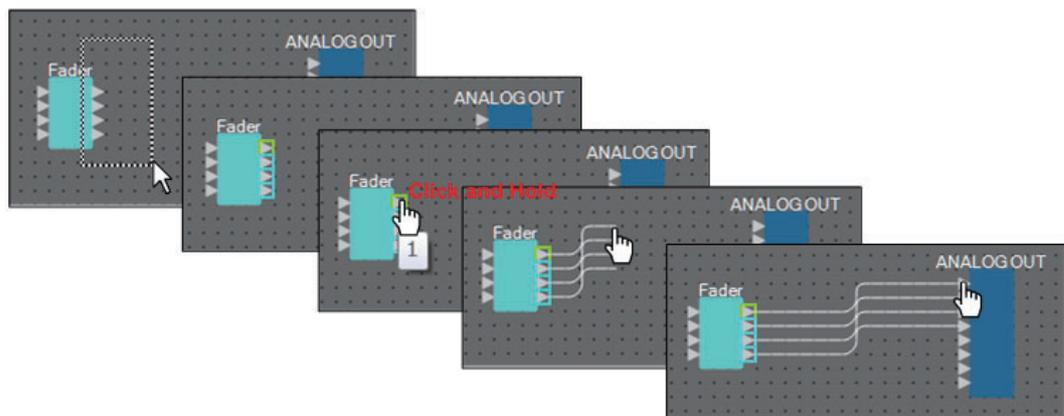
## □ Ports de connexion

Nous allons maintenant vous expliquer comment faire les connexions entre les ports de composants en créant un câblage entre les ports.

- **Procéder à une connexion à la fois**  
Faites glisser un port de sortie vers le port d'entrée du composant de destination.



- **Procéder à plusieurs connexions à la fois**  
Sélectionnez plusieurs ports de sortie et faites glisser l'un de ces ports vers un port d'entrée sur le composant de destination.

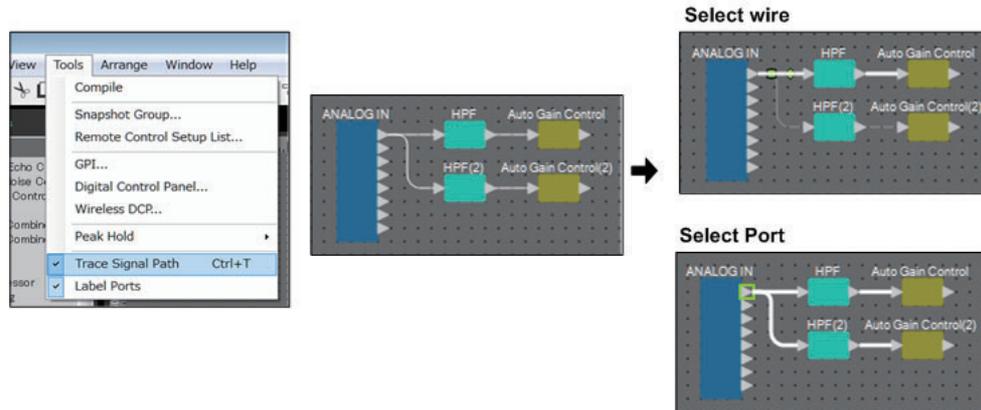


## ☐ Tracer le chemin du signal

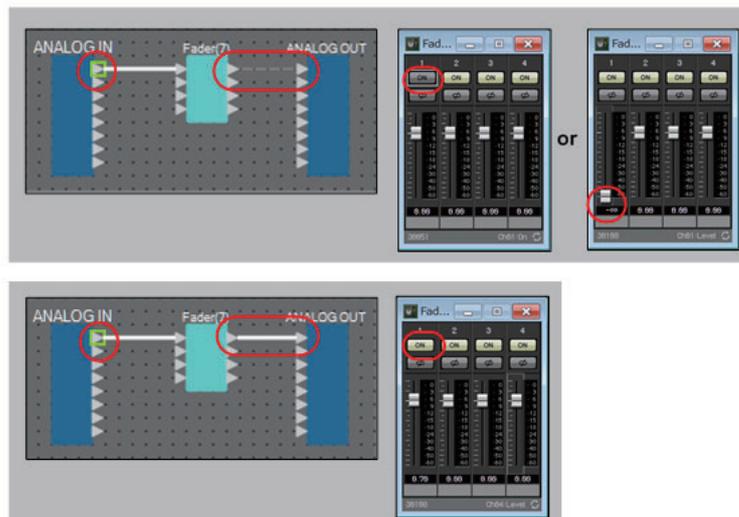
Cette section vous explique comment afficher le chemin du signal.

Pour afficher le chemin du signal, cochez le menu [Tools] (Outils) → commande [Trace Signal Path].

- **Cliquer sur un câblage**  
Le trajet du signal circulant à travers ce câblage s'affiche.
- **Cliquer sur un port**  
Le trajet du signal circulant à travers ce port s'affiche.



Si le chemin du signal est connecté sans qu'il y ait de flux de signaux audio compte tenu que l'appareil est hors tension ou que le niveau est réduit au minimum, le chemin du signal sera représenté par une ligne en pointillés.



## □ Duplication d'un nom de port d'entrée

Si vous souhaitez utiliser le nom du signal comme nom de port, il vous sera utile de dupliquer le nom de port.

Cette section vous explique comment dupliquer automatiquement le nom du port d'entrée.

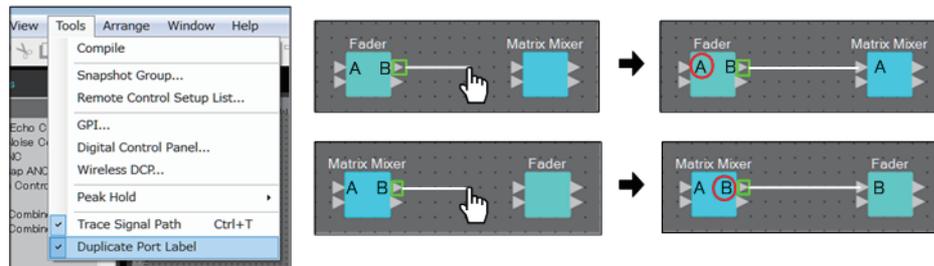
En général, le nom du port d'entrée est automatiquement dupliqué sur le port d'entrée du composant de destination de la connexion, mais les exceptions décrites ci-après s'appliquent.

- Pour un composant de type mixeur ou un composant ayant uniquement une sortie, le nom du port de sortie est dupliqué sur le port d'entrée de destination de la connexion.
- Si le nom du port source de la duplication n'est pas renseigné, il ne sera pas automatiquement dupliqué.

**NOTE** Si le nom de port a déjà été spécifié, le nom du port sera écrasé par la duplication automatique.

- **Duplication automatique du nom de port lorsque les composants sont connectés**

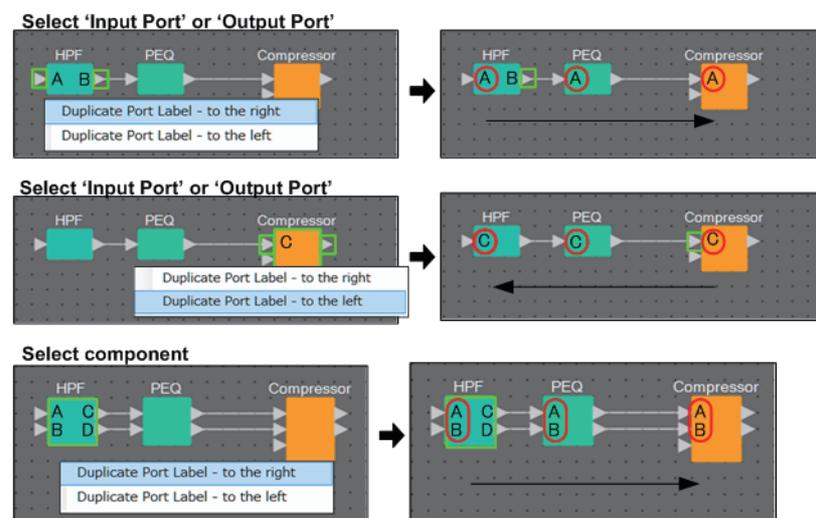
Si le menu [Tools] → [Duplicate Port Label] (Dupliquer l'étiquette de port) est coché, le nom de port sera automatiquement dupliqué dès que vous établissez une connexion entre les composants.



- **Duplication du nom de port des composants tout au long du chemin du signal**

Dans le menu contextuel qui apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un port ou un composant, choisissez [Duplicate Port Label - to the right] (Dupliquer l'étiquette de port - à droite) ou [Duplicate Port Label - to the left] (Dupliquer l'étiquette de port - à gauche) ; le nom du port d'entrée est alors respectivement dupliqué sur le port d'entrée du composant suivant ou précédent.

Cependant, si un composant de type mixeur existe sur ce chemin, la duplication s'arrêtera au niveau de ce composant.



## □ À propos de la commande [Unbundle Wires]

Après avoir placé tous les composants nécessaires et terminé de relier les câblages entre eux, vous pouvez sélectionner tous les composants et exécuter la commande [Unbundle Wires] afin de prévenir le chevauchement des câblages à l'écran.

Lorsque vous exécutez [Unbundle Wires], les éléments de la zone « Properties » (Propriétés) correspondants aux composants et aux câblages connectés aux composants sont réglés sur les valeurs suivantes.

	Élément	Valeur
<b>Composant</b>	Output Wiring Step (Étape de câblage de sortie)	10
	Input Wiring Step (Étape de câblage d'entrée)	10
<b>Câblage</b>	Wire Routing (Acheminement du câblage)	Automatic (Automatique)
	Auto Block Avoidance (Évitement automatique du bloc)	False (Faux)

Si vous souhaitez modifier sélectivement l'espacement entre les câblages, effectuez l'opération ci-dessus, puis modifiez les valeurs des éléments [Output Wiring Step] ou [Input Wiring Step].

Pour éviter le chevauchement des câblages en effectuant les connexions, exécutez la procédure suivante.

- 1. Placez tous les composants.**
- 2. Sélectionnez tous les composants et exécutez la commande [Unbundle Wires].**
- 3. Procédez à une connexion entre les composants et sélectionnez le câblage.**
- 4. Définissez la commande [Wire Routing] du câblage sur [Automatic], puis réglez [Auto Block Avoidance] sur [False].**
- 5. Cliquez sur la touche [Save Style] pour enregistrer le style utilisateur du câblage sur l'ordinateur.**

Par la suite, lorsque vous connectez des câblages, ils s'affichent sans se chevaucher.

The diagram illustrates the 'Unbundle Wires' process in MRX Designer. It consists of several steps:

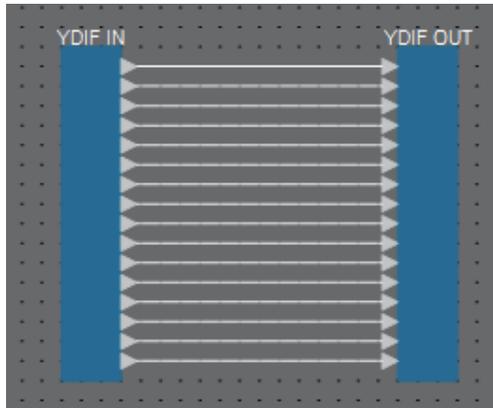
- Select All Components:** A screenshot of the workspace showing three components (Fader(1), Fader(2), and Fader(3)) with their respective wires.
- Edit Menu Unbundle Wires:** An arrow points to the 'Edit Menu' where the 'Unbundle Wires' command is selected.
- Edit Menu Bundle Wires:** An arrow points back to the workspace, showing the wires after the 'Unbundle Wires' command has been executed.
- Change Wire Style:** A screenshot of the 'Properties' panel for a wire. The 'Wire Routing' is set to 'Automatic' and 'Auto Block Avoidance' is set to 'False'. The 'Save Style' button is highlighted.
- Make Connections:** An arrow points to the workspace where a connection is being made between two components.
- Final Result:** A screenshot showing the final result where the wires are bundled and do not overlap.

Additional screenshots of the 'Properties' panel show the values for 'Output Wiring Step' and 'Input Wiring Step' being set to 10, and then 2, demonstrating how to adjust the spacing between wires.

## ❑ Manipulation de YDIF

---

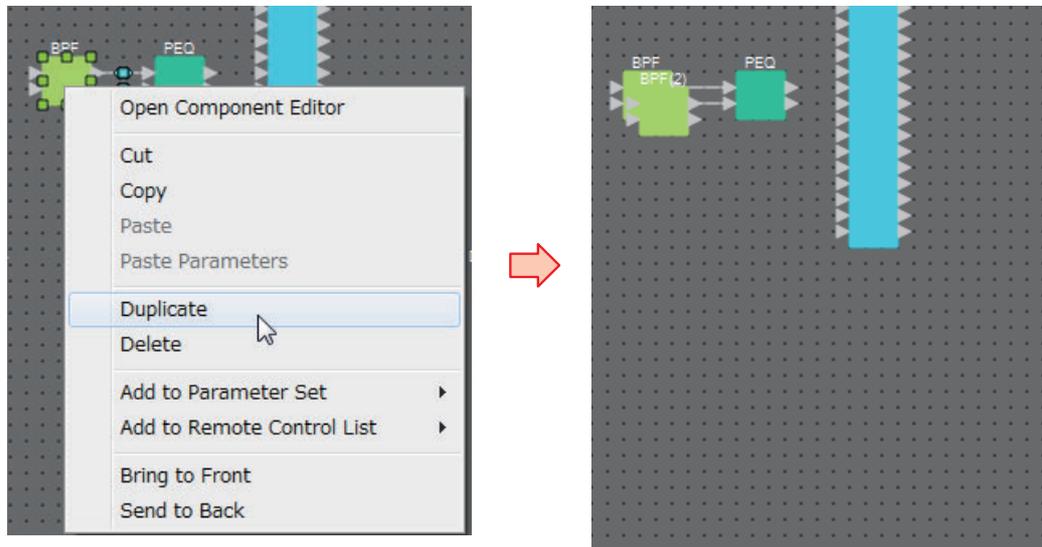
Dans un système MTX/MRX faisant appel au format YDIF pour transmettre ou recevoir des signaux audio, vous avez besoin d'effectuer des connexions en plaçant les composants YDIF IN (Entrée YDIF) et YDIF OUT (Sortie YDIF) sur le MRX. Si ces connexions ne sont pas effectuées, le signal YDIF pourra être déconnecté à l'intérieur du MRX, entraînant une absence de production de son. Si vous ne procédez pas au traitement de signal à l'intérieur du MRX, connectez les entrées directement aux sorties, comme le montre le schéma ci-dessous.



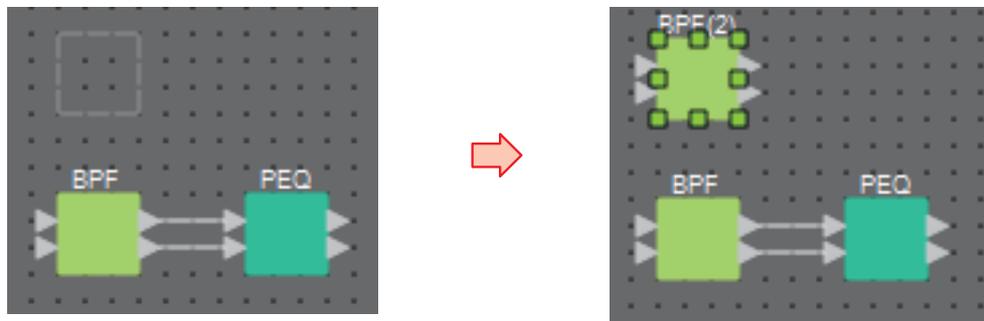
## □ Duplication des composants

Cette section vous explique comment dupliquer les composants ainsi que leurs paramètres.

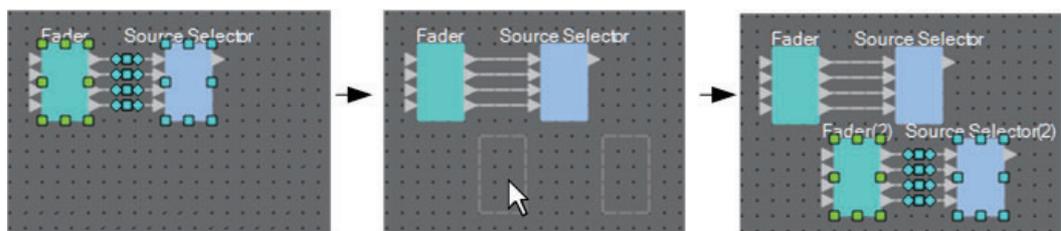
- **Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant et sélectionnez [Duplicate] (Dupliquer)**  
Un composant dupliqué est créé, qui se chevauche avec le composant original. Si plusieurs composants sont sélectionnés avec leur câblage lorsque vous choisissez [Duplicate], ces composants seront dupliqués en même temps que leur câblage.



- **Faites glisser et déposer un composant tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée**  
Un composant dupliqué est créé à l'endroit où vous aurez déposé le composant déplacé.



- **Faites glisser et déposer plusieurs composants avec leur câblage tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée**  
Des doubles des composants et de leur câblage sont créés lorsque vous déposez les composants.



## Zone « Parameter Sets »

Un « jeu de paramètres » est un ensemble de paramètres stockés ou rappelés sous forme d'instantané. Vous pouvez créer un tel jeu de paramètres, y enregistrer les paramètres du MRX de votre choix ou encore stocker les valeurs actuelles des éléments appartenant à ce jeu de paramètres en tant qu'instantané. Un jeu de paramètres peut stocker jusqu'à 10 instantanés. Un paramètre peut être enregistré dans plusieurs jeux de paramètres.

L'enregistrement des paramètres dans un jeux de paramètres s'effectue de plusieurs manières, décrites ci-dessous.

Source d'enregistrement	Méthode d'enregistrement
Feuille de conception	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser et déposer un composant sur le nom d'un jeu de paramètres.
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant puis servez-vous de la commande [Add to Parameter Set] (Ajouter au jeu de paramètres) pour sélectionner le jeu de paramètres dans lequel le composant en question sera enregistré.
Éditeur de composants/ Éditeur de liaisons principales/Fenêtre de réglage des paramètres	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser et déposer un paramètre sur le nom d'un jeu de paramètres.
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un paramètre puis servez-vous de la commande [Add to Parameter Set] pour sélectionner le jeu de paramètres dans lequel le paramètre en question sera enregistré. Cliquez avec le bouton droit de la souris n'importe où ailleurs que sur un paramètre, puis servez-vous de la commande [Add to Parameter Set] pour sélectionner le jeu de paramètres dans lequel le composant sera enregistré.
Zone « Parameters »*1	Faites glisser et déposer le composant ou le paramètre sur un nom de jeu de paramètres.
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant ou un paramètre puis servez-vous de la commande [Add to Parameter Set] pour sélectionner le jeu de paramètres dans lequel le composant ou le paramètre en question sera enregistré.
Zone « Parameter Sets »	Sélectionnez le jeu de paramètres de destination de l'enregistrement, puis cliquez sur la touche [Add Device] (Ajouter un périphérique) et sélectionnez un périphérique à ajouter.
Zone « Parameter Link Group »	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le groupe de liaisons de paramètres et sélectionnez [Add to Parameter Set] pour enregistrer le fader de la liaison principale ou la touche [ON].

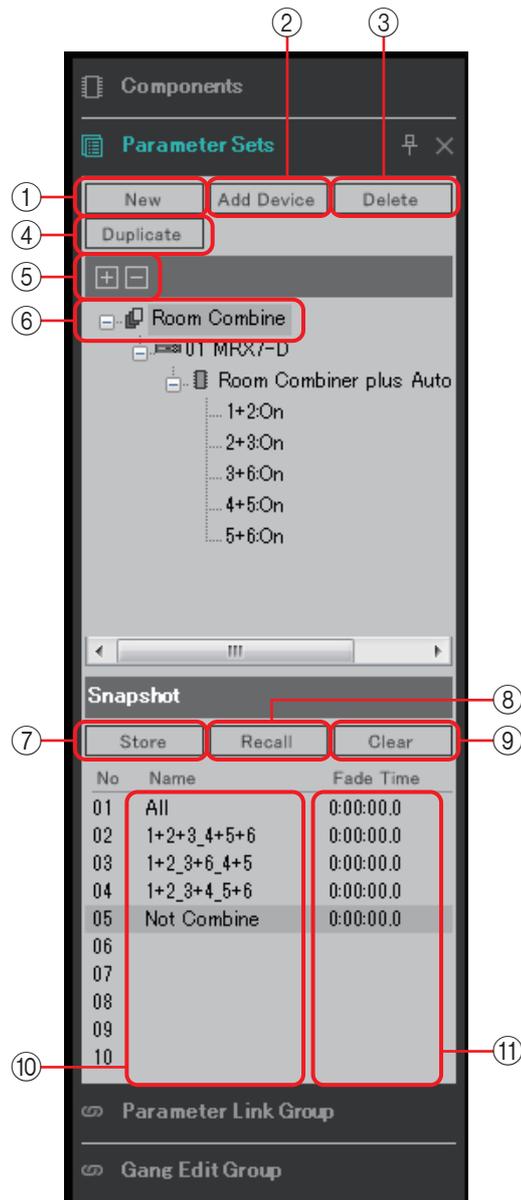
\*1. Vous pouvez également utiliser <Maj> ou <Ctrl> pour enregistrer simultanément plusieurs composants ou paramètres au sein d'un jeu de paramètres.

**NOTE** Si vous voulez rappeler tous les paramètres d'un composant, le rappel prendra moins de temps si vous enregistrez le composant lui-même plutôt que d'enregistrer ses paramètres individuels dans le jeu de paramètres séparément.  
Si vous rappelez tous les paramètres d'une unité MRX, le rappel prendra moins de temps si vous enregistrez l'unité MRX elle-même plutôt que d'enregistrer ses paramètres ou composants individuels séparément dans le jeu de paramètres.

Pour changer uniquement les réglages internes d'une unité MRX, il vaut mieux rappeler un instantané. Par contre, si vous voulez modifier d'autres éléments de l'unité MRX, en plus de ses paramètres internes, vous devriez enregistrer un instantané dans une présélection, de sorte que celui-ci soit rappelé dès que la présélection est rappelée.

Vous pouvez également combiner plusieurs instantanés au sein d'un même groupe (boîte de dialogue « Snapshot Group »). Le groupement des instantanés vous permet de rappeler plusieurs instantanés en une seule opération.

Les instantanés et les groupes d'instantanés peuvent également être affectés à un DCP, un DCP sans fil, un GPI, un programmeur en plus de leur affectation à une présélection. Vous pouvez également enregistrer un instantané dans une liste de type Remote Control Setup List et rappeler celle-ci à partir d'un contrôleur à distance.



Lorsque vous placez le curseur sur la frontière entre les zones « Parameter Sets » et « Snapshot », le curseur change de forme, ce qui vous permet de le faire glisser pour modifier la hauteur de « Snapshot ».

### ① Touche [New] (Nouveau)

Crée un nouveau jeu de paramètres.

### ② Touche [Add Device] (Ajouter un périphérique)

Enregistre un périphérique individuel dans un jeu de paramètres.

**NOTE** Même si vous enregistrez un périphérique en totalité, les réglages Link Master (Liaison principale) du groupe de liaisons de paramètres n'y seront pas inclus.

### ③ Touche [Delete] Suppression

Supprime le jeu de paramètres, l'unité MRX, le paramètre ou la liaison principale sélectionné(e).

**NOTE** Lorsqu'un des élément d'un jeu de paramètres est supprimé, il est également supprimé des données de l'instantané. Si, après le stockage d'un instantané, vous ajoutez un paramètre au jeu de paramètres, il vous faudra remplacer par écrasement et stocker l'instantané une fois de plus.

#### ④ **Touche [Duplicate] (Dupliquer)**

Duplique le jeu de paramètres sélectionné. Si vous souhaitez également dupliquer les instantanés, cochez la commande [Duplicate Snapshots Also] (Dupliquer aussi les instantanés) dans la boîte de dialogue « Duplicate » qui apparaît.

#### ⑤ **Touches [+]/[-]**

Permettent d'étendre ou de réduire entièrement l'affichage du jeu de paramètres.

#### ⑥ **Nom du jeu de paramètres**

Affiche le nom du jeu de paramètres. Vous pouvez double-cliquer sur le nom du jeu de paramètres pour le modifier.

**NOTE** Si un jeu de paramètres est sélectionné dans la zone « Parameter Sets », appuyez sur une touche alphabétique pour sélectionner le jeu de paramètres de la lettre initiale correspondante.

#### ⑦ **Touche [Store] (Stockage)**

Stocke (enregistre) un instantané.

#### ⑧ **Touche [Recall] (Rappel)**

Rappelle un instantané.

#### ⑨ **Touche [Clear] (Effacer)**

Supprime un instantané.

#### ⑩ **Champ [Name] (Nom)**

Affiche le nom de l'instantané. Vous pouvez double-cliquer sur le nom de l'instantané pour le modifier.

#### ⑪ **Champ [Fade Time] (Temps de fade)**

Ceci indique le temps (Fade Time) nécessaire pour modifier le niveau des composants de fader ou le niveau d'envoi des composants de la matrice qui sont enregistrés dans le jeu de paramètres. Double-cliquez sur cette option pour ouvrir la boîte de dialogue « Fade Time ». Dans la boîte de dialogue qui apparaît, spécifiez la durée requise pour faire appliquer le changement. Vous pouvez spécifier jusqu'à trois heures.



## □ Boîte de dialogue « Preset »

Si vous enregistrez un instantané dans une présélection, celui-ci pourra être rappelé en même temps que les périphériques tels que MTX, XMV ou DCP, par exemple.

Pour stocker tous les paramètres des unités MRX incluses dans le système MTX/MRX, stockez la présélection en appuyant sur la touche [Store] dans la boîte de dialogue « Preset ». Les paramètres sont liés à la présélection sous [All Parameters] (Tous les paramètres).

Toutefois, si vous souhaitez modifier uniquement certains des paramètres du MRX, remplacez [All Parameters] par un instantané. Voici quelques explications sur la manière d'enregistrer un instantané dans une présélection.

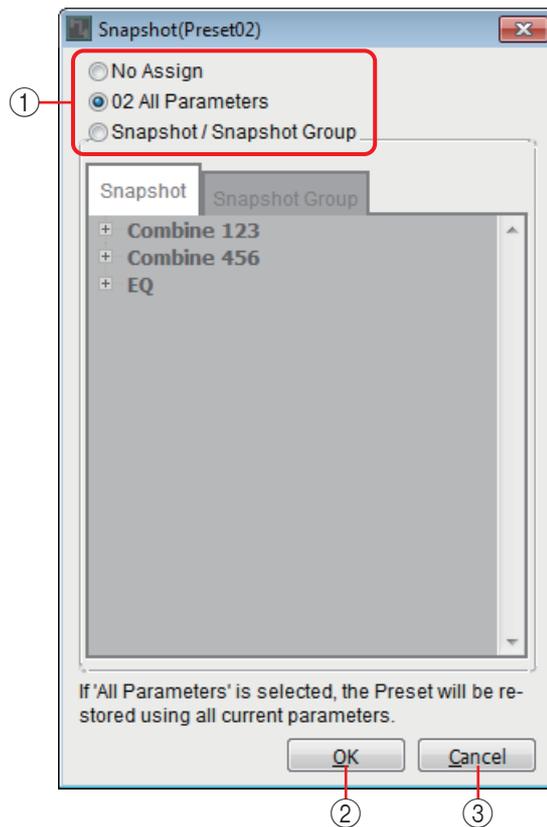
**NOTE** Lorsque vous sélectionnez [All Parameters], tous les réglages Link Master sont également inclus. Si vous souhaitez stocker tous les paramètres mais seulement quelques paramètres Link Master, enregistrez d'abord les périphériques individuels dans le jeu de paramètres puis enregistrez les paramètres Link Master séparément.

The screenshot shows the 'Preset' dialog box with a table of presets. The table has columns for No., Name, and various parameter categories: MTX3, MTX5-D, EXT.VO, MRX7-D, DCP, and Wireless DCP. Preset 02 'Party' is selected. Below the table are buttons for Copy, Paste, and Clear, and a legend for 'ALL' and 'P' symbols. At the bottom, there are 'Power on Default' and 'Emergency Recall' settings, and a 'Close' button.

No.	Name			MTX3	MTX5-D	EXT.VO	MRX7-D	DCP	Wireless DCP
01	Basic	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ALL	ALL	ALL	Conference	01 Basic	01 Basic
02	Party	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ALL	ALL	ALL	Party	02 Party	02 Party
03	[No Data]								
04	[No Data]								
05	[No Data]								
06	[No Data]								
07	[No Data]								
08	[No Data]								
09	[No Data]								
10	[No Data]								
11	Zone A Off	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ALL	P	ALL	11 ALL Parameters	No Assign	No Assign
12	Zone B Off	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALL	P	ALL	12 ALL Parameters	No Assign	No Assign
13	Zone C Off	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ALL	P	ALL	13 ALL Parameters	No Assign	No Assign
14	Zone D Off	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ALL	P	ALL	14 ALL Parameters	No Assign	No Assign
15	[No Data]								
16	[No Data]								
17	[No Data]								
18	[No Data]								
19	[No Data]								

Legend:  
 ALL: Recall all parameters  
 P: Recall partial parameters

Lorsque vous double-cliquez sur le champ MRX7-D d'une présélection dans la boîte de dialogue « Preset », la boîte de dialogue « Snapshot » apparaît.



### ① Touches de sélection de la méthode de rappel de la présélection

Selon la sélection opérée ici, le rappel de la présélection se déroule comme suit.

**No Assign (Aucune affectation)** : la présélection correspondante n'induit pas le rappel des paramètres du MRX.

**All Parameters (Tous les paramètres)** : la présélection correspondante contrôle tous les paramètres (y compris tous les réglages Lien Master) du MRX.

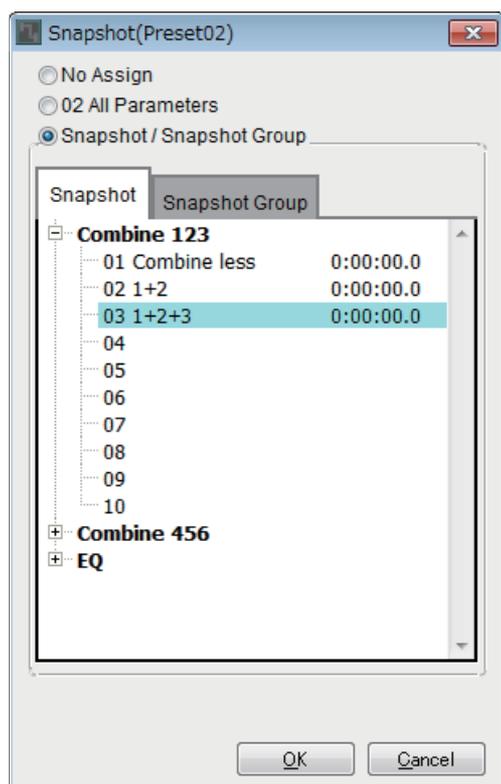
**Snapshot/Snapshot Group (Instantané/Groupe d'instantanés)** : la présélection correspondante entraîne le rappel d'un ou de plusieurs instantanés (groupe d'instantanés).

### ② Touche [OK]

Applique les réglages et ferme la boîte de dialogue.

### ③ Touche [Cancel]

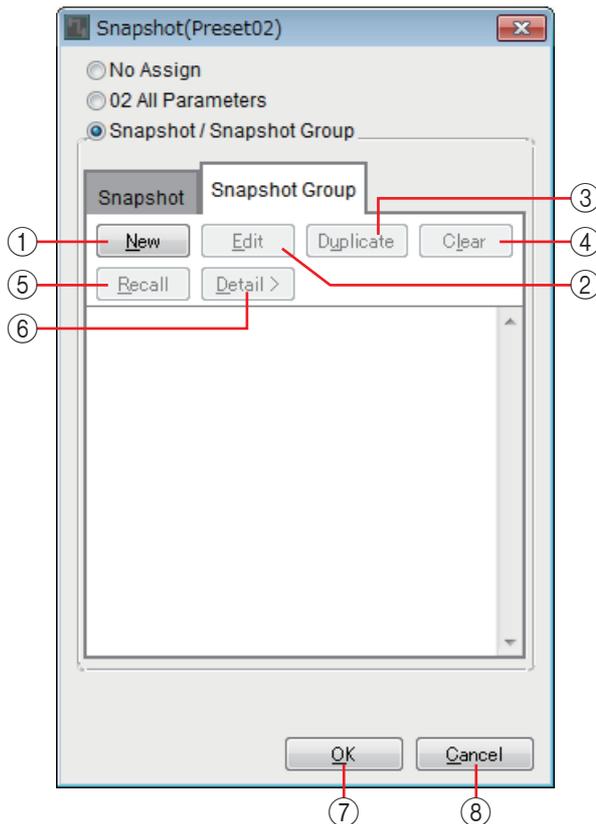
Ferme la boîte de dialogue sans appliquer de réglage.

**Utilisation d'une présélection pour rappeler un seul instantané uniquement**

Ouvrez l'onglet [Snapshot].

Sélectionnez l'instantané que vous souhaitez rappeler, puis cliquez sur la touche [OK].

## Utilisation d'une présélection pour rappeler plusieurs instantanés



Ouvrez l'onglet [Snapshot Group].

### ① Touche [New] (Nouveau)

Ouvre la Boîte de dialogue « New Snapshot Group » (Nouveau groupe d'instantanés), qui permet de créer un nouveau groupe d'instantanés.

### ② Touche [Edit] (Édition)

Ouvre la boîte de dialogue « Edit Snapshot Group » (Modifier le groupe Snapshot), qui permet d'éditer le groupe d'instantanés sélectionné. La procédure est quasiment identique à celle de la boîte de dialogue « New Snapshot Group » (Nouveau groupe d'instantanés).

### ③ Touche [Duplicate]

Copie le groupe d'instantanés sélectionné et ouvre la boîte de dialogue « Duplicate Snapshot Group » (Dupliquer le groupe Snapshot), qui permet de le modifier. La procédure est quasiment identique à celle de la boîte de dialogue « New Snapshot Group ».

### ④ Touche [Clear]

Supprime le groupe d'instantanés sélectionné.

### ⑤ Touche [Recall]

Rappelle le groupe d'instantanés sélectionné.

### ⑥ Touche [Detail>] (Détails)

Affiche/masque les instantanés enregistrés dans le groupe d'instantanés.

### ⑦ Touche [OK]

Applique les réglages et ferme la boîte de dialogue.

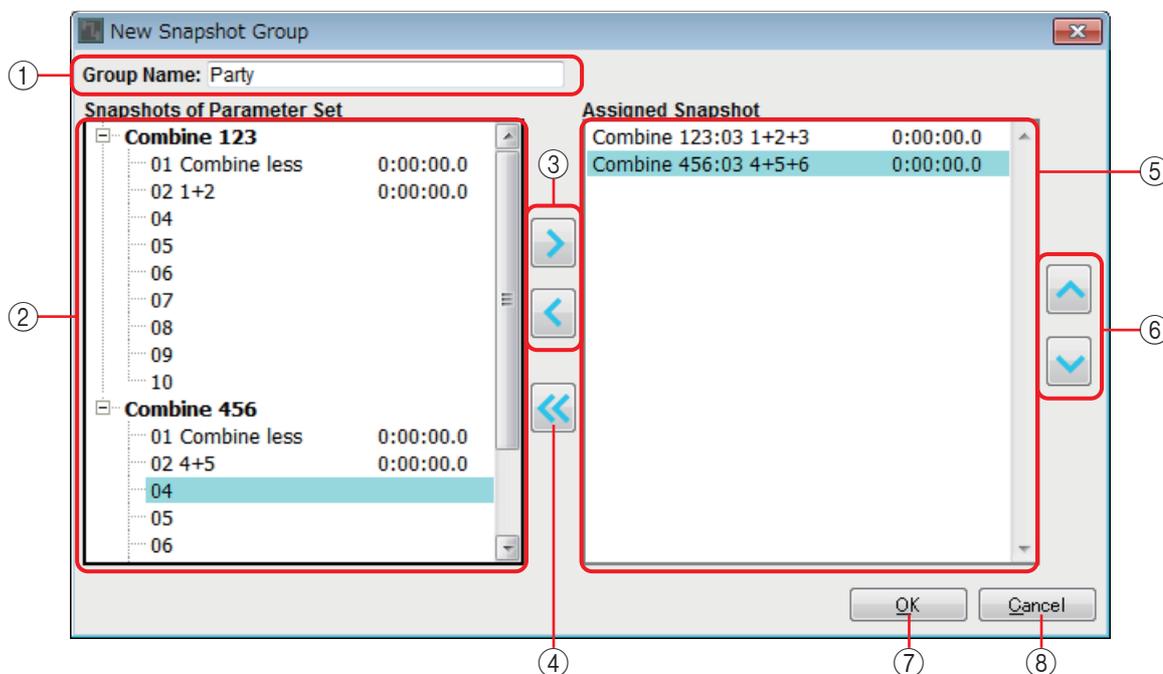
### ⑧ Touche [Cancel]

Ferme la boîte de dialogue sans appliquer de réglage.

## Boîte de dialogue « New Snapshot Group » (Nouveau groupe d'instantanés)

Un nouveau groupe d'instantanés rappelle plusieurs instantanés de manière successive. Un groupe d'instantanés nouvellement créé peut être utilisé avec une présélection, un programmeur, des périphériques GPI, DCP, Wireless DCP ou une Liste de configurations de commandes à distance.

Dans cette boîte de dialogue, vous pouvez sélectionner un instantané, l'enregistrer dans le groupe d'instantanés ou le supprimer.



### ① « Group Name » (Nom de groupe)

Affiche le nom du groupe d'instantanés. Vous pouvez sélectionner le nom de l'instantané affiché et le modifier.

### ② Champ « Snapshots of Parameter Set » (Instantanés de jeux de paramètres)

Affiche les instantanés stockés.

### ③ Touches [>]/[<]

Ces touches permettent d'enregistrer un instantané dans le groupe des instantanés ou de supprimer un groupe d'instantanés enregistré.

### ④ Touche [<<]

Cette touche supprime tous les instantanés enregistrés.

### ⑤ Champ « Assigned Snapshot » (Instantanés affectés)

Affiche les instantanés enregistrés dans le groupe d'instantanés.

### ⑥ Touches [^]/[v]

Utilisez ces touches pour modifier l'ordre de rappel des instantanés enregistrés.

### ⑦ Touche [OK]

Applique les réglages et ferme la boîte de dialogue.

### ⑧ Touche [Close]

Ferme la boîte de dialogue sans appliquer de réglage.

## Zone « Parameter Link Group »

Vous pouvez créer un groupe de liaisons de paramètres qui lie plusieurs paramètres, tels que Level (Niveau) ou ON/OFF (Activation/désactivation). Les paramètres de plusieurs unités MRX au sein du système MTX/MRX peuvent être enregistrés dans un seul groupe de liaisons de paramètres. Un paramètre peut aussi être enregistré dans plusieurs groupes de liaisons de paramètres.

Un groupe de liaisons de paramètres nouvellement créé peut être utilisé avec un instantané, un programmeur, des périphériques GPI, DCP, Wireless DCP ou une Liste de configurations de commandes à distance.

Les paramètres de type Level et ON/OFF ne peuvent pas coexister au sein du même groupe de liaisons de paramètres.

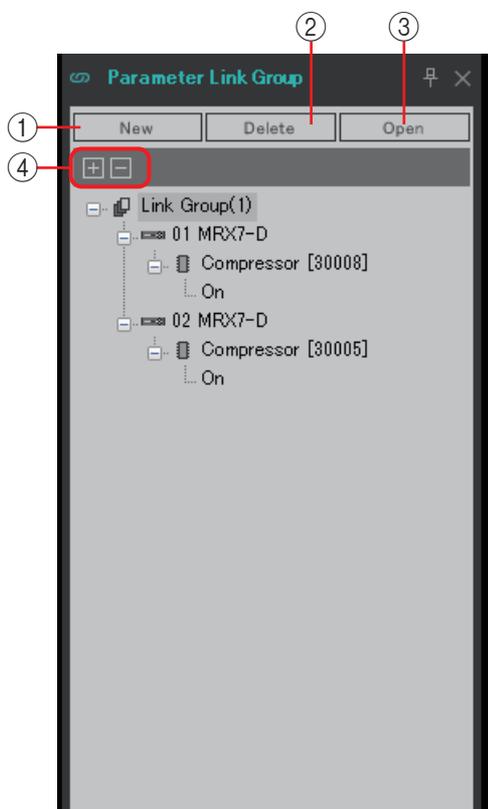
Chaque système MTX/MRX peut avoir jusqu'à 64 groupes de liaisons de paramètres.

L'enregistrement des paramètres dans un groupe de liaisons de paramètres s'effectue de plusieurs manières, décrites ci-dessous.

Source d'enregistrement	Méthode d'enregistrement
Fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages des paramètres	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser et déposer un paramètre sur le nom du groupe de liaisons de paramètres.
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un paramètre puis servez-vous de la commande [Add to Parameter Link Group] pour sélectionner le groupe de liaisons de paramètres dans lequel le paramètre en question sera enregistré.
Zone « Parameters »*1	Faites glisser et déposer un paramètre sur le nom d'un groupe de liaisons de paramètres.
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un paramètre puis servez-vous de la commande [Add to Parameter Link Group] pour sélectionner le groupe de liaisons de paramètres dans lequel le paramètre en question sera enregistré.

\*1. Vous pouvez également utiliser <Maj> ou <Ctrl> pour enregistrer simultanément plusieurs paramètres dans un groupe de paramètres liés.

**NOTE** Si un groupe de liaisons de paramètres est sélectionné dans la zone « Parameter Link Group », appuyez sur une touche alphabétique pour sélectionner le groupe de liaisons de paramètres de la lettre initiale correspondante.



### ① Touche [New]

Crée un nouveau groupe de liaisons de paramètres.

### ② Touche [Delete]

Supprime le groupe de liaisons de paramètres ou le paramètre sélectionné.

### ③ Touche [Open] (Ouvrir)

Affiche l'éditeur de liaisons principales pour le groupe de liaisons de paramètres sélectionné.

### ④ Touches [+]/[-]

Permettent d'étendre ou de réduire entièrement l'affichage du groupe de liaisons de paramètres.

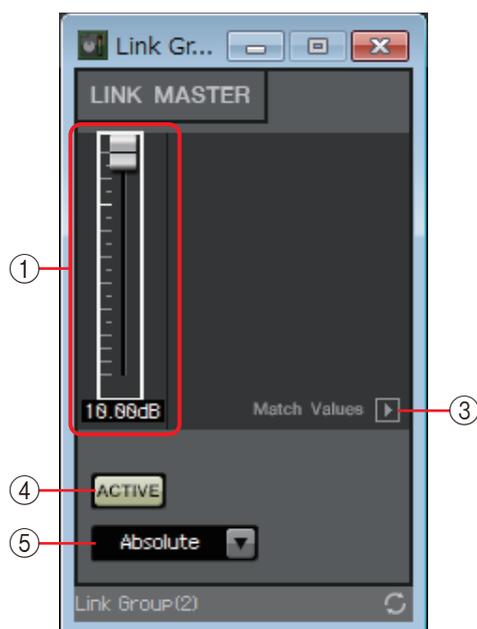
## □ Éditeur de liaisons principales

Chaque groupe de liaisons de paramètres dispose d'une liaison principale.

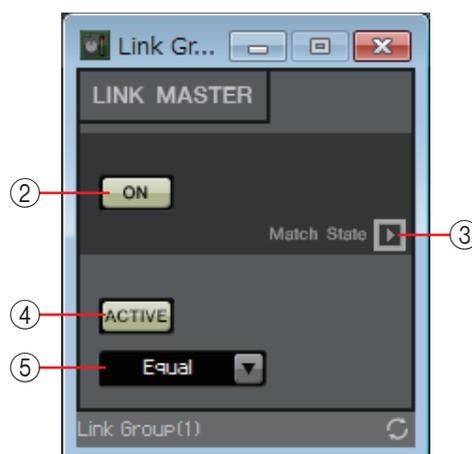
Lorsque vous changez un paramètre de liaison principale, la modification affecte également les paramètres qui sont enregistrés dans le groupe de liaisons de paramètres. Même lorsque vous changez un paramètre enregistré dans le groupe de liaisons de paramètres, la modification n'affecte pas les paramètres des liaisons principales.

Le nom du groupe de liaisons de paramètres est affiché dans la barre de titre et au bas de l'éditeur.

Type LEVEL



Type ON/OFF



① **Fader (type Level uniquement)**

Spécifie la valeur d'un paramètre de type niveau.

② **Touche [ON] (type ON/OFF uniquement)**

Active ou désactive le paramètre.

③ **Touche [Match Values] (Valeurs de concordance)**

Si la valeur [Absolute] (Absolu) ou [Equal] (Égal) est sélectionnée dans la zone de liste modifiable, cette touche définit le paramètre enregistré sur la même valeur que celle de la liaison principale.

④ **Touche [ACTIVE] (Activé)**

Si cette touche est activée, le groupe de liaisons de paramètres sera activé. Désactivez la touche lorsque vous voulez désactiver temporairement la liaison.

⑤ **Zone de liste modifiable**

Spécifie comment les réglages de type Level et ON/OFF sont appliqués.

[Absolute]/[Equal] (Absolu/Ѐgal)	Règle la valeur du paramètre enregistré sur la même valeur que celle de la liaison principale.
[Relative]/[Opposite] (Relatif/Opposї)	Lorsque vous utilisez la liaison principale, les paramètres enregistrés changent tout en conservant leur position relative.

## Zone « Gang Edit Group »

Cette zone vous permet de créer des groupes d'édition d'éléments multiples qui assurent la liaison de différents composants entre eux. Les composants de plusieurs unités MRX au sein d'un système MTX/MRX peuvent être enregistrés dans un seul groupe d'édition d'éléments multiples.

Ceci vous permet de modifier simultanément les paramètres de composants similaires au sein d'un groupe. Dans la mesure où cette opération s'effectue même hors ligne, vous pouvez y recourir pour procéder à des ajustements fins (par exemple) de Speaker Processor (Processeur de haut-parleur) tout en écoutant le son à l'emplacement actuel.

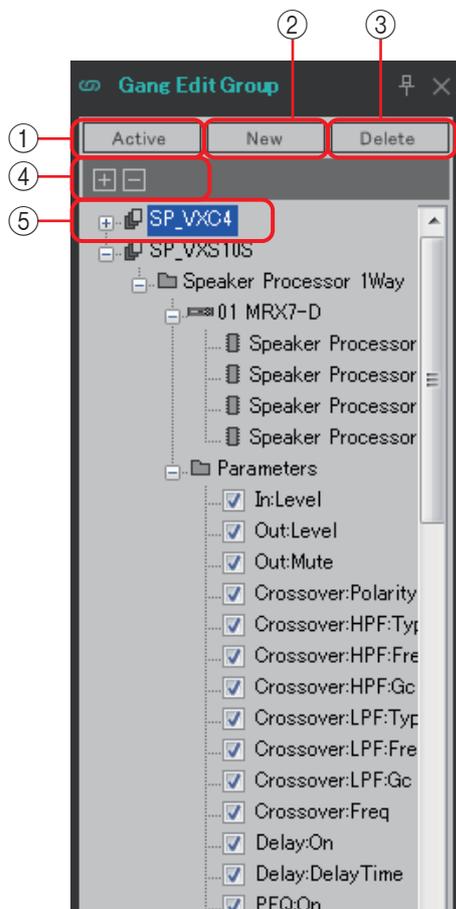
Lorsque vous ouvrez l'éditeur de composants de n'importe quel composant que vous souhaitez éditer, celui-ci devient l'élément maître qui vous permet de modifier les réglages des autres composants liés. Si vous voulez utiliser la fonction Link après avoir effectué les réglages de groupe d'édition d'éléments multiples, assurez-vous de laisser MTX-MRX Editor et le système MTX/MRX dans l'état en ligne durant l'opération.

Chaque système MTX/MRX peut avoir jusqu'à 64 groupes d'édition d'éléments multiples.

L'enregistrement des paramètres dans un groupe d'édition d'éléments multiples s'effectue de plusieurs manières, décrites ci-dessous.

Source d'enregistrement	Méthode d'enregistrement
Feuille de conception	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser un composant et déposez-le sur le nom d'un groupe d'édition d'éléments multiples.
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant puis servez-vous de la commande [Add to Gang Edit Group] (Ajouter au groupe d'édition d'éléments multiples) pour sélectionner le groupe d'édition d'éléments multiples dans lequel le composant en question sera enregistré.
Zone « Parameters »*1	Faites glisser un composant et déposez-le sur le nom d'un groupe d'édition d'éléments multiples.
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant puis servez-vous de la commande [Add to Gang Edit Group] pour sélectionner le groupe d'édition d'éléments multiples dans lequel le composant en question sera enregistré.

\*1. Vous pouvez également utiliser <Maj> ou <Ctrl> pour enregistrer simultanément plusieurs composants dans un groupe d'édition d'éléments multiples.



① **Touche [Active] (Activé)**

Active/désactive la fonction de groupe d'édition d'éléments multiples. Ceci s'applique au groupe actuellement sélectionné.

② **Touche [New] (Nouveau)**

Crée un nouveau groupe d'édition d'éléments multiples.

③ **Touche [Delete]**

Supprime le groupe d'édition d'éléments multiples ou le composant sélectionné.

④ **Touches [+]/[-]**

Permettent d'étendre ou de réduire entièrement l'affichage du groupe d'édition d'éléments multiples.

⑤ **Case à cocher [Parameters] (Paramètres)**

Sélectionnez la case à cocher pour les paramètres que vous souhaitez lier.

La procédure effective est décrite ci-dessous.

**1. Cliquez sur la touche [New].**

**2. Saisissez un nouveau nom pour le groupe d'édition d'éléments multiples, puis cliquez sur la touche [OK].**

**3. Faites glisser un composant et déposez-le dans la feuille de conception tout en maintenant <la touche Ctrl> enfoncée ou exécutez l'opération depuis la zone « Parameters ».**

**4. Décochez la case à cocher des paramètres que vous ne voulez pas lier.**

**5. Cliquez sur les touches [Active] ou [Gang Edit] situées parmi les touches d'outils.**

**6. Sélectionnez le groupe d'édition d'éléments multiples que vous souhaitez lier.**

**7. Double-cliquez sur un composant dans la feuille de conception associée au groupe d'édition d'éléments multiples sélectionné.**

**8. Utilisez l'éditeur de composants pour modifier le paramètre.**

Les paramètres de même type que les composants associés au groupe d'édition d'éléments multiples sont modifiés en tandem avec ces derniers.

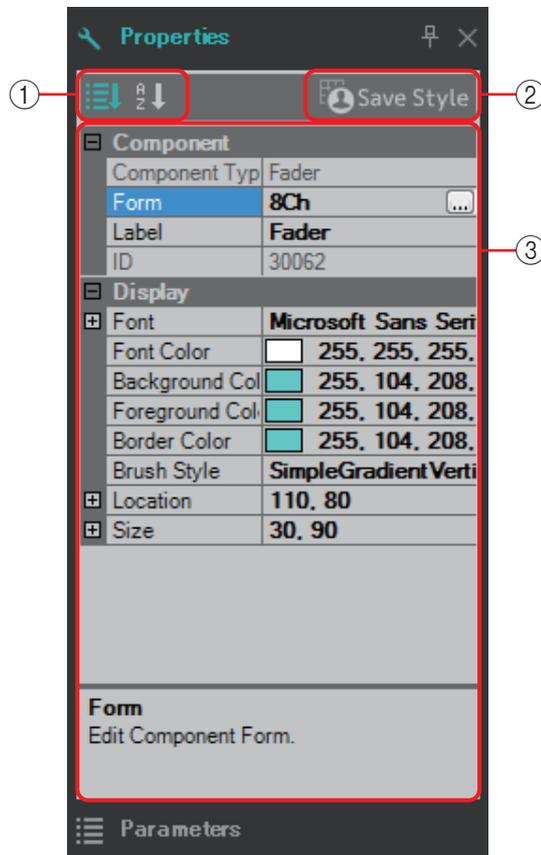
**9. Cliquez sur les touches [Active] ou [Gang Edit] situées parmi les touches d'outils.**

Cette opération permet de spécifier l'état non lié.

**NOTE** Lorsque MTX-MRX Editor est en ligne et la touche [Active] activée, l'utilisation d'un contrôleur externe modifie les paramètres liés.

## Zone « Properties »

Dans cette zone, vous pouvez afficher et modifier les informations relatives au composant, au port, au câblage ou à la feuille de conception actuellement sélectionné(e). Cliquez sur le champ Form pour faire apparaître le [...] puis cliquez dessus pour sélectionner le nombre désiré de canaux. Ce réglage ne peut pas être modifié sur un composant n'affichant pas [...].



### ① Touches de sélection de l'affichage

Ces touches permettent de spécifier si les éléments de style utilisateur sont présentés par catégorie (  ) ou par ordre alphabétique (  ).

### ② Touche [Save Style] (Enregistrer le style)

Enregistre les réglages actuellement affichés sur l'ordinateur en tant que style utilisateur. Les composants, les ports, les câblages ainsi que la feuille de conception peuvent ainsi être sauvegardés.

Les éléments spécifiés dans la zone « Propriétés » peuvent être sauvegardés en tant que style utilisateur, de sorte que la prochaine fois que vous placez un nouveau composant ou connectez des câbles, ils seront placés avec la même apparence qu'ils avaient à leur enregistrement sous forme de style.

Si vous voulez utiliser le même style utilisateur sur un autre ordinateur, exécutez l'une des procédures suivantes.

- Sélectionnez le menu [File] → [Export Style] pour enregistrer le style utilisateur sous forme de fichier, puis sélectionnez le menu [File] → [Import Style] sur l'autre ordinateur afin de charger le fichier.
- Sélectionnez le menu [File] → [Save with Style] pour créer un fichier de projet incluant le style utilisateur ; puis une fois le fichier chargé sur l'autre ordinateur, sélectionnez le menu [File] → [Import Style from Project File] afin de charger le fichier.

### ③ Propriétés

Cette zone affiche des informations sur le composant, le port, le câblage ou la feuille de conception actuellement sélectionné(e).

Cliquez sur un élément à droite pour modifier les informations y afférentes. Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments de même type et les éditer simultanément.

- NOTE**
- Par contre, le type de composant et son ID ne sont pas modifiables.
  - Si plusieurs éléments sont sélectionnés, les informations concernant le dernier élément sélectionné seront affichées.
  - Si un port est sélectionné, cliquez sur la touche située sur le côté droit de la zone d'édition [Label] (Étiquette) afin d'afficher la *Boîte de dialogue « Port Name » (Nom de port)*.

# Composants et éditeur de composants

Cette section passe en revue les composants, l'éditeur de composants ainsi que les boîtes de dialogue et les fenêtres étroitement liées aux composants. Pour les composants qui diffèrent par le nombre d'entrées et de sorties, l'illustration montre le modèle le plus typique.

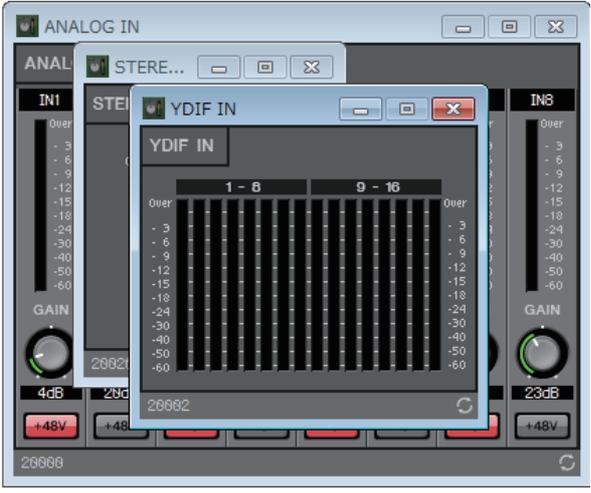
Lorsque vous double-cliquez sur un composant dans la feuille de conception, l'éditeur de composants s'ouvre.

Si vous cliquez avec le bouton droit pour accéder au menu contextuel et choisissez [Register as default Values] (Enregistrer comme valeurs par défaut), les valeurs actuelles des paramètres seront enregistrées comme étant leur valeur par défaut. Un nouveau composant sera placé avec les valeurs enregistrées. Ces valeurs par défaut peuvent également être exportées/importées comme un fichier de style utilisateur. Pour plus de détail sur le menu contextuel, reportez-vous à « [Menus contextuels](#) ».

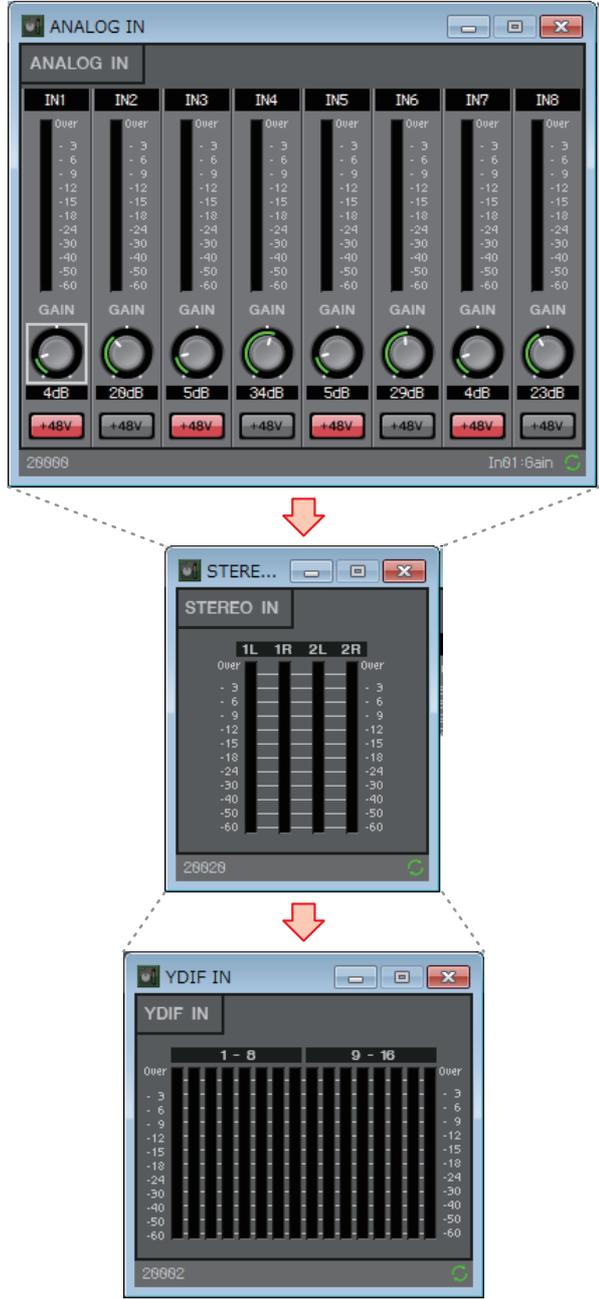
L'ID de composant s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'éditeur de composants. Ceci sert à différencier différents exemples d'un même composant.

Si vous ne voulez pas ouvrir plusieurs éditeurs de composants, cliquez sur le symbole de recyclage (♻️) en bas à droite de l'éditeur de composants pour l'afficher en vert (🟢). Par contre, si vous ouvrez un autre éditeur de composants, l'affichage de l'éditeur de composants au premier plan sera modifié.

**Si le symbole de recyclage est gris**



**Si le symbole de recyclage est vert**



## □ Édition des paramètres

Cette section vous explique comment régler les paramètres dans l'éditeur de composants.

### Boutons

Il existe plusieurs façons d'éditer un paramètre de bouton.



- Sélectionnez le bouton, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez le curseur de la souris vers le haut ou vers le bas.
- Sélectionnez le bouton et tournez la molette de la souris.
- Sélectionnez la zone d'affichage numérique, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez le curseur de la souris vers le haut ou vers le bas.
- Sélectionnez la zone d'affichage numérique et tournez la molette de la souris.
- Double-cliquez sur la zone d'affichage numérique et entrez directement la valeur numérique souhaitée.

### Curseurs

Il existe plusieurs façons d'éditer des paramètres de curseurs tels que les faders.



- Faites glisser le contrôleur du curseur.
- Sélectionnez le contrôleur du curseur et tournez la molette de la souris à l'intérieur du cadre.
- Sélectionnez la zone d'affichage numérique, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez le curseur de la souris vers le haut ou vers le bas.
- Sélectionnez la zone d'affichage numérique et tournez la molette de la souris.
- Double-cliquez sur la zone d'affichage numérique et entrez directement la valeur numérique souhaitée.

### Touches

Le paramètre d'une touche change lorsque vous cliquez sur la touche en question.

Il existe plusieurs types de touches. La couleur de l'illumination des touches varie en fonction de la fonction.

- **Basculement d'une fonction entre les états d'activation et de désactivation**  
Cette touche s'allume lorsque la fonction est activée.

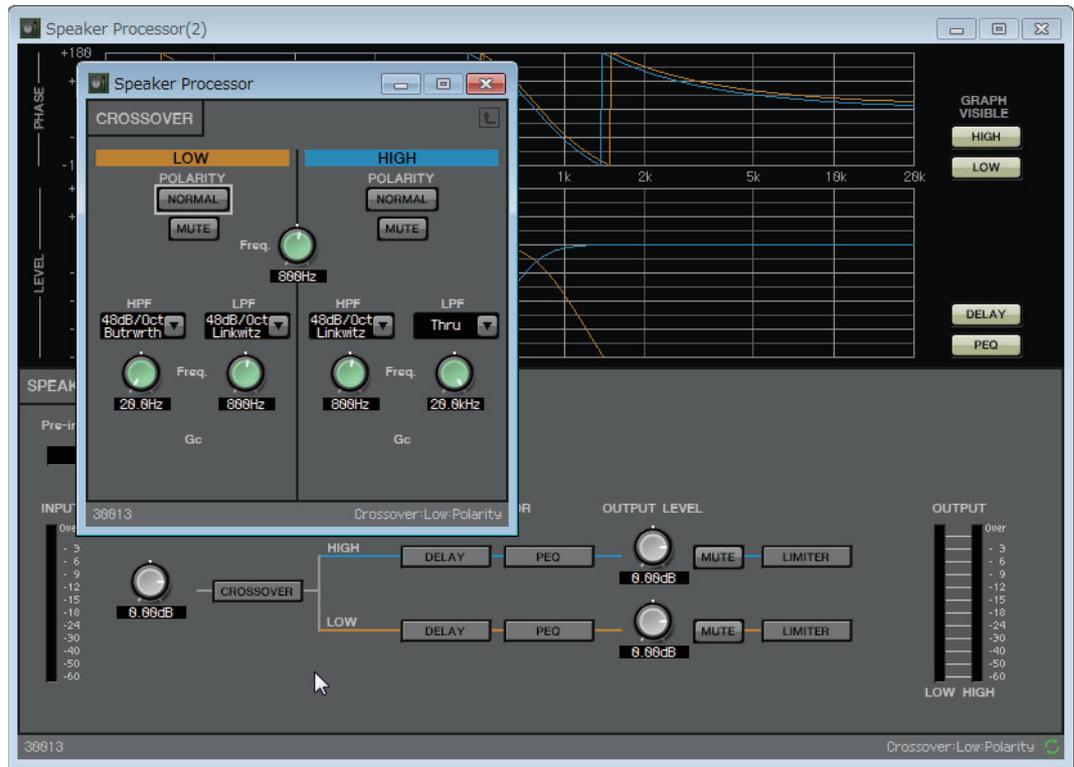


- **Sélections mutuellement exclusives**

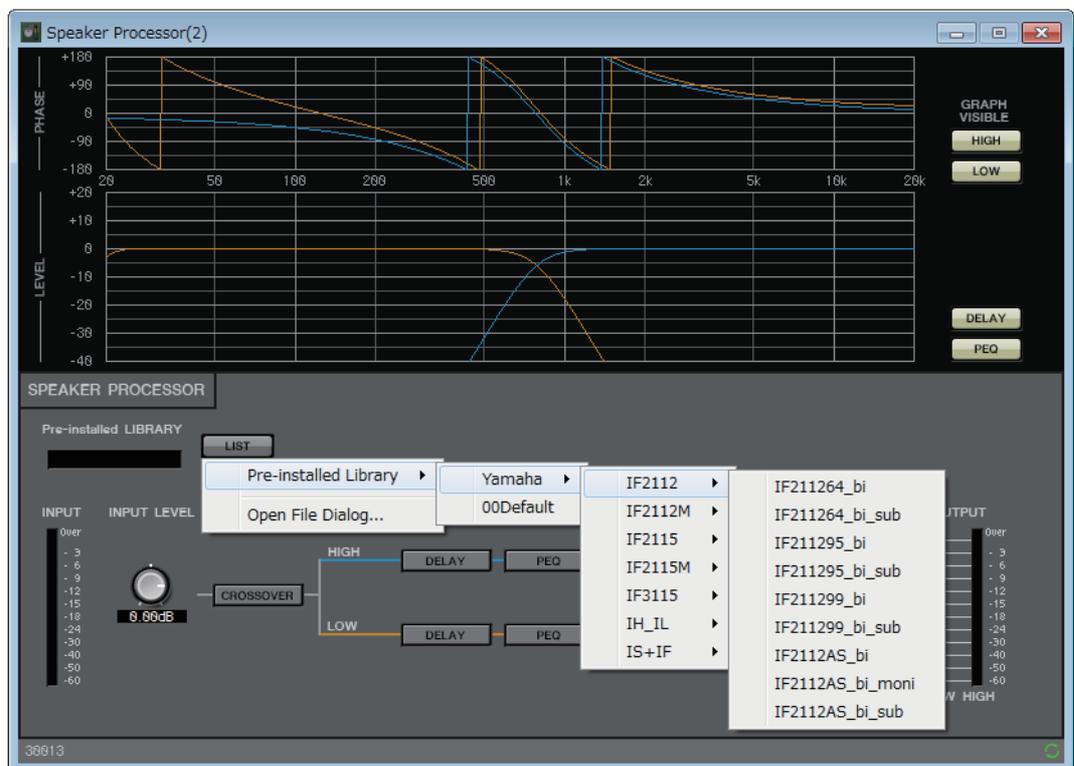
Dans un jeu de plusieurs touches, l'activation d'une touche désactive toutes les autres.



- **Ouverture d'une fenêtre de réglage des paramètres ou d'un autre éditeur de composants**  
Cliquez sur la touche pour ouvrir une fenêtre de réglage des paramètres ou un autre éditeur de composants.



- **Affichage d'un menu**  
Cliquez sur la touche pour accéder à un menu.



## □ Compensation d'écho acoustique (AEC)

La compensation d'écho acoustique (AEC) est une fonction qui élimine l'écho acoustique susceptible de poser un problème durant la tenue d'une conférence à distance, lorsque le son d'un haut-parleur est capté par les microphones ou réfléchi par un mur ou en cas de génération d'un bruit permanent tel que celui qui est produit par les systèmes de climatisation. En fournissant à l'autre partie un son audio clair dont l'écho et le bruit ont été supprimés, il devient possible d'engager une conversation en douceur durant la conférence à distance.

Afin d'éliminer l'écho acoustique provenant de l'autre partie, celle-ci doit elle aussi être équipée d'un système fournissant une fonction de compensateur d'écho acoustique.

Le MRX7-D peut fournir jusqu'à huit canaux de compensation d'écho acoustique (AEC) par unité.

Le volume de retard suivant est ajouté à un trajet de signal sur lequel le composant AEC est placé.

**Lorsque l'horloge de mots est à 44,1 kHz :** 26,17 msec

**Lorsque l'horloge de mots est à 48 kHz :** 24,02 msec



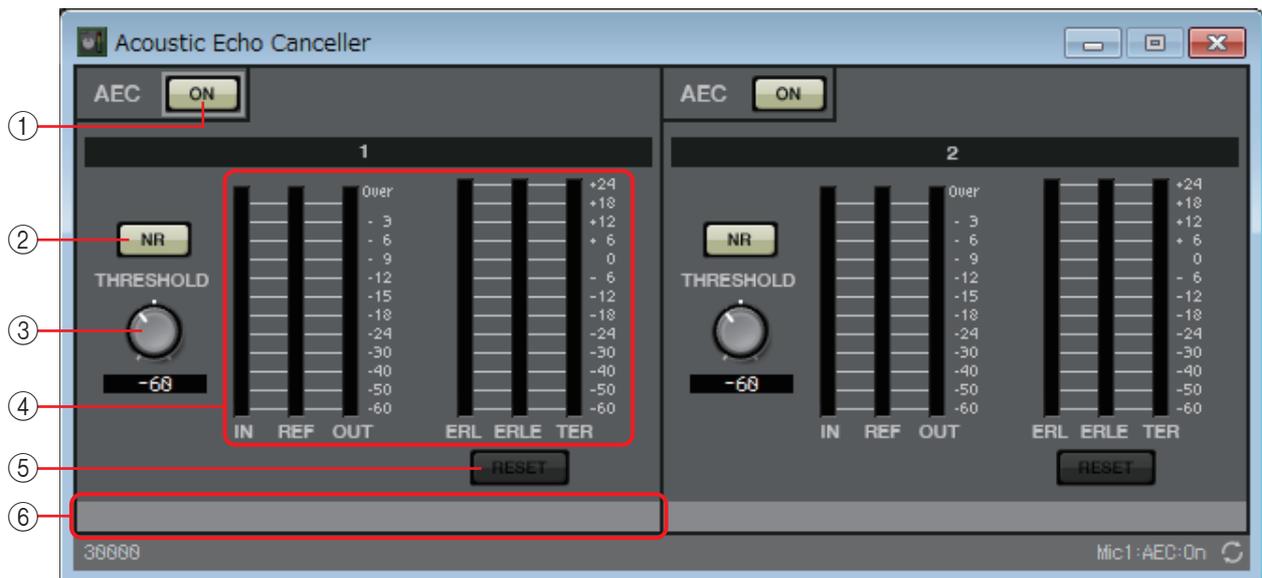
Les entrées AEC sont comme suit, en partant du haut.

- **MicIn 1** : entrée depuis micro
- **MicIn 2** : entrée depuis micro
- **Référence** : entrée du signal que vous ne voulez pas transmettre à l'emplacement distant (signal considéré comme un écho devant être retiré) (par exemple, Codec In)

**NOTE** Utilisez les micros de la même salle de conférence comme entrée sur MicIn 1 et MicIn 2.

### ■ Éditeur « AEC »

Vous pouvez effectuer ici les différents réglages AEC. Dans la partie gauche de l'écran, procédez aux réglages du micro relié à MicIn 1 ; dans la partie droite de l'écran, faites les réglages pour le micro relié à MicIn 2.



#### ① Touche AEC [ON]

Fait basculer la fonction AEC entre les états d'activation et de désactivation.

② **Touche [NR]**

Il s'agit d'un sélecteur d'activation/désactivation de la fonction de réduction de bruit, qui élimine le bruit permanent produit par un projecteur ou un climatiseur situé à l'emplacement local. Nous vous recommandons de garder ce sélecteur en état d'activation.

③ **Bouton [THRESHOLD]**

Lorsque vous appliquez la réduction de bruit, le bruit qui excède le niveau de seuil est atténué jusqu'au niveau spécifié par Threshold (Seuil).

④ **Indicateurs de niveau**

Affichent les niveaux d'entrée/sortie et les informations liés à l'écho acoustique.

- **Indicateur de niveau [IN]**  
Affiche le niveau d'entrée depuis le micro.
- **Indicateur de niveau [REF]**  
Affiche le niveau d'entrée depuis la référence.
- **Indicateur de niveau [OUT]**  
Indique le niveau du signal de sortie depuis l'AEC.
- **Indicateur de niveau [ERL]**  
Affiche le ratio entre « l'entrée de référence » et le « degré d'écho inclus dans l'entrée de micro détectée par l'AEC ».  
Dans une configuration idéale, le réglage de l'ERL (Affaiblissement d'écho) est généralement compris dans une plage approximative allant de 0 dB à -16 dB. Si cette valeur est supérieure à 0 dB, le niveau d'entrée de micro est peut-être trop élevé ou le micro et le haut-parleur peuvent être trop proches l'un de l'autre. Si cette valeur est inférieure à -16 dB, le niveau d'entrée de micro risque d'être trop faible.
- **Indicateur de niveau [ERLE]**  
Indique la quantité d'écho acoustique en dB qui en a été retiré de l'entrée de micro à la suite de l'identification par l'AEC. Si l'écho a été supprimé correctement, une valeur négative est affichée.
- **Indicateur de niveau [TER]**  
Indique la quantité d'écho acoustique en dB qui aura été finalement supprimée.

⑤ **Touche [RESET] (Réinitialisation)**

Cliquez sur cette touche pour réinitialiser les informations identifiées par l'AEC.

⑥ **Zone de texte de port**

Indique le nom de port. Vous pouvez double-cliquer sur le nom pour le modifier.

## □ Ambient Noise Compensator (ANC)

ANC (Compensation de bruit ambiant) est une fonction qui renforce ou atténue le niveau du programme source selon le niveau transmis en entrée par un micro de détection de bruit ambiant. La fonction ANC fournie par le MTX est un ANC de type « gap » (écart) qui détecte les intervalles de silence, par exemple entre les morceaux, ainsi que le niveau de bruit pendant ces intervalles, puis règle le niveau du signal en conséquence.

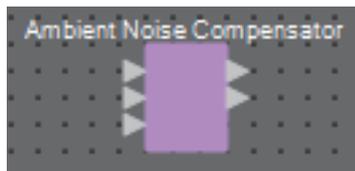
Lorsque vous placez cet élément dans la feuille de conception, sélectionnez MONO ou STEREO en fonction du programme source. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à l'exemple du cas de STEREO.

Placez ce micro de détection du bruit ambiant à un endroit où il ne captera pas directement le son émis par les haut-parleurs, mais à proximité de la source du bruit ambiant, par ex., au plafond au centre de la salle, au-dessus de la foule ou du public, et à distance des haut-parleurs.

### Exemples d'utilisation

**Exemple 1 :** Dans un lieu où un discours est prononcé, cette fonction augmente ou diminue automatiquement le volume de la zone en fonction du niveau de bruit ambiant (par ex., bruit de foule).

**Exemple 2 :** Dans un restaurant, la fonction règle la musique d'ambiance (programme source) en fonction du bruit des conversations environnantes afin de préserver l'intimité.



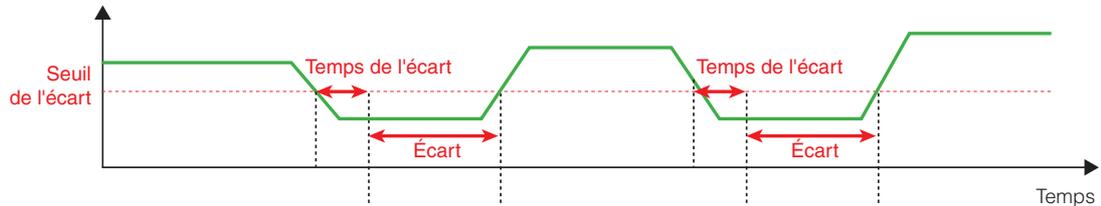
Connectez le signal du micro de détection du bruit ambiant à l'entrée inférieure.

## Éditeur de « Ambient Noise Compensator »

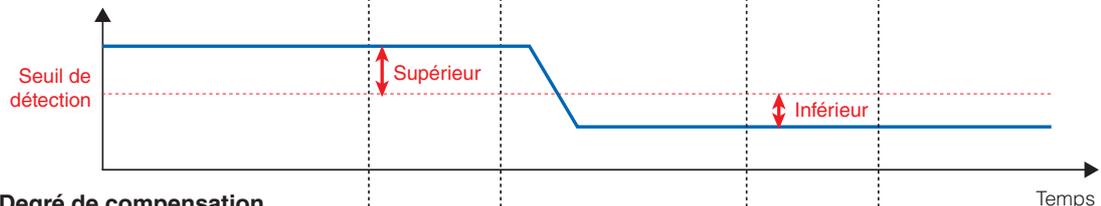
Vous pouvez effectuer ici les différents réglages ANC.



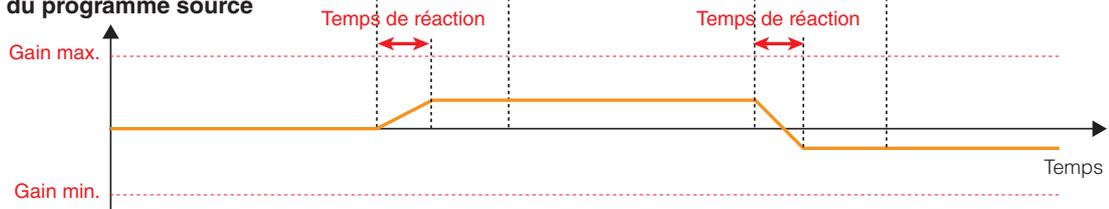
Niveau d'entrée du programme source



Niveau de bruit ambiant



Degré de compensation du programme source



### ① Touche [ON] (Activation) de la section ANC

Bascule la fonction ANC entre les états d'activation et de désactivation.

### ② AMBIENT (Ambiant)

- **Indicateur de niveau**  
Affiche le niveau de bruit ambiant.
- **Bouton [THRESHOLD] (Seuil)**  
Définit le niveau moyen de bruit ambiant. Si le niveau du bruit ambiant dépasse cette valeur, le niveau du programme source sera augmenté ; lorsque le niveau est inférieur à cette valeur, le niveau du programme source est au contraire abaissé.

### ③ **GAP (Écart)**

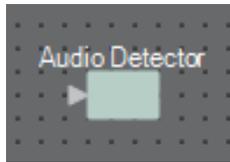
- **Bouton [THRESHOLD]**  
Spécifie la valeur de seuil du programme source.  
Si le niveau de signal du programme source reste inférieur au seuil pendant une durée spécifiée, cela sera interprété comme un écart.
- **Bouton [TIME] (Temps)**  
Détermine la durée nécessaire pour détecter un écart.

### ④ **PROGRAM SOURCE GAIN (Gain de programme source)**

- **Bouton [MIN GAIN] (Gain min.)**  
Spécifie la valeur minimale de la compensation de niveau du programme source.
- **Bouton [MAX GAIN] (Gain max.)**  
Spécifie la valeur maximale de la compensation de niveau du programme source.
- **Bouton [GAIN RATIO]**  
Détermine le ratio de la compensation de niveau du programme source. Ceci est spécifié comme étant le ratio de la « Compensation de niveau du programme source » : « Degré de l'augmentation du bruit ambiant par rapport à la valeur de seuil ».
- **Bouton [RESPONSE TIME] (Temps de réponse)**  
Spécifie la vitesse de réaction du niveau de compensation.
- **Indicateur de niveau**  
Affiche le niveau de sortie du programme source après compensation.

## □ Audio Detector

Audio Detector (Détecteur audio) est une fonction qui détecte les signaux audio. En enregistrant le voyant de détection sur GPI Output (Sortie GPI), un signal pourra être émis depuis le connecteur [OUT] (Sortie) de la section GPI de l'unité lors de la détection d'un signal audio.



### Éditeur de « Audio Detector »

Cet écran vous permet de spécifier la valeur de seuil du signal audio et de surveiller si une entrée dépassant la valeur seuil est détectée.



#### ① Voyant de détection

S'allume lorsqu'une entrée dépassant la valeur de seuil est détectée. Si le voyant de détection est enregistré dans une liste GPI Output (Sortie GPI) ou Remote Control Setup (Configuration de commande à distance), son état d'illumination sera visible depuis le périphérique externe.

#### ② Bouton [THRESHOLD] (Seuil)

Spécifie la valeur seuil à laquelle un signal audio est détecté.

#### ③ Touche [INFINITE HOLD] (Maintien infini)

Si cette touche est activée, le voyant de détection restera allumé pendant toute la durée de détection du voyant.

Lorsque la touche est désactivée, le voyant de détection s'allume en cas de détection du signal audio et lorsque le signal audio tombe sous la valeur seuil, le voyant de détection s'éteint une fois que le temps spécifié par le bouton [HOLD] est écoulé.

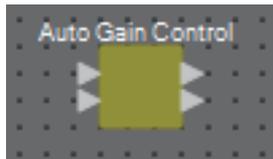
#### ④ Bouton [HOLD] (Maintien)

Lorsque la touche [INFINITE HOLD] est désactivée, ce bouton spécifie le temps d'illumination du voyant de détection après que le signal audio soit tombé sous la valeur seuil.

## □ Auto Gain Controller (AGC)

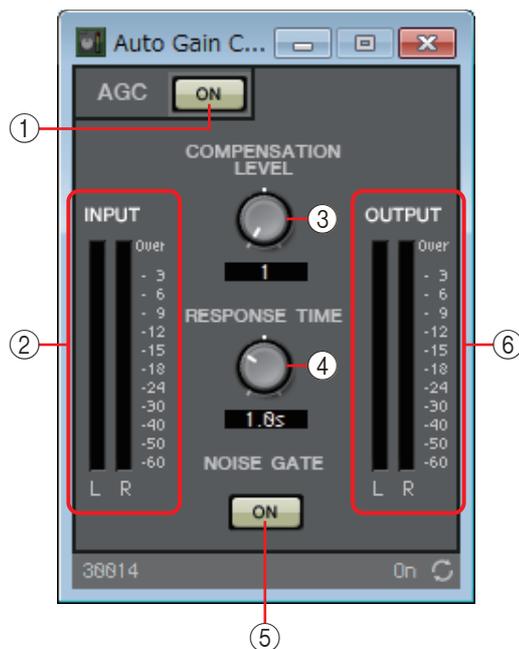
AGC (Contrôleur de gain automatique) permet de compenser automatiquement le gain en fonction du niveau d'entrée, en maintenant un niveau de sortie constant pour un signal d'entrée dont le niveau est fluctuant. Par exemple, les variations de proximité par rapport au micro et de volume de la voix selon les personnes qui utilisent le micro peuvent faire varier l'amplification de la voix en volume et la rendre moins intelligible. Dans ces cas, le volume sera automatiquement ajusté dans une plage définie.

Lorsque vous placez cet élément dans la feuille de conception, sélectionnez MONO ou STEREO en fonction de l'entrée/sortie. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à l'exemple du cas de STEREO.

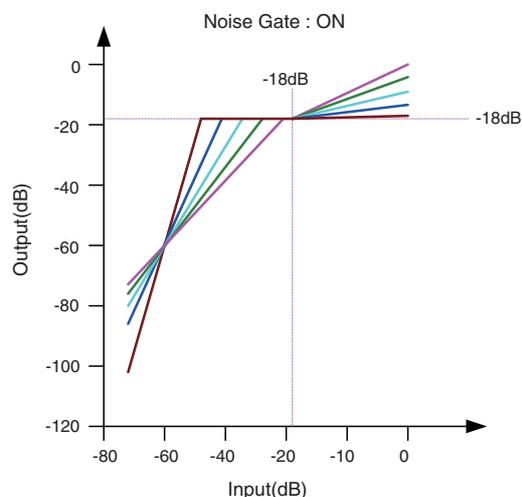
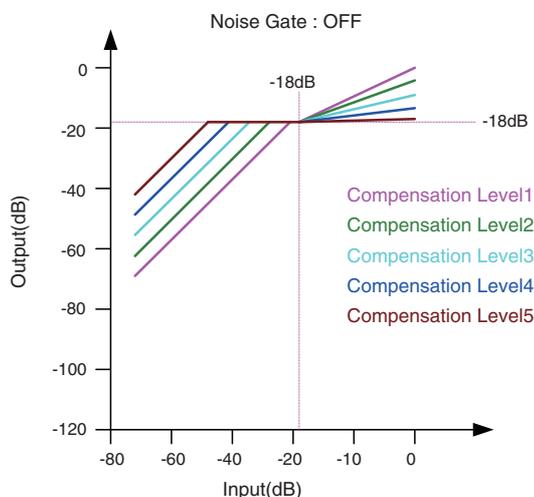


### Éditeur de « Auto Gain Controller »

Vous pouvez effectuer ici les différents réglages AGC.



Compensation Level	Threshold	Ratio
1	-21	1
2	-27.75	1.3
3	-34.5	2
4	-41.25	4
5	-48	20



Si l'entrée est inférieure à la valeur de Threshold, la sortie sera ajustée de sorte à prendre la valeur  $-18$  dB dès qu'elle atteint la valeur de Threshold.

Si l'entrée est supérieure à la valeur de Threshold et inférieure à  $-18$  dB, la sortie sera réglée sur  $-18$  dB.

Si l'entrée est supérieure à la valeur de Threshold et inférieure à  $-18$  dB, la sortie sera réglée en fonction de la valeur de Ratio.

Si la fonction de suppression de bruit est activée, le volume sera initialement réglé de manière à ce que l'entrée et la sortie soient à un même niveau égal à  $-60$  dB, puis ajusté de sorte que la sortie soit à  $-18$  dB lorsqu'elle atteint la valeur de Threshold.

Si l'entrée est supérieure à la valeur de Threshold et inférieure à  $-18$  dB, la sortie sera réglée sur  $-18$  dB.

Si l'entrée est supérieure à la valeur de Threshold et inférieure à  $-18$  dB, la sortie sera réglée en fonction de la valeur de Ratio.

### ① Touche [ON] de la section AGC

Bascule la fonction AGC entre les états d'activation et de désactivation.

### ② Indicateur de niveau [INPUT]

Indique le niveau du signal d'entrée.

### ③ Bouton [COMPENSATION LEVEL] (Niveau de compensation)

Définit le niveau de compensation de gain. Les réglages supérieurs produisent une compensation plus élevée. Il est à noter qu'il peut s'avérer impossible de maintenir un niveau de sortie constant en cas de brusque changement de cette valeur.

### ④ Bouton [RESPONSE TIME] (Temps de réponse)

Définit la vitesse de réponse pour la compensation de gain. Ce paramètre s'applique à une compensation qui augmente le gain ; il s'agit du temps nécessaire pour une augmentation de 6 dB. Cependant, cela ne touche pas la compensation qui diminue le gain.

### ⑤ Touche [ON] de la section NOISE GATE (Suppression des bruits)

Bascule la suppression des bruits entre les états d'activation et de désactivation.

### ⑥ Indicateur de niveau de [OUTPUT]

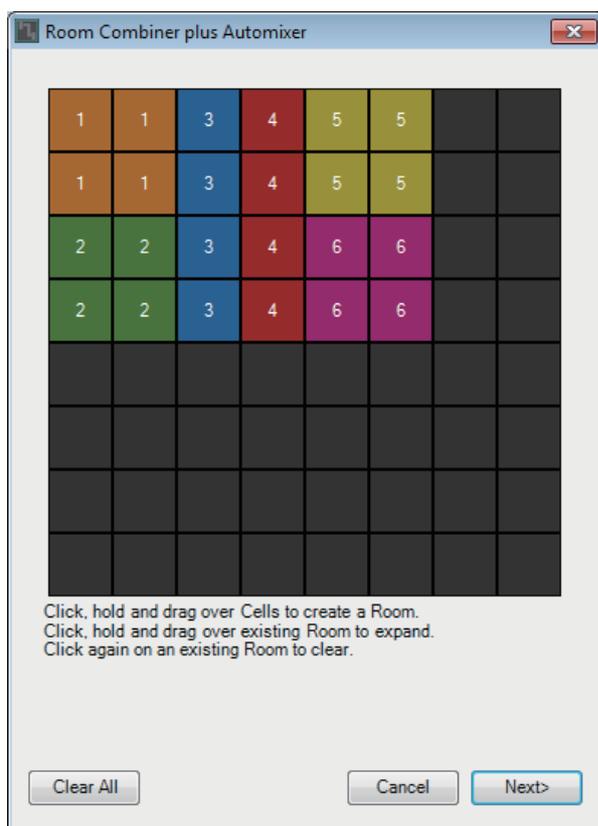
Affiche le niveau du signal de sortie compensé.

## □ Combiner (Combineur)

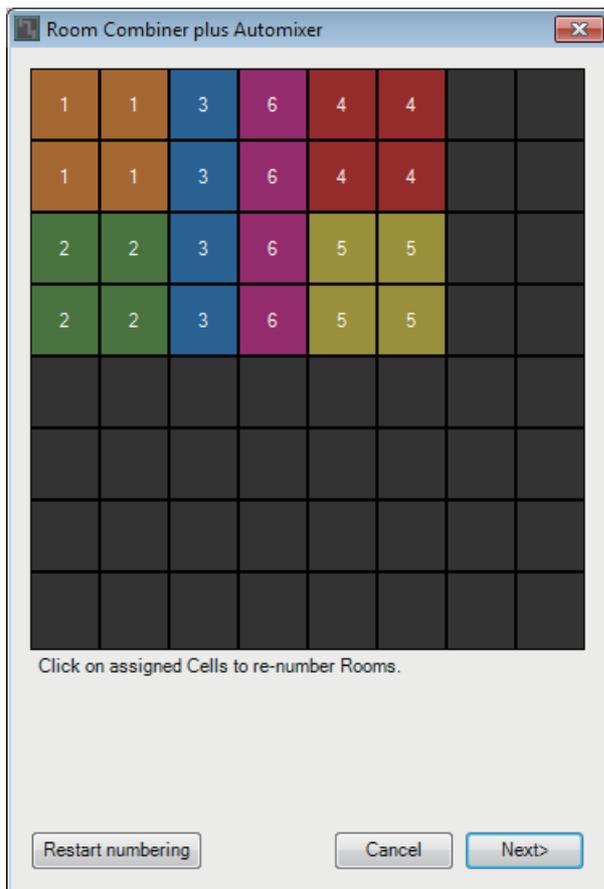
Cette fonction est utilisée dans le cas où les signaux audio sont partagés entre plusieurs pièces ou lorsqu'une pièce unique est partitionnée de diverses façons. Les sorties de signal audio sont modifiées en fonction de la répartition ou de l'interconnexion des pièces. Le MRX propose deux types de combineurs : « Room Combiner » (Combineur de pièces) et « Room Combiner plus Automixer » (Combineur de zones avec auto-mixeur). Ce dernier ajoute la fonctionnalité Dan Dugan Automixer. Il est possible d'enregistrer huit pièces au total dans le combineur tout en spécifiant leur forme réelle. Vous pouvez enregistrer des instantanés sur un contrôleur à distance, comme une unité DCP ou Wireless DCP et rappeler les paramètres appropriés correspondant à l'état des pièces.

Intéressons-nous à présent au type « Room Combiner plus Automixer ».

En faisant glisser et déposer ceci depuis la zone « Components » dans la feuille de conception, une boîte de dialogue apparaît, qui vous permet de concevoir l'aménagement intérieur de la pièce.

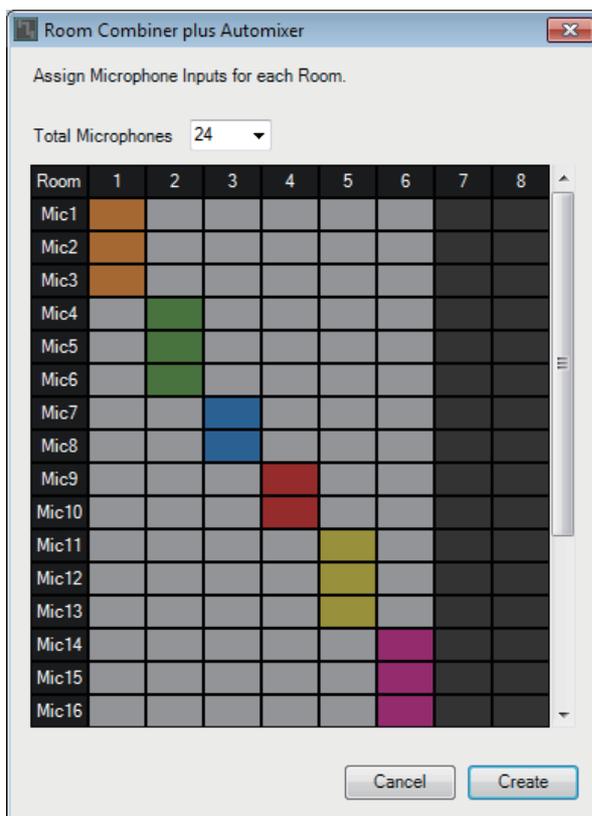


Faites glisser les cellules pour créer la pièce. Lorsque vous cliquez sur une cellule qui constitue une pièce, la pièce est annulée ; lorsque vous faites glisser une cellule qui constitue une pièce vers une autre cellule qui ne fait pas partie d'une pièce, la pièce est élargie. Créez des pièces puis cliquez sur la touche [NEXT>] (Suivant). L'écran se transforme de sorte que vous puissiez réaffecter les numéros des pièces.

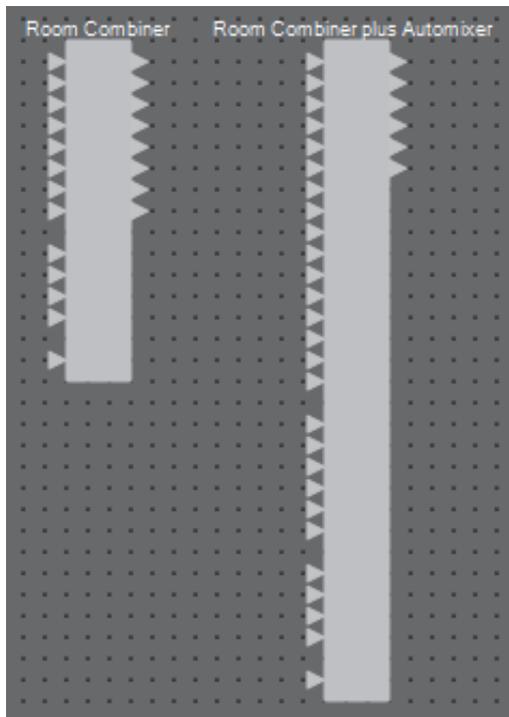


Si vous souhaitez réaffecter les numéros des pièces, cliquez sur ceux-ci de manière consécutive. Lors de l'édition, si vous voulez renuméroter les pièces à partir de 1, cliquez sur la touche [Restart numbering] (Redémarrer de numérotation).

Une fois la renumérotation terminée, cliquez sur la touche [Next>]. L'affichage se transforme en un écran où vous pouvez spécifier le nombre de micros placés dans les pièces.



Dans la liste déroulante, sélectionnez le nombre total de micros utilisés dans l'ensemble des pièces, puis cliquez sur les cellules des micros ou faites-les glisser afin de les affecter aux différentes pièces. Une fois que vous avez terminé les affectations, cliquez sur la touche [Create] (Créer). L'élément « Room Combiner plus Automixer » est alors placé dans la feuille de conception. Cet écran n'est pas disponible pour « Room Combiner ».

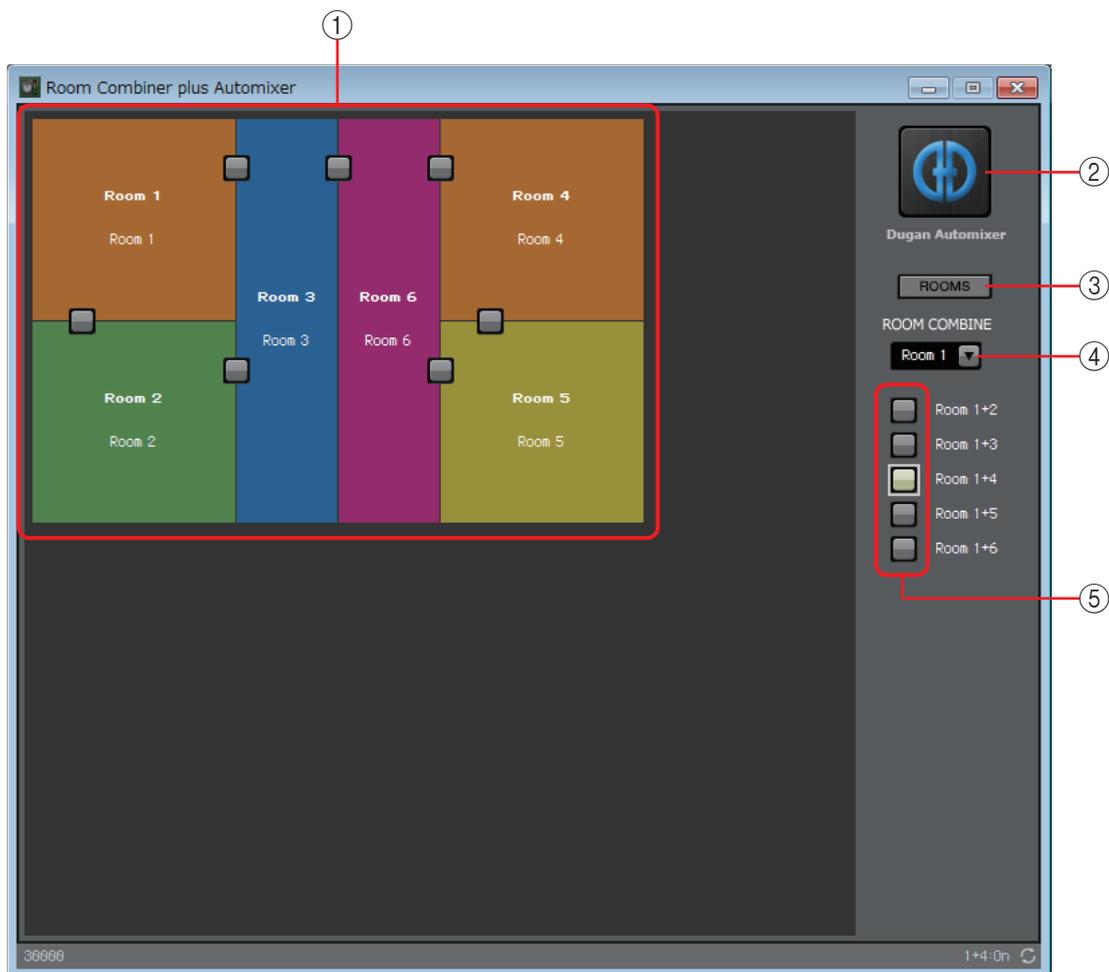


Les entrées sont affectées comme suit, en partant du haut.

- **Room Combiner**
  - Entrée transmise en provenance de la pièce (son prémixé ou micros individuels)  $\times$  nombre de pièces
  - Entrée BGM  $\times$  4
  - Entrée radiomessagerie (radiodiffusion vers toutes les pièces)  $\times$  1
- **Room Combiner plus Automixer**
  - Entrée (entrées envoyées via l'Automixer)  $\times$  nombre de micros (maximum 24 micros)
  - Entrée transmise localement (entrées non envoyées via l'auto-mixeur)  $\times$  nombre de pièces
  - Entrée BGM  $\times$  4
  - Entrée radiomessagerie (radiodiffusion vers toutes les pièces)  $\times$  1

## Éditeur de « Room Combiner »/ Éditeur de « Room Combiner plus Automixer »

Vous spécifiez ici les pièces combinées.



### ① Pièces

Cette zone montre les pièces. Lorsque vous cliquez sur une touche située entre deux pièces (touche dite de combinaison), les pièces en question sont alors combinées. Les pièces combinées sont présentées dans la même couleur. Lorsque vous double-cliquez sur une case ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris puis sélectionnez [Open Parameter Window] (Ouvrir la fenêtre Paramètres), la fenêtre de réglage des paramètres du combineur apparaît.

### ② Touche [Dugan Automixer] (disponible uniquement pour Room Combiner plus Automixer)

Lorsque vous cliquez sur ceci, la fenêtre Dugan Automixer correspondant au combineur de type Room Combiner plus Automixer apparaît.

### ③ Touche [ROOMS]

Cliquez sur cette touche pour ouvrir la fenêtre de réglage des paramètres du combineur.

### ④ Liste déroulante de sélection de pièce

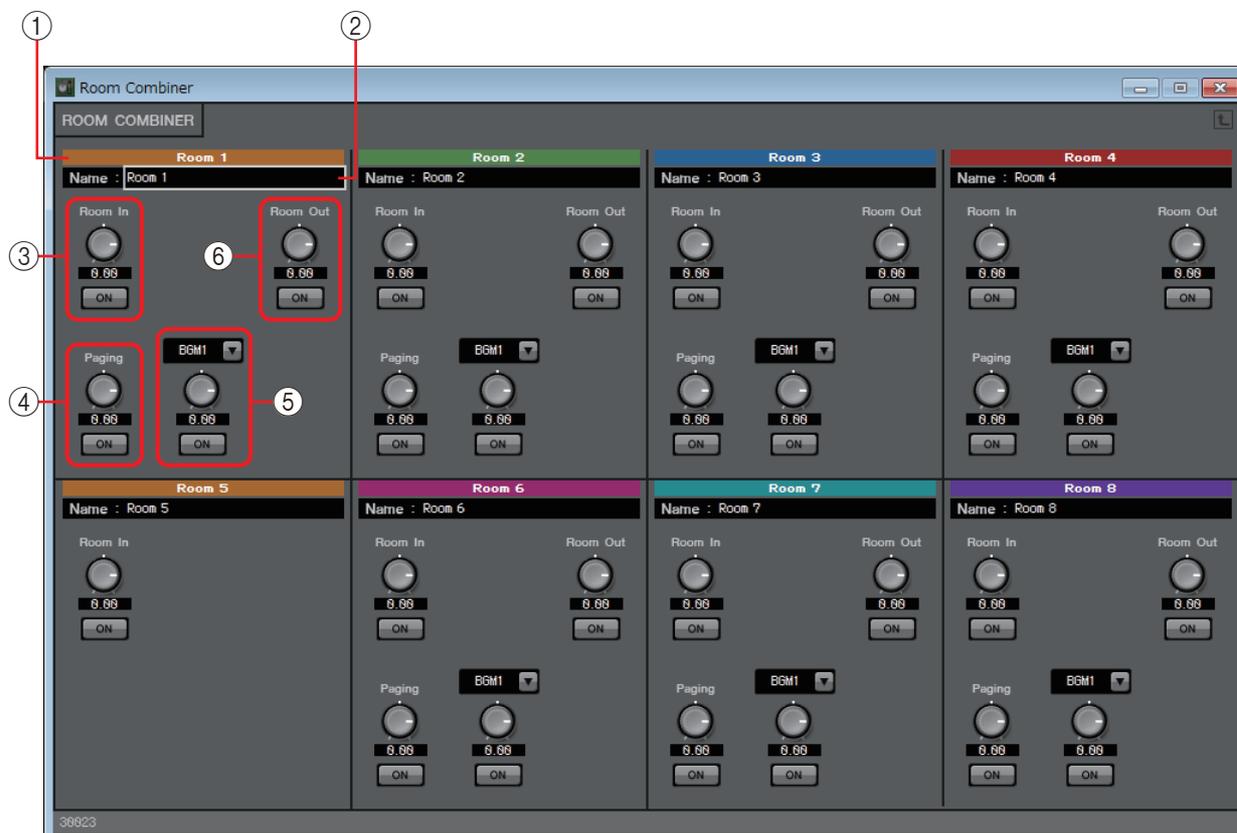
Ceci permet de sélectionner la pièce à laquelle sont affectées les touches de combinaison illustrées ci-dessous.

### ⑤ Touches de combinaison

Ces touches spécifient la combinaison des pièces. Les pièces non adjacentes peuvent également être combinées.

## Fenêtre de réglage des paramètres du combineur (Room Combiner)

Cette fenêtre vous permet d'afficher et d'éditer les paramètres de l'ensemble des pièces. Lorsque les pièces sont connectées entre elles, le paramètre [Room In] (Entrée de pièce) peut être ajusté pour chaque pièce. Cependant, le réglage de la pièce comportant le plus petit numéro a la priorité pour ce qui concerne les paramètres [Paging] (Radiomessagerie)/[BGM]/[Room Out] (Sortie de pièce).



### ① Index

Indique le numéro et la couleur attribués à la pièce. Les pièces connectées sont présentées dans la même couleur.

### ② Case [Name] (Nom)

Indique le nom de la pièce. Vous pouvez double-cliquer sur le nom pour le modifier.

### ③ [Room In] (Entrée de pièce)

Règle le niveau d'envoi de Room In à Room Out et active/désactive l'assourdissement.

### ④ [Paging] (Radiomessagerie)

Règle le niveau d'envoi depuis Page In à Room Out et active/désactive l'assourdissement.

### ⑤ [BGM]

Sélectionne l'un des éléments BGM1 à BGM4, règle le niveau d'envoi depuis ce BGM vers Room Out et active/désactive l'assourdissement.

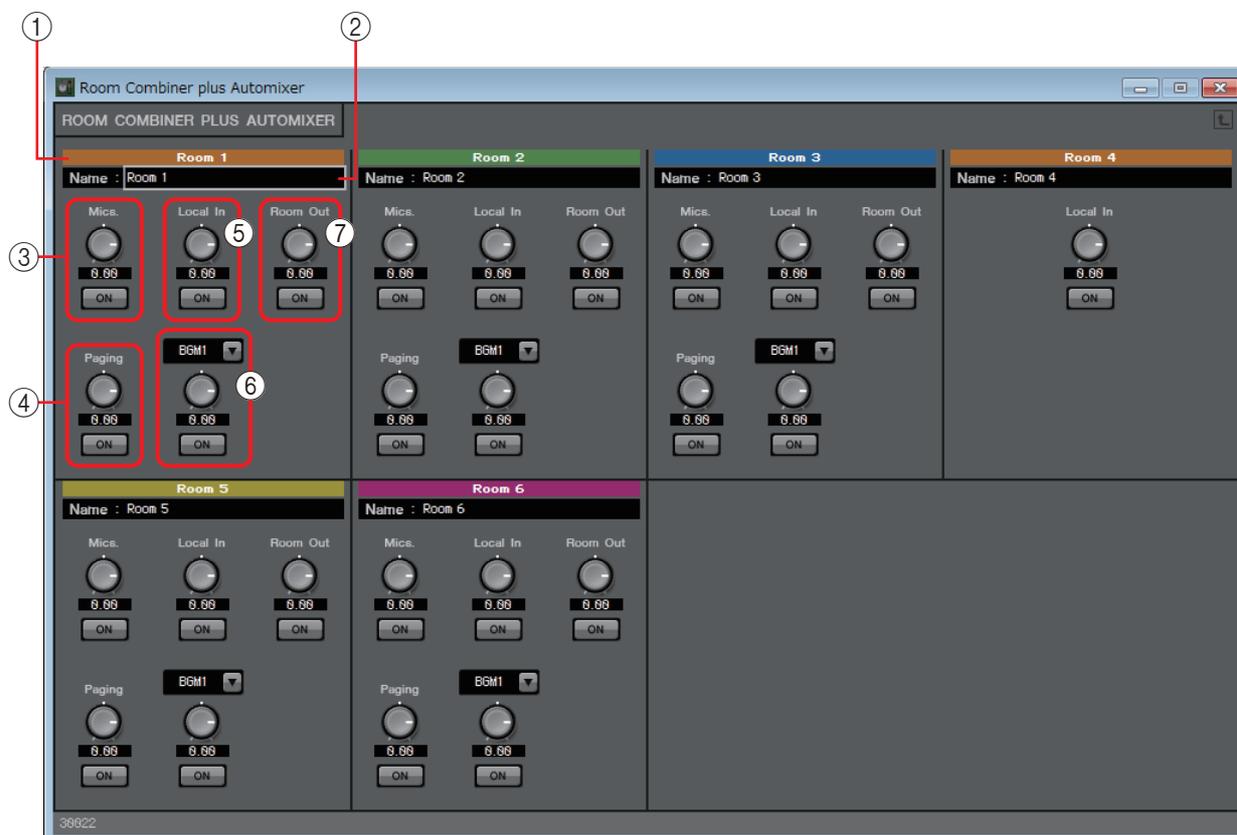
### ⑥ [Room Out] (Sortie de pièce)

Règle le niveau d'envoi de Room Out et active/désactive l'assourdissement.

## Fenêtre de réglage des paramètres du combineur (Room Combiner plus Automixer)

Ceci mixe [Local In], [BGM] et [Paging] avec les entrées de micro de chacune des pièces qui ont été auto-mixées et émises en sortie par Dugan Automixer. Cette fenêtre vous permet d'afficher et d'éditer les paramètres de l'ensemble des pièces.

Lorsque les pièces sont connectées entre elles, le paramètre [Local In] (Entrée locale) peut être ajusté pour chaque pièce. Cependant, le réglage de la pièce comportant le plus petit numéro a la priorité pour ce qui concerne les paramètres autres que [Local In].



### ① **Index**

Indique le numéro et la couleur attribués à la pièce. Les pièces connectées sont présentées dans la même couleur.

### ② **Case [Name]**

Indique le nom de la pièce. Vous pouvez double-cliquer sur le nom pour le modifier.

### ③ **[Mics] (Micros)**

Règle le niveau d'envoi depuis Dugan Automixer vers Room Out et active/désactive l'assourdissement.

### ④ **[Paging]**

Règle le niveau d'envoi depuis Page In à Room Out et active/désactive l'assourdissement.

### ⑤ **[Local In] (Entrée locale)**

Règle le niveau d'envoi de Local In à Room Out et active/désactive l'assourdissement.

### ⑥ **[BGM]**

Sélectionne l'un des éléments BGM1 à BGM4, règle le niveau d'envoi depuis ce BGM vers Room Out et active/désactive l'assourdissement.

### ⑦ **[Room Out]**

Règle le niveau d'envoi de Room Out et active/désactive l'assourdissement.

## Fenêtre Dugan Automixer (Room Combiner plus Automixer)

Cet écran permet de personnaliser le composant « Dugan Automixer » pour les besoins de son utilisation avec le combineur de type Room Combiner plus Automixer. Pour plus de détails, reportez-vous à l'[Éditeur de composants de « Dugan Automixer »](#).

Bien que le composant « Dugan Automixer » mixe les micros selon des unités de groupes, cette fenêtre ne dispose pas d'un paramètre Group (Groupe) du fait que le mixage des micros s'effectue par pièce. Le nom de la pièce à laquelle le micro a été initialement affecté est indiqué au-dessus du numéro de canal.



## □ Retard

Dans un système sonore comprenant plusieurs haut-parleurs, un auditeur peut avoir l'impression que la voix de la personne qui parle vient d'un haut-parleur situé à proximité, à un emplacement plus proche que celui de la personne elle-même. Dans ce cas, il est possible de corriger la localisation perçue en retardant la transmission de l'audio vers le haut-parleur distant de manière proportionnelle à la distance entre le haut-parleur et la personne qui parle.

Si le son émis par différents haut-parleurs produit des interférences, l'ajout d'un léger retard à l'un des signaux audio permet de modifier les fréquences en interférence et de diminuer la sensation non naturelle.

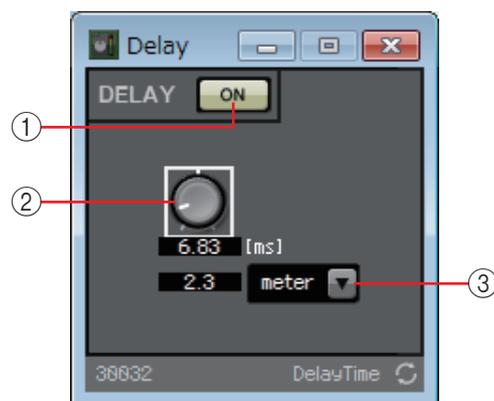
Lorsque vous placez ceci dans la feuille de conception, sélectionnez MONO ou STEREO, et précisez le degré de retard maximum (1000 ms au maximum). Réglez ces paramètres en fonction de l'entrée/sortie et le degré maximum de retard le mieux adapté. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à l'exemple du cas de STEREO.

**NOTE** La sélection d'un composant présentant un retard important consommera plus de mémoire sur le MRX.



### Éditeur de composants de « Delay »

Vous pouvez indiquer ici une durée de retard en termes de temps ou de distance.



① **Touche [ON] de la section DELAY (Retard)**

Bascule la fonction de retard entre les états d'activation et de désactivation.

② **Bouton Delay Time (Temps de retard)**

Spécifie la durée du retard.

③ **Zone de liste Type**

Le temps de retard défini par le bouton du temps de retard est converti dans les unités que vous sélectionnez, comme illustré à gauche.

**NOTE** L'échantillon est présenté en fonction de la fréquence spécifiée dans la boîte de dialogue « Word Clock » de MTX-MRX Editor.

## □ Dynamiques

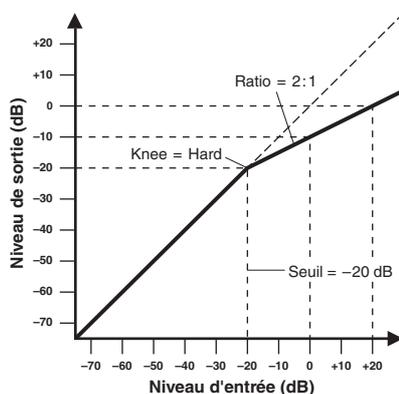
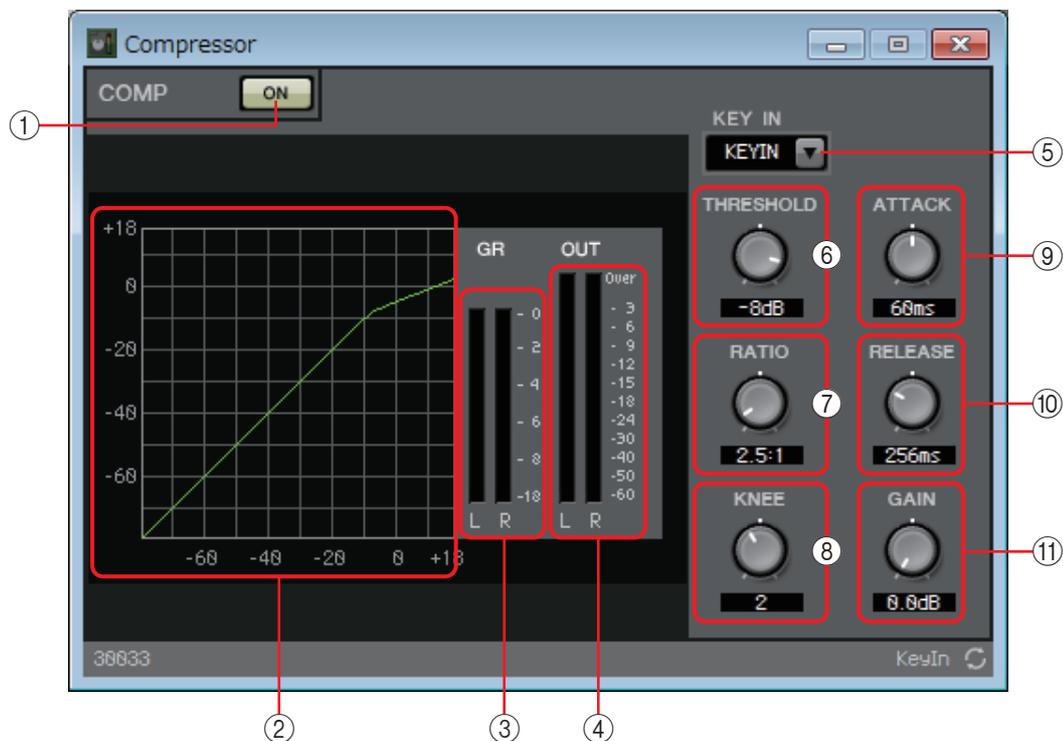
Le MRX vous permet de spécifier quatre types de composants qui modifient la plage dynamique : Compressor (Compresseur), Ducker, Gate, Limiter (Limiteur) et Paging Ducker (Ducker d'appel). Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à l'exemple du cas de STEREO.



Pour les composants autres que Paging Ducker, l'entrée inférieure sert à transmettre le signal de déclenchement. Pour Paging Ducker, l'entrée inférieure sert à transmettre le signal provenant du micro d'appel.

### Éditeur de composants de « Compressor »

Ce type de traitement du signal compresse la plage dynamique. Utilisez cette fonction pour éviter les problèmes de son qui peuvent se produire lorsque l'entrée dépasse un certain niveau (seuil).



#### ① Touche [ON] de la section COMP

Bascule la fonction de compresseur entre les états d'activation et de désactivation.

**② Courbe de compresseur**

Ceci affiche les effets sous forme graphique. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau du signal de sortie.

**③ Indicateur de niveau [GR]**

Indique le niveau de réduction de gain.

**④ Indicateur de niveau [OUT]**

Indique le niveau du signal de sortie.

**⑤ Zone de liste [KEY IN] (Signal de déclenchement)**

Dans cette liste, sélectionnez le signal d'entrée qui est utilisé comme signal de déclenchement, à savoir le signal de référence qui provoque l'action du compresseur.

Les choix suivants sont disponibles :

- **[SELF] (Auto)**

Pour les composants à canal mono, le signal d'entrée est utilisé comme source de déclenchement.

- **[L]/[R]**

Pour les composants à canal stéréo, le signal d'entrée L (Gauche) ou R (Droit) sert de source de déclenchement.

- **[LR BOTH]**

Pour les composants à canal stéréo, les deux signaux d'entrée L/R sont utilisés comme source de déclenchement.

Le signal le plus élevé des signaux d'entrée L/R sert de déclencheur.

- **[KEYIN]**

L'entrée de déclenchement sert de déclencheur.

**⑥ Bouton [THRESHOLD]**

Détermine le niveau du seuil à partir duquel le compresseur se déclenche.

**⑦ Bouton [RATIO]**

Définit le taux de compression.

Lorsque le niveau de seuil est dépassé, le signal de sortie est ajusté en fonction du ratio spécifié par « signal d'entrée : signal de sortie ». Par exemple, avec un réglage de 4:1, la partie du signal qui dépasse la valeur de seuil sera compressée d'un quart.

**⑧ Bouton [KNEE]**

Définit le mode d'application de la compression.

Avec le réglage [HARD] (Fort), la compression fonctionnera comme un limiteur.

Si le réglage [HARD] produit une impression non naturelle, augmentez la valeur.

Cependant, si vous augmentez la valeur de manière excessive, le degré de compression augmente pour la partie inférieure au niveau de seuil. Si d'autres caractères que les caractères alphanumériques d'un octet sont saisis, le réglage sera [HARD].

**⑨ Bouton [ATTACK] (Attaque)**

Spécifie le temps d'attaque (le délai entre le moment où le signal d'entrée dépasse le seuil et celui où la compression atteint son niveau maximal).

**⑩ Bouton [RELEASE] (Relâchement)**

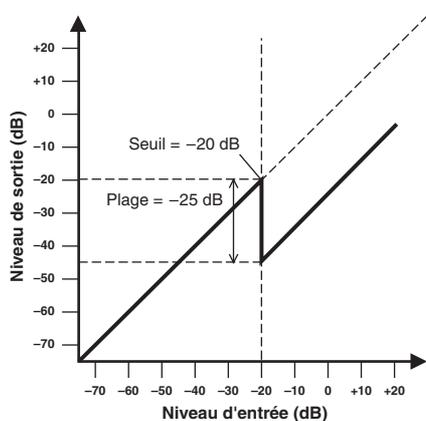
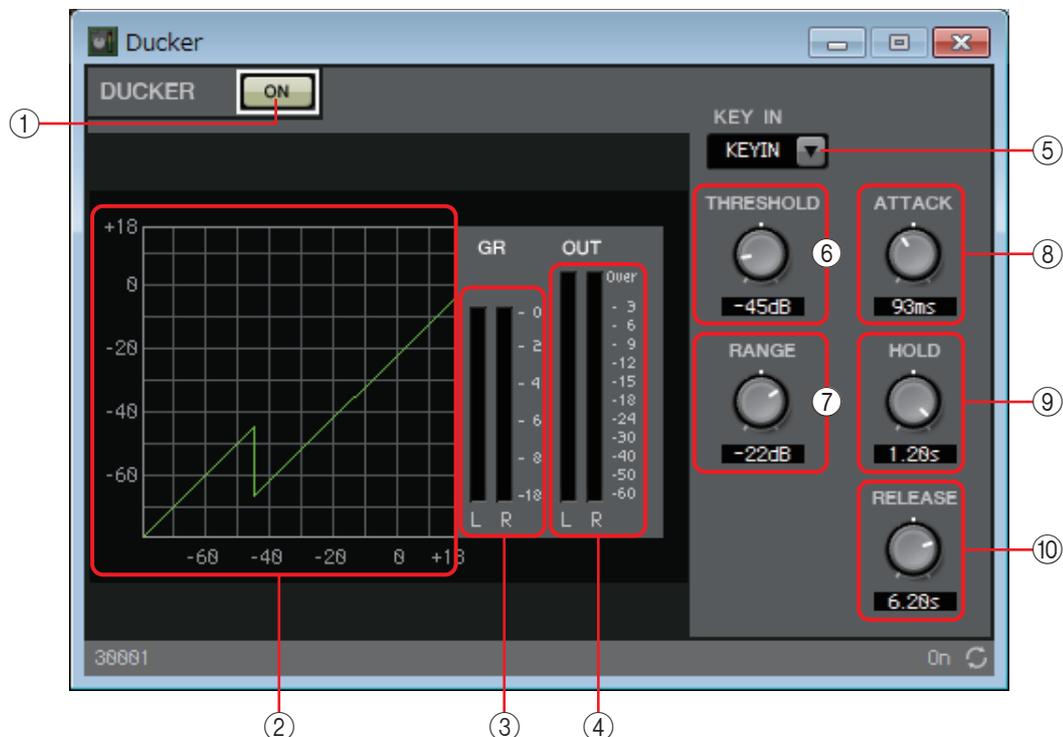
Spécifie le temps de relâchement (le délai entre le moment où le signal d'entrée tombe sous le seuil et celui où la compression n'est plus appliquée).

**⑪ Bouton [GAIN]**

Définissez le gain du signal de sortie.

## Éditeur de composants de « Ducker »

Cette fonction permet de réduire le niveau du signal audio (volume) du canal d'entrée lorsqu'un signal audio est appliqué à un canal spécifique. Par exemple, lorsqu'elle est appliquée à de la musique de fond alors que la source de déclenchement est affectée à un canal muni d'un micro branché, la musique de fond diminue automatiquement dès qu'une annonce vocale est faite au micro et revient automatiquement à son volume initial à la fin de l'annonce.



### ① Touche [ON] de la section DUCKER

Bascule la fonction DUCKER entre les états d'activation et de désactivation.

### ② Courbe de ducking

Ceci affiche les effets sous forme graphique. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau du signal de sortie.

### ③ Indicateur de niveau [GR]

Indique le niveau de réduction de gain.

### ④ Indicateur de niveau [OUT]

Indique le niveau du signal de sortie.

### ⑤ **Zone de liste [KEY IN]**

Dans cette liste, sélectionnez le signal d'entrée qui est utilisé comme signal de déclenchement, à savoir le signal de référence qui provoque le fonctionnement de DUCKER.

Les choix suivants sont disponibles :

- **[SELF]**  
Pour les composants à canal mono, le signal d'entrée est utilisé comme source de déclenchement.
- **[L]/[R]**  
Pour les composants à canal stéréo, le signal d'entrée L (Gauche) ou R (Droit) sert de source de déclenchement.
- **[LR BOTH]**  
Pour les composants à canal stéréo, les deux signaux d'entrée L/R sont utilisés comme source de déclenchement.  
Le signal le plus élevé des signaux d'entrée L/R sert de déclencheur.
- **[KEYIN]**  
L'entrée de déclenchement sert de déclencheur.

### ⑥ **Bouton [THRESHOLD]**

Détermine le niveau du seuil à partir duquel le composant DUCKER est appliqué.

### ⑦ **Bouton [RANGE]**

Détermine le niveau d'atténuation appliqué lorsque le composant DUCKER est activé.

### ⑧ **Bouton [ATTACK]**

Spécifie le temps d'attaque qui s'écoule entre le moment où le signal d'entrée dépasse la valeur définie par THRESHOLD jusqu'au moment où le montant de l'atténuation spécifié par le bouton [RANGE] est atteint.

### ⑨ **Bouton [HOLD]**

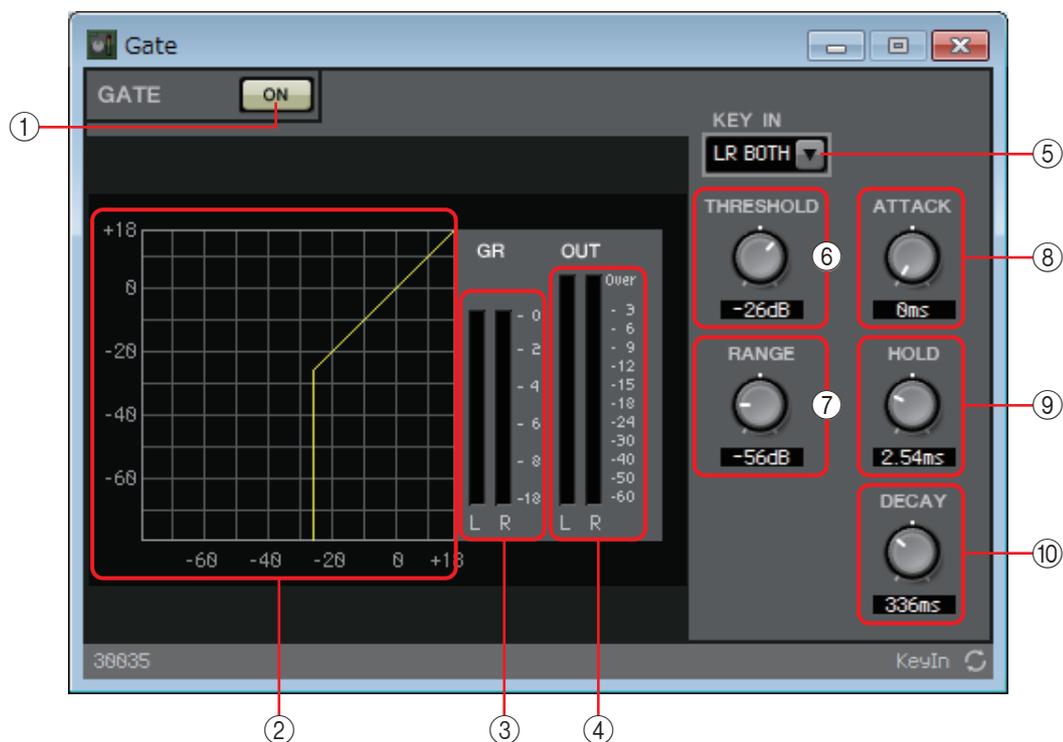
Spécifie le temps de maintien (le délai entre le moment où le signal d'entrée tombe sous la valeur de THRESHOLD et celui où l'atténuation commence à disparaître).

### ⑩ **Bouton [RELEASE]**

Spécifie le temps de relâchement (le délai entre le moment où le temps de maintien spécifié par le bouton [HOLD] s'est écoulé et celui où le composant DUCKER n'est plus appliqué). La réglage est exprimé comme étant la durée nécessaire à un changement de niveau de 6dB.

## Éditeur de composants de « Gate »

Ce type de traitement de signal laisse passer le signal audio uniquement lorsqu'il dépasse un volume défini. Utilisez cette fonction pour couper le bruit de faible niveau, par ex., lorsqu'il n'y a aucune entrée dans un micro ou lorsque l'entrée est inférieure à un niveau défini (la valeur de seuil).



### ① Touche [ON] de la section GATE

Bascule la fonction de gate entre les états d'activation et de désactivation.

### ② Courbe du gate

Ceci affiche les effets sous forme graphique. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau du signal de sortie.

### ③ Indicateur de niveau [GR]

Indique le niveau de réduction de gain.

### ④ Indicateur de niveau [OUT]

Indique le niveau du signal de sortie.

### ⑤ Zone de liste [KEY IN]

Dans cette liste, sélectionnez le signal d'entrée qui est utilisé comme signal de déclenchement, à savoir le signal de référence qui provoque l'action du gate.

Les choix suivants sont disponibles :

- **[SELF]**  
Pour les composants à canal mono, le signal d'entrée est utilisé comme source de déclenchement.
- **[L]/[R]**  
Pour les composants à canal stéréo, le signal d'entrée L (Gauche) ou R (Droit) sert de source de déclenchement.

- **[LR BOTH]**  
Pour les composants à canal stéréo, les deux signaux d'entrée L/R sont utilisés comme source de déclenchement.  
Le signal le plus élevé des signaux d'entrée L/R sert de déclencheur.
- **[KEYIN]**  
L'entrée de déclenchement sert de déclencheur.

⑥ **Bouton [THRESHOLD]**

Détermine le niveau du seuil à partir duquel le gate prend effet.

⑦ **Bouton [RANGE]**

Détermine le niveau d'atténuation appliqué lorsque le gate est actif.

⑧ **Bouton [ATTACK]**

Spécifie le temps d'attaque (le délai entre le moment où le signal d'entrée dépasse le seuil et celui où le gate s'ouvre).

⑨ **Bouton [HOLD]**

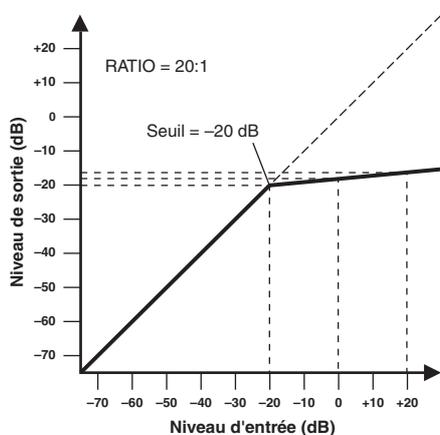
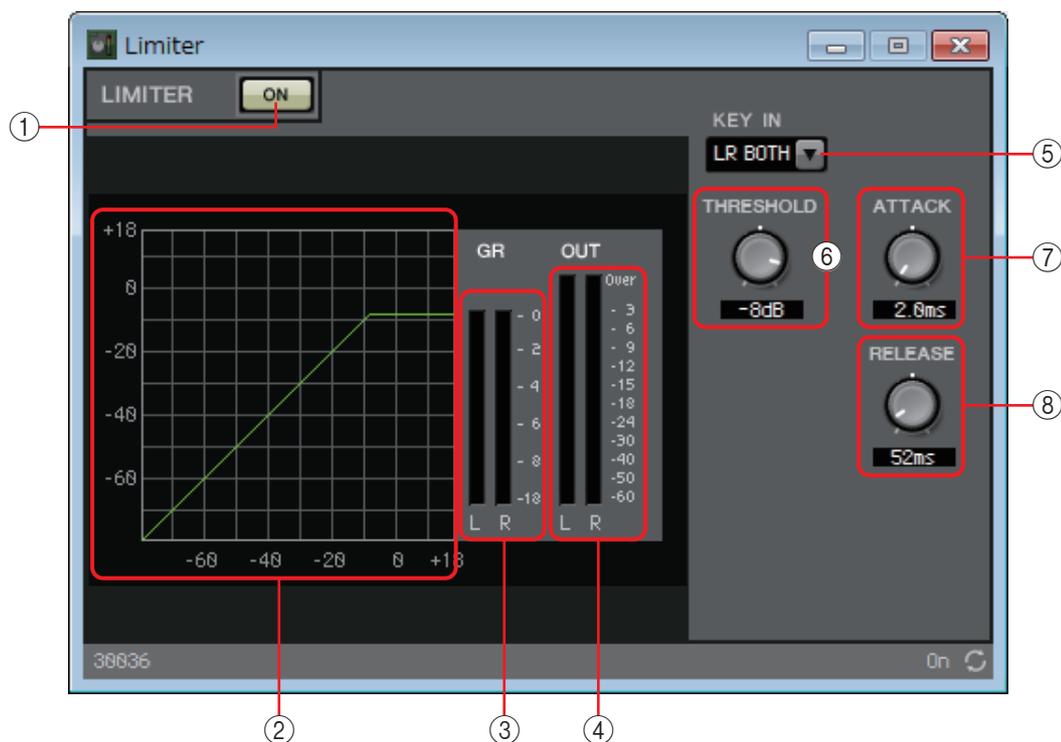
Spécifie le temps de maintien (le délai entre le moment où le signal d'entrée tombe sous le seuil et celui où le gate commence à se fermer).

⑩ **Bouton [DECAY]**

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

## Éditeur de composants de « Limiter » (Limiteur)

Les signaux d'entrée excédant la valeur de seuil sont compressés selon un rapport  $\infty:1$ , afin d'empêcher la sortie de signaux excédant le niveau du seuil. Ceci sert principalement à éviter que les amplis de puissance et les systèmes de haut-parleurs ne soient endommagés par une entrée excessive.



### ① Touche [ON] de la section LIMITER

Bascule la fonction de limiteur entre les états d'activation et de désactivation.

### ② Courbe du limiteur

Ceci affiche les effets sous forme graphique. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau du signal de sortie.

### ③ Indicateur de niveau [GR]

Indique le niveau de réduction de gain.

### ④ Indicateur de niveau [OUT]

Indique le niveau du signal de sortie.

### ⑤ **Zone de liste [KEY IN]**

Dans cette liste, sélectionnez le signal d'entrée qui est utilisé comme signal de déclenchement, à savoir le signal de référence qui provoque l'action du limiteur.

Les choix suivants sont disponibles :

- **[SELF]**  
Pour les composants à canal mono, le signal d'entrée est utilisé comme source de déclenchement.
- **[L]/[R]**  
Pour les composants à canal stéréo, le signal d'entrée L (Gauche) ou R (Droit) sert de source de déclenchement.
- **[LR BOTH]**  
Pour les composants à canal stéréo, les deux signaux d'entrée L/R sont utilisés comme source de déclenchement.  
Le signal le plus élevé des signaux d'entrée L/R sert de déclencheur.
- **[KEYIN]**  
L'entrée de déclenchement sert de déclencheur.

### ⑥ **Bouton [THRESHOLD]**

Détermine le niveau de seuil à partir duquel le limiteur est appliqué.

### ⑦ **Bouton [ATTACK]**

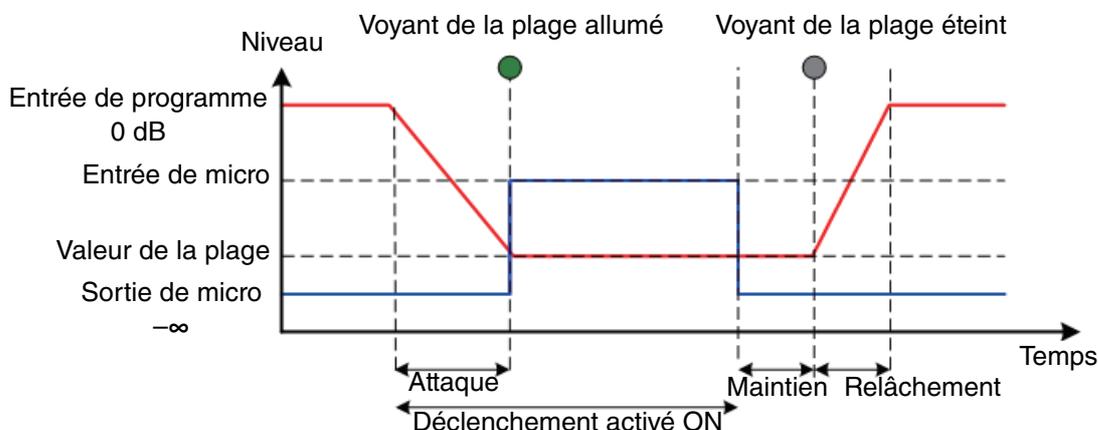
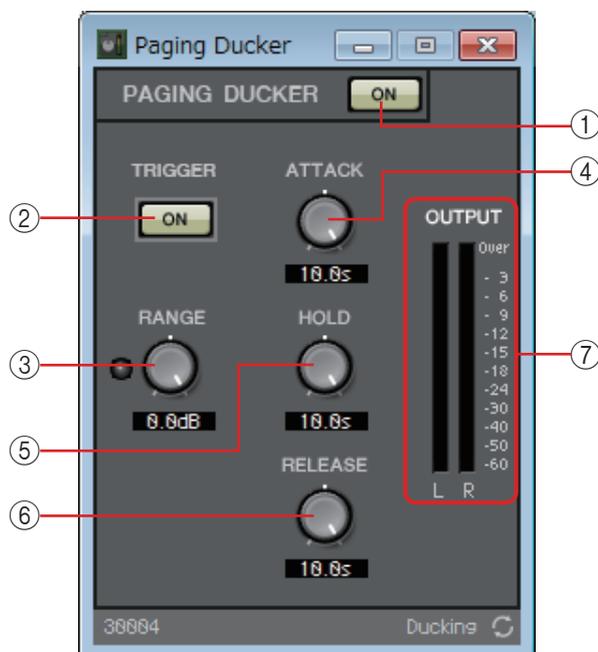
Spécifie le temps d'attaque (le délai entre le moment où le signal d'entrée dépasse le seuil et celui où l'effet du limiteur atteint son niveau maximal).

### ⑧ **Bouton [RELEASE]**

Spécifie le temps de relâchement (le délai entre le moment où le signal d'entrée tombe sous le seuil et celui où l'effet du limiteur n'est plus appliqué).

## Éditeur de composants de « Paging Ducker »

Cette fonction contrôle le niveau de signal audio du programme source par l'état d'activation/désactivation de la touche [ON] de la section TRIGGER (Déclenchement). Étant donné que la touche [ON] de la section TRIGGER et le voyant [RANGE] (Plage) peuvent être enregistrés sur l'interface GPI ou dans Remote Control Setup List (Liste des configurations de commandes à distance), ces deux éléments peuvent être commandés à partir d'un périphérique externe ou utilisés pour illuminer un voyant DEL externe. Le MRX7-D peut fournir jusqu'à 24 duckers d'appel par unité.



### ① Touche [ON] de la section PAGING DUCKER

Bascule la fonction de ducker d'appel entre les états d'activation et de désactivation.

### ② Touche [ON] de la section TRIGGER

Si vous activez cette touche, le niveau du signal audio du programme source sera abaissé jusqu'à la valeur spécifiée par le bouton [RANGE]. Si vous désactivez cette touche, le signal audio du programme source retournera à son niveau d'origine. Réglez cette touche de sorte qu'elle fonctionne en tandem avec le sélecteur et la touche d'intercom du micro d'appel.

③ **Bouton/Voyant [RANGE]**

Le bouton règle le niveau du signal audio du programme source lorsque la touche [ON] de la section TRIGGER est activée. Le voyant s'allume lorsque le signal diminue jusqu'au niveau spécifié par le bouton. Si vous rattachez un voyant DEL à l'interface GPI et que vous enregistrez le voyant [RANGE] sur cette dernière, vous pourrez vérifier si le micro d'appel est activé ou non.

④ **Bouton [ATTACK]**

Spécifie le délai qui s'écoule entre le moment où la touche [ON] de la section TRIGGER est activée et celui où le niveau du signal audio du programme source diminue pour atteindre le niveau spécifié par le bouton [RANGE].

⑤ **Bouton [HOLD]**

Spécifie le délai qui s'écoule entre le moment où la touche [ON] de la section TRIGGER est désactivée et celui où le niveau du signal audio du programme source commence à revenir à son niveau d'origine.

⑥ **Bouton [RELEASE]**

Spécifie le délai nécessaire pour que le niveau du signal audio du programme source retourne à son niveau d'origine après écoulement du temps spécifié par le bouton [HOLD].

⑦ **Indicateur de niveau [OUTPUT]**

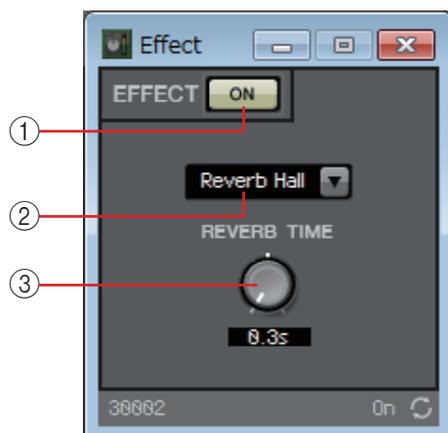
Indique le niveau du signal de sortie.

## □ Effet

Le MRX dispose d'un effet à un seul canal mono.



### Éditeur de composants de « Effect »



#### ① Touche [ON] de la section EFFECT (Effet)

Bascule l'effet entre les états d'activation et de désactivation.

#### ② Zone de liste des types d'effet

Sélectionne le type d'effet. Vous avez le choix entre les quatre types suivants :

- **Reverb Hall**  
Simule la réverbération d'un large espace tel qu'une salle de concert.
- **Reverb Stage**  
Simule la réverbération d'une grande scène.
- **Karaoke Echo**  
Écho de micro conçu pour le karaoké.
- **Vocal Echo**  
Écho spécial destiné aux voix sur scène.

#### ③ Bouton des paramètres d'effet

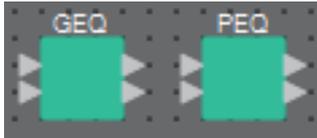
Règle le paramétrage de l'effet. La valeur sera [REVERB TIME] (Temps de réverbération) si le type d'effet est une réverbération ou « DELAY TIME » (Temps de retard) si le type d'effet est un écho.

## EQ (Égaliseur)

Le MRX propose deux types d'égaliseurs : GEQ (Égaliseur graphique) et PEQ (Égaliseur paramétrique).

Lorsque vous placez cet élément dans la feuille de conception, sélectionnez MONO ou STEREO et sélectionnez le nombre de bandes. Réglez ces paramètres en fonction de l'entrée/sortie et du nombre approprié de bandes. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à l'exemple du cas de STEREO.

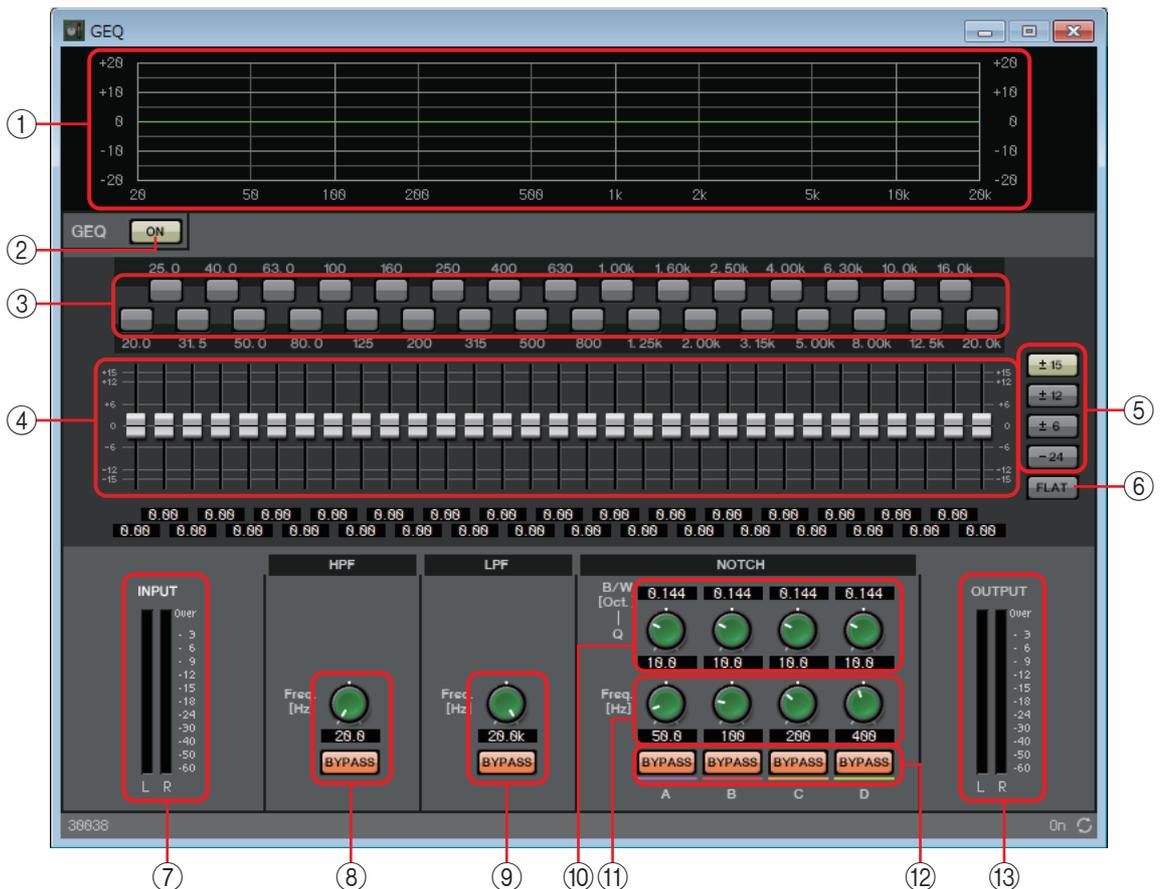
**NOTE** La sélection d'un composant présentant un nombre important de bandes consomme davantage de ressources DSP du MRX.



### Éditeur de composants de « GEQ »

Ceci vous permet d'effectuer les réglages GEQ.

Lorsque vous placez le GEQ dans la feuille de conception, vous pouvez choisir entre 7, 15 ou 31 bandes. Les illustrations montrées ici s'appliquent à une sélection de 31 bandes.



#### ① Courbe de l'égaliseur

Ceci affiche la réponse sous forme graphique.

#### ② Touche [ON] de la section GEQ

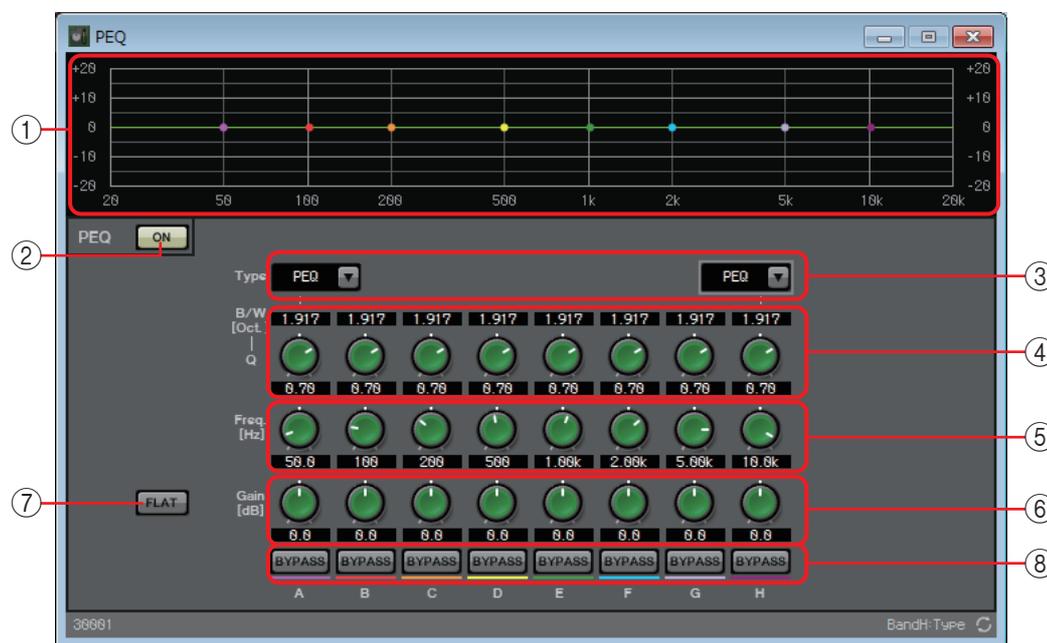
Bascule la fonction GEQ entre les états d'activation et de désactivation.

- ③ **Touches de contournement**  
Indiquent si chaque bande est contournée. Lorsque vous cliquez sur une touche pour l'allumer, cette bande-là est alors contournée.
- ④ **Faders de gain**  
Règlent le gain de sortie de chaque bande séparément.
- ⑤ **Touches [±15]/[±12]/[±6]/[-24]**  
Sélectionnent la plage de réglage de gain du GEQ. Lorsque vous cliquez sur une touche, l'affichage des faders de gain et la courbe d'égalisation sont modifiés selon la plage que vous sélectionnez.
- ⑥ **Touche [FLAT] (Plat)**  
Réinitialise tous les faders sur la position 0 dB.
- ⑦ **Indicateur de niveau [INPUT]**  
Indique le niveau du signal d'entrée.
- ⑧ **Bouton [HPF]/Touche [BYPASS] de la section HPF (Filtre passe-haut)**  
Définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Si vous n'utilisez pas le filtre passe-haut, cliquez sur la touche [BYPASS] pour activer son contournement (voyant allumé).
- ⑨ **Bouton [LPF]/Touche [BYPASS] de la section LPF (Filtre passe-bas)**  
Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Si vous n'utilisez pas le filtre passe-bas, cliquez sur la touche [BYPASS] pour activer son contournement (voyant allumé).
- ⑩ **Bouton [B/W-Q]**  
Spécifie la largeur de la bande de fréquence réglée par le filtre coupe-bande.
- ⑪ **Bouton [Freq.]**  
Spécifie la fréquence centrale du filtre coupe-bande.
- ⑫ **Touche [BYPASS] de la section NOTCH (Filtre passe-bande)**  
Active ou désactive le contournement du filtre passe-bande. Si vous n'utilisez pas le filtre passe-bande, cliquez sur la touche [BYPASS] pour activer son contournement (voyant allumé).
- ⑬ **Indicateur de niveau [OUTPUT]**  
Indique le niveau du signal de sortie.

## Éditeur de composants de PEQ

Ceci vous permet d'effectuer les réglages PEQ.

Lorsque vous placez le PEQ dans la feuille de conception, vous pouvez choisir entre 2, 3, 4, 6 ou 8 bandes. Les illustrations montrées ici s'appliquent à une sélection de 8 bandes.



### ① Courbe de l'égaliseur

Ceci affiche la réponse sous forme graphique. Vous pouvez également modifier les réglages en faisant glisser les points du graphique.

### ② Touche [ON] de la section PEQ

Bascule la fonction PEQ entre les états d'activation et de désactivation.

### ③ Zone de liste [Type]

Sélectionner le type de filtre utilisé pour la bande allant de l'extrême gauche à l'extrême droite. Le nombre de boutons ci-dessous augmente ou diminue selon le type que vous sélectionnez.

Les deux types suivants de filtre sont proposés.

- **PEQ (Égaliseur paramétrique)**  
Le volume dans la zone de fréquences spécifiée sera accentué ou atténué en fonction de la valeur de Q indiquée.
- **L.SHELF (Shelving des graves)**  
Le volume de toute la plage de basse fréquence située en deçà de la fréquence définie sera accentué ou atténué. Utilisez cette fonction pour amplifier les basses fréquences. [6dB/Oct] et [12dB/Oct] spécifient le degré d'atténuation par octave.
- **H.SHELF (Shelving aigu)**  
Le volume de toute la plage de haute fréquence au-dessus de la fréquence définie sera accentué ou atténué. Utilisez cette fonction pour amplifier les aigus. [6dB/Oct] et [12dB/Oct] spécifient le degré d'atténuation par octave.
- **HPF (Filtre passe-haut)**  
La plage en dessous de la fréquence spécifiée sera atténuée.
- **LPF (Filtre passe-bas)**  
La plage au-dessus de la fréquence spécifiée sera atténuée.

- ④ **Bouton [B/W-Q]**  
Spécifie la largeur de chaque zone de fréquences de bande séparément.
- ⑤ **Bouton [Freq]**  
Règle la fréquence centrale de chaque bande séparément.
- ⑥ **Bouton [Gain]**  
Spécifie le gain de chaque zone de fréquences de bande séparément.
- ⑦ **Touche [FLAT]**  
Réinitialise tous les boutons [Gain] sur la position 0 dB.
- ⑧ **Bouton [BYPASS]**  
Indique pour chaque bande si elle est contournée ou pas. Lorsque vous cliquez sur une touche pour l'allumer, cette bande-là est alors contournée.

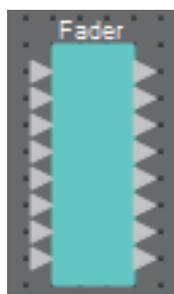
## □ Fader

Règle le niveau de sortie de chaque canal séparément.

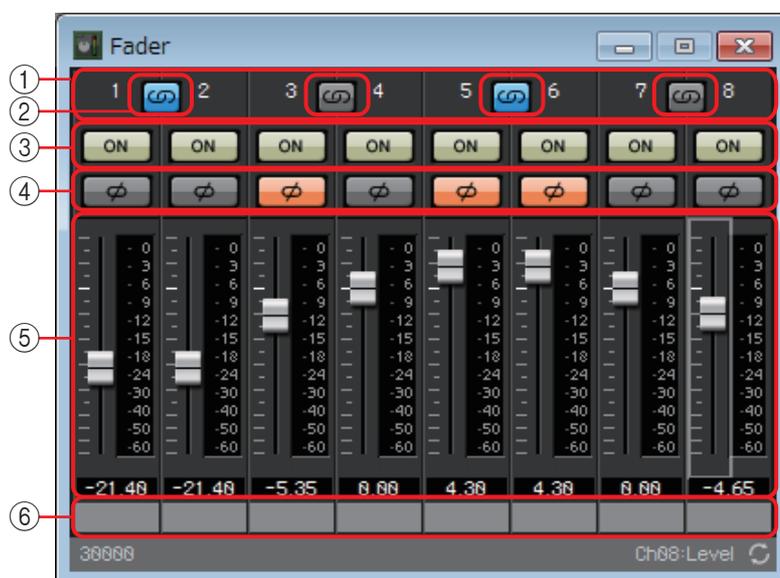
Indiquez le nombre de canaux lorsque vous placez le composant dans la feuille de conception.

Sélectionnez ceci en fonction du nombre de canaux dont vous voulez régler le niveau. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à un exemple de cas de huit canaux.

**NOTE** Un composant présentant un nombre important de canaux consomme davantage de ressources DSP du MRX.



### Éditeur de composants de « Fader »



- ① **Index de canal**  
Indique le numéro de canal.
- ② **Touche Link**  
Spécifie si les opérations [ON]/[Ø] de fader applicables aux canaux adjacents seront liées. En cliquant sur une touche pour illuminer son voyant, vous liez ces opérations entre elles.
- ③ **Touche [ON]**  
Bascule la sortie de chaque canal entre les états d'activation et de désactivation.
- ④ **Touche [Ø]**  
Spécifie si la phase du signal de sortie de chaque canal est inversée. Si vous cliquez sur la touche [ON] pour qu'elle s'allume, la phase du signal de sortie de ce canal-là sera inversée.
- ⑤ **Fader**  
Règle le niveau de sortie de chaque canal séparément. Vous pouvez cliquer sur le fader avec le bouton droit de la souris pour accéder au menu contextuel, puis sélectionner [0 dB] ou [-Infinity].
- ⑥ **Nom de port**  
Indique ou modifie le nom de port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

## ❑ Feedback Suppressor (Suppresseur de feedback)

FBS (Feed Back Suppressor) est une fonction qui évite le feedback acoustique gênant qui se produit lorsque le son d'un haut-parleur est repris par un micro et réamplifié. En plus d'être désagréable, le feedback acoustique met les haut-parleurs à rude épreuve et risque de les endommager.

Pour y remédier, placez les haut-parleurs de sorte que leur son ne soit pas repris par le micro et amplifié. Si le phénomène persiste, vous pouvez utiliser la fonction FBS pour augmenter la marge du feedback.

Le MRX propose deux types de réglages FBS : Notch FBS (Suppresseur de feedback par filtrage coupe-bande) et Pitch Shift FBS (Suppresseur de feedback par décalage de hauteur de ton).

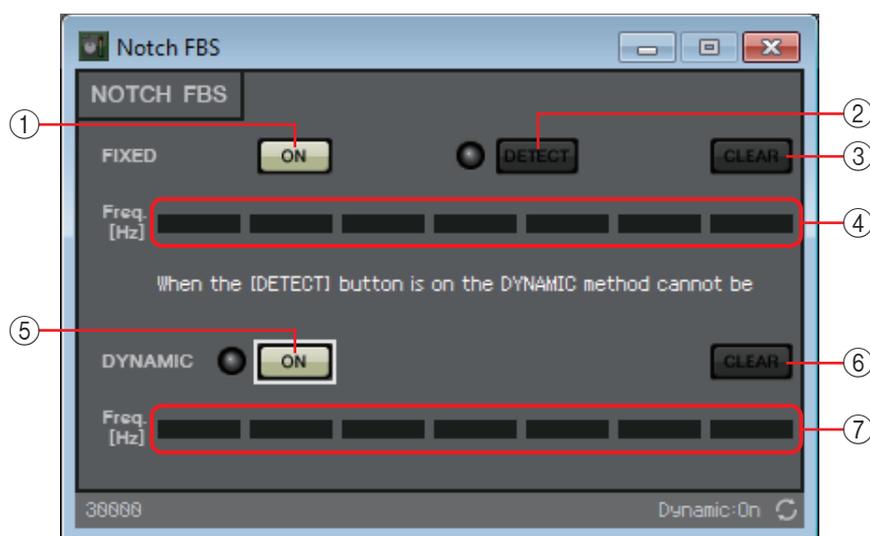
Notch FBS utilise un filtre coupe-bande pour abaisser le niveau du point de feedback.

Pitch Shift FBS décale légèrement la hauteur de ton du point de fréquence qui alimente le feedback, mettant ainsi fin à la boucle de feedback.

Jusqu'à huit unités de type Notch FBS peuvent être placées dans une même unité MRX.



### Éditeur de composants de « Notch FBS »



#### **FIXED (Fixe)**

Une fois que les haut-parleurs et les micros ont été installés, au moment d'effectuer les réglages du MRX, cette méthode recherche de manière proactive les points de feedback dans le système sonore actuel et applique les filtres appropriés. Cette méthode est efficace pour les micros dont la position est fixe.

##### ① **Touche [ON] de la section FIXED**

Bascule le résultat de la détection entre les états d'activation et de désactivation.

##### ② **Touche [DETECT] (Détection)**

Démarre ou arrête la détection. Cette fonction n'est disponible qu'en ligne. Par contre, la détection ne s'arrête pas automatiquement. Durant la détection, le filtrage DYNAMIC est désactivé. Pour obtenir plus de détails sur la procédure de détection, reportez-vous à l'[Exécution de la détection FBS pour le type FIXED](#).

##### ③ **Touche [CLEAR] (Effacer)**

Supprime tous les réglages de filtre.

##### ④ **[Freq.]**

Affiche les fréquences du filtre qui ont été appliqués. Jusqu'à sept filtres seront appliqués.

## **DYNAMIC**

Cette méthode recherche en permanence les points de feedback qui évoluent lorsque l'unité MRX est en cours d'utilisation et met à jour les réglages de filtre en conséquence. Elle est efficace pour les micros sans fil et sans position fixe, qui peuvent être utilisés à de nombreux emplacements divers.

### **⑤ Touche [ON] de la section DYNAMIC**

Active ou désactive la fonction DYNAMIC. La fonction FBS démarre lorsque cette fonction est activée.

### **⑥ Touche [CLEAR]**

Supprime tous les réglages de filtre.

### **⑦ [Freq.]**

Affiche les fréquences du filtre qui ont été appliqués. Jusqu'à sept filtres seront appliqués.

#### **NOTE**

- Le voyant s'allume dans les cas suivants.
  - Lorsqu'une fréquence s'affiche.
  - Lorsqu'une fréquence actuellement affichée est réécrite.
- En utilisant FIXED, le calcul se poursuit de façon répétée même une fois que les sept filtres ont été affichés, par exemple pour combiner les fréquences les plus proches les unes des autres. Lorsque vous utilisez DYNAMIC, cependant, si les sept filtres sont déjà affichés mais qu'un nouveau feedback est détecté, le filtre qui a été spécifié en premier mais qui a le moins d'effet sur la qualité audio sera supprimé et remplacé par le nouveau filtre défini. Un filtre sera automatiquement supprimé à l'expiration d'une certaine durée depuis son application.
- Il n'est pas possible d'éliminer complètement les feedback dans tous les environnements.
- Si le feedback augmente lorsque vous augmentez le niveau d'un fader ou le gain et qu'il n'est pas supprimé automatiquement, baissez le fader ou le gain pour éviter d'endommager les haut-parleurs.

## **Exécution de la détection FBS pour le type FIXED**

Pour obtenir de bons résultats, vous devez installer les micros, les haut-parleurs et les autres équipements sonores, puis ajuster les réglages EQ de sortie avant de lancer la détection. Si vous voulez, vous pouvez utiliser la valeur FIXED en association avec DYNAMIC.

### **1. Réglez le volume de sortie de l'amplificateur de puissance.**

Tout en faisant des essais micro, montez graduellement le niveau de sortie de l'amplificateur de puissance jusqu'au volume qui sera sélectionné lors de l'utilisation réelle. Frappez également dans vos mains pour vous assurer de l'absence de tout feedback.

### **2. Faites le silence dans l'espace où vous voulez supprimer le feedback.**

### **3. Minimisez l'entrée du micro que vous voulez détecter.**

Afin de minimiser l'entrée, vous pouvez régler le gain d'entrée ou utiliser le fader pour en régler la sortie. Parmi les composants que vous avez placés, ajustez les paramètres du composant approprié.

### **4. Cliquez sur la touche [DETECT] pour commencer la détection.**

### **5. Augmentez progressivement l'entrée du micro que vous voulez détecter.**

Un feedback se produit, mais le MRX détecte immédiatement cette fréquence et insère un filtre.

Recommencez l'opération. Lorsque vous avez obtenu un résultat satisfaisant, cliquez sur la touche [DETECT] pour arrêter la détection.

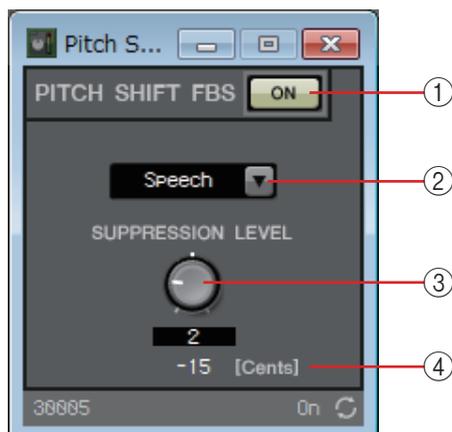
#### **NOTE**

*Si vous ne remarquez aucun résultat, il est possible que la détection ait échoué. Cliquez sur la touche [CLEAR] pour supprimer le résultat de la détection. Si vous voulez refaire les réglages, ajustez la position des micros et des haut-parleurs, ajustez le volume et recommencez la procédure ci-dessus à partir de l'étape 1. Dans certains cas, la détection ne se produira pas correctement si le volume général est trop élevé, si les micros et les haut-parleurs sont trop proches ou si le son provenant d'un haut-parleur est directement dirigé vers un micro.*

#### **ASTU**

*Le MRX ne peut pas détecter plusieurs points de feedback simultanément. Les réglages seront plus simples si vous augmentez lentement le niveau du fader ou le gain afin que le feedback soit progressif.*

## Éditeur de composants de « Pitch Shift FBS »



### ① Touche [ON] de la section PITCH SHIFT FBS

Fait basculer la fonction Pitch Shift FBS entre les états d'activation et de désactivation. La fonction Pitch Shift FBS démarre lorsque cette fonction est activée.

### ② Liste déroulante des modes

Sélectionne le type du signal d'entrée.

Les modes disponibles sont comme suit :

- **Speech (Parole)**  
Sélectionnez ce mode si le signal d'entrée est de type parole.
- **Music (Musique)**  
Sélectionnez ce mode si le signal d'entrée est de type musique.

### ③ Bouton [SUPPRESSION LEVEL] (Niveau de suppression)

Permet de spécifier le niveau de réduction du feedback. Plus les valeurs sont élevées, plus l'effet produit est fort.

### ④ [Cents] (Centièmes)

Indique le niveau de changement de hauteur de ton appliqué par cet effet, en unités de centièmes de ton.

## □ Filtre

Un filtre laisse passer une bande de fréquences spécifique et atténue toutes les autres.

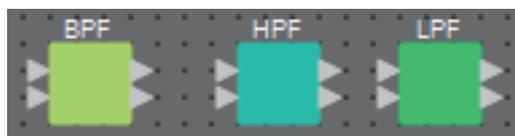
Le MRX propose trois types de filtre : BPF (Filtre passe-bande), HPF (Filtre passe-haut) et LPF (Filtre passe-bas). Sélectionnez MONO ou STEREO lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à l'exemple du cas de STEREO.

Chaque éditeur de composants dispose d'une zone de liste [HPF] ou d'une zone de liste [LPF] ; il suffit de cliquer dessus pour accéder à un menu. Vous pouvez combiner six pentes avec quatre types de filtre.

[6dB/Oct], [12dB/Oct], [18dB/Oct], [24dB/Oct], [36dB/Oct] et [48dB/Oct] déterminent le degré d'atténuation par octave. Les valeurs inférieures appliquent une atténuation plus faible ; les valeurs supérieures, une atténuation plus prononcée.

Chaque type de filtre est décrit ci-dessous :

- **Thru (Relais)**  
Aucun filtre n'est appliqué. Il n'y a pas d'atténuation. La réponse est la même à toutes les fréquences.
- **AdjustGc (Gc ajustable)**  
Ajuste le Gc (gain à la fréquence de coupure) dans une plage de -6 à +6 db. Le réglage de ce paramètre à -3 dB produit un filtre Butterworth et un réglage à -6 dB produit un filtre Linkwitz-Riley. Le bouton Gc apparaît lorsque vous sélectionnez cette fonction.
- **Butwrth (Butterworth)**  
Il s'agit de la réponse la plus courante. La plage transmise est plate et le gain à la fréquence de coupure est de -3 dB.
- **Bessel**  
Cette courbe accentue la réponse de la phase ; l'atténuation est plus progressive que Butterworth, mais la distorsion de la forme d'onde est moindre lorsqu'une onde carrée passe au travers.
- **Linkwitz (Linkwitz-Riley)**  
L'ordre de ce filtre est d'une puissance de deux ; la somme des tensions des sorties des filtres passe-bas et passe-haut produit un gain égal à 0 dB sur l'ensemble de la plage de fréquences. La plage transmise est plate et le gain à la fréquence de coupure est de -6 dB.



## Éditeur de composants de « BPF »

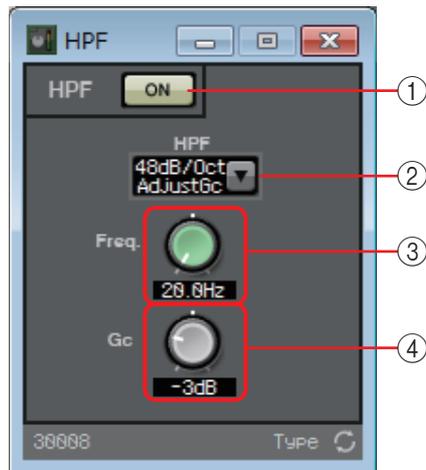
Ce filtre transmet le signal dans une bande de fréquence spécifiée, et atténue le signal dans d'autres bandes de fréquence.



- ① **Touche [ON] de la section BPF**  
Active ou désactive le BPF.
- ② **Zones de liste [HPF]/[LPF]**  
Sélectionnent le degré d'atténuation par octave ainsi que le type de filtre.
- ③ **Boutons [Freq.]**  
Spécifient la fréquence de coupure des filtres HPF et LPF.
- ④ **Bouton [Gc]**  
Lorsque l'élément [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans la zone de liste [HPF]/[LPF], ces boutons spécifient le gain sur la fréquence de coupure.
- ⑤ **Touches [BYPASS]**  
Indiquent si chaque bande est contournée. Si vous cliquez sur une touche pour l'allumer, ce filtre-là est alors contourné.

## Éditeur de composants de « HPF »

Ce filtre transmet le signal au-dessus d'une bande de fréquence spécifiée, et atténue le signal dans les bandes de fréquence inférieures.



① **Touche [ON] de la section HPF**

Active ou désactive le HPF.

② **Zone de liste [HPF]**

Sélectionne le degré d'atténuation par octave ainsi que le type de filtre.

③ **Bouton [Freq.]**

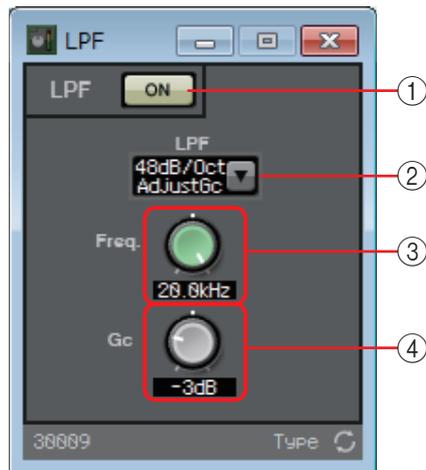
Indique la fréquence de coupure.

④ **Bouton [Gc]**

Lorsque l'élément [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans la zone de liste [HPF], ce bouton spécifie le gain sur la fréquence de coupure.

## Éditeur de composants de « LPF »

Ce filtre transmet le signal au-dessous d'une bande de fréquence spécifiée, et atténue le signal dans les bandes de fréquence supérieures.



① **Touche [ON] de la section LPF**

Active ou désactive le LPF.

② **Zone de liste [LPF]**

Sélectionne le degré d'atténuation par octave ainsi que le type de filtre.

③ **Bouton [Freq.]**

Indique la fréquence de coupure.

④ **Bouton [Gc]**

Lorsque l'élément [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans la zone de liste [LPF], ce bouton spécifie le gain sur la fréquence de coupure.

## □ Entrées/Sorties

Ce sont les prises d'entrée/sortie et la carte SD du MRX.

Quant aux entrées, il s'agit de : ANALOG, STEREO, YDIF et DANTE.

DANTE IN (Entrée Dante) et SD CARD Dante (Carte SD Dante) ne disposent pas d'un éditeur de composants.

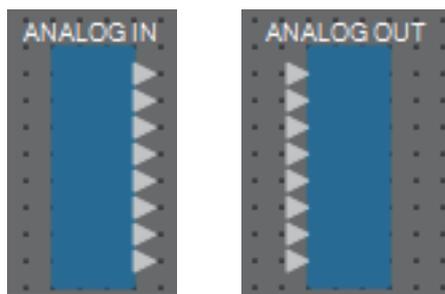
Les sorties sont comme suit : ANALOG, YDIF et DANTE.

YDIF OUT (Sortie YDIF) ne dispose pas d'un éditeur de composants.

Si une carte Mini-YGDAI est spécifiée, le paramètre SLOT (Logement) affichera le nom de la carte.

Si vous souhaitez émettre une sortie audio à partir d'une carte SD, placez un composant SD CARD.

**NOTE** Pour placer un élément SLOT, sélectionnez la carte Mini-YGDAI. Le composant correspondant à la carte sélectionnée est placée sur la feuille de conception.



### Éditeur de « ANALOG IN » (Entrée analogique)

Dans cet écran, vous effectuez les réglages des entrées sur les prises [INPUT] et vous affichez les niveaux des signaux audio transmis en entrée.



① **Index de canal**

Indique le numéro de la prise d'entrée analogique.

② **Indicateur de niveau**

Indique le niveau de l'entrée analogique.

③ **Bouton [GAIN]**

Règle le gain analogique du HA (préampli micro).

④ **Touche [+48V]**

Active et désactive l'alimentation fantôme du préampli micro (+ 48 V).

**Avis**

Assurez-vous de désactiver cette touche si l'alimentation fantôme n'est pas requise. Veillez à suivre les précautions ci-dessous, afin d'éviter le bruit ainsi que d'éventuels dommages aux appareils externes et à l'unité elle-même lorsque vous activez l'alimentation fantôme.

- Assurez-vous de désactiver cette touche lorsque vous branchez au connecteur [INPUT] un appareil ne prenant pas en charge l'alimentation fantôme.
- Évitez tout branchement/débranchement de câble en liaison avec le connecteur [INPUT] lorsque cette touche est activée.
- Abaissez le niveau de sortie jusqu'au volume minimum avant de mettre le commutateur de l'alimentation fantôme sous ou hors tension.

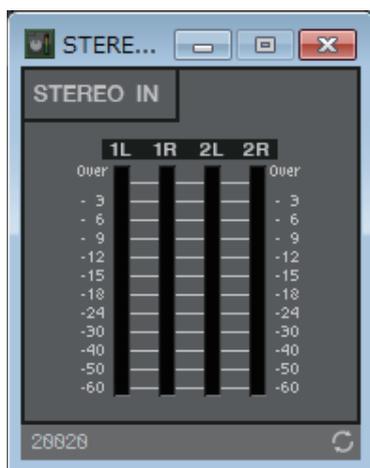
**NOTE** Il n'y a pas de commutateur principal. Afin d'éviter tout dysfonctionnement, assurez-vous que cette option est réglée de manière appropriée pour l'équipement connecté.

⑤ **Nom de port**

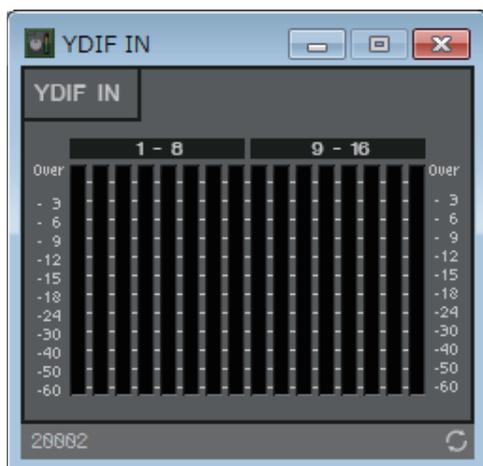
Indique ou modifie le nom de port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

**Éditeur de « STEREO IN » (Entrée stéréo)**

Ceci montre le niveau des signaux audio transmis par les prises d'entrée [ST IN] (Entrée stéréo).

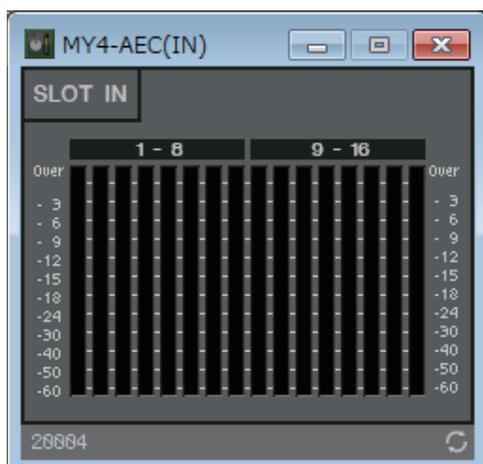
**Éditeur de « YDIF IN » (Entrée YDIF)**

Ceci montre le niveau des signaux audio transmis par les prises d'entrée [YDIF].



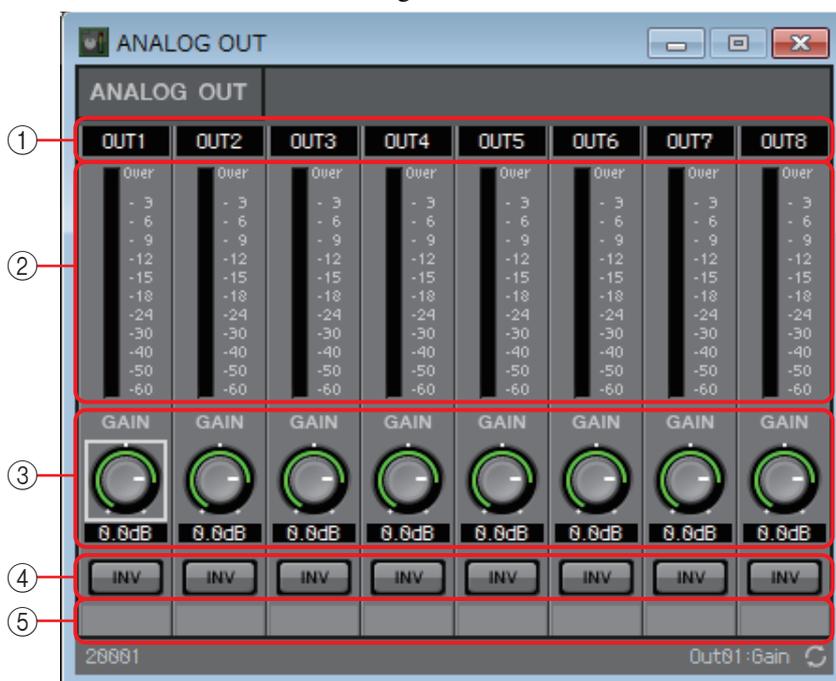
## Éditeur de « SLOT IN » (Entrée de logement)

Ceci montre le niveau des signaux audio transmis vers la carte Mini-YGDAI.



## Éditeur de « ANALOG OUT » (Sortie analogique)

Dans cet écran, vous effectuez les réglages des sorties sur les prises [OUTPUT] et vous affichez les niveaux des signaux audio émis en sortie.



### ① Index de canal

Indique le numéro de la prise de sortie analogique.

### ② Indicateur de niveau

Indique le niveau de la sortie analogique.

### ③ Bouton [GAIN]

Règle le gain de sortie.

### ④ Touche [INV]

Alterne la polarité du signal de sortie.

### ⑤ Nom de port

Indique ou modifie le nom de port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

## Éditeur de « DANTE OUT » (Sortie Dante)

Cet écran vous permet d'effectuer divers réglages liés à la sortie DANTE.



### ① Index de canal

Indique le numéro de canal DANTE.

### ② Bouton [GAIN]

Règle le gain de sortie.

### ③ Touche [INV]

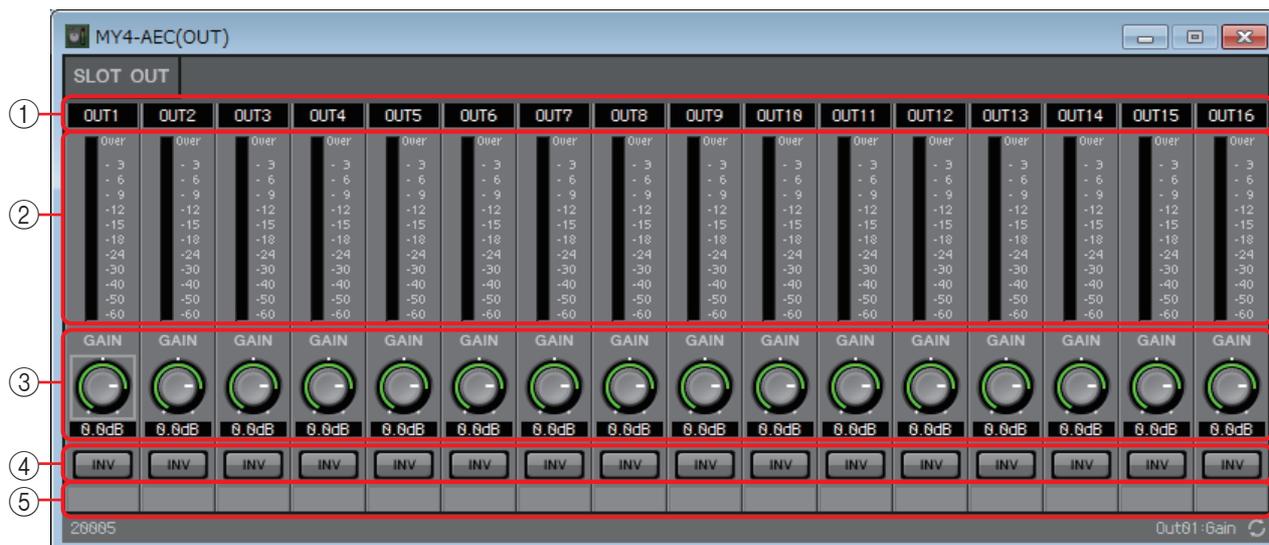
Alterne la polarité du signal de sortie.

### ④ Nom de port

Indique ou modifie le nom de port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

## Éditeur de « SLOT OUT » (Sortie de logement)

Dans cet écran, vous effectuez les réglages liés aux sorties des cartes Mini-YGDAI et vous affichez les niveaux des signaux audio émis en sortie.



### ① Index de canal

Indique le numéro de la prise de sortie.

### ② Indicateur de niveau

Indique le niveau de sortie.

### ③ Bouton [GAIN]

Règle le gain de sortie.

### ④ Touche [INV]

Alterne la polarité du signal de sortie.

### ⑤ Nom de port

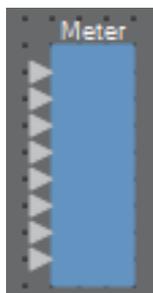
Indique ou modifie le nom de port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

## □ Indicateur de niveau

Affiche le niveau de signal de chaque canal séparément.

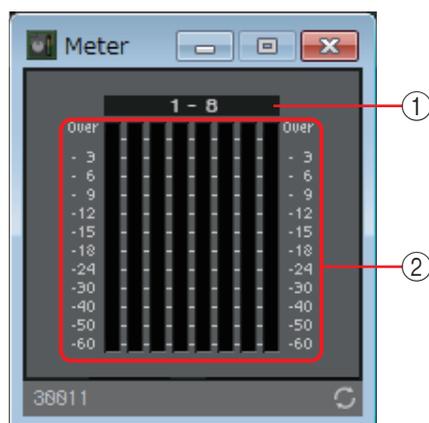
Indiquez le nombre de canaux lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception. Sélectionnez ceci en fonction du nombre de canaux que vous voulez afficher. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à un exemple de cas de huit canaux.

**NOTE** Un composant présentant un nombre important de canaux consomme davantage de ressources DSP du MRX.



### Éditeur de composants de « Meter »

Affiche le niveau de sortie de chaque canal séparément.



#### ① Index de canal

Les numéros de canaux apparaissent par unités de huit canaux.

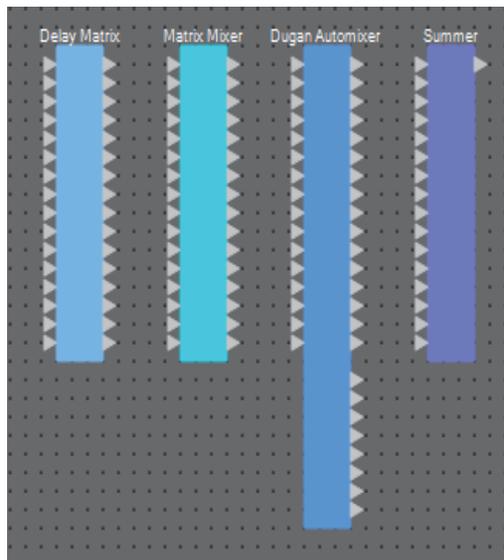
#### ② Indicateur de niveau

Affiche le niveau de signal de chaque canal séparément.

## ☐ Mixeur

Le MRX propose quatre types de mixeurs : Delay Matrix (Matrice de retard), Dugan Automixer (Auto-mixeur Dugan), Matrix Mixer (Mixeur matriciel) et Summer.

Lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception, sélectionnez le nombre de canaux appropriés pour l'entrée et la sortie (dans le cas de Delay Matrix, précisez la valeur du retard maximum). Delay Matrix présente un retard maximal de 500 ms, et un nombre maximal de 16 entrées et 16 sorties. Le nombre maximal d'entrées de Dugan Automixer est de 24 canaux. Matrix Automixer dispose d'un nombre maximal de 64 entrées et de 64 sorties. Le mixeur Summer assure uniquement le mixage et l'émission des données d'entrée audio et n'a de ce fait pas d'éditeur de composants. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à un exemple de cas de 16 canaux.



En partant depuis le haut, Dugan Automixer présente les entrées suivantes :  
 Sortie discrète (son traité) × nombre de micros  
 Sortie de mixage de groupe (son mixé de chaque groupe) × nombre de groupes

### Éditeur de composants de « Dugan Automixer »

Dans un système utilisé pour la prise de parole improvisée, l'auto-mixeur détecte les micros qui sont en cours d'utilisation et optimise automatiquement la distribution de gain, en veillant au maintien d'un gain de système cohérent entre plusieurs micros sans qu'il soit nécessaire de faire constamment intervenir un ingénieur pour ajuster les faders.

Le composant Dugan Automixer disponible sur le MRX règle automatiquement le gain de l'auto-mixage d'un total de 24 micros utilisés pour les prises de parole.

Nous allons maintenant expliquer le fonctionnement de Dugan Automixer avec trois micros.

Lorsqu'une seule personne parle dans un micro	Lorsque deux personnes parlent dans un micro
<p>Données audio d'entrée de micro (dB)</p>	<p>Données audio d'entrée de micro (dB)</p>
<p>Gain de l'auto-mixeur (dB)</p>	<p>Gain de l'auto-mixeur (dB)</p>
<p>Lorsqu'une seule personne parle dans un micro, le gain appliqué au micro utilisé est immédiatement augmenté et le gain sur tous les autres micros branchés est réduit. Le même processus se produit lorsqu'une autre personne prend la parole à son tour.</p>	<p>Par contre, si deux personnes parlent en même temps, le gain est automatiquement réparti entre les deux micros utilisés de sorte que le gain total demeure constant et que le gain des micros restants diminue.</p>

Dugan Automixer ne fonctionne pas de la même manière qu'un limiteur ou qu'un contrôleur de niveau automatique. Lorsque plusieurs personnes prennent la parole, l'ingénieur peut régler les différents niveaux en utilisant les faders de manière normale. Même en l'absence d'émission de parole, le système recherche le signal audio du micro et répartit automatiquement le gain de sorte que les faders peuvent rester relevés.



## Champ Master

### ① Affichage des canaux

Pour les canaux d'entrée 1-8, 9-16 et 17-24, cette zone affiche l'indicateur de niveau de gain de l'auto-mixeur ainsi que les réglages man (manuel) (en jaune), auto (en vert) et mute (en rouge).

Lorsque vous sélectionnez la zone de canaux 1-8, 9-16 ou 17-24, les canaux affichés dans le champ de contrôle des canaux basculent entre 1-8, 9-16 et 17-24.

S'il y a moins de huit micros, les canaux 9-16 et 17-24 ne seront pas affichés.

S'il y a moins de seize micros, les canaux 17-24 ne seront pas affichés.

### ② Touche [OVERRIDE] (Remplacement)

Cette fonction permet de couper instantanément tous les micros à l'exception d'un micro spécifique, tel que le micro du président ou du directeur.

Si cette touche est activée, les canaux dont la touche [override] est spécifiée sur « man » ainsi que les canaux dont la touche [override] est désactivée seront réglés sur « mute ».

Pour le micro spécifié, comme celui du président ou du directeur, cliquez sur la touche [override] dans la bande de canaux pour l'afficher en jaune clair. Appuyez sur la touche une fois de plus pour revenir au réglage précédent.

### ③ Touche [MUTE] (Assourdissement)

Active ou désactive la fonction Mute sur tous les micros du groupe.

### ④ Touche [reset]

Réinitialise les différents paramètres sur leur valeur par défaut.

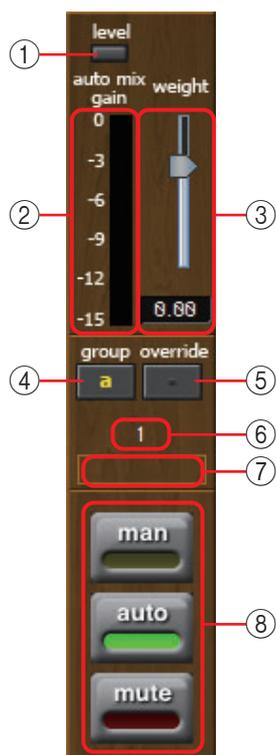
## ⑤ Touche [meters] (indicateurs de niveau)

Fait basculer l'affichage de l'indicateur de niveau du champ de contrôle des canaux entre les mesures de gain/entrée/sortie.

**NOTE** Lors de l'utilisation du paramètre [weight] (poids) pour régler la sensibilité relative entre les canaux d'entrée, le basculement de l'affichage du compteur sur « gain » vous permet d'utiliser le champ de contrôle de canal pour ajuster la quantité de gain, offrant ainsi une meilleure visibilité.

## Champ de contrôle des canaux

Ce champ dispose d'un code de couleur par groupe.  
Les canaux du même groupe sont mixés.



### ① Indicateur de niveau [level]

S'allume en vert lorsque le niveau des données audio est optimal pour l'auto-mixage.

**NOTE**

- Si le voyant [level] s'éteint, augmentez le gain en entrée.
- Si le voyant [level] s'allume en rouge, diminuez le gain en entrée.

### ② Indicateur de niveau

L'indicateur de niveau fournit trois modes d'affichage : gain (vert : gain d'auto-mixage) entrée (jaune : niveau d'entrée)/sortie (bleu : niveau de sortie). Le mode d'affichage bascule à chaque fois que vous appuyez sur la touche [meters] dans le champ principal.

**NOTE** Normalement, vous devez laisser l'indicateur en mode d'affichage de « gain ».

### ③ Curseur [weight] (poids)

Ajuste le niveau de sensibilité relative entre les canaux d'entrée. Réglez l'affichage de l'indicateur de niveau sur « gain » et définissez le réglage de poids de sorte que les indicateurs soient à peu près au même niveau en l'absence d'entrée. Par exemple, si vous entendez du bruit à proximité d'un micro (par ex., le bruit d'un climatiseur), vous pourrez réduire le bruit en abaissant la valeur de poids spécifiée pour ce canal. L'auto-mixeur calcule le rapport entre le niveau d'entrée d'un canal spécifique et l'ensemble des mixages d'entrée du groupe. Les exemples suivants décrivent le mécanisme de contrôle du poids.

## ● En augmentant la valeur du réglage de poids d'un seul canal

- La valeur affichée sur l'indicateur de gain de l'auto-mixeur pour ce canal augmente, tandis que les valeurs attribuées aux autres canaux sont diminuées.
- Les canaux ayant des valeurs de réglage de poids élevées reçoivent plus facilement un gain d'auto-mixeur supérieur à celui des autres canaux.

## ● En diminuant la valeur du réglage de poids d'un seul canal

- La valeur affichée sur l'indicateur de gain de l'auto-mixeur pour ce canal diminue, tandis que les valeurs attribuées aux autres canaux sont augmentées.
- Si les intervenants s'expriment en utilisant plusieurs micros en même temps, il sera plus difficile de faire la distinction entre les différents micros.

### ④ Touche [group] (Groupe)

Sélectionne le groupe auquel chaque canal appartient. Cliquez sur la touche pour changer de groupe.

### ⑤ Touche [override] (Remplacement)

Lorsque la touche [OVERRIDE] est activée dans le champ Master, le réglage de cette touche détermine si le canal correspondant bascule en mode « man » ou « mute ».

- Lorsque vous activez la touche [OVERRIDE] dans le champ Master alors que la touche [override] est activée dans le champ de contrôle des canaux, le mode de canal bascule sur « man ».
- Lorsque vous activez la touche [OVERRIDE] dans le champ Master alors que la touche [override] est désactivée dans le champ de contrôle des canaux, le mode de canal bascule sur « mute ».
- Dès que la touche [OVERRIDE] dans le champ Master est désactivée, le canal concerné retourne sur son mode précédent.

### ⑥ Numéro de canal d'entrée

Indique le numéro du canal d'entrée.

### ⑦ Nom de port

Indique ou modifie le nom de port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

### ⑧ touches [man]/[auto]/[mute]

Utilisez ces touches pour basculer le canal entre les réglages man/auto/mute.

**man** : le signal audio est transmis sans modification de gain. Sélectionnez ce mode pour chanter dans un microphone.

**auto** : l'auto-mixeur est activé. Sélectionnez ce mode pour les conversations.

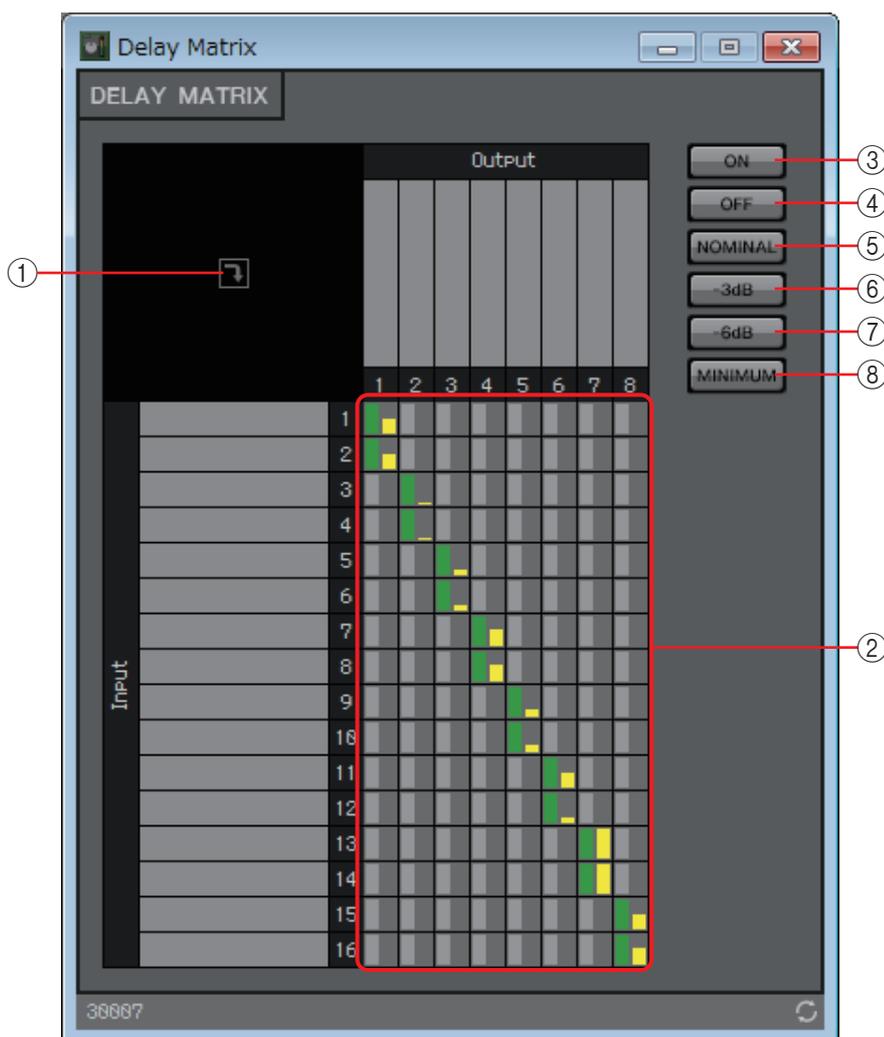
**mute** : le canal est assourdi.

## Éditeur de composants de « Delay Matrix »/ Éditeur de composants de « Matrix Mixer »

Ce mixeur place les canaux d'entrée et les bus de sortie dans une configuration matricielle. L'éditeur de composants de « Matrix Mixer » permet de régler la balance de groupe pour chaque bus de sortie séparément. L'éditeur de composants de « Delay Matrix » permet de régler la balance de groupe ainsi que le retard pour chaque bus de sortie séparément.

Cette section vous explique comment utiliser la capture d'écran de l'éditeur de composants de « Delay Matrix ».

**NOTE** La sélection d'un composant présentant un retard important consommera plus de mémoire sur le MRX.



### ① Touche d'ouverture de la fenêtre

Ouvrez la [Fenêtre de réglage des paramètres de « Delay Matrix »/Fenêtre de réglage des paramètres de « Matrix Mixer »](#), ce qui vous permet d'effectuer des réglages tels que le niveau d'envoi pour chaque canal de sortie.

### ② Matrice de canaux

Affiche le niveau d'envoi et le retard de chaque canal. L'axe vertical indique le canal d'entrée et l'axe horizontal le canal de sortie. Cliquez ici pour activer/désactiver l'envoi. Vous pouvez cliquer avec le bouton droit de la souris sur un point de croisement et sélectionner les éléments suivants : Open Parameter Windows (Ouvrir les fenêtres de paramètres) (ouvre une fenêtre de réglage des paramètres) ; Out ON (Activation de la sortie) (active l'axe vertical dans son ensemble) ; Out Off (désactivation de la sortie) (désactive l'axe vertical dans son ensemble) ; In ON (Activation de l'entrée) (active l'axe horizontal dans son ensemble) ; In OFF (Désactivation de l'entrée) (désactive l'axe horizontal dans son ensemble).

Vous pouvez également ouvrir une fenêtre de réglage des paramètres en double-cliquant sur un point de croisement.

Lorsque vous double-cliquez sur une zone d'affichage de nom de port au-dessus ou à gauche de la matrice, une fenêtre s'ouvre, qui vous permet de modifier le nom de port.

③ **Touche [ON]**

Active tout.

④ **Touche [OFF]**

Désactive tout.

⑤ **Touche [NOMINAL]**

Règle le niveau d'envoi de la matrice sur 0 dB.

⑥ **Touche [-3dB]**

Règle le niveau d'envoi de la matrice sur -3 dB.

⑦ **Touche [-6dB]**

Règle le niveau d'envoi de la matrice sur -6 dB.

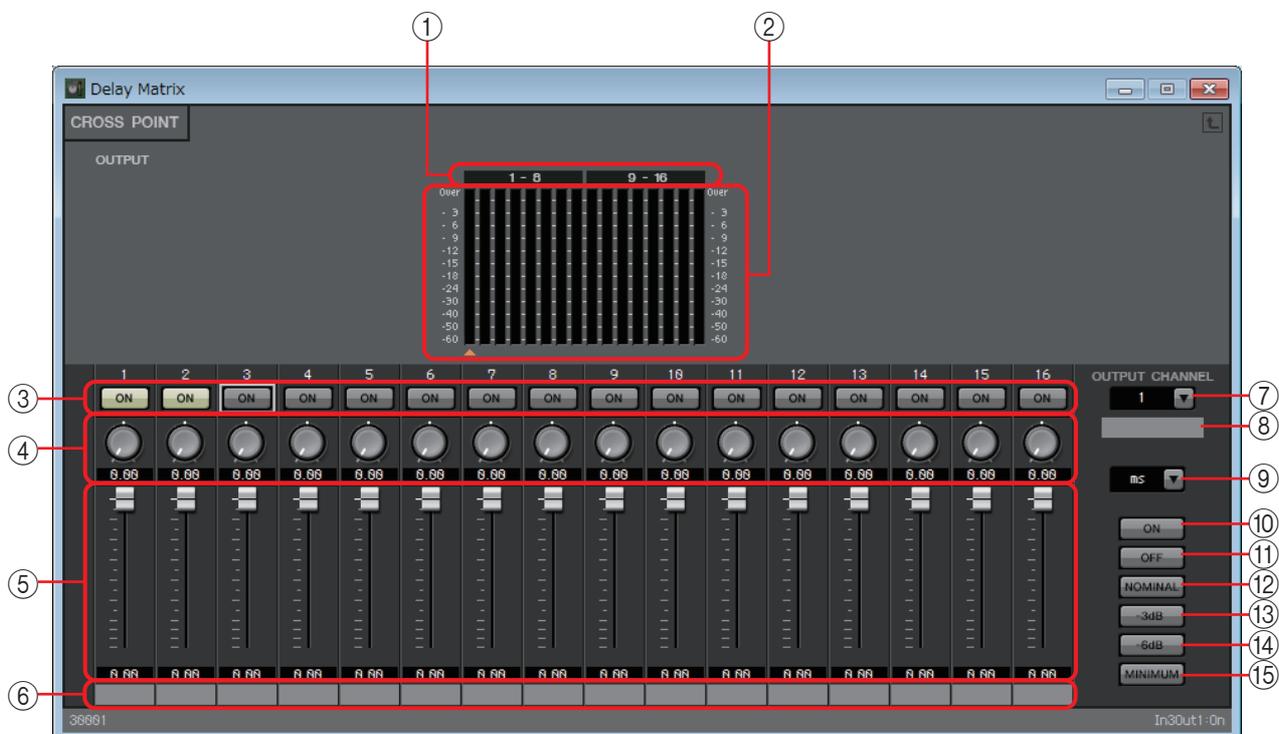
⑧ **Touche [MINIMUM]**

Règle le niveau d'envoi de la matrice sur  $-\infty$  dB.

## Fenêtre de réglage des paramètres de « Delay Matrix »/ Fenêtre de réglage des paramètres de « Matrix Mixer »

Cette fenêtre vous permet d'effectuer des réglages tels que le niveau d'envoi pour chaque canal de sortie.

La fenêtre de réglage des paramètres des canaux de sortie s'ouvre lorsque vous cliquez sur le bouton d'ouverture de la fenêtre de l'éditeur de composants de « Delay Matrix » ou de « Matrix Mixer ». Cette section vous explique comment utiliser la capture d'écran de la fenêtre de réglage des paramètres de « Delay Matrix ».



① **Index des indicateurs de niveau**

Les numéros de canaux dans les indicateurs de niveau apparaissent par unités de huit canaux.

**② Indicateur de niveau**

Ceci affiche le niveau de signal de chaque canal de sortie séparément. Sous l'indicateur de niveau, le symbole ▲ s'affiche pour indiquer le canal de sortie actuellement sélectionné.

**③ Touche [ON]**

Active ou désactive l'envoi.

**④ Bouton Delay Time (Fenêtre de réglage des paramètres de « Delay Matrix » uniquement)**

Spécifie la durée du retard, en millièmes de seconde (ms). Vous pouvez sélectionner les unités dans la zone de liste Type.

**⑤ Fader**

Ajuste le niveau d'envoi à partir du canal d'entrée.

**⑥ Nom de port d'entrée**

Indique ou modifie le nom du port d'entrée.

Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

**⑦ Zone de liste [OUTPUT CHANNEL] (Canal de sortie)**

Active le canal de sortie pour lequel vous souhaitez effectuer les réglages.

**⑧ Nom de port de sortie**

Indique ou modifie le nom de port de sortie.

Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

**⑨ Zone de liste Type**

Le temps de retard défini par le bouton Delay Time est converti dans les unités que vous sélectionnez, comme illustré à gauche.

- ms ..... Millièmes de seconde
- Sample (Échantillon) ... Nombre d'échantillons (La plage dépend du réglage de la fréquence d'échantillonnage.)
- Meter (Mètre)..... Mètre/seconde
- Feet (Pied) ..... Pied/seconde

**⑩ Touche [ON]**

Active tout.

**⑪ Touche [OFF]**

Désactive tout.

**⑫ Touche [NOMINAL]**

Ajuste le niveau d'envoi à partir du canal d'entrée sur 0 dB.

**⑬ Touche [-3dB]**

Ajuste le niveau d'envoi à partir du canal d'entrée sur -3 dB.

**⑭ Touche [-6dB]**

Ajuste le niveau d'envoi à partir du canal d'entrée sur -6 dB.

**⑮ Touche [MINIMUM]**

Ajuste le niveau d'envoi à partir du canal d'entrée sur  $-\infty$  dB.

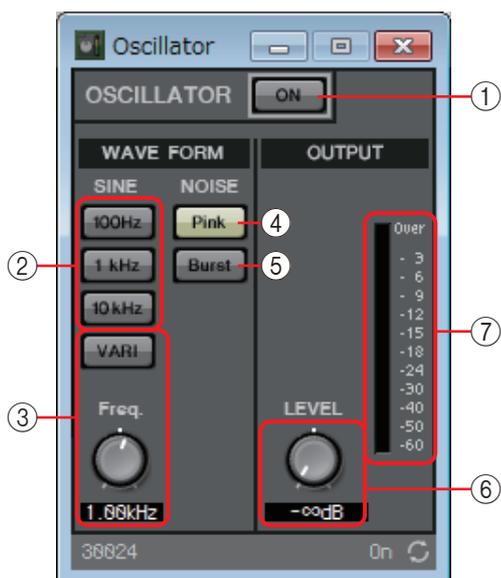
## □ Oscillator (Oscillateur)

Le MRX dispose d'un oscillateur à un seul canal mono.



### Éditeur de composants de « Oscillator »

Vous pouvez spécifier ici la forme d'onde générée et son niveau.



#### ① Touche [ON] de la section OSCILLATOR

Indique si le signal spécifié est émis en sortie.

#### ② Touches [100Hz]/[1kHz]/[10kHz]

Ces touches émettent en sortie une onde sinusoïdale à la fréquence correspondante.

#### ③ Touche [VARI]/Bouton [Freq.]

Lorsque cette touche est activée, une onde sinusoïdale est émise en sortie, dont la fréquence est spécifiée par le bouton.

Si vous souhaitez utiliser cette fréquence comme une fréquence pilote, il faudra la mixer directement après YDIF OUT ou DANTE OUT.

#### ④ Touche [Pink] (Rose)

Émet du bruit rose en sortie.

#### ⑤ Touche [Burst] (Bruit en créneaux)

Émet du bruit en créneaux en sortie.

#### ⑥ Bouton [LEVEL] (Niveau)

Détermine le niveau de sortie.

#### ⑦ Indicateur de niveau

Affiche le niveau du signal en cours de sortie.

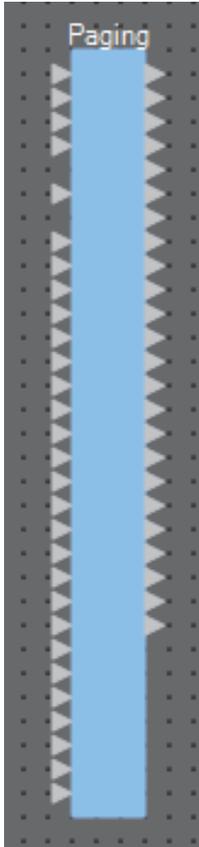
## □ Paging (Radiomessagerie)

Ce composant est appliqué au microphone de la station de radiomessagerie de PGM1.

Il règle le volume du programme source selon la diffusion de la radiomessagerie. Pour plus de détails sur l'utilisation de ce composant, reportez-vous au guide de configuration de MRX.

Si vous utilisez le système PGM1, réglez le programme sur une valeur autre que SD.

Si vous utilisez la fonction de radiomessagerie du planificateur, procédez au placement du composant « Paging » même si aucune unité PGM1 n'est connectée.

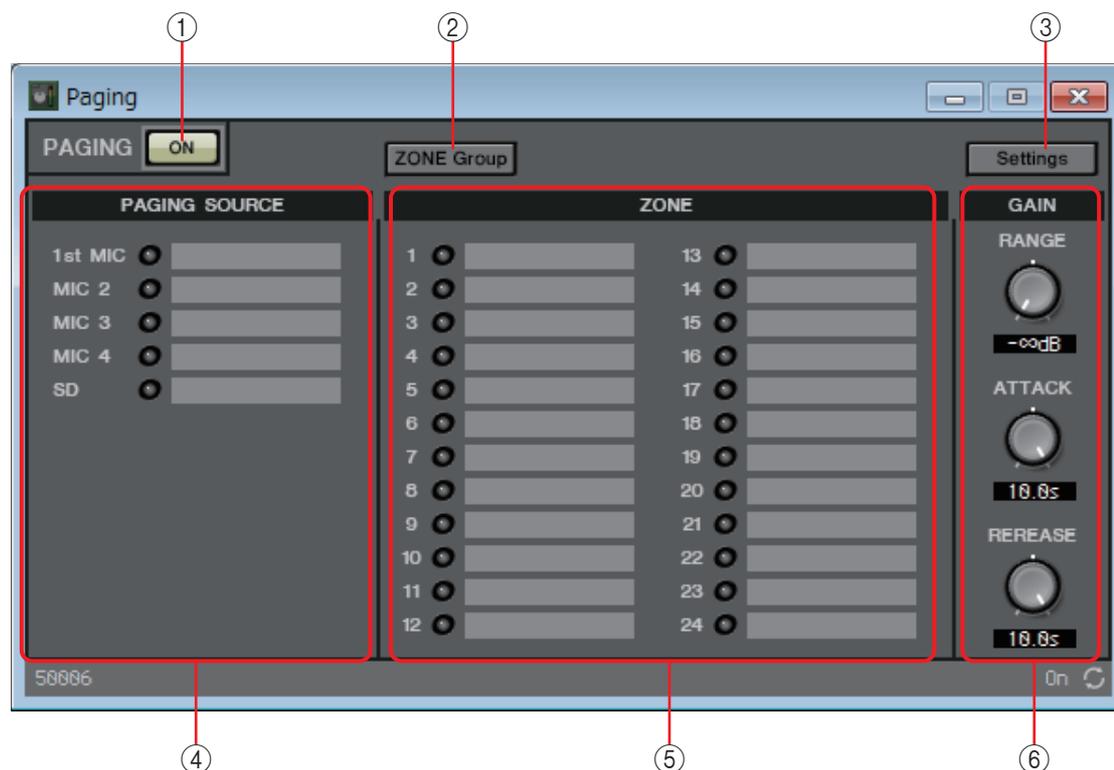


Les entrées sont comme suit, en partant du haut.

- **1st Priority Mic (Micro de 1ère priorité)** : entrée du micro prioritaire
- **Mic2-4 (Micro 2-4)** : entrées des micros autres que le micro prioritaire
- **SD** : entrée de la reproduction de carillon ou de message
- **Program1-24 (Programme 1-24)** : entrées des programmes devant être diffusés dans les zones vers lesquelles la radiomessagerie sera diffusée

## Éditeur de composants de « Paging »

Vous pouvez effectuer ici des réglages de base pour la diffusion de la radiomessagerie.



### ① Touche [ON] de la section PAGING

Active/désactive la fonction de radiomessagerie.

### ② Touche [ZONE Group] (Groupe de zones)

Ouvre la Fenêtre « Zone Group » où vous pouvez effectuer des réglages de groupe de zones.

### ③ Touche [Settings] (Réglages)

Ouvre la Boîte de dialogue « PGM1/PGX1 ».

### ④ Zone de réglages PAGING SOURCE (Source de radiomessagerie)

- **Voyant**  
Ce voyant s'allume pour signaler la radiodiffusion actuellement en cours sur l'unité PGM1 ou SD.
- **Zone de saisie de texte**  
Indique le nom du port d'entrée. Vous pouvez double-cliquer sur le nom pour le modifier.

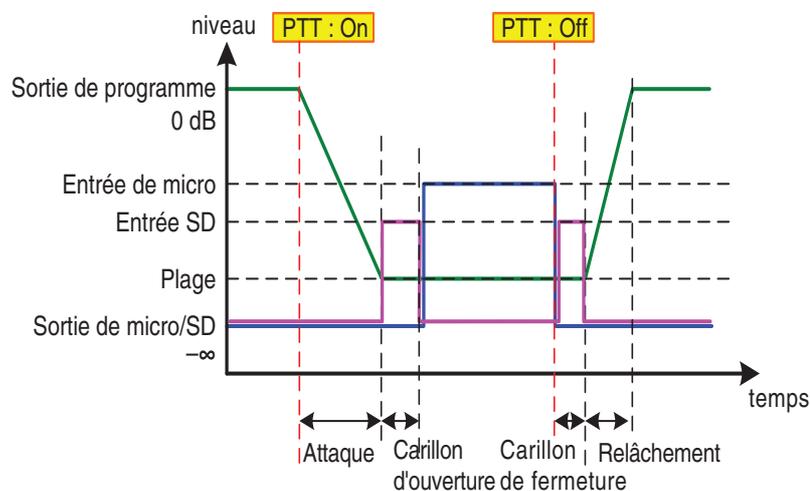
### ⑤ Zone ZONE

- **Voyant**  
Un voyant s'allume pour signaler une zone actuellement en cours de diffusion en raison d'une unité PGM1 en cours d'utilisation ou d'un événement de radiomessagerie pris en charge par le planificateur.
- **Zone de texte**  
Indique le nom du port de sortie. Vous pouvez double-cliquer sur le nom pour le modifier.

## ⑥ Zone de réglage GAIN

Chaque bouton sera réinitialisé sur sa valeur par défaut si vous cliquez dessus tout en maintenant la touche <Alt> enfoncée.

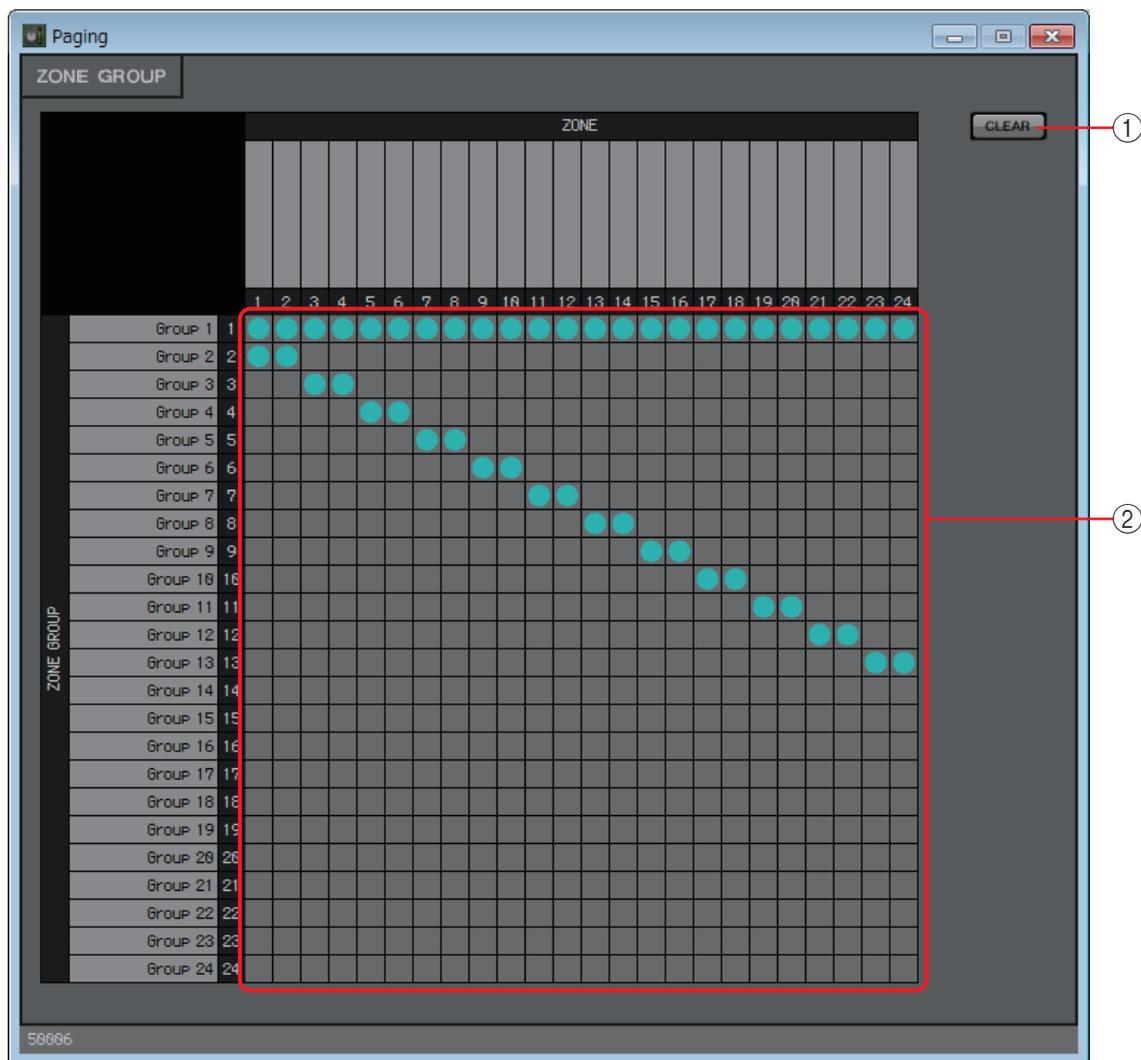
Dans cette zone, vous pouvez effectuer des réglages liés à la ligne affichée en vert dans le flux de production représenté ci-dessous.



- **Bouton [RANGE]**  
Spécifie la valeur du programme pendant que le carillon retentit ou lorsque l'unité PGM1 est en cours de radiodiffusion.
- **Bouton [ATTACK] (Attaque)**  
Spécifie le délai qui s'écoule entre le moment où la fonction PTT est activée sur l'unité PGM1 et celui où le programme atteint la valeur RANGE.
- **Bouton [RELEASE] (Relâchement)**  
Spécifie le délai qui s'écoule entre le moment où la diffusion ou la reproduction du carillon de fermeture prend fin et celui où le programme revient à son niveau d'origine. –

## Fenêtre « Zone Group »

Spécifiez un groupe de zones si vous souhaitez affecter une seule touche de sélection de zone/message sur l'unité PGM1/PGX1 à la radiodiffusion de zones multiples.



### ① Touche [Clear] (Effacer)

Désactive tous les groupes.

### ② Matrice de groupe de zones

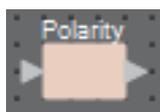
Cette matrice vous permet d'effectuer les réglages liés au groupe de zones. Cliquez sur un point d'intersection de la matrice pour l'activer ou la désactiver. Les zones activées appartiennent à un même groupe de zones.

Lorsque vous double-cliquez sur une zone de texte située au-dessus ou à gauche de la matrice, une fenêtre s'ouvre qui vous permet de modifier le nom du port de sortie ou du groupe de zones.

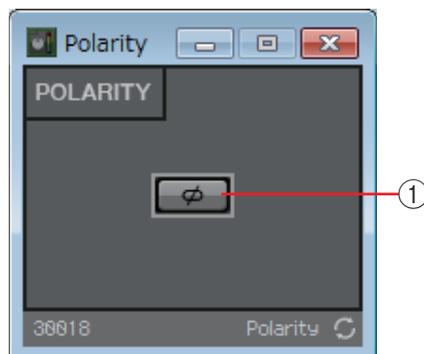
**NOTE** Les cases de la grille peuvent également être enregistrées sous un jeu de paramètres ou dans la Liste des commandes à distance par un mouvement de glisser-déposer effectué tout en ayant préalablement maintenu la touche <Ctrl> enfoncée.

## □ Polarity (Polarité)

Ceci inverse la polarité du signal d'entrée, et délivre en sortie le résultat.



### Éditeur de composants de « Polarity »



#### ① Touche [Ø]

Si cette touche set activée, la polarité du signal d'entrée sera inversée et le résultat sera émis en sortie.

## □ Revolabs Control (Commande Revolabs)

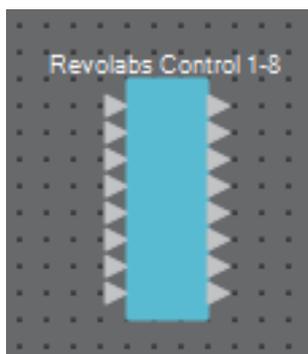
Cette commande active/désactive les canaux au sein de ce composant selon les opérations de la touche d'assourdissement d'un micro de type Executive Elite, fabriqué par la société Revolabs. Lorsque ce composant est utilisé en même temps que le composant Compensation d'écho acoustique (AEC), le fait de le placer après ce dernier entraîne une identification permanente de l'AEC, indépendamment de l'état d'activation/désactivation du micro.

Réglez l'unité DSP de base du micro Executive Elite comme suit :

- Définissez l'adresse IP de l'unité DSP de base sur le même sous-réseau que celui du système MTX/MRX.
- Dans la configuration de contrôle externe de l'interface utilisateur Web local, spécifiez le réglage de [Processor] « External Control » sur « Yamaha MRX7-D », réglez « Connection Mode » (Mode de connexion) sur [Telnet] et définissez l'adresse IP et le numéro de port sur 49280. L'adresse IP sur MRX7-D doit être configurée comme une adresse statique.
- Utilisez le port LAN pour connecter l'unité au système MTX/MRX.

Lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception, sélectionnez les numéros de canaux des micros dans les huit canaux. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à un exemple de cas portant sur les canaux 1–8.

Si vous placez ce composant dans la feuille de conception, les paramètres MRX commandés depuis le micro revolabs seront automatiquement spécifiés dans Remote Control Setup List (Liste des configurations de commandes à distance).



## Éditeur de « Revolabs Control »

Pour éviter les incohérences entre les valeurs des réglages, spécifiez les paramètres du composant « Revolabs Control » de sorte qu'ils soient commandés uniquement par le micro revolabs. Par conséquent, veillez à ne pas écraser ces réglages en les remplaçant par des présélections ou des instantanés.



### ① Index de canal

Indique le numéro de canal du micro.

### ② Touche [ON]

Indique l'état d'activation/désactivation de la touche d'assourdissement du micro. Le maniement de la touche [ON] n'a pas d'incidence sur l'état d'activation/désactivation du micro.

### ③ Zone de texte de port

Indique ou modifie le nom du port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

### ④ Touche [Remote Control Setup List] (Liste des configurations de commandes à distance)

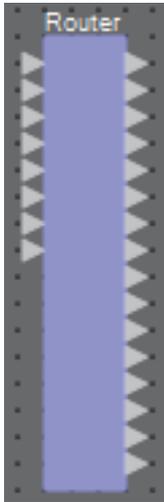
Lorsque vous cliquez sur cette touche, la [Boîte de dialogue « Remote Control Setup List »](#) (Liste de configurations de commandes à distance) s'affiche.

## ❑ Router (Routeur)

Ce composant distribue les entrées aux ports de sortie.

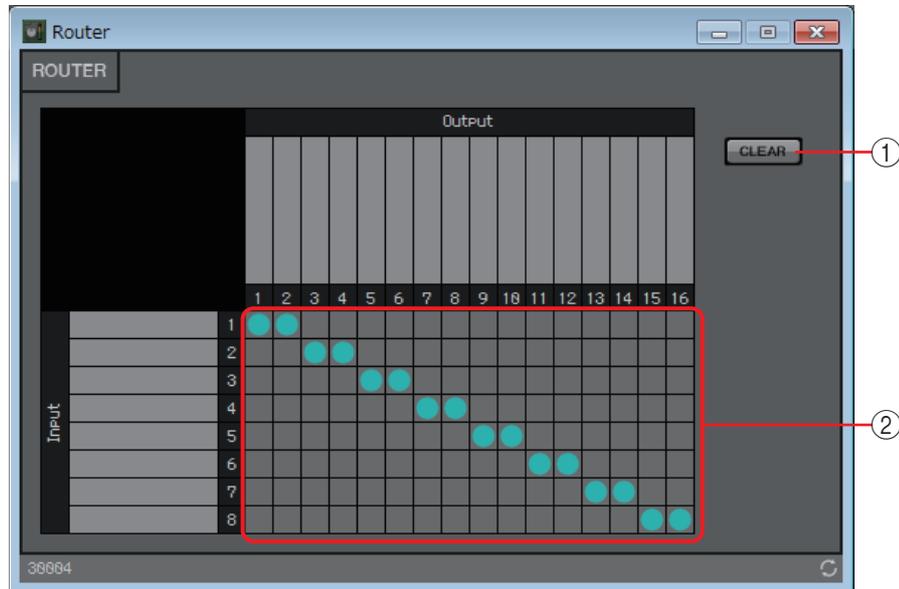
Bien qu'il soit possible d'émettre une seule entrée vers plusieurs canaux en sortie, différentes entrées ne peuvent pas être transmises vers un seul canal de sortie. En d'autres termes, ce composant distribue les signaux mais ne peut pas les mixer.

Sélectionnez le nombre de canaux (64 entrées/64 sorties au maximum) lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception. Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à un exemple de cas de 8 canaux d'entrée et 16 canaux de sortie.



### Éditeur de composants de « Router »

Cet écran vous permet de spécifier les modalités de distribution des signaux.



#### ① Touche [Clear] (Effacer)

Désactive toutes les sorties.

#### ② Routeur

Ceci est un routeur qui distribue les signaux. Cliquez sur un carré de la grille pour activer/désactiver la sortie.

Lorsque vous double-cliquez sur une zone d'affichage de nom de port au-dessus ou à gauche du routeur, une fenêtre s'ouvre qui vous permet de modifier le nom de port.

**NOTE** Les cases de la grille peuvent également être enregistrées sous un jeu de paramètres ou dans la Liste des commandes à distance par un mouvement de glisser-déposer effectué tout en ayant préalablement maintenu la touche <Ctrl> enfoncée.

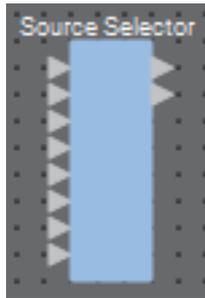
## ☐ Source Selector (Sélecteur de source)

Ce composant sélectionne une seule source d'entrée parmi plusieurs.

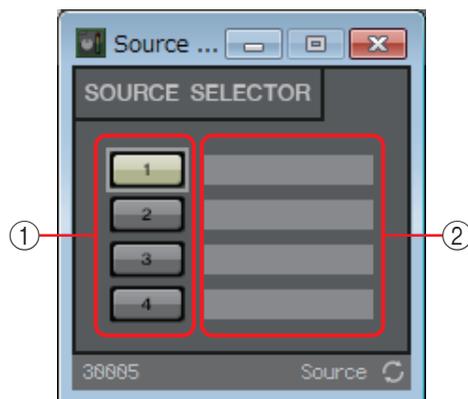
Source indique le nombre de sources d'entrée et Channel représente le nombre de canaux inclus dans ces sources.

Par exemple, un composant « 4 Source 2 Channel » (Source 4, 2 canaux) permet de sélectionner une seule source à 2 canaux parmi quatre sources d'entrée à 2 canaux.

Lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception, sélectionnez le nombre de sources d'entrée (4/8/16) et le nombre de canaux inclus dans ces sources (1/2/6 dans le cas de 4/8 sources d'entrée ou 1/2 dans le cas de 16 sources d'entrée). Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à un exemple de cas de 4 sources d'entrée disposant chacune de 2 canaux.



### Éditeur de composants de « Source Selector »



#### ① Touches Selector (Sélecteur)

Sélectionnent la source qui sera émise en sortie.

#### ② Nom de port

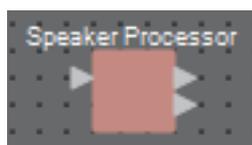
Indique ou modifie le nom de port. Cette touche est liée à l'étiquette « Label » des ports du composant.

## □ Speaker Processor (Processeur de haut-parleur)

Speaker Processor est un processeur de filtrage utilisé pour le réglage des haut-parleurs. Il comprend les éléments suivants : APF (Filtre passe-tout), Horn EQ (Égaliseur de pavillon) et Limiter (Limiteur).

Lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception, sélectionnez le nombre de canaux de sortie vers les haut-parleurs qui sont connectés. Sélectionnez respectivement « 1 » si les haut-parleurs connectés sont utilisés en mode amplification simple à gamme étendue ; « 2 » pour le mode bi-amplification ; « 3 » pour le mode tri-amplification ; et « 4 » pour le mode quad-amplification.

Les illustrations utilisées dans les explications suivantes s'appliquent à l'exemple du mode bi-amplification.



### Éditeur de composants de « Speaker Processor »

Cet écran affiche les paramètres ciblés par Speaker Processor ainsi que les fenêtres d'accès permettant de les régler.

The screenshot shows the Speaker Processor software interface. It features two main graphs at the top: a Phase graph (1) and a Level graph (2). The Phase graph shows phase response in degrees (from -180 to +180) against frequency (20 to 20k Hz). The Level graph shows amplitude response in dB (from -48 to +28) against frequency. Below the graphs are controls for GRAPH VISIBLE (HIGH, LOW) (3), DELAY (4), and PEQ (5). The main control area includes a Pre-installed LIBRARY (6, 7), INPUT LEVEL (8), Crossover (9), NAVIGATOR (11, 12) with DELAY and PEQ buttons, OUTPUT LEVEL (13) with a knob, MUTE (14), and LIMITER (15). An OUTPUT level meter (16) is on the right. The interface also shows a status bar with '36833' and 'In-Level'.

#### ① Graphique [PHASE]

Affiche une courbe de réponse de la phase du filtre séparateur de fréquences. Ce graphique prend en compte la réponse du PEQ et de Delay. Les canaux de sortie sont codés par couleur.

#### ② Graphique [LEVEL]

Affiche une courbe de réponse de l'amplitude du filtre séparateur de fréquences. Ce graphique prend en compte la réponse du PEQ ainsi que le niveau de sortie. Les canaux de sortie sont codés par couleur.

**③ Touches GRAPH VISIBLE (Graphe visible)**

Ces touches permettent de basculer le graphique du canal de sortie correspondant entre les états visible et masqué. Elles s'affichent uniquement lorsqu'il y a plusieurs canaux de sortie.

**④ Touche [DELAY]**

Affiche ou masque la réponse du paramètre DELAY dans la courbe du filtre séparateur de fréquences figurant à l'écran.

**⑤ Touche [PEQ]**

Affiche ou masque la réponse du paramètre PEQ dans la courbe du filtre séparateur de fréquences figurant à l'écran.

**⑥ Touche [LIST] (Liste) de la section Pre-installed LIBRARY (Bibliothèque préinstallée)**

Sélectionne et affiche les éléments de la bibliothèque.

**NOTE** Dans les bibliothèques préinstallées sous MTX-MRX Editor, la valeur de seuil du paramètre *LIMITER* correspond à l'utilisation d'un amplificateur de puissance dont le gain de tension est de 26 dB.

Si nécessaire, apportez les modifications nécessaires à certains réglages tels que le niveau de sortie du limiteur MRX, ainsi que le gain en tension et l'atténuateur de l'amplificateur de puissance.

Par exemple, si vous utilisez un amplificateur de puissance avec un gain de tension de 30 dB, vous devrez soit diminuer la valeur de l'atténuateur de l'amplificateur de puissance de 4 dB, soit diminuer la valeur de seuil du limiteur du MRX de 4 dB.

Le gain de tension varie selon le type et les réglages de l'unité XMV. Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi du XMV.

**⑦ Touche [STORE] de la section Pre-installed LIBRARY**

Enregistre l'état actuel sous forme d'élément de bibliothèque (extension de fichier [.ce3]).

**NOTE** Les bibliothèques MRX et les bibliothèques MTX sont compatibles entre elles. Cependant, étant donné que la bande HIGH du filtre séparateur de fréquences du MTX n'a pas de paramètre LPF, ceci ne s'appliquera pas même si vous chargez une bibliothèque MRX. Après le chargement d'une bibliothèque qui a été créée sur le MTX, vous devez régler le paramètre LPF de la bande HIGH du filtre séparateur de fréquences.

**⑧ Indicateur de niveau [INPUT]**

Indique le niveau du signal d'entrée.

**⑨ Bouton [INPUT LEVEL]**

Détermine le niveau d'entrée. Vous pouvez double-cliquer sur la zone d'affichage numérique et entrer directement la valeur numérique souhaitée.

**⑩ Touche [CROSSOVER] (Filtrage de répartition)**

Ouvre la [Fenêtre de réglage des paramètres « CROSSOVER »](#) où vous pouvez effectuer des réglages de filtrage de répartition.

**⑪ Touche [DELAY]**

Ouvre une fenêtre qui permet d'effectuer les réglages de retard pour chaque canal de sortie séparément. Pour en savoir plus sur ces réglages, reportez-vous à la section [Éditeur de composants de « Delay »](#).

**⑫ Touche [PEQ]**

Ouvre une fenêtre qui permet d'effectuer les réglages de PEQ pour chaque canal de sortie séparément. Pour en savoir plus sur ces réglages, reportez-vous à la section [Éditeur de composants de PEQ](#).

**NOTE** L'égaliseur paramétrique de Speaker Processor est un PEQ à 6 bandes.

**⑬ Bouton [OUTPUT LEVEL]**

Spécifie le niveau de sortie de chaque canal de sortie séparément.

⑭ **Touche [MUTE]**

Active ou désactive l'assourdissement pour chaque canal de sortie séparément.

⑮ **Touche [LIMITER]**

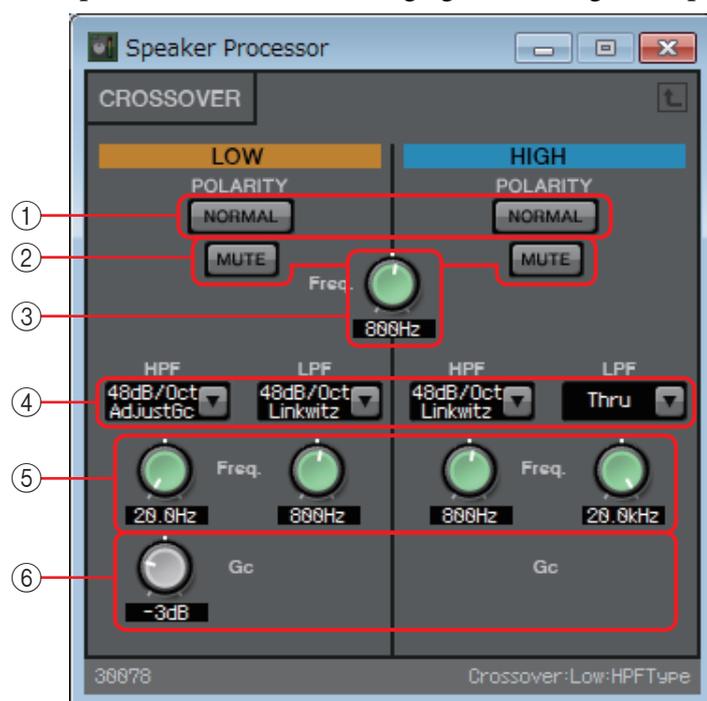
Ouvre une fenêtre qui permet d'effectuer les réglages du limiteur pour chaque canal de sortie séparément. Pour en savoir plus sur ces réglages, reportez-vous à la section [Fenêtre de réglage des paramètres « LIMITER »](#).

⑯ **Indicateur de niveau [OUTPUT]**

Ceci affiche le niveau de signal de chaque canal de sortie séparément.

## Fenêtre de réglage des paramètres « CROSSOVER »

Vous pouvez effectuer ici les réglages de filtrage de répartition pour les canaux de sortie.

① **Touches [NORMAL]/[INVERTED] de la section POLARITY**

Spécifie si la polarité du signal de sortie de chaque canal est inversée.

② **Touche [MUTE]**

Active ou désactive l'assourdissement pour chaque canal de sortie séparément. Cette touche est liée à la touche [MUTE] de l'éditeur de composants de « Speaker Processor ».

③ **Bouton [Freq.] de la section Cross**

Définit la fréquence du filtre séparateur de fréquences de chaque canal de sortie.

④ **Zones de liste [HPF]/[LPF]**

Sélectionnent le degré d'atténuation par octave ainsi que le type de filtre pour chaque canal de sortie séparément.

Pour plus de détails sur les pentes d'atténuation et les types de filtre, reportez-vous à la section « [Filtre](#) ».

⑤ **Boutons [Freq.] de la section HPF/LPF**

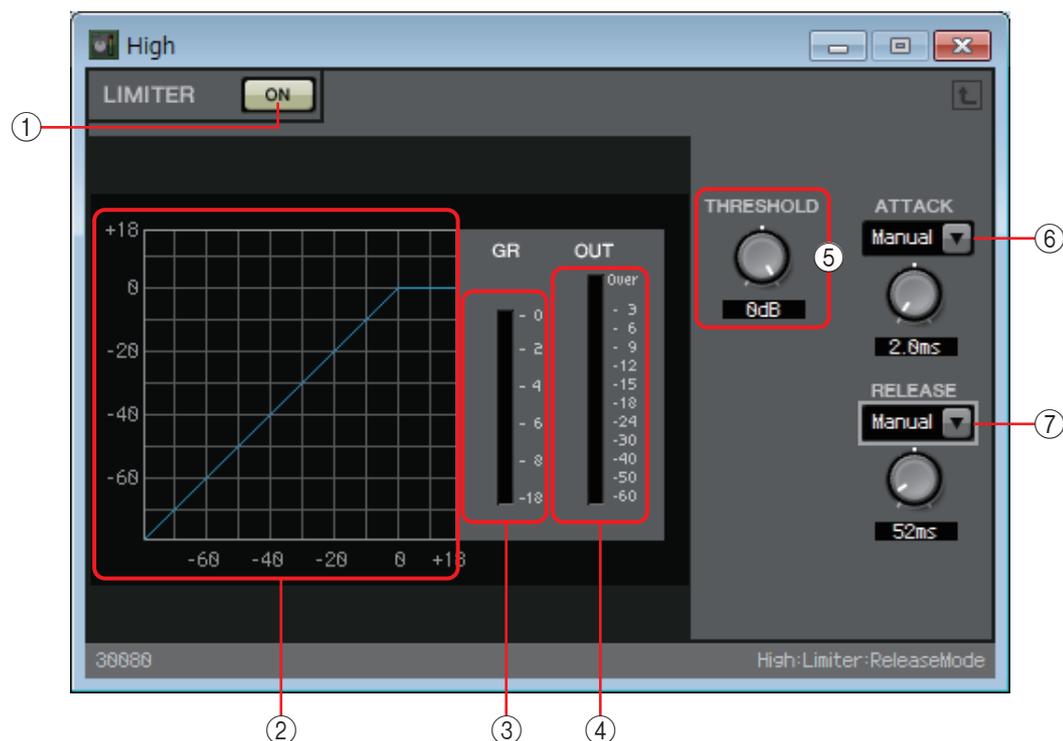
Spécifient la fréquence de coupure des filtres HPF et LPF.

⑥ **Bouton [Gc]**

Lorsque l'élément [AdjustGc] (Adjustable Gc) est sélectionné dans la zone de liste [HPF]/[LPF], ce bouton spécifie le gain sur la fréquence de coupure.

## Fenêtre de réglage des paramètres « LIMITER »

Cette fenêtre permet d'effectuer les réglages du limiteur pour chaque canal de sortie séparément. Les explications suivantes font appel à la fenêtre des bandes HIGH.



### ① Touche [ON] de la section LIMITER

Bascule la fonction de limiteur entre les états d'activation et de désactivation.

### ② Courbe du limiteur

Ceci affiche les effets sous forme graphique. L'axe horizontal représente le niveau du signal d'entrée et l'axe vertical le niveau du signal de sortie.

### ③ Indicateur de niveau [GR]

Indique le niveau de réduction de gain.

### ④ Indicateur de niveau [OUT]

Indique le niveau du signal de sortie.

### ⑤ Bouton [THRESHOLD]

Détermine le niveau de seuil à partir duquel le limiteur est appliqué.

### ⑥ Zone de liste [ATTACK]

Détermine la vitesse à laquelle le limiteur prend effet. Si l'option « Manual » (Manuel) est sélectionnée, un bouton s'affiche qui vous permet de régler le temps en millisecondes. Si l'une des valeurs Fast/Mid/Slow est sélectionnée, les réglages suivants sont effectués automatiquement en fonction de la fréquence de coupure du filtre passe-bas du séparateur de fréquences dans les réglages du processeur de haut-parleur.

- **Fast**..... 1/4 fois la longueur d'onde de la fréquence de coupure
- **Mid**..... 1/2 fois la longueur d'onde de la fréquence de coupure
- **Slow**..... 1 fois la longueur d'onde de la fréquence de coupure

### ⑦ Zone de liste [RELEASE]

Détermine la vitesse de relâchement du limiteur. Si l'option « Manual » est sélectionnée, un bouton s'affiche qui vous permet de régler le temps en millisecondes. Si l'une des valeurs Fast/Mid/Slow est sélectionnée, les réglages suivants sont effectués automatiquement en fonction de la fréquence de coupure du filtre passe-bas du séparateur de fréquences dans les réglages du processeur de haut-parleur.

- **Fast**..... 4 fois la longueur d'onde de la fréquence de coupure
- **Mid**..... 8 fois la longueur d'onde de la fréquence de coupure
- **Slow**..... 16 fois la longueur d'onde de la fréquence de coupure

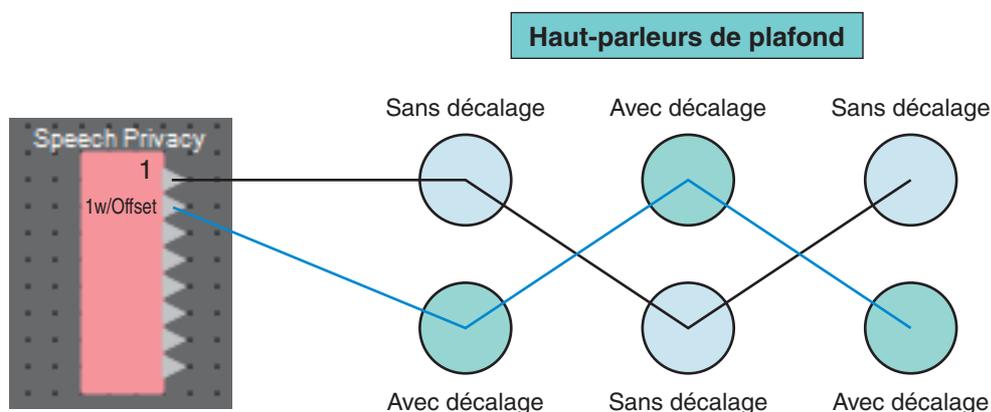
## □ Speech Privacy (Confidentialité des conversations)

Cette fonction mixe les sons ambiants et les bruits masquants de sorte qu'il soit difficile d'entendre les conversations même en se tenant à proximité de l'endroit où elle ont lieu.

Sur le MRX7-D, une seule de ces fonctions est fournie par unité.

Bien qu'il y ait deux sorties pour chaque signal mixé, celles-ci constituent respectivement une sortie sans compensation et une sortie avec décalage. En attribuant ces deux sorties à des haut-parleurs en alternance, vous pouvez réduire la sensation artificielle d'une phase asymétrique là où les sons se chevauchent.

Avant de se connecter au système MTX/MRX, sélectionnez [Install Speech Privacy File] (Installer le fichier Speech Privacy) dans le menu [System] (Système) ou [File] sous MRX Designer et utilisez la [Boîte de dialogue « Install Speech Privacy File »](#) pour installer un fichier dans le MRX.



## Éditeur de composants de « Speech Privacy »

Vous pouvez effectuer ici les réglages des sons ambiants et des bruits masquants.



### ① Index des sources

Indique le numéro de la source à spécifier.

### ② Zone de liste [Environmental Sound] (Sons ambiants)

Spécifie les sons ambiants à utiliser. Sélectionnez les valeurs ci-dessous en fonction de l'environnement de sortie.

- Forest (Forêt)** : sons de la forêt
- Seashore (Rivage)** : bruit des vagues
- Street (Rue)** : bruit de rue
- Building (Immeubles)** : bruit d'air conditionné

### ③ Bouton [Speech Sound Masker] (Sons masquant la parole)

Spécifie la proportion de masquage sonore qui est ajouté aux données audio émises en sortie. La valeur est exprimée en pourcentage (%).

### ④ Bouton [LEVEL]

Indique le niveau de mixage des sons ambiants et des sons masquants.

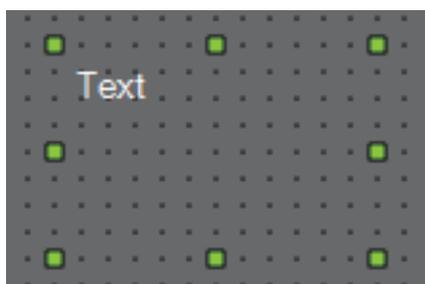
### ⑤ Touche [ON]

Indique s'il faut assourdir ou pas le signal mixé de chaque source.

## □ Texte

Ceci est une zone de texte utilisée pour placer le texte dans la feuille de conception.

Vous pouvez également double-cliquer sur la zone affichée sous [Text] (Texte) et saisir du texte.

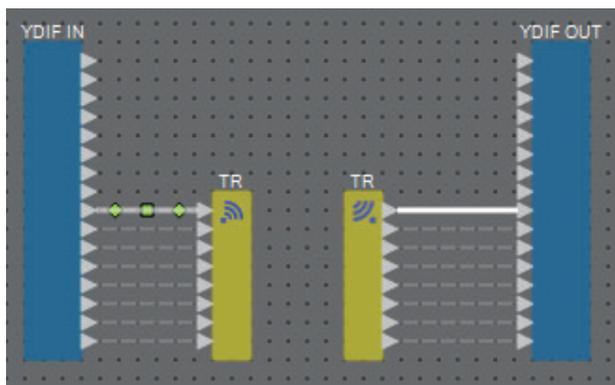


## □ Transmetteur/Récepteur

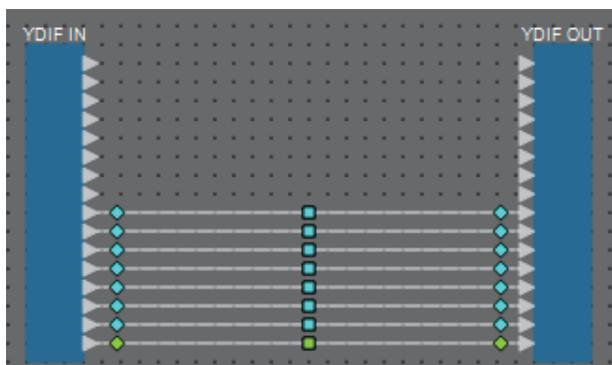
Cette fonction procède à la connexion sans fil des composants situés à une certaine distance les uns des autres sur la feuille de conception.

Les composants émetteur et récepteur de la même étiquette de composant sont connectés. S'il y a plusieurs ports, les ports ayant le même numéro seront raccordés entre eux. Un composant émetteur peut être connecté à plusieurs récepteurs.

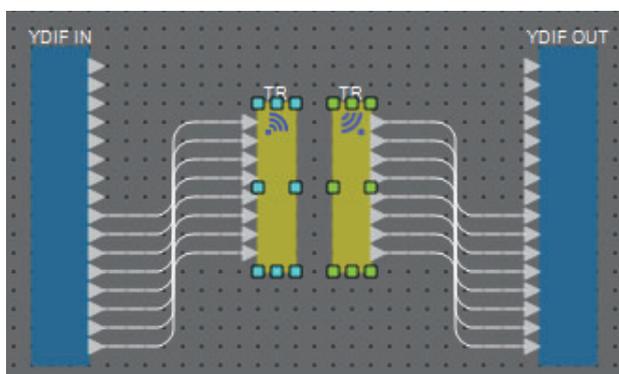
Lorsque vous placez ce composant dans la feuille de conception, sélectionnez l'étiquette du composant et le nombre de canaux. Entrez un nouveau nom comme étiquette du composant ou sélectionnez une étiquette de composant avec lequel le composant sera associé. En ce qui concerne le nombre de canaux, sélectionnez celui-ci en conjonction avec le nombre de canaux que vous voulez utiliser.



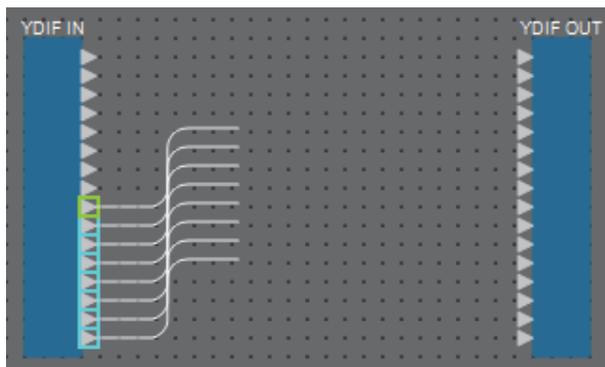
Lorsque vous sélectionnez un câblage et appuyez sur <Espace>, un composant émetteur et un composant récepteur sont ajoutés.



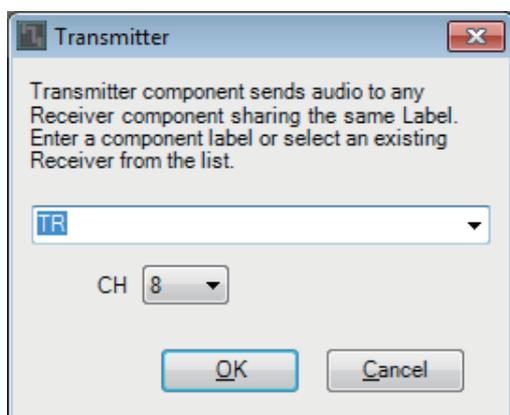
↓ <Espace>



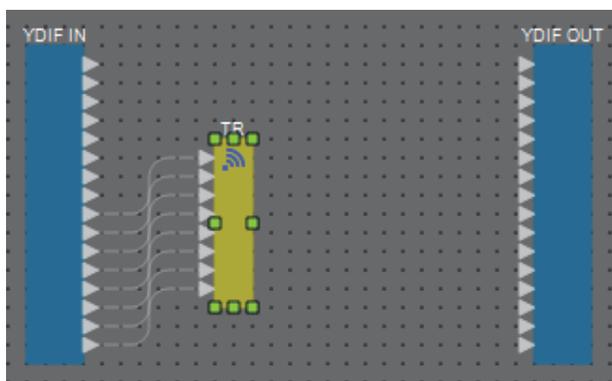
Si vous maintenez le bouton de la souris enfoncé au milieu d'une connexion et que vous appuyez sur <Espace>, vous créez un composant émetteur ou récepteur.



↓ <Espace>



↓ [OK]



## □ Bloc défini par l'utilisateur

Les composants et leurs câblages peuvent être intégrés dans un bloc défini par l'utilisateur. En regroupant plusieurs composants en un seul bloc, vous pouvez améliorer l'apparence de la feuille de style et effectuer des copies entre blocs afin de faciliter la création de la même fonctionnalité sur d'autres canaux.

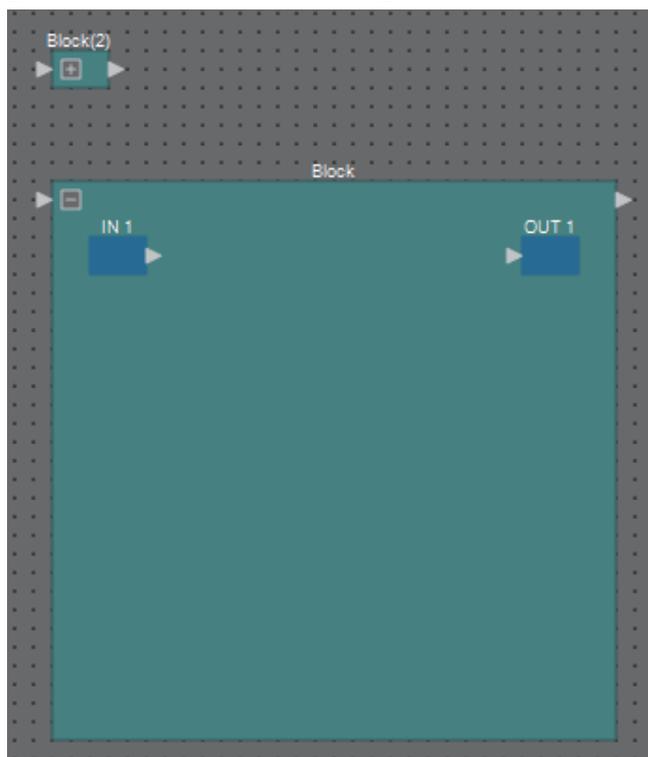
Une fonction de protection est prévue pour le bloc défini par l'utilisateur. En protégeant ce dernier, vous empêchez tout autre personne de modifier la configuration et les paramètres ou d'accéder au contenu du bloc.

Voici comment placer le bloc défini par l'utilisateur.

- Exécutez un mouvement de glisser-déposer dans la zone « Component ». (Un bloc vide est alors placé.)
- Sélectionnez les composants et activez la commande [Create User Defined Block] en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. (Cette action entraîne le placement d'un bloc contenant les composants sélectionnés.)
- Sélectionnez les composants et accédez au menu [Edit] (Édition) → [Create User Defined Block]. (Cette action entraîne le placement d'un bloc contenant les composants sélectionnés.)

Lorsque vous placez un bloc défini par l'utilisateur, spécifiez le nombre d'entrées et de sorties regroupées en un seul bloc. Le nombre d'entrées et de sorties peut être modifié ultérieurement via la commande « Form » (Former) de la zone « Properties ». Les entrées et sorties relient directement entre eux les composants situés respectivement à l'extérieur et à l'intérieur du bloc.

Pour afficher ou masquer le contenu d'un bloc, cliquez sur la touche [+]/[-] dans le coin supérieur gauche du bloc ou double-cliquez sur le bloc lui-même.



Les composants d'un bloc peuvent être placés, connectés et modifiés de la même manière que dans une feuille de conception.

Lorsqu'un bloc est sélectionné, vous avez la possibilité de l'étendre ou de le rétrécir par des mouvements de glisser-déposer de ses coins respectivement vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Lorsqu'un bloc étendu est sélectionné, vous pouvez le déplacer vers la feuille de conception en effectuant un glisser-déposer de ses quatre coins respectivement situés en haut, en bas, à gauche ou à droite du bloc.

Voici comment défaire le bloc défini par l'utilisateur.

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bloc et sélectionnez la commande [Unpack User Defined Block].
- Sélectionnez le bloc tout en accédant au menu [Edit] → [Unpack User Defined Block].

Il existe trois modes de protection applicables au bloc défini par l'utilisateur.

- **Mode Off (Désactivation)**

État non protégé.

- **Mode View Only (Affichage uniquement)**

Ce mode permet l'ouverture d'un bloc défini par l'utilisateur ou d'un éditeur de composants à l'intérieur d'un bloc mais n'autorise pas la modification de la configuration et des paramètres. Les composants dans le bloc défini par l'utilisateur ne s'affichent pas dans la zone « Parameters ».

Dans un bloc protégé, l'icône de verrou (🔒) s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'éditeur de composants.

- **Mode Protect (Protection)**

Il est impossible d'ouvrir un bloc défini par l'utilisateur qui est protégé.

Les composants dans le bloc défini par l'utilisateur ne s'affichent pas dans la zone « Parameters ». Utilisez cette option lorsque vous souhaitez conserver le contenu complètement masqué.

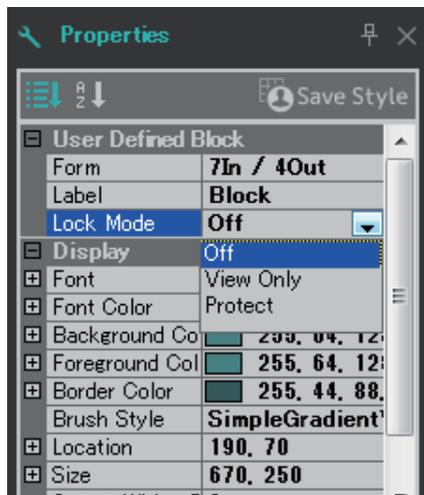
Dans un bloc protégé, l'icône de verrou (🔒) s'affiche dans le coin supérieur gauche.

Pour appliquer la protection, procédez comme suit :

- 1. Sélectionnez le bloc défini par l'utilisateur que vous souhaitez protéger.**

Si vous sélectionnez plusieurs blocs définis par l'utilisateur, ceux-ci seront tous protégés selon le même mode.

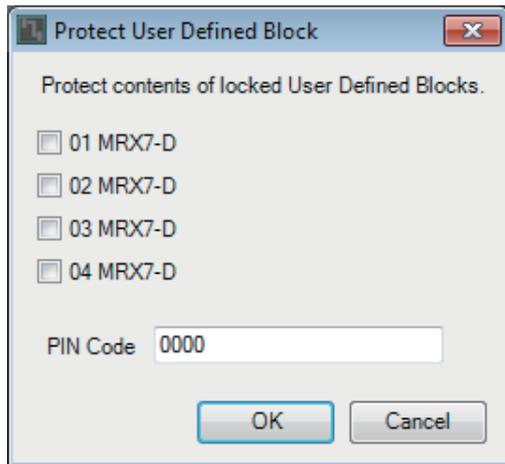
- 2. Dans la zone « Properties », utilisez le paramètre [Lock Mode] (Mode de verrouillage) pour spécifier le mode de verrouillage que vous souhaitez appliquer.**



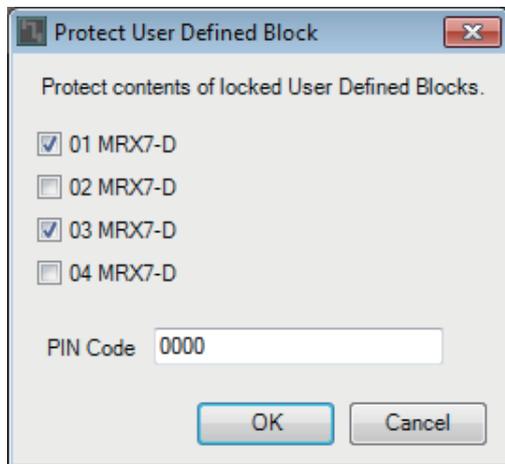
- 3. Répétez les étapes 1 et 2 selon les besoins pour spécifier le mode de verrouillage d'autres blocs définis par l'utilisateur.**

**4. Sélectionnez le menu [Edit] → [Protect User Defined Block].**

La boîte de dialogue « Protect User Defined Block » s'affiche.

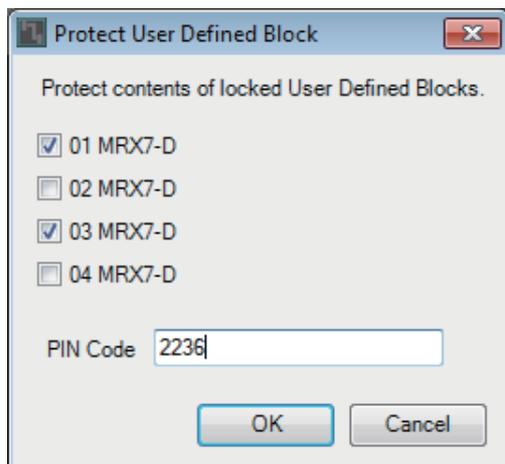


**5. Sélectionnez les unités MRX appartenant au système MTX/MRX qui doivent recevoir une protection.**



**6. Spécifiez un code PIN permettant d'ôter la protection au sein du système MTX/MRX.**

Spécifiez un code PIN à quatre chiffres.



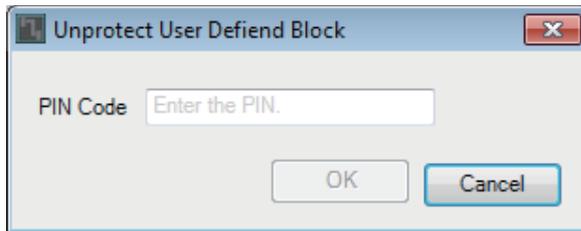
**7. Cliquez sur la touche [OK].**

La protection correspondant au mode de verrouillage spécifié est appliquée aux blocs définis par l'utilisateur des unités MRX sélectionnées.

Pour ôter la protection, procédez comme suit :

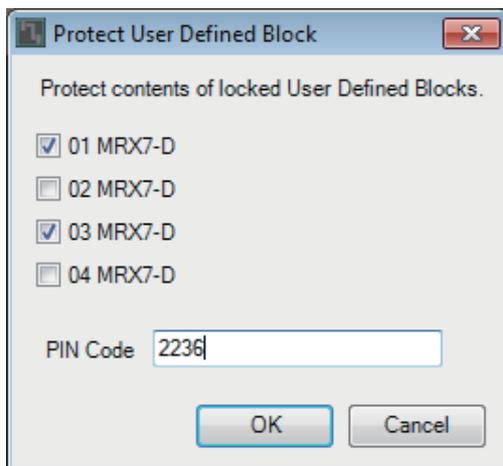
**1. Sélectionnez le menu [Edit] → [Protect User Defined Block].**

La boîte de dialogue « Unprotect User Defined Block » s'affiche.

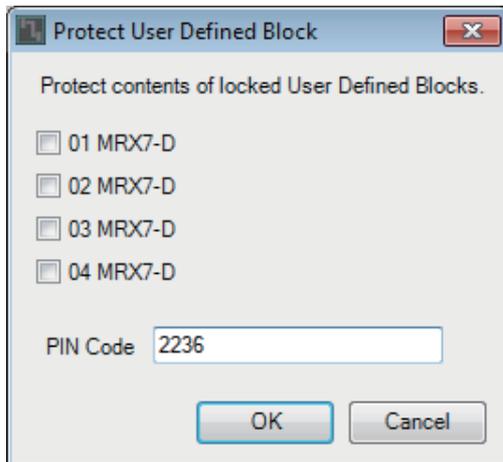


**2. Entrez le code PIN spécifié au verrouillage puis cliquez sur la touche [OK].**

La boîte de dialogue « Protect User Defined Block » s'affiche.



**3. Désactivez les cases à cocher en regard des unités MRX pour lesquelles vous souhaitez ôter la protection.**



**4. Cliquez sur la touche [OK].**

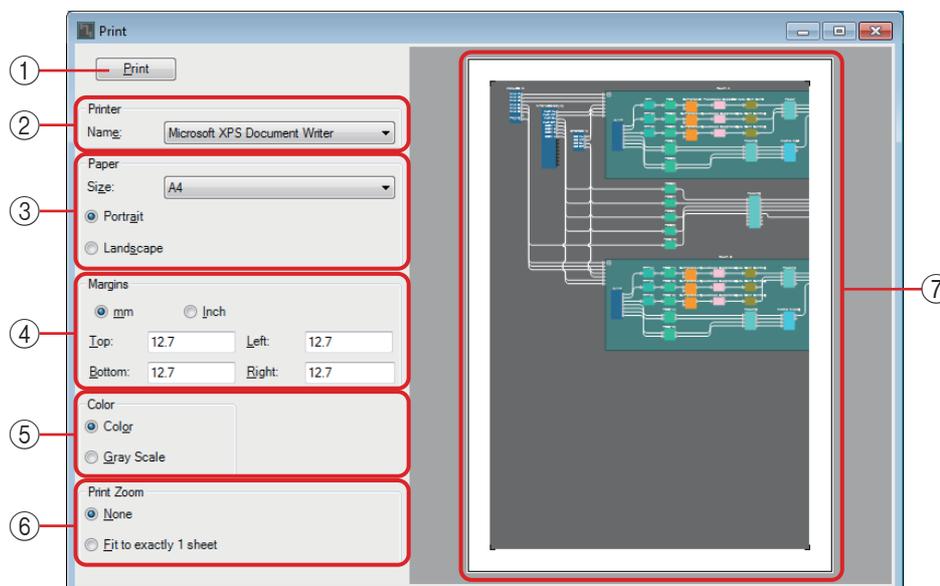
La protection est ôtée. Le réglage [Lock Mode] est conservé.

# Les boîtes de dialogue et les applications

Cette section passe en revue les boîtes de dialogue et les applications qui n'ont pas été présentées dans la section « Composants et éditeurs de composants ».

## □ Boîte de dialogue « Print »

Ici, vous pouvez effectuer des réglages relatifs à l'impression d'une feuille de conception, spécifier le format du papier figurant sur la feuille de conception et afficher un aperçu avant impression.



### ① Touche [Print]

Cliquez sur cette touche pour ouvrir la boîte de dialogue « Print » afférentes aux fenêtres.

### ② Printer (Imprimante)

- Liste déroulante [Naming] (Attribution de nom)  
Spécifie l'imprimante à utiliser.

### ③ Print Paper (Papier à impression)

- Liste déroulante [Size] (Taille)  
Spécifie la taille du papier. Si l'élément [Print Area] (Zone d'impression) du menu [View] (Affichage) est coché, la taille de papier indiquée sur la feuille de conception sera soumise à ce réglage.
- Touches d'option [Portrait]/[Landscape] (Paysage)  
Définissent l'orientation du papier. L'orientation du papier applicable à la feuille de conception est soumise à ce réglage.

### ④ Margins (Marges)

- Touches d'option [mm]/[Inch]  
Spécifient respectivement les unités pour les marges du haut, du bas, de gauche et de droite.
- Zones de texte [Top] (Haut)/[Bottom] (Bas)/[Left] (Gauche)/[Right] (Droite)  
Spécifient respectivement les marges du haut, du bas, de gauche et de droite.

### ⑤ Color (Couleur)

- Touches d'option [Color]/[Gray Scale] (Nuances de gris)  
Spécifient respectivement l'impression en couleur ou en niveaux de gris.

**⑥ Print Zoom (Zoom d'impression)**

- Touches d'option [None] (Aucune)/[Fit on one page] (Tenir dans une seule page)

Spécifient respectivement que le contenu imprimé sera constitué de la zone de papier indiquée sur la feuille de conception ou que le contenu sera réduit en taille pour tenir sur une seule page.

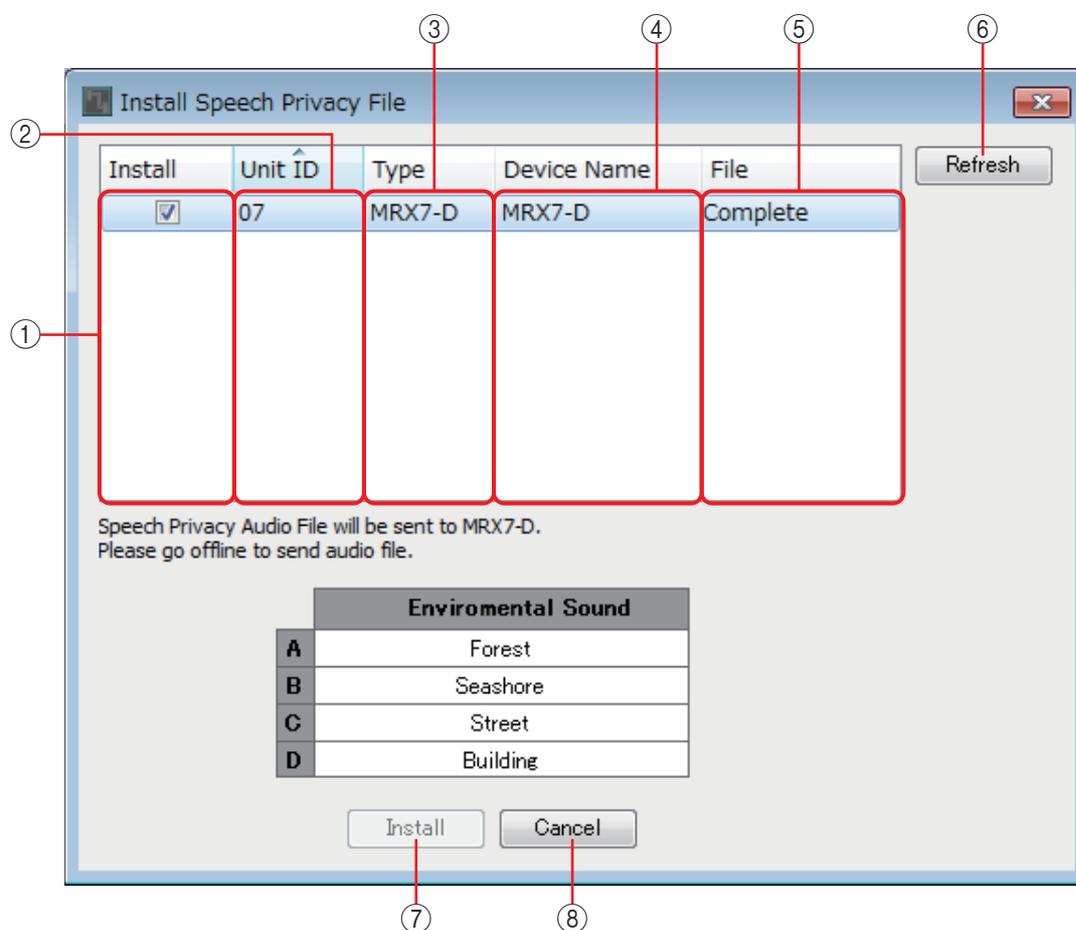
**⑦ Zone d'aperçu**

Affiche un aperçu avant impression.

**□ Boîte de dialogue « Install Speech Privacy File »**

Vous pouvez installer dans cet écran les fichiers du composant Speech Privacy dans le MRX. Effectuez ces opérations avant de vous connecter au système MTX/MRX.

Une fois l'installation terminée, le MRX redémarre.

**① Champ [Install] (Installer)**

Indiquez si vous souhaitez installer un fichier. Si celui-ci dispose d'une coche, un fichier sera installé dans le MRX.

**② Champ [Unit ID] (ID d'unité)**

Indique l'ID d'unité de l'unité MRX applicable.

**③ Champ [Type]**

Indique le nom de modèle de l'unité MRX concernée.

**④ Champ [Device Name] (Nom de périphérique)**

Indique le nom de périphérique de l'unité MRX applicable.

⑤ **Champ [File]**

Indique l'état des fichiers conservés dans l'application MRX.

« **Installed** » (**Installé**) : le fichier est installé.

**Barre** : le fichier est en cours d'installation.

« **Completed** » (**Terminé**) : l'installation du fichier est terminée.

⑥ **Bouton [Refresh] (Réactualiser)**

Met à jour l'affichage.

⑦ **Touche [Install] (Installer)**

Commence à installer les fichiers dans les unités MRX pour lesquels il existe une coche dans le champ [Install].

⑧ **Touche [Cancel]**

Ferme la boîte de dialogue sans installer les fichiers.

## □ Application « File Transfer »

Cette application permet de transférer les fichiers .rcsl exportés, les fichiers PDF ou les fichiers image à un iPad appartenant au même réseau et sur lequel le logiciel ProVisionaire Touch (V1.2 ou ultérieure) ou ProVisionaire Touch Kiosk est installé. Avant de transférer le fichier, lancez ProVisionaire Touch ou ProVisionaire Touch Kiosk et affichez-le à l'écran.

Si aucun adaptateur réseau n'est sélectionné, la boîte de dialogue [Network Setup] apparaîtra. Sélectionnez un adaptateur réseau.

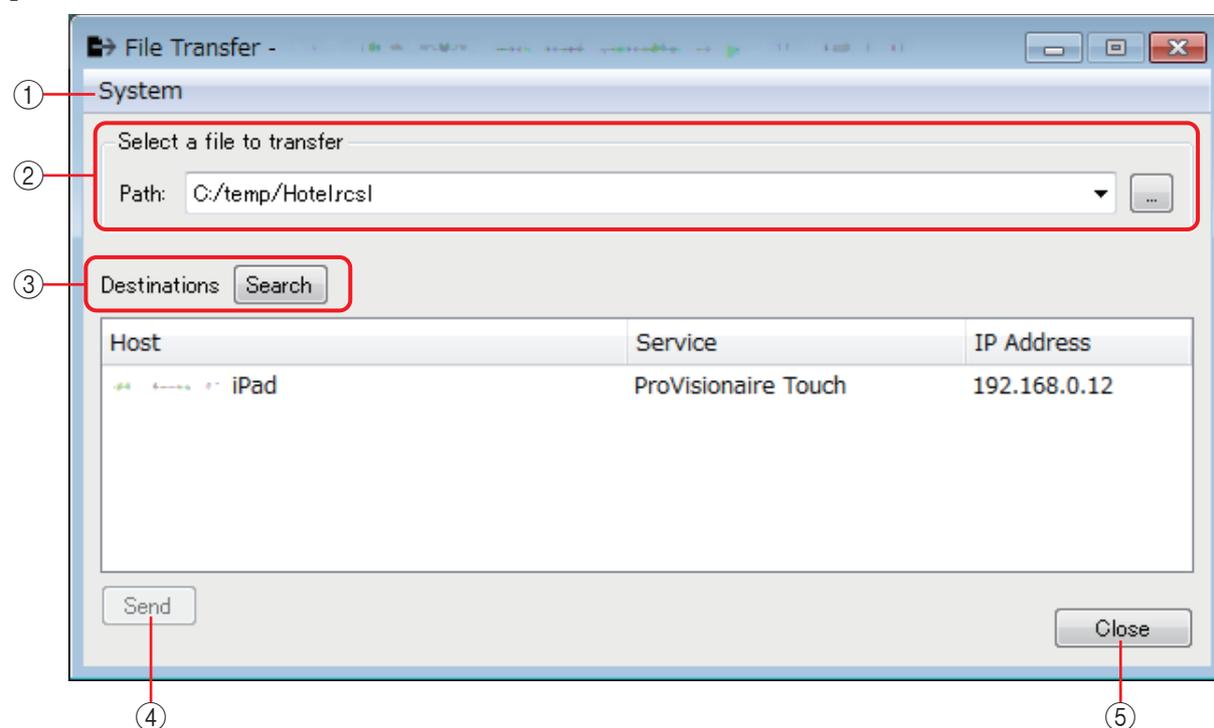
ProVisionaire Touch peut recevoir les fichiers portant les extensions suivantes :

.rcsl, .pdf, .jpg, .jpeg, .bmp, .png, .pvt, .ypvt, .ypvk

Les fichiers d'extension .pvt, .ypvt et .ypvk sont enregistrés dans le dossier de ProVisionaire Touch. ProVisionaire Touch Kiosk ne peut recevoir que les fichiers portant l'extension .ypvk.

L'extension .rcsl peut être utilisée à condition que l'unité MRX7-D soit enregistrée en tant que périphérique via ProVisionaire Touch.

Les extensions .pdf, .jpg, .jpeg, .bmp et .png pourront être utilisées si le widget correspondant est placé par ProVisionaire Touch.



### ① **Menu [System] (Système)**

Depuis la commande « Network Setup », ouvrez la boîte de dialogue « Network Setup » (Configuration réseau).

### ② **Select a file to transfer (Sélectionnez un fichier à transférer)**

Sélectionnez le fichier que vous souhaitez transférer. Si vous cliquez sur la touche de droite, la boîte de dialogue « Open File » apparaîtra, qui permet de sélectionner un fichier.

### ③ **Destinations**

Sélectionnez l'iPad de destination du transfert. Si l'iPad de destination du transfert ne s'affiche pas, appuyez sur la touche [Search] pour le rechercher sur le réseau. La touche [Search] (Recherche) est activée dès que le fichier à transmettre est sélectionné.

### ④ **Touche [Send] (Envoyer)**

Envoie le fichier sélectionné vers l'iPad sélectionné.

### ⑤ **Touche [Close] (Fermer)**

Ferme l'application « File Transfer ».

## □ Application « PGM1 Label Creator »

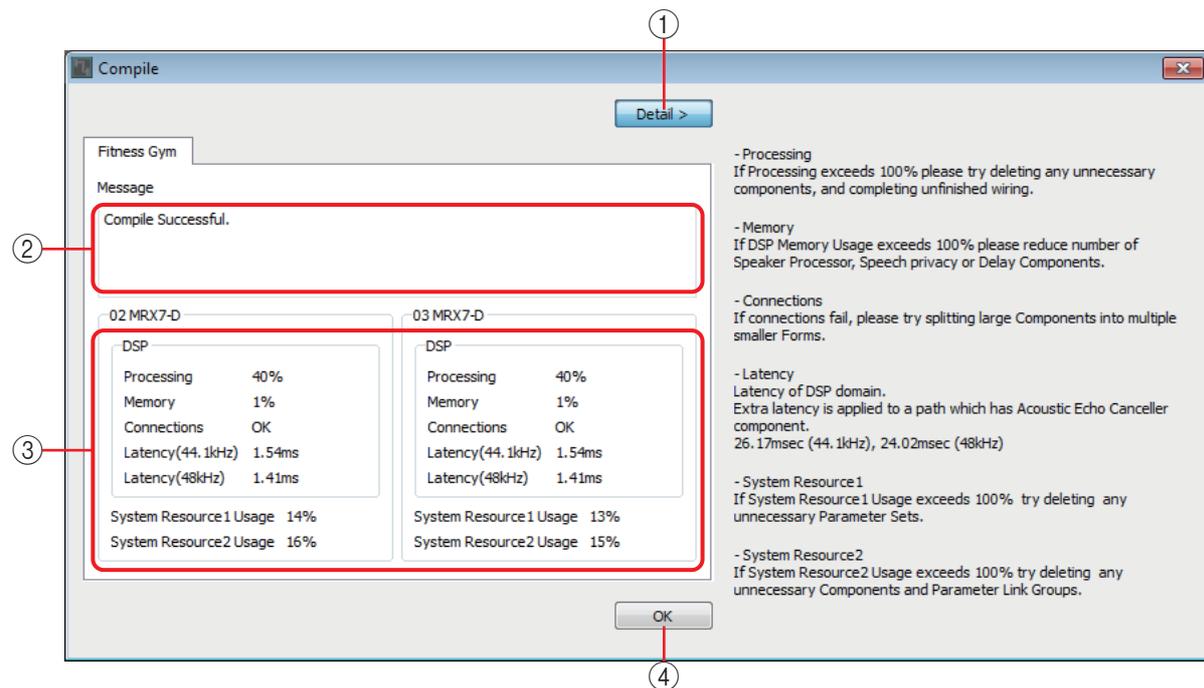
Vous pouvez créer ici une image d'étiquette imprimable pour les unités PGM1 ou PGX1.

Pour plus de détails sur l'application « PGM1 Label Creator », reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor ».

Pour imprimer l'étiquette, connectez une imprimante à l'ordinateur.

## □ Boîte de dialogue « Compile »

Cette boîte de dialogue permet d'analyser le placement et le câblage des composants dans le système MTX/MRX sélectionné pour détecter les éventuels problèmes. Vous pouvez également afficher ici des statistiques telles que le taux d'utilisation des ressources.



### ① Touche [Detail] (Détails)

Affiche des conseils sur ce que qu'il faut faire en cas d'échec de la compilation.

### ② Zone [Message]

Indique si la compilation a réussi. En cas de réussite, le message « Completed successfully » (Terminé avec succès) s'affiche. En cas d'échec, le message « Compilation was not successful » (La compilation n'a pas réussi) s'affiche.

### ③ Zone d'affichage des résultats

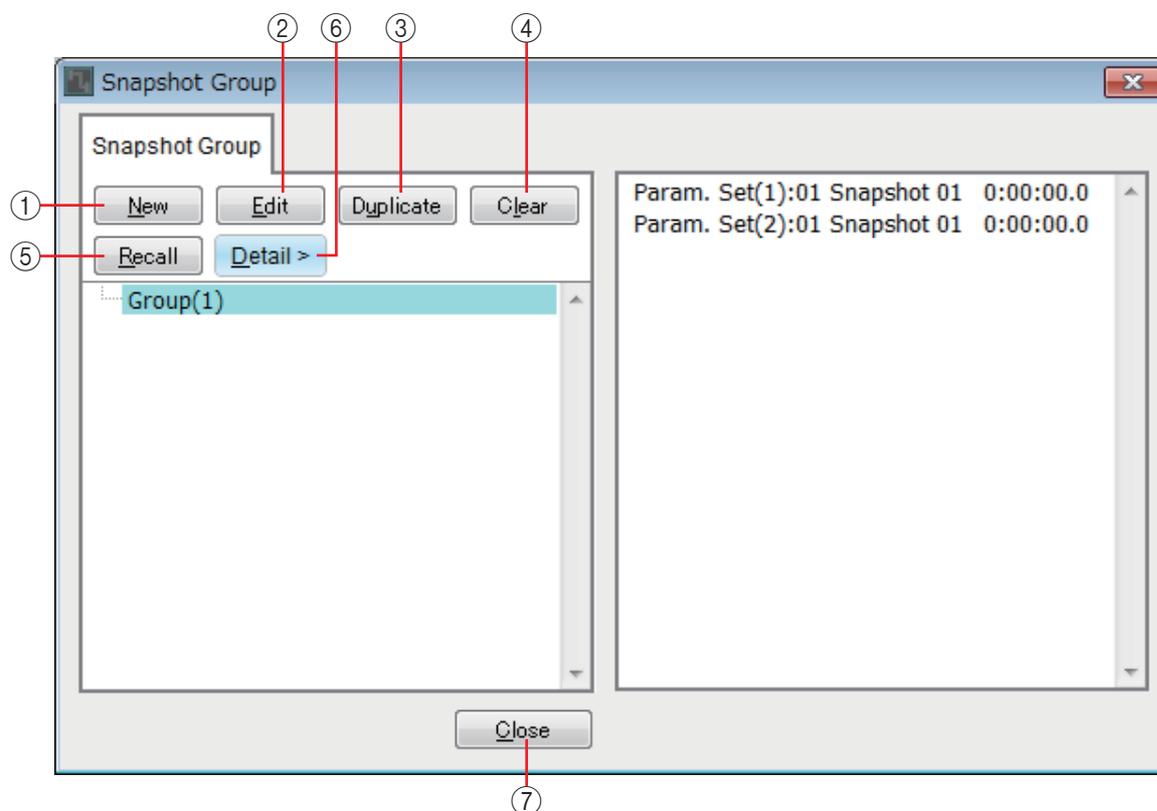
Affiche les résultats de la compilation. Il n'est possible de se connecter avec le système MTX/MRX que si la compilation est réussie.

### ④ Touche [OK]

Ferme la boîte de dialogue.

## □ Boîte de dialogue « Snapshot Group » (Groupe d'instantanés)

Cet écran vous permet de créer ou d'éditer un groupe d'instantanés.



### ① Touche [New]

Ouvre la boîte de dialogue « New Snapshot Group » (Nouveau groupe Snapshot), qui permet de créer un nouveau groupe d'instantanés. Pour plus de détails sur cette boîte de dialogue, reportez-vous à la section [Boîte de dialogue « New Snapshot Group » \(Nouveau groupe d'instantanés\)](#).

### ② Touche [Edit]

Ouvre la boîte de dialogue « Edit Snapshot Group » (Modifier le groupe Snapshot), qui permet d'éditer le groupe d'instantanés sélectionné. La méthode de fonctionnement est la même que pour [Boîte de dialogue « New Snapshot Group » \(Nouveau groupe d'instantanés\)](#).

### ③ Touche [Duplicate]

Copie le groupe d'instantanés sélectionné et ouvre la boîte de dialogue « Duplicate Snapshot Group » (Dupliquer le groupe Snapshot), qui permet de le modifier. La méthode de fonctionnement est la même que pour [Boîte de dialogue « New Snapshot Group » \(Nouveau groupe d'instantanés\)](#).

### ④ Touche [Clear]

Supprime le groupe d'instantanés sélectionné.

### ⑤ Touche [Recall]

Rappelle le groupe d'instantanés sélectionné.

### ⑥ Touche [Detail]

Affiche/masque les instantanés enregistrés dans le groupe d'instantanés.

### ⑦ Touche [Close]

Ferme la boîte de dialogue.

## □ Boîte de dialogue « Remote Control Setup List » (Liste de configurations de commandes à distance)

Le MRX peut désormais être commandé à partir d'un périphérique extérieur via les connecteurs Dante [PRIMARY]/[SECONDARY] ou [RS-232C]. Cette boîte de dialogue permet d'enregistrer les paramètres, les indicateurs de niveau, les instantanés et les groupes d'instantanés du MRX devant être contrôlés à partir d'un périphérique externe.

Configurez le périphérique externe selon les instructions du document intitulé « MTX3/MTX5-D / MRX7-D/XMV Series/EXi8/EXo8 Remote Controller Protocol Specification » (Spécifications du protocole de commande à distance de MTX3/MTX5-D/MRX7-D/série XMV/EXi8/EXo8).

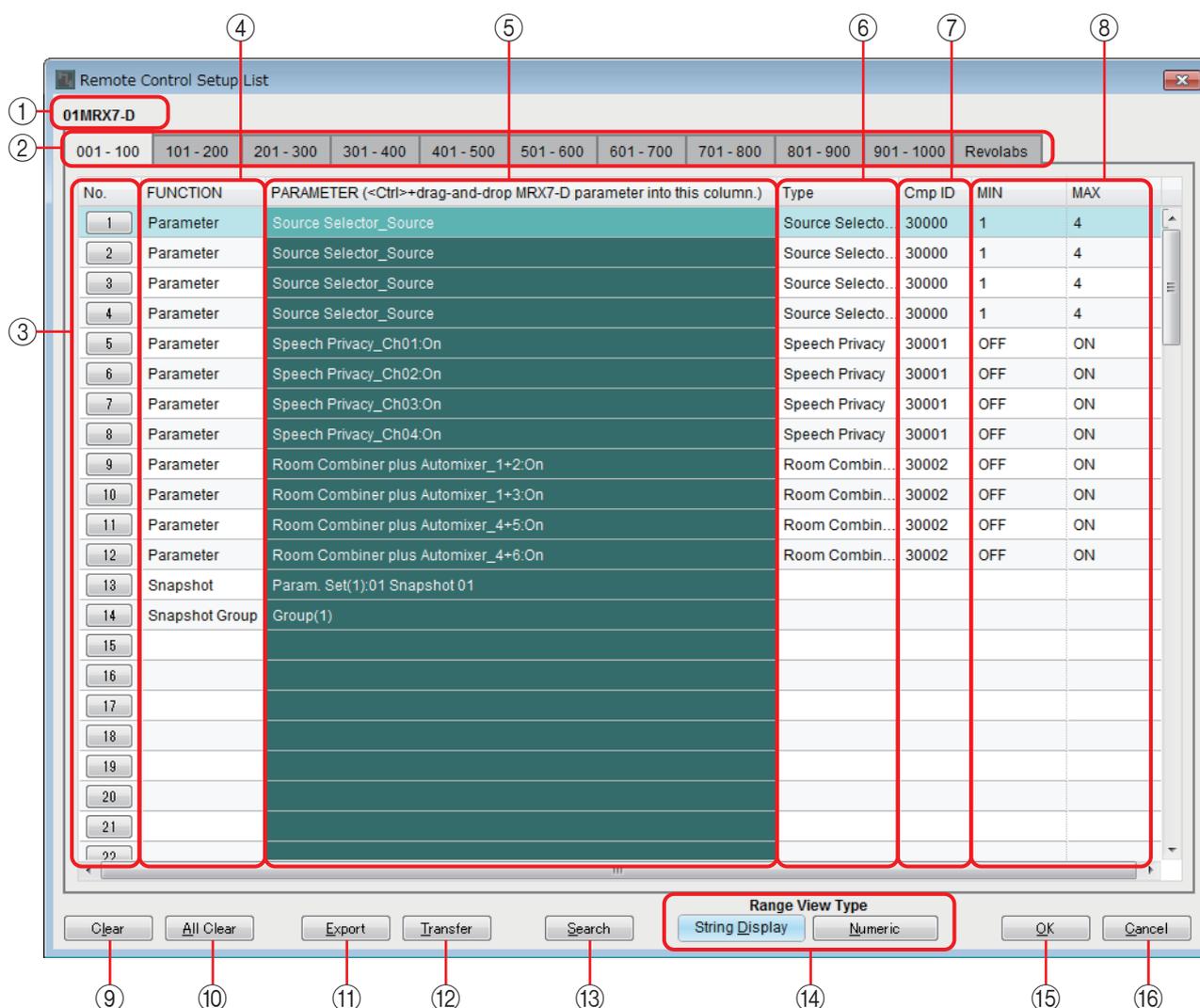
L'enregistrement des paramètres dans une liste s'effectue de plusieurs manières, décrites ci-dessous.

Source d'enregistrement	Méthode d'enregistrement			
Feuille de conception	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser et déposer le composant dans le champ [PARAMETER].			
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant puis servez-vous de la commande [Add to Parameter Set] pour sélectionner l'emplacement sur lequel il doit être enregistré.			
Éditeur de composants/ Éditeur de liaisons principales/Fenêtre de réglage des paramètres	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser et déposer un paramètre dans le champ [PARAMETER].			
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un paramètre puis servez-vous de la commande [Add to Remote Control List] (Ajouter à la Liste des commandes à distance) pour sélectionner l'emplacement sur lequel celui-ci doit être enregistré. Cliquez avec le bouton droit de la souris n'importe où ailleurs que sur un paramètre, puis servez-vous de la commande [Add to Remote Control List] pour sélectionner l'emplacement dans lequel le paramètre sera enregistré. Vous pouvez enregistrer tous les paramètres et les indicateurs de niveau d'un composant.			
	<table border="1"> <tr> <td><b>Add to Next Available Number (Ajouter au prochain numéro disponible)</b></td> <td>Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.</td> </tr> <tr> <td><b>Add to end (Ajouter à la fin)</b></td> <td>Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.</td> </tr> </table>	<b>Add to Next Available Number (Ajouter au prochain numéro disponible)</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.	<b>Add to end (Ajouter à la fin)</b>
<b>Add to Next Available Number (Ajouter au prochain numéro disponible)</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.			
<b>Add to end (Ajouter à la fin)</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.			
Zone « Parameters »*1	Faites glisser et déposer le composant ou le paramètre dans le champ [PARAMETER].			
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant ou un paramètre puis servez-vous de la commande [Add to Remote Control List] pour sélectionner l'emplacement sur lequel celui-ci doit être enregistré.			
Zone « Parameter Link Group »	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser un groupe de liaisons de paramètres et déposez-le sur le champ [PARAMETER] (Paramètre).			
	Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un groupe de liaisons et servez-vous de la commande [Add to Remote Control List] (Ajouter à la Liste des commandes à distance) pour sélectionner l'emplacement sur lequel celui-ci doit être enregistré.			

\*1. Vous pouvez également utiliser <Maj> ou <Ctrl> pour enregistrer simultanément plusieurs composants ou paramètres dans une liste.

Le menu contextuel suivant apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit à l'intérieur de la liste.

[Find]	Si le champ [FUNCTION] indique que l'élément sélectionné est de type Parameter (Paramètre), l'éditeur de composants incluant le paramètre correspondant s'ouvrira en ayant ce paramètre sélectionné. Si le champ [FUNCTION] de l'élément sélectionné par un clic droit est de type Level Meter (Indicateur de niveau), le composant correspondant dans la feuille de conception sera sélectionné.
[Cut] (Couper)	Déplace l'élément sélectionné par un clic droit vers le tampon de copie.
[Copy] (Copier)	Copie l'élément sélectionné par un clic droit dans le tampon de copie.
[Paste] (Coller)	Colle l'élément du presse-papiers à l'endroit sélectionné par un clic droit.
[Insert] (Insérer)	Insère une ligne dans la liste. L'insertion ne sera pas possible si l'élément est placé en numéro 1000 de la liste. Si l'insertion de plusieurs lignes dépassent les 1 000 éléments de la liste, les éléments seront insérés jusqu'au numéro 1 000 dans la liste.
[Delete] (Supprimer)	Supprime l'élément sélectionné par un clic droit.
[Swap] (Échanger)	Échange l'élément sélectionné par un clic droit. Accédez à [Swap]→[Source] pour sélectionner l'élément source de l'échange et utilisez [Swap]→[Destination] pour sélectionner l'élément destination de l'échange. Vous pouvez également sélectionner une destination d'échange vide de tout élément.



### ① Cible de l'édition

Indique le réglage de UNIT ID et le nom du périphérique MRX qui est en cours d'édition.

### ② Onglets de commutation de l'affichage de la liste

Sélectionnez la plage des éléments affichés dans la liste, par unités de 100.

- NOTE**
- Bien qu'il soit possible d'enregistrer aussi les éléments dans l'onglet [revolabs], il suffit de placer un composant « revolabs control » (Commande revolabs) pour que ses éléments soient remplacés par écrasement.
  - Si vous déplacez le curseur sur un onglet pendant le glisser-déposer, les onglets seront commutés.

### ③ Touches [IndexNo] (N° d'index)

Indiquent le numéro de liste. Lorsque vous cliquez sur ce bouton, la Boîte de dialogue « Snapshots » pour listes s'affiche.

### ④ Champ [FUNCTION] (Fonction)

Affiche le type d'objet qui est enregistré dans la liste.

### ⑤ Champ [PARAMETER]

Affiche l'élément qui est enregistré dans la liste.

### ⑥ Champ [Type]

Affiche le type de composant dont le paramètre est enregistré dans la liste.

⑦ **Champ [Cmp ID] (ID de composant)**

Affiche l'ID du composant ayant un paramètre enregistré dans la liste.

⑧ **Champs [MIN]/[MAX]**

Affichent les limites inférieure et supérieure ou la plage de sélection du paramètre qui est enregistré dans la liste. Dans le cas d'un paramètre de type niveau pour lequel une valeur min/max peut être spécifiée, cliquez pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez spécifier la plage en question.

⑨ **Touche [Clear]**

Supprime l'élément sélectionné de la liste. Vous pouvez utiliser <Ctrl> ou <Maj> pour sélectionner plusieurs éléments en même temps.

⑩ **Touche [Clear All] (Effacer tout)**

Supprime tous les éléments de la liste.

⑪ **Touche [Export] (Exportation)**

Sauvegarde la liste. Il existe deux types de formats de fichier :

\*.csv : ce format de fichier autorise l'affichage des paramètres MRX dans un tableur. Vous pouvez vous servir de ceci en cas d'utilisation de commandes pour faire fonctionner le MRX.

\*.rcsl : ce format de fichier peut être chargé dans ProVisionaire Touch.

⑫ **Touche [Transfer] (Transfert)**

Lance l'application « [FileTransfer](#) » pour transférer des fichiers vers ProVisionaire Touch ou ProVisionaire Touch Kiosk.

⑬ **Touche [Search] (Rechercher)**

Ouvre la [La boîte de dialogue « Search » permettant d'effectuer les recherches dans la liste](#) qui permet de rechercher la liste contenant la boîte de dialogue « Remote Control Setup List ».

⑭ **Touches [String Display]/[Numeric] de la section Range View Type**

Permettent d'alterner l'affichage des champs [MIN]/[MAX]

**String Display (Affichage de chaînes)** : affichage au format indiqué dans l'éditeur de composants.

**Numeric (Chiffres)** : affichage au format de valeurs internes.

⑮ **Touche [OK]**

Applique les réglages et ferme la boîte de dialogue.

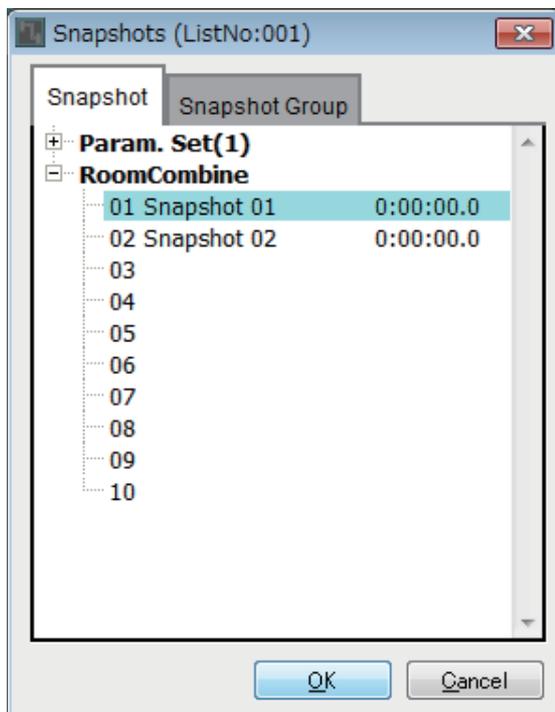
⑯ **Touche [Cancel]**

Ferme la boîte de dialogue sans appliquer de réglage.

## ■ Boîte de dialogue « Snapshots » pour listes

Utilisez cette boîte de dialogue pour enregistrer un instantané ou un groupe d'instantanés dans la boîte de dialogue « Remote Control Setup List ».

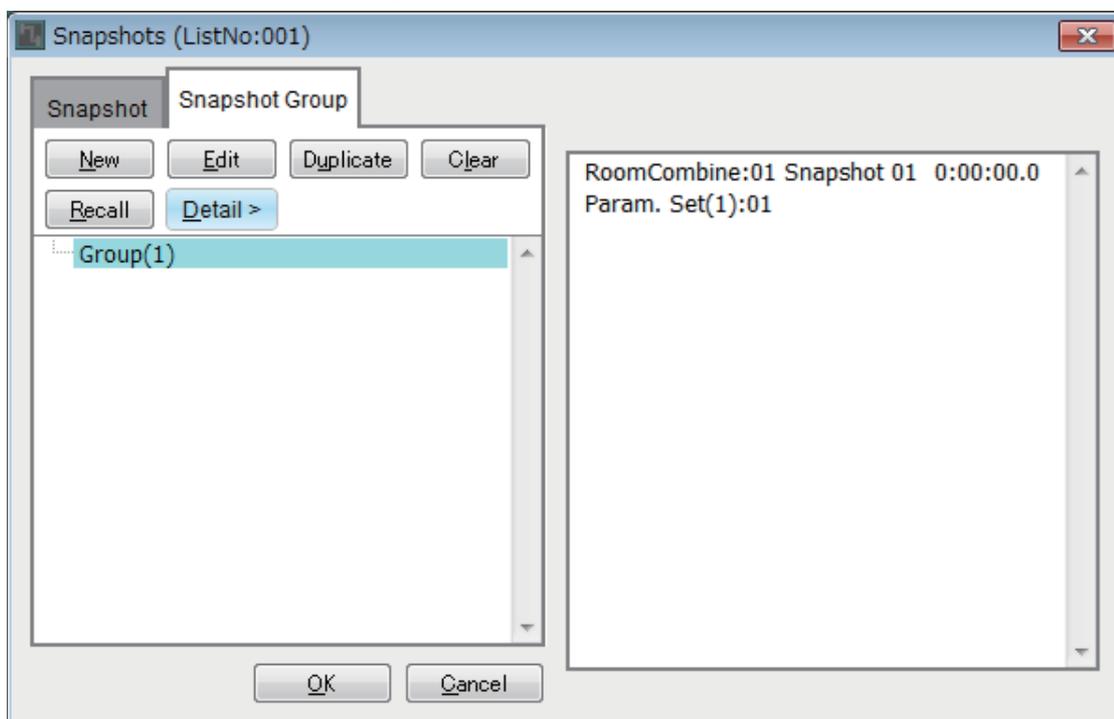
### Enregistrement d'un instantané dans la liste



Ouvrez l'onglet [Snapshot].

Sélectionnez l'instantané que vous souhaitez rappeler, puis cliquez sur la touche [OK].

### Enregistrement d'un groupe d'instantanés dans la liste

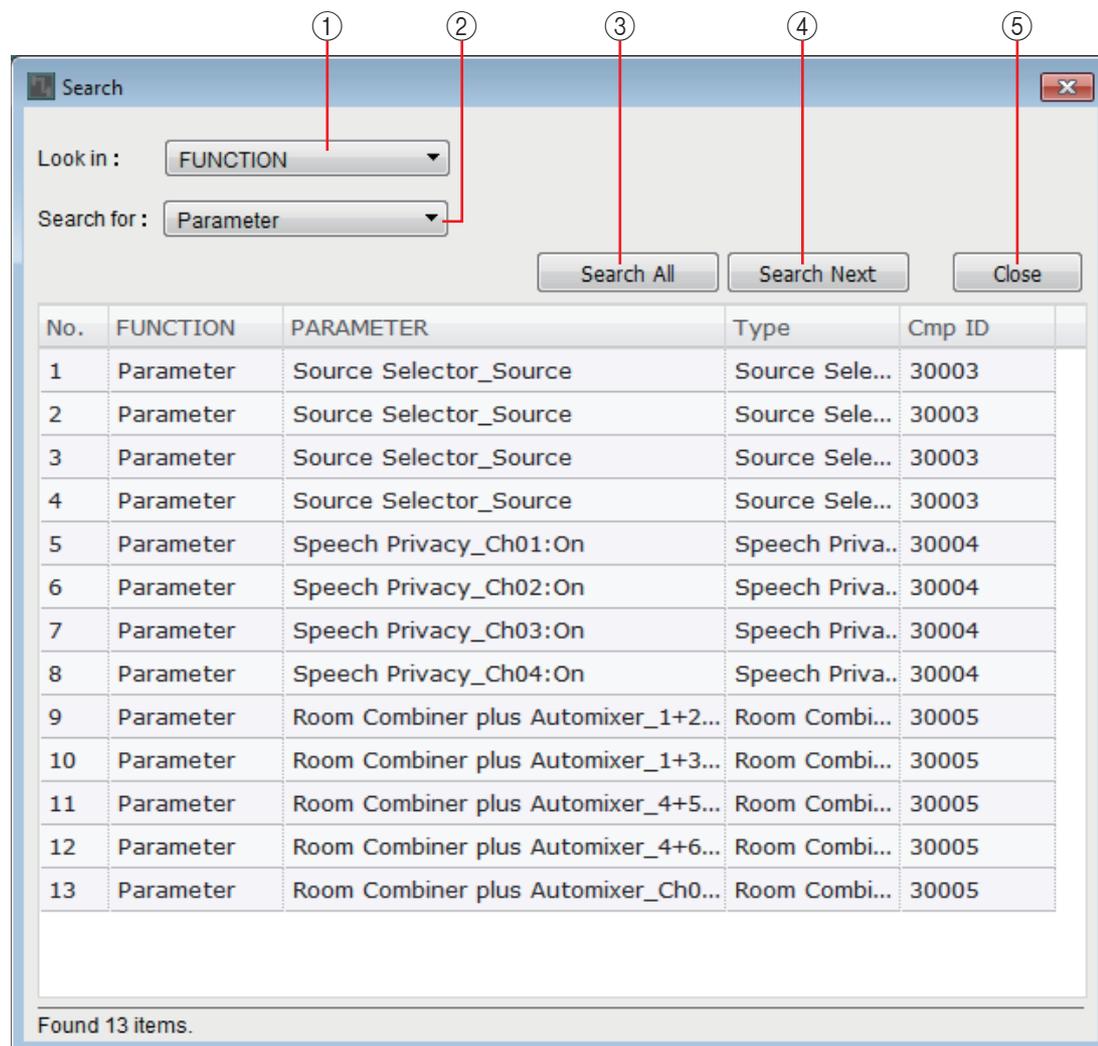


Ouvrez l'onglet [Snapshot Group].

Pour obtenir plus de détails sur la procédure, reportez-vous à la [Boîte de dialogue « New Snapshot Group »](#) (Nouveau groupe d'instantanés).

## ■ La boîte de dialogue « Search » permettant d'effectuer les recherches dans la liste

Utilisez cette boîte de dialogue pour lancer une recherche dans la boîte de dialogue « Remote Control Setup List ».



### ① Zone de liste [Look In:] (Rechercher dans)

Sélectionne l'emplacement à rechercher.

### ② Zone de texte/liste [Search for:] (Rechercher)

Une zone de liste apparaîtra si vous sélectionnez [FUNCTION] dans la zone de texte [Look In:] ; autrement, une zone de texte s'affiche.

Sélectionnez l'élément à rechercher ou entrez du texte.

### ③ Touche [Search All] (Rechercher tout)

Lance une recherche dans la liste selon les critères spécifiés et affiche les résultats ci-dessous.

Lorsque vous cliquez sur un des éléments répertoriés dans la liste affichée des résultats de la recherche, le curseur se déplace vers l'élément correspondant dans la boîte de dialogue « Remote Control Setup List ».

### ④ Touche [Search Next] (Rechercher suivant)

Lance une recherche en fonction des critères spécifiés et déplace le curseur vers l'élément trouvé dans la boîte de dialogue « Remote Control Setup List ». Si vous appuyez de nouveau sur cette touche, le curseur passe au résultat de la recherche suivant.

### ⑤ Touche [Close]

Ferme la boîte de dialogue « Search » permettant d'effectuer les recherches dans la liste.

## □ Boîte de dialogue « External Events »

Pour plus de détails sur la boîte de dialogue « External Events », reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor ».

## □ Boîte de dialogue « GPI »

Pour plus de détails sur les boîtes de dialogue « GPI » et « Settings », reportez-vous au « MTX-MRX Editor Mode d'emploi ».

Pour plus de détails sur les fonctions, les affichages et les paramètres spécifiques au MRX, reportez-vous à la [Liste des réglages dans les boîtes de dialogue « Settings »](#).

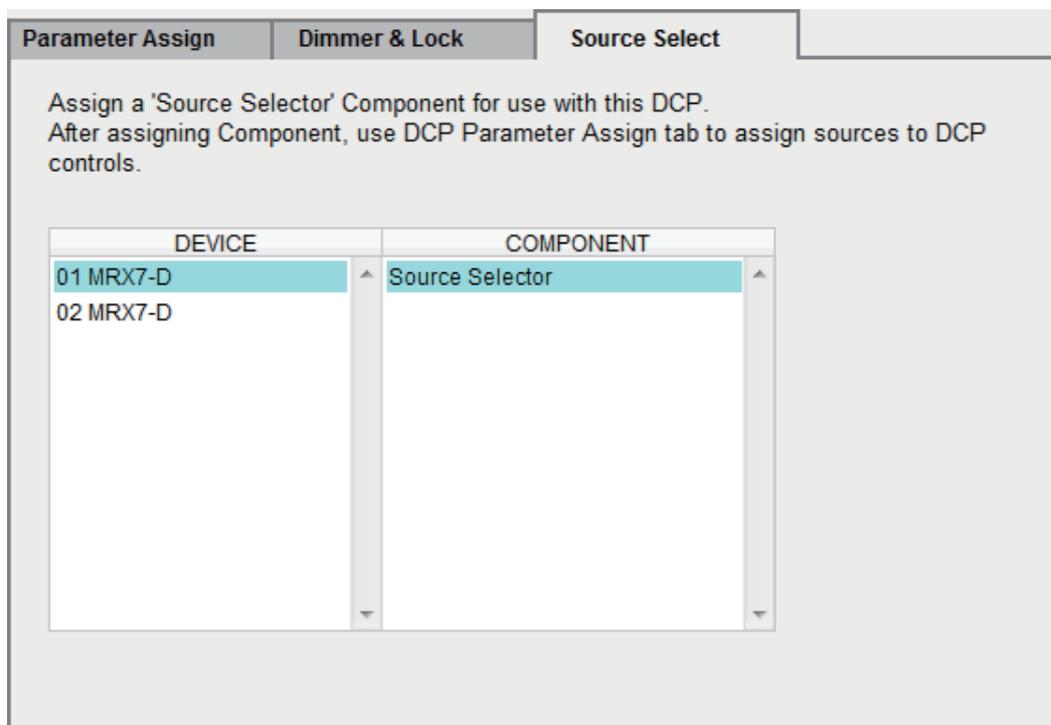
**NOTE** Si vous voulez utiliser la prise [GPI OUTPUT] pour indiquer qu'une présélection a été rappelée, procédez aux réglages dans la boîte de dialogue « Preset ».

## □ Boîtes de dialogue « Digital Control Panel »/« Wireless DCP »/« MCP1 »

Pour plus de détails sur les boîtes de dialogue « Digital Control Panel » (Panneau de commande numérique), « Wireless DCP », « MCP1 » et « Settings », reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor ».

Pour plus de détails sur les fonctions, les affichages et les paramètres spécifiques au MRX, reportez-vous à la [Liste des réglages dans les boîtes de dialogue « Settings »](#).

Quelques explications sur l'onglet [Source Select] :



Pour utiliser la fonction [MRX Source Select] (Sélection de l'unité MRX source), vous devez d'abord sélectionner le composant « Source Select » (Sélection de la source) sur les différentes pages DCP, Wireless DCP ou MCP1.

Pour plus de détails sur la fonction [MRX Source Select] (Sélection de la source MRX), reportez-vous à la [Liste des réglages dans les boîtes de dialogue « Settings »](#).

## □ Boîte de dialogue « PGM1/PGX1 »

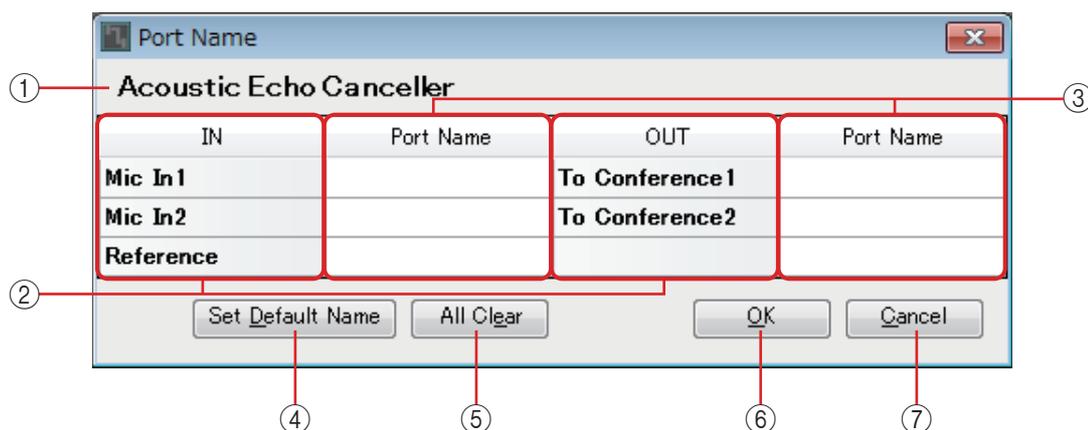
Vous pouvez procéder aux affectations des touches de sélection de zone/message des unités PGM1 ou PGX1, puis effectuer les réglages de la touche PTT.

Pour plus de détails sur la boîte de dialogue « PGM1/PGX1 », reportez-vous au « Mode d'emploi de MTX-MRX Editor ».

## □ Boîte de dialogue « Port Name » (Nom de port)

Lorsqu'un port est sélectionné, cliquez sur la touche située sur le côté droit de la zone d'édition Label (Étiquette) dans la zone « Propriétés » afin d'afficher la boîte de dialogue.

Celle-ci vous permet d'éditer tous les noms de port du composant incluant le port sélectionné.



### ① **Nom de composant**

Indique le nom du composant incluant le port sélectionné.

### ② **Champs [IN]/[OUT] (Entrée/Sortie)**

Affichent les noms de port par défaut.

### ③ **Champ [Port Name] (Nom de port)**

Indique ou modifie le nom de port. Si vous appuyez sur <Enter> (Entrée), l'entrée est validée et la zone de surbrillance se déplace vers le port suivant. Vous pouvez également utiliser les touches du curseur pour déplacer la zone de surbrillance.

### ④ **Touche [Set Default Name] (Définir le nom par défaut)**

Détermine le nom qui s'affiche dans les champs [Port Name] des zones [IN]/[OUT].

### ⑤ **Touche [Clear All]**

Efface tous les noms de port.

### ⑥ **Touche [OK]**

Enregistre les réglages et ferme la boîte de dialogue.

### ⑦ **Touche [Cancel]**

Ferme la boîte de dialogue sans enregistrer les modifications.

# Liste des réglages dans les boîtes de dialogue « Settings »

Voici quelques explications sur les fonctions, les affichages et les paramètres spécifiques au MRX.

Pour plus de détails sur les éléments partagés avec la série MTX, reportez-vous au « MTX-MRX Editor Mode d'emploi ».

## □ Digital Control Panel/Wireless DCP/MCP1

Les réglages DCP et Wireless DCP sont expliqués ici.

### Si [FUNCTION] est [MRX Parameter] (Paramètre MRX)

L'enregistrement des paramètres s'effectue de plusieurs manières, comme suit :

Source d'enregistrement	Méthode d'enregistrement
Éditeur de composants/Éditeur de liaisons principales/Fenêtre de réglage des paramètres	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser et déposer un paramètre dans le champ [PARAMETER].
Zone « Parameters »*1	Faites glisser et déposer un paramètre dans le champ [PARAMETER].
Zone « Parameter Link Group »	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser un groupe de liaisons de paramètres et déposez-le sur le champ [PARAMETER].

\*1. Vous pouvez également utiliser <Maj> ou <Ctrl> pour enregistrer simultanément plusieurs paramètres dans une liste.

Lorsqu'un paramètre est enregistré, son réglage UNIT ID, son nom de périphérique et son nom de paramètre sont affichés s'il s'agit d'un paramètre individuel. Dans le cas d'un paramètre de liaison principale appartenant à un groupe de liaisons de paramètres, le nom du groupe des liaisons de paramètres ainsi que le nom du paramètre s'affichent.

S'il s'agit d'une unité Wireless DCP, seuls les paramètres de type ON/OFF peuvent être enregistrés dans un commutateur.

### ■ Si le paramètre enregistré dans un commutateur est de type ON/OFF

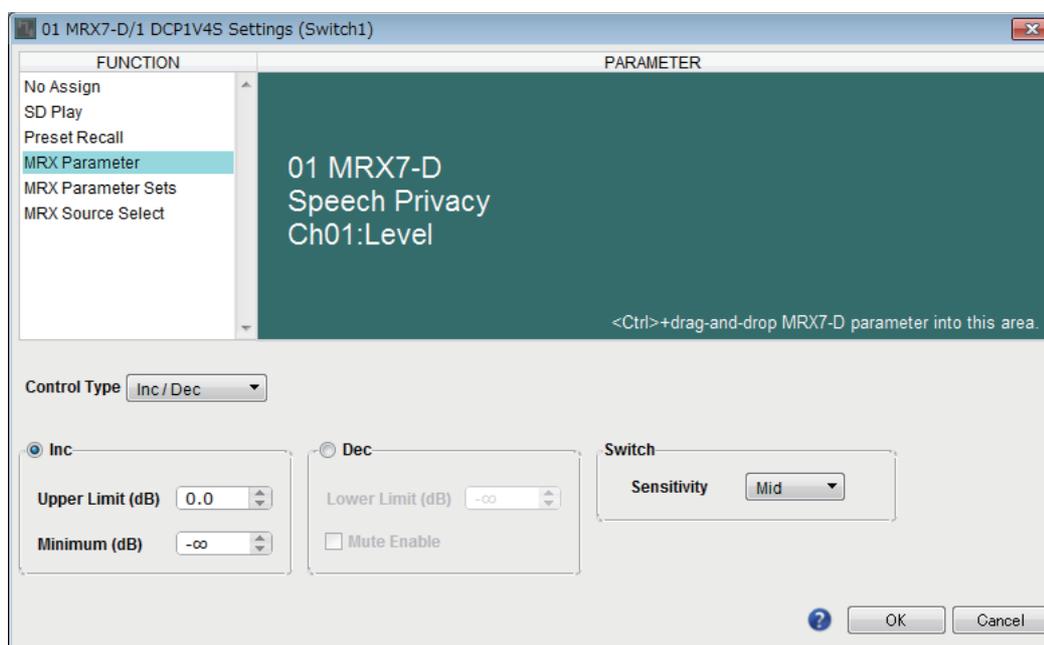
Le commutateur contrôle le réglage d'activation/désactivation du paramètre.



## ■ Si le paramètre enregistré dans un commutateur est de type Level (DCP)

### ● Si [Control Type] (Type de commande) est [Inc/Dec] (Aug/Dim)

Utilisez le commutateur pour modifier le niveau ou le niveau d'envoi.



#### ○ [Inc]

Si vous sélectionnez cette option, appuyez sur le commutateur à chaque fois pour augmenter le niveau ou le niveau d'envoi.

##### ◆ [Upper Limit] (Limite supérieure)

Spécifie le niveau maximum atteint lorsque vous appuyez sur le commutateur.

##### ◆ [Minimum]

Si la valeur actuelle du paramètre est inférieure à la valeur spécifiée ici, appuyez sur le commutateur une seule fois pour régler le paramètre sur cette valeur.

#### ○ [Dec] (Dim)

Si vous sélectionnez cette option, appuyez sur le commutateur à chaque fois pour diminuer le niveau ou le niveau d'envoi.

##### ◆ [Lower Limit] (Limite inférieure)

Spécifie le niveau minimum atteint lorsque vous appuyez sur le commutateur.

##### ◆ Case à cocher [Mute Enable] (Activer la sourdine)

Si cette option est activée, l'état Mute ( $-\infty$  dB) sera activé si le niveau est abaissé en-dessous de la valeur spécifiée par [Lower Limit].

#### ○ [Switch] (Commutateur)

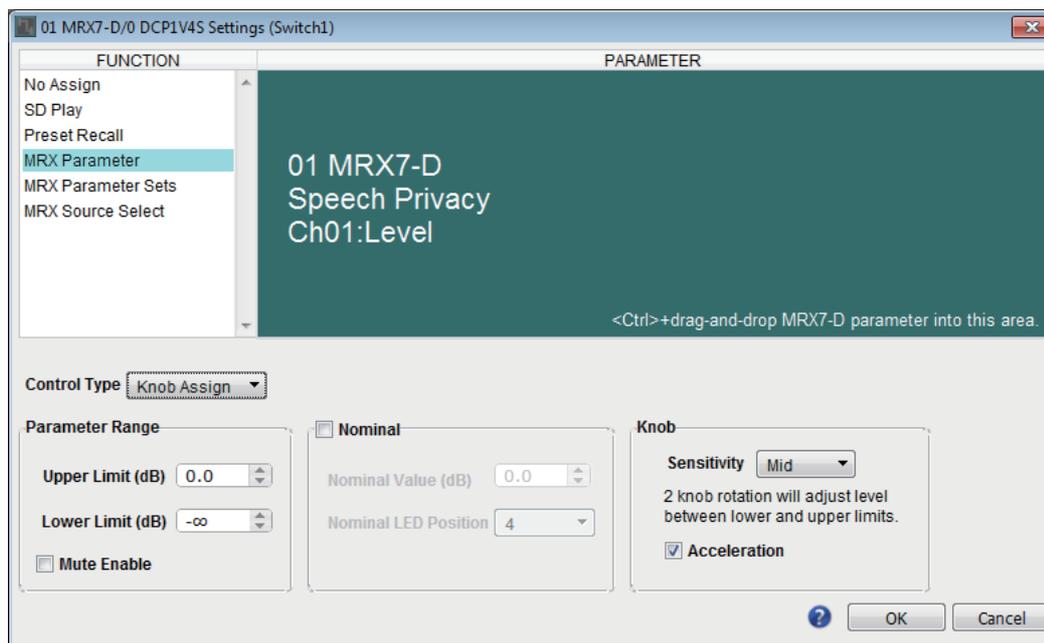
Permet d'effectuer des réglages liés aux commutateurs.

[Sensitivity] définit la sensibilité comme étant le point à partir duquel le paramètre est modifié lorsque vous appuyez sur le commutateur.

## ● Si [Control Type] est [Knob Assign] (Affectation de bouton) (DCP1V4S uniquement)

Le commutateur modifie la commande du bouton.

Choisissez cette option si vous voulez que le bouton ait plusieurs fonctions.



### ○ [Parameter Range] (Plage de paramètre)

Servez-vous des réglages [Upper Limit] et [Lower Limit] pour définir la plage au sein de laquelle le niveau peut varier.

Si [Mute Enable] est activé, l'état En sourdine ( $-\infty$  dB) sera activé si le niveau passe sous la valeur spécifiée par [Lower Limit].

- NOTE**
- Si la valeur nominale spécifiée par [Nominal Value] (Valeur nominale) est supérieure à [Upper Limit], la valeur [Upper Limit] augmente en même temps que celle de [Nominal Value]. Inversement, si la valeur nominale devient inférieure à [Lower Limit], la valeur de [Lower Limit] diminue en même temps que celle de [Nominal Value].
  - En utilisant [Parameter Range], vous pouvez limiter la plage au sein de laquelle l'utilisateur peut contrôler le volume. Par exemple, vous pouvez spécifier le volume maximal de la musique d'ambiance ou utiliser un contrôleur pour effectuer des réglages affinés de volume dans une plage étroite de  $-6$  dB à  $+6$  dB.

### ○ Case à cocher [Nominal]

Vous pouvez effectuer ici les réglages de la fonction Nominal.

En définissant la valeur nominale, vous pouvez attribuer une position de DEL spécifique au réglage du volume normal. Par exemple, en spécifiant que la DEL centrale correspond au réglage en utilisation normale et en réglant la valeur maximale sur le volume maximal autorisé par le système, vous pouvez éviter d'endommager le système si le volume de la musique d'ambiance augmente lorsque le bruit ambiant devient fort.

Si cette case à cocher est sélectionnée, la fonction Nominal est activée.

[Nominal Value] spécifie la valeur nominale.

[Nominal LED Position] spécifie la position de la DEL qui s'allume lorsque le niveau atteint la valeur nominale.

Si la case à cocher est désactivée (fonction Nominal désactivée), les deux paramètres seront grisés et indisponibles.

○ **[Knob]**

Vous pouvez paramétrer ici les boutons du DCP.

[Sensitivity] définit la sensibilité selon laquelle le paramètre est modifié par la rotation du bouton.

Si [Acceleration] est activé, le paramètre se modifiera plus vite si la rotation du bouton est plus rapide. Si la valeur [Fast] est sélectionnée sous [Sensitivity], le réglage [Acceleration] sera grisé et non disponible.

■ **Si le paramètre enregistré dans un bouton ou dans un commutateur MCP1 est de type Level**

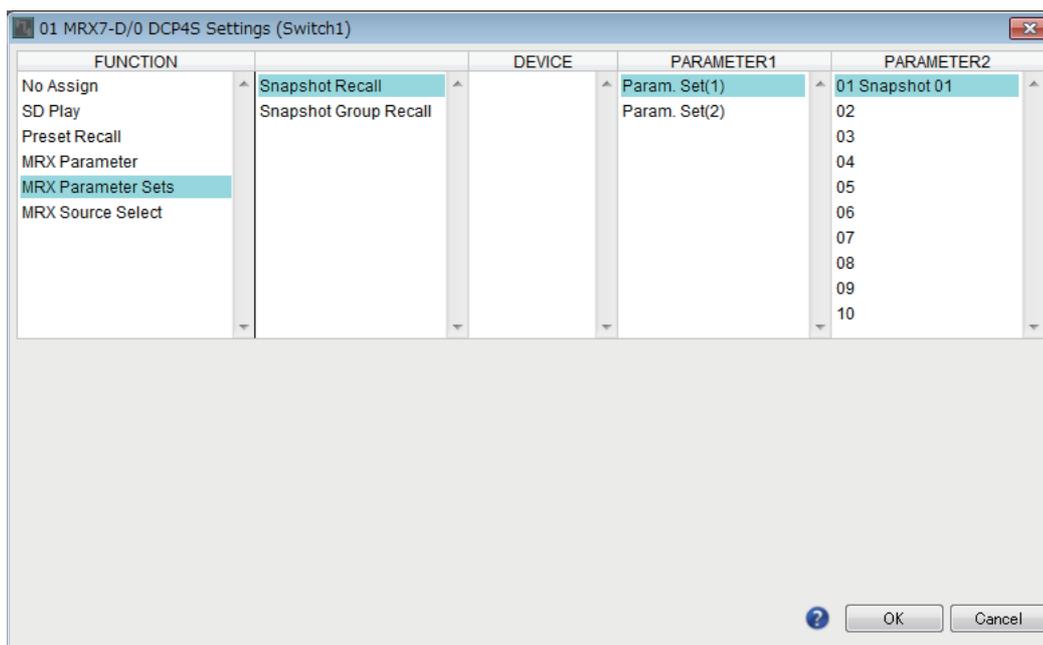
Utilisez le bouton ou le commutateur MCP1 pour augmenter ou diminuer le niveau ou le niveau d'envoi.

Pour en savoir plus sur ces réglages, reportez-vous à la section [Si \[Control Type\] est \[Knob Assign\] \(Affectation de bouton\) \(DCP1V4S uniquement\)](#).

Le réglage [Sensitivity] de l'unité MCP1 définit la sensibilité sur le point à partir duquel le paramètre est modifié lorsque vous manipulez le commutateur.

**Si [FUNCTION] est [MRX Parameter Sets] (Jeux de paramètre MRX) (commutateurs uniquement)**

L'instantané ou le groupe d'instantanés spécifié est rappelé.



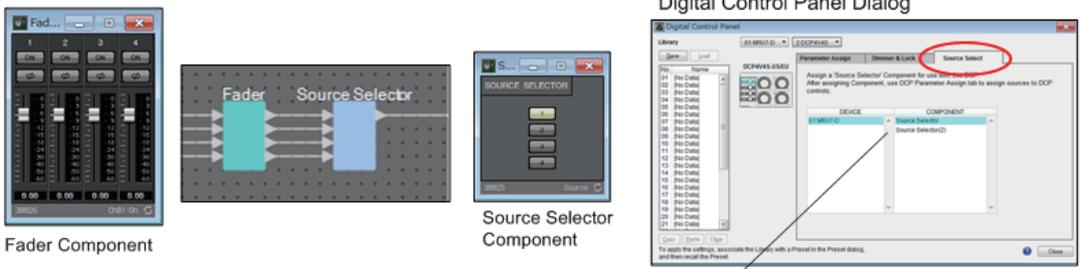
## Si [FUNCTION] est [MRX Source Select] (DCP/Wireless DCP)

La fonction affectée au commutateur ou au bouton/curseur varie en fonction de la valeur source du composant « Source Selector », spécifiée au préalable dans l'onglet « Source Select » de la boîte de dialogue « Digital Control Panel » ou « Wireless DCP ».

### En cas d'utilisation d'un bouton/curseur pour régler le niveau (autre que DCP4S-EU/US)

L'exemple suivant utilise un commutateur pour la sélection de la source ainsi qu'un bouton/curseur pour régler le niveau associé.

FUNCTION : MRX Source Select



Digital Control Panel Dialog

Step1 - FUNCTION : MRX Source Select(Switch)

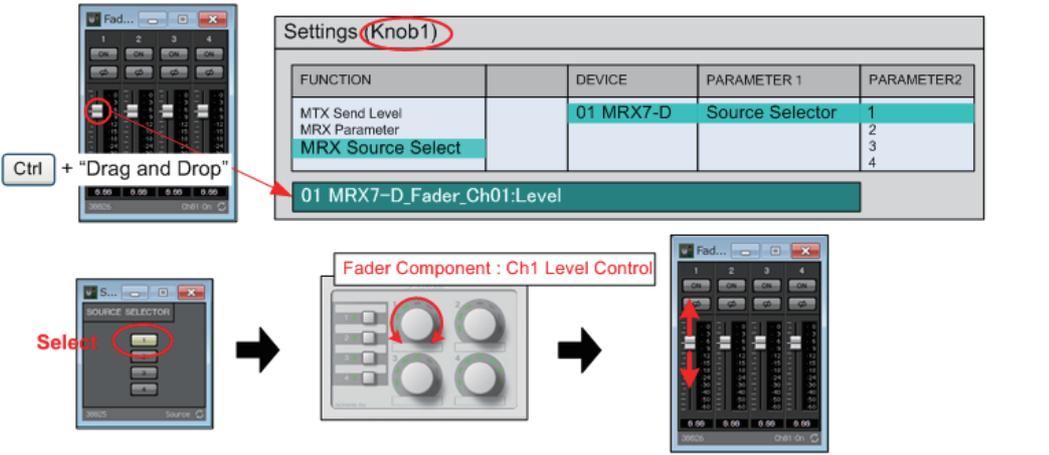
FUNCTION	DEVICES	PARAMETER1	PARAMETER2
MRX Parameter	Source Select	01 MRX7-D	Source Selector
MRX Parameter Sets	Inc/Dec		1
MRX Source Select			2
			3
			4



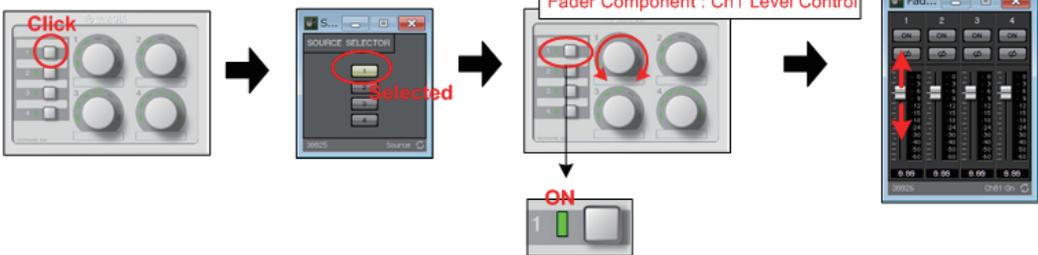
Step2 - FUNCTION : MRX Source Select(Knob)

FUNCTION	DEVICES	PARAMETER 1	PARAMETER2
MTX Send Level		01 MRX7-D	Source Selector
MRX Parameter			1
MRX Source Select			2
			3
			4

Ctrl + "Drag and Drop"



Step1 + Step2



Nous vous expliquons dans cet exemple les réglages du commutateur et du bouton/curseur.

### Réglage du commutateur

Sélectionnez parmi les paramètres suivants le type de paramètre devant être commandé par le commutateur, puis effectuez les réglages appropriés.

- Source Select
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**  
[PARAMETER1] affiche le composant spécifié dans l'onglet « Source Select ». [PARAMETER2] indique la source qui est activée. L'activation (ON) ne peut être spécifiée que pour une seule source.

### Réglages de bouton/curseur

- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**  
[PARAMETER1] affiche le composant spécifié dans l'onglet « Source Select ». Si la commutateur ci-dessus est utilisé pour modifier la source du composant « Source Selector », le paramètre de type niveau spécifié ci-dessous sera affecté au bouton/curseur.  
Les paramètres suivants peuvent être spécifiés pour chaque source ([sous [PARAMETER2]]).
- **[Select Parameter:] (Sélection de paramètre :)**  
Spécifiez le paramètre de type niveau qui sera lié à la source sélectionnée. La touche [Clear] efface le paramètre.
- **[Parameter Range] (Plage de paramètre)**  
Servez-vous des réglages [Upper Limit] et [Lower Limit] pour définir la plage au sein de laquelle le niveau peut varier.  
Si [Mute Enable] est activé, l'état Mute ( $-\infty$  dB) sera activé dès que le niveau passe sous la valeur spécifiée par [Lower Limit].

- NOTE**
- Si la valeur nominale spécifiée par [Nominal Value] (Valeur nominale) est supérieure à [Upper Limit], la valeur [Upper Limit] augmente en même temps que celle de [Nominal Value]. Inversement, si la valeur nominale devient inférieure à [Lower Limit], la valeur de [Lower Limit] diminue en même temps que celle de [Nominal Value].
  - En utilisant [Parameter Range], vous pouvez limiter la plage de commande de volume par l'utilisateur. Par exemple, vous pouvez spécifier le volume maximal de la musique d'ambiance ou utiliser un contrôleur pour effectuer des réglages affinés de volume dans une plage étroite de  $-6$  dB à  $+6$  dB.

- **Case à cocher [Nominal] (DCP uniquement)**  
Vous pouvez effectuer ici les réglages de la fonction Nominal.  
En définissant la valeur nominale, vous pouvez attribuer une position de DEL spécifique au réglage du volume normal. Par exemple, en spécifiant que la DEL centrale correspond au réglage en utilisation normale et en réglant la valeur maximale sur le volume maximal autorisé par le système, vous pouvez éviter d'endommager le système si le volume de la musique d'ambiance augmente lorsque le bruit ambiant devient fort.  
Si cette case à cocher est sélectionnée, la fonction Nominal est activée.  
[Nominal Value] spécifie la valeur nominale.  
[Nominal LED Position] spécifie la position de la DEL qui s'allume lorsque le niveau atteint la valeur nominale.  
Si la case à cocher est désactivée (fonction Nominal désactivée), les deux paramètres seront grisés et indisponibles.
- **[Knob] (DCP uniquement)**  
Vous pouvez paramétrer ici les boutons du DCP.  
[Sensitivity] définit la sensibilité selon laquelle le paramètre est modifié par la rotation du bouton.  
Si [Acceleration] est activé, le paramètre se modifiera plus vite si la rotation du bouton est plus rapide. Si la valeur [Fast] est sélectionnée sous [Sensitivity], le réglage [Acceleration] sera grisé et non disponible.

## En cas d'utilisation d'un commutateur pour régler le niveau

L'exemple suivant utilise un commutateur au lieu d'un bouton/curseur pour contrôler le niveau.

FUNCTION : MRX Source Select

Fader Component

Source Selector Component

Digital Control Panel Dialog

Step1 - FUNCTION : MRX Source Select(Switch)

Settings (Switch1)

FUNCTION	DEVICE	PARAMETER 1	PARAMETER 2
MRX Parameter	Source Select	01 MRX7-D	Source Selector
MRX Parameter Sets	Inc/Dec		1
MRX Source Select			2
			3
			4

Click

Selected

Select

ON

Step2 - FUNCTION : MRX Source Select (Switch)

Ctrl + "Drag and Drop"

Settings (Switch3)

FUNCTION	DEVICE	PARAMETER 1	PARAMETER 2
MRX Parameter	Source Select	01 MRX7-D	Source Selector
MRX Parameter Sets	Inc/Dec		1
MRX Source Select			2
			3
			4

01 MRX7-D\_Fader\_Ch01:Level

Inc Dec

Select

Click, Click, Click...

Fader Component : Ch1

ON

Click, Click, Click...

Fader Component : Ch1

Step1 + Step2

Cet exemple explique les réglages du commutateur.

### Réglages du commutateur

Sélectionnez parmi les paramètres suivants le type de paramètre devant être commandé par le commutateur, puis effectuez les réglages appropriés.

- Source Select
- Inc/Dec (Aug/Dim)
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**

[PARAMETER1] affiche le composant spécifié dans l'onglet « Source Select ».

S'agissant de Source Select, [PARAMETER2] spécifie la source qui sera activée. L'activation (ON) ne peut être spécifiée que pour une seule source.

S'agissant de Inc/Dec et si la commutateur ci-dessus est utilisé pour modifier la source du composant « Source Selector », le paramètre de type niveau spécifié ci-dessous sera affecté au commutateur.

Les paramètres suivants peuvent être spécifiés pour chaque source ([sous [PARAMETER2]).
- **[Select Parameter:]**

Spécifiez le paramètre de type niveau qui sera lié à la source sélectionnée. La touche [Clear] efface le paramètre.
- **[Inc]**

Lorsque vous sélectionnez ce réglage, vous augmentez le niveau toutes les fois que vous appuyez sur le commutateur.

  - ◆ **[Upper Limit]**

Spécifie le niveau maximum atteint lorsque vous appuyez sur le commutateur.
- **[Dec] (Dim)**

Lorsque vous sélectionnez ce réglage, vous abaissez le niveau toutes les fois que vous appuyez sur le commutateur.

## Si [FUNCTION] est [MRX Source Select] (MCP1)

La fonction affectée au commutateur varie en fonction de la valeur source du composant « Source Selector », spécifiée au préalable dans l'onglet « Source Select » de la boîte de dialogue « MCP1 ».

### En cas d'affectation de la fonction de sélection de la source à un commutateur

Appuyez sur le commutateur pour modifier les sources.

#### Réglages du commutateur

Sélectionnez parmi les paramètres suivants le type de paramètre devant être commandé par le commutateur, puis effectuez les réglages appropriés.

- Source Select
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**  
[PARAMETER1] affiche le composant spécifié dans l'onglet « Source Select ».  
[PARAMETER2] indique la source qui est activée. L'activation (ON) ne peut être spécifiée que pour une seule source.

### Affectation de la fonction de réglage de niveau liée lorsque le commutateur sélectionne une source

Le paramètre lié de type niveau devient opérationnel dès lors que appuyez sur le commutateur pour activer la source.

#### Réglages du commutateur

Sélectionnez parmi les paramètres suivants le type de paramètre devant être commandé par le commutateur, puis effectuez les réglages appropriés.

- Inc/Dec
- **[PARAMETER1]/[PARAMETER2]**  
[PARAMETER1] affiche le composant spécifié dans l'onglet « Source Select ».  
[PARAMETER2] indique la source qui est activée. L'activation (ON) ne peut être spécifiée que pour une seule source.
- **[Select Parameter:]**  
Spécifiez le paramètre de type niveau qui sera lié à la source sélectionnée. La touche [Clear] efface le paramètre.
- **[Parameter Range] (Plage de paramètre)**  
Servez-vous des réglages [Upper Limit] et [Lower Limit] pour définir la plage au sein de laquelle le niveau peut varier.  
Si [Mute Enable] est activé, l'état Mute ( $-\infty$  dB) sera activé dès que le niveau passe sous la valeur spécifiée par [Lower Limit].  
**NOTE** En utilisant [Parameter Range], vous pouvez limiter la plage de commande de volume par l'utilisateur.  
Par exemple, vous pouvez vous servir de ce paramètre pour spécifier le volume maximal de la musique d'ambiance ou utiliser un contrôleur pour effectuer des réglages affinés de volume dans une plage étroite comprise entre  $-6$  dB et  $+6$  dB.
- **[Sensitivity]**  
Ce réglage spécifie la sensibilité à laquelle le paramètre est modifié lorsque vous appuyez sur le commutateur.

## □ GPI Input/GPI Output (Entrée GPI/Sortie GPI)

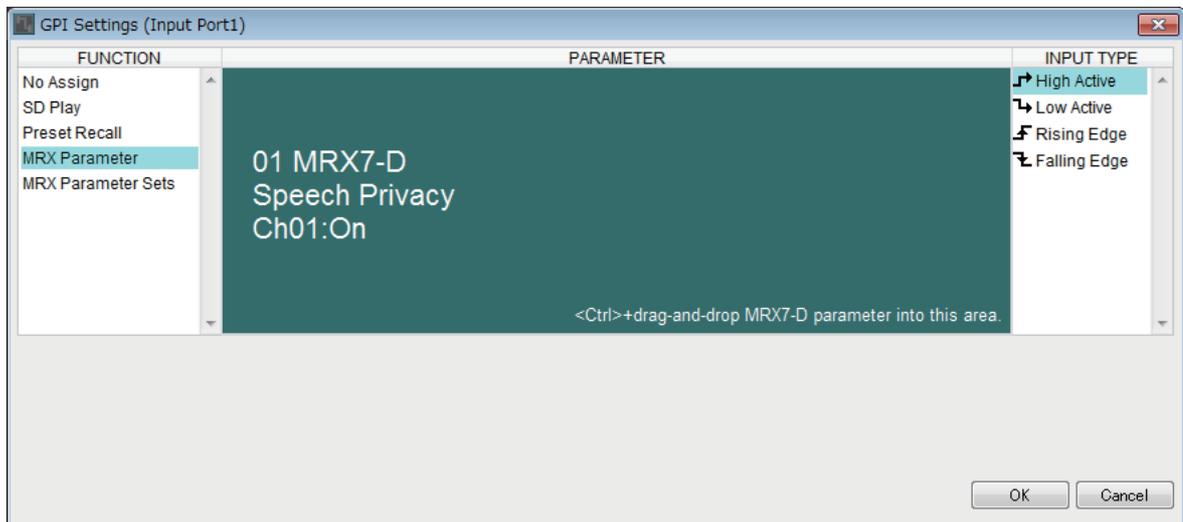
Pour plus de détails sur ces réglages, reportez-vous au « MTX-MRX Editor Mode d'emploi ».

### Si [FUNCTION] est [MRX Parameter]

L'enregistrement des paramètres s'effectue de plusieurs manières, comme suit :

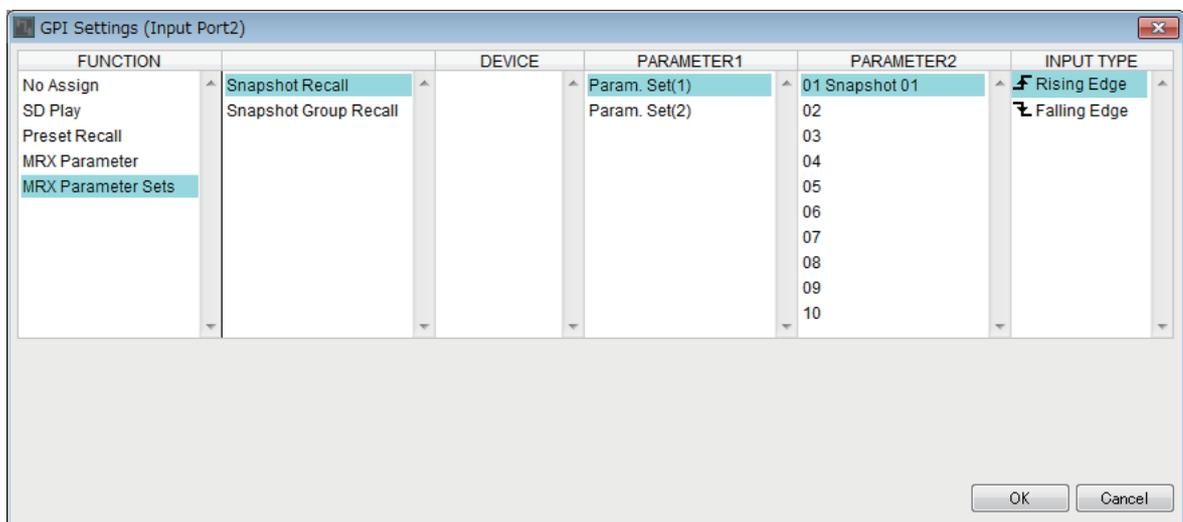
Source d'enregistrement	Méthode d'enregistrement
Éditeur de composants/Éditeur de liaisons principales/Fenêtre de réglage des paramètres	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser et déposer un paramètre dans le champ [PARAMETER].
Zone « Parameters »*1	Faites glisser et déposer un paramètre dans le champ [PARAMETER].
Zone « Parameter Link Group »	Tout en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée, faites glisser un groupe de liaisons de paramètres et déposez-le sur le champ [PARAMETER].

\*1. Vous pouvez également utiliser <Maj> ou <Ctrl> pour enregistrer simultanément plusieurs paramètres dans une liste.



### Si [FUNCTION] est [MRX Parameter Sets] (Entrée uniquement)

Sélectionnez l'instantané ou le groupe de l'instantané qui sera rappelé par un signal provenant du connecteur [GPI IN].



# Menus contextuels

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur certaines zones, un menu contextuel s'affiche. Cependant, aucun menu contextuel lié aux instantanés n'apparaît dans les zones « Parameter Sets » ou « Properties » ni au niveau de la vue aérienne.

## ☐ Composants

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant, le menu contextuel suivant apparaît (les éléments ne sont pas tous présentés pour l'ensemble des composants).

Menu	Contenu				
<b>Open Component Editor</b>	Ouvre l'éditeur de composants.				
<b>Find Pair</b>	Si vous appliquez cette opération à un composant transmetteur ou récepteur, le composant apparié sera sélectionné.				
<b>Cut</b>	Déplace l'élément sélectionné dans le tampon de copie.				
<b>Copy</b>	Copie le composant, y compris les réglages de paramètres dans l'éditeur de composants.				
<b>Paste</b>	Duplique le composant copié, y compris les réglages de paramètres dans l'éditeur de composants.				
<b>Paste Parameters</b>	Si vous sélectionnez un composant existant de même type et exécutez ce dernier, les paramètres copiés du composant en question seront appliqués.				
<b>Duplicate</b>	Duplique le composant copié, y compris les réglages de paramètres dans l'éditeur de composants.				
<b>Delete</b>	Supprime le composant.				
<b>Add to Parameter Set</b>	Enregistre le composant dans le jeu de paramètres.				
<b>Add to Gang Edit Group (Ajouter au groupe d'édition d'éléments multiples)</b>	Enregistre le composant dans le groupe d'édition d'éléments multiples.				
<b>Add to Remote Control List</b>	Enregistre tous les paramètres ou les indicateurs de niveau du composant dans Remote Control Setup List. Si plusieurs composants sont enregistrés simultanément, ils le seront en tant qu'indicateurs de niveau. <table border="1" data-bbox="497 1458 1426 1585"> <tr> <td><b>Add to Next Available Number</b></td> <td>Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.</td> </tr> <tr> <td><b>Add to end</b></td> <td>Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.</td> </tr> </table>	<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.	<b>Add to end</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.
<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.				
<b>Add to end</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.				
<b>Bring to Front</b>	Place l'affichage du composant à l'avant-plan.				
<b>Send to Back</b>	Place l'affichage du composant à l'arrière-plan.				
<b>Unbundle Wires (Dégrouper les câblages)</b>	Affiche les câblages connectés au composant sélectionné ou les composants du bloc défini par l'utilisateur placés à des intervalles égaux.				
<b>Bundle Wires (Grouper les câblages)</b>	Affiche les câblages connectés au composant sélectionné ou les composants du bloc défini par l'utilisateur superposés.				
<b>Duplicate Port Label - to the right</b>	Duplique le nom du port d'entrée du composant sélectionné sur le port d'entrée de chacun des composants en aval sur le chemin du signal.				
<b>Duplicate Port Label - to the left</b>	Duplique le nom du port d'entrée du composant sélectionné sur le port d'entrée de chacun des composants en amont sur le chemin du signal.				
<b>Create User Defined Block (Créer un bloc défini par l'utilisateur)</b>	Intègre les composants sélectionnés en tant que bloc défini par l'utilisateur.				

## ☐ Bloc défini par l'utilisateur

Lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un bloc défini par l'utilisateur, le menu contextuel suivant apparaît ; les éléments de menu peuvent être présents ou absents selon que le bloc est ouvert ou fermé.

Menu	Contenu	
<b>Open User Defined Block (Ouvrir un bloc défini par l'utilisateur)</b>	Ouvre ou ferme le bloc défini par l'utilisateur.	
<b>Cut (Couper)</b>	Déplace le bloc défini par l'utilisateur vers le tampon de copie.	
<b>Copy (Copier)</b>	Copie le bloc défini par l'utilisateur.	
<b>Paste (Coller)</b>	Duplique l'élément du presse-papiers dans la feuille de conception.	
<b>Paste to User Defined Block (Coller dans le bloc défini par l'utilisateur)</b>	Duplique l'élément du presse-papiers dans le bloc défini par l'utilisateur.	
<b>Duplicate (Dupliquer)</b>	Duplique le bloc défini par l'utilisateur copié.	
<b>Delete (Supprimer)</b>	Supprime le bloc défini par l'utilisateur.	
<b>Select All (Sélectionner tout)</b>	Sélectionne tous les composants et les câblages situés dans le bloc défini par l'utilisateur.	
<b>Select All Wires (Sélectionner tous les câblages)</b>	Sélectionne tous les câblages situés dans le bloc défini par l'utilisateur.	
<b>Add to Parameter Set (Ajouter au jeu de paramètres)</b>	Enregistre tous les composants du bloc défini par l'utilisateur dans le jeu de paramètres.	
<b>Add to Gang Edit Group (Ajouter au groupe d'édition d'éléments multiples)</b>	Enregistre tous les composants du bloc défini par l'utilisateur dans le groupe d'édition d'éléments multiples.	
<b>Add to Remote Control List (Ajouter à la Liste des commandes à distance)</b>	Enregistre les indicateurs de niveau de tous les composants du bloc défini par l'utilisateur dans Remote Control Setup List. S'il n'y a qu'un seul composant, tous les paramètres ou les indicateurs de niveau du composant seront enregistrés.	
	<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.
	<b>Add to end</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.
<b>Bring to Front (Mettre au premier plan)</b>	Déplace l'affichage du bloc défini par l'utilisateur en avant-plan.	
<b>Send to Back (Mettre en arrière-plan)</b>	Déplace l'affichage du bloc défini par l'utilisateur à l'arrière-plan.	
<b>Unbundle Wires (Dégrouper les câblages)</b>	Affiche les câblages connectés au bloc défini par l'utilisateur séparés par des intervalles égaux.	
<b>Bundle Wires (Grouper les câblages)</b>	Affiche les câblages connectés au bloc défini par l'utilisateur superposés les uns sur les autres.	
<b>Duplicate Port Label - to the right</b>	Duplique le nom du port d'entrée du composant sélectionné sur le port d'entrée de chacun des composants en aval sur le chemin du signal.	
<b>Duplicate Port Label - to the left</b>	Duplique le nom du port d'entrée du composant sélectionné sur le port d'entrée de chacun des composants en amont sur le chemin du signal.	
<b>Unpack User Defined Block (Défaire le bloc défini par l'utilisateur)</b>	Défait le bloc défini par l'utilisateur sélectionné.	

## ☐ Fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages des paramètres

Si vous cliquez sur un éditeur de composants ou sur une fenêtre de réglage des paramètres avec le bouton droit de la souris, vous ouvrirez le menu contextuel décrit ci-après. Les quatre premiers éléments de la liste apparaissent lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un emplacement autre qu'un paramètre.

Menu	Contenu				
<b>Large Scale View</b>	Définit l'éditeur de composants de MRX Designer et MTX-MRX Editor sur un facteur d'agrandissement de l'affichage vertical et horizontal de 200 %.				
<b>Register as default values</b>	Enregistrez les valeurs actuelles des paramètres du composant sous forme de style en tant que valeurs par défaut. De nouveaux composants seront placés avec les valeurs par défaut enregistrées. En outre, ces dernières peuvent également être exportées/importées comme un fichier de style.				
<b>Reset default values to Factory Default</b>	Rétablit le composant sur sa valeur par défaut immédiatement après l'installation de MTX-MRX Editor.				
<b>Copy</b>	Copie le composant, y compris les réglages de paramètres dans l'éditeur de composants.				
<b>Paste Parameters</b>	Si vous sélectionnez un composant existant de même type et exécutez ce dernier, les paramètres copiés du composant en question seront appliqués.				
<b>Add to Parameter Set</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, il en résulte que celui-ci sera enregistré dans le jeu de paramètres. Par contre, si vous exécutez cette commande ailleurs que sur un paramètre, c'est le composant qui sera enregistré dans le jeu de paramètres.				
<b>Add to Gang Edit Group (Ajouter au groupe d'édition d'éléments multiples)</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, il en résulte que celui-ci sera enregistré dans le groupe d'édition d'éléments multiples. Par contre, si vous exécutez cette commande ailleurs que sur un paramètre, c'est le composant qui sera enregistré dans le groupe d'édition d'éléments multiples.				
<b>Add to Remote Control List</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, celui-ci sera enregistré dans Remote Control Setup List. Si vous exécutez cette commande ailleurs que sur un paramètre, tous les paramètres ou les indicateurs de niveau du composant seront enregistrés dans Remote Control Setup List. <table border="1" data-bbox="496 1357 1425 1485"> <tbody> <tr> <td><b>Add to Next Available Number</b></td> <td>Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.</td> </tr> <tr> <td><b>Add to end</b></td> <td>Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.	<b>Add to end</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.
<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.				
<b>Add to end</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.				

## ☐ Ports liés aux composants

Le menu contextuel suivant apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur le port d'un composant.

Menu	Contenu
<b>Duplicate Port Label - to the right</b>	Duplique le nom du port d'entrée correspondant au port d'entrée ou de sortie sélectionné et le copie sur le port d'entrée de chacun des composants en aval sur le chemin du signal.
<b>Duplicate Port Label - to the left</b>	Duplique le nom du port d'entrée correspondant au port d'entrée ou de sortie sélectionné et le copie sur le port d'entrée de chacun des composants en amont sur le chemin du signal.

## ☐ Câblage

Le menu contextuel suivant apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit sur un câblage.

Menu	Contenu
<b>Delete</b>	Supprime le câblage.
<b>Bring to Front</b>	Déplace le câblage sélectionné en avant-plan.
<b>Send to Back</b>	Déplace le câblage sélectionné à l'arrière-plan.
<b>Add a Transmitter &amp; Receiver</b>	Connecte le câblage sélectionné à l'aide d'un composant émetteur et d'un composant récepteur.

## ☐ Feuille de conception

Le menu contextuel suivant apparaît lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une feuille de conception ne contenant pas de composant.

Menu	Contenu
<b>Paste</b>	Colle le composant recopié dans la feuille de conception.
<b>Select All</b>	Sélectionne tous les composants et les câblages répertoriés dans la feuille de conception.
<b>Select All Wires (Sélectionner tous les câblages)</b>	Sélectionne tous les câblages répertoriés dans la feuille de conception. (à l'exception des câblages situés à l'intérieur d'un bloc défini par l'utilisateur)
<b>Close All Editor Windows</b>	Ferme toutes les fenêtres liées à l'éditeur de composants et aux réglages de paramètres.
<b>Snap To Grid</b>	Lorsque cette commande est cochée, les composants sont alignés sur la grille de la feuille de conception.

## ☐ Zone « Parameter Sets »

Le menu contextuel décrit ci-après apparaît dès que vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un jeu de paramètres, un périphérique, un composant ou un paramètre dans la zone « Parameter Sets ».

Menu	Contenu
<b>Find</b>	Si vous appliquez cette opération à un composant, le composant correspondant dans la feuille de conception sera sélectionné. Par contre, si cette commande est exécutée pour un paramètre, l'éditeur de composants incluant le paramètre correspondant s'ouvrira en ayant ce paramètre sélectionné. Cette opération ne peut pas s'exécuter pour un jeu de paramètres ou un périphérique.
<b>Delete</b>	Supprime l'élément. Les réglages de niveau inférieur sont également supprimés.

## ☐ Zone « Parameter Link Group »

Le menu contextuel décrit ci-après apparaît dès que vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un groupe de liaisons de paramètres, un périphérique, un composant ou un paramètre dans la zone « Parameter Link Group ».

Menu	Contenu			
<b>Open Link Master</b>	Ouvre l'éditeur de liaisons principales pour le groupe de liaisons de paramètres sélectionné.			
<b>Find</b>	Si vous appliquez cette opération à un composant, le composant correspondant dans la feuille de conception sera sélectionné. Par contre, si cette commande est exécutée pour un paramètre, l'éditeur de composants incluant le paramètre correspondant s'ouvrira en ayant ce paramètre sélectionné. Cette opération ne peut pas s'exécuter sur un groupe de liaisons de paramètres ou un périphérique.			
<b>Delete</b>	Supprime l'élément. Les réglages de niveau inférieur sont également supprimés.			
<b>Add to Parameter Set (Ajouter au jeu de paramètres)</b>	Si vous appliquez cette commande à un groupe de liaisons de paramètres, le fader de la liaison principale ou la touche [ON] sera enregistré dans le jeu de paramètres.			
<b>Add to Remote Control List</b>	Si vous appliquez cette commande à un groupe de liaisons de paramètres, le fader de la liaison principale ou la touche [ON] sera enregistré dans Remote Control Setup List.			
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td><b>Add to Next Available Number</b></td> <td>Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.</td> </tr> <tr> <td><b>Add to end</b></td> <td>Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.	<b>Add to end</b>
<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.			
<b>Add to end</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.			

## ☐ Zone « Gang Edit Group »

Le menu contextuel décrit ci-après apparaît dès que vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un groupe d'édition d'éléments multiples, un type de composant, un périphérique ou un paramètre dans la zone « Gang Edit Group ».

Menu	Contenu
<b>Find</b>	Si vous appliquez cette opération à un composant, le composant correspondant dans la feuille de conception sera sélectionné.
<b>Delete</b>	Supprime l'élément. Les réglages de niveau inférieur sont également supprimés.
<b>ALL ON (Activer tout)</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, tous les paramètres seront activés.
<b>ALL OFF (Désactiver tout)</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, tous les paramètres seront désactivés.

## ☐ Zone « Parameters »

Le menu contextuel décrit ci-après apparaît dès que vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un composant ou un paramètre dans la zone « Parameters ».

Menu	Contenu	
<b>Find</b>	Si vous appliquez cette opération à un composant, le composant correspondant dans la feuille de conception sera sélectionné. Par contre, si cette commande est exécutée pour un paramètre, l'éditeur de composants incluant le paramètre correspondant s'ouvrira en ayant ce paramètre sélectionné.	
<b>Add to Parameter Set</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, il en résulte que celui-ci sera enregistré dans le jeu de paramètres. Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, il en résulte que celui-ci sera enregistré dans le jeu de paramètres.	
<b>Add to Gang Edit Group</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, il en résulte que celui-ci sera enregistré dans le groupe d'édition d'éléments multiples.	
<b>Add to Parameter Link Group</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, il en résulte que celui-ci sera enregistré dans le groupe de liaisons de paramètres.	
<b>Add to Remote Control List</b>	Si vous exécutez cette commande sur un paramètre, celui-ci sera enregistré dans Remote Control Setup List. Si vous exécutez cette commande sur un composant, tous les paramètres ou les indicateurs de niveau du composant seront enregistrés dans Remote Control Setup List. Si plusieurs composants sont enregistrés simultanément, ils le seront en tant qu'indicateurs de niveau.	
	<b>Add to Next Available Number</b>	Enregistrement sur le numéro inutilisé le plus proche.
	<b>Add to end</b>	Enregistrement après le dernier paramètre enregistré.

# Dépannage

Problème	Cause éventuelle	Action
<b>Une erreur de compilation s'est produite.</b>	Le traitement a excédé les 100 %.	Vous devez soit supprimer les composants inutiles soit minimiser les ports d'entrée non connectés.
	La mémoire a dépassé 100 %.	Réduisez autant que possible la valeur de retard maximale pour Delay. Si elle dépasse toujours 100 %, supprimez le composants Delay, Speaker Processor et Speech Privacy.
	Échec de connexions.	Dans certains cas, vous pouvez résoudre ce problème en divisant un composant volumineux comportant un grand nombre de canaux d'entrée/sortie en de multiples composants dotés d'un nombre moindre de canaux d'entrée/sortie.
	Les ressources du système 1 ont excédé 100 %.	Supprimez les jeux de paramètres inutiles.
	Les ressources du système 2 ont excédé 100 %.	Supprimez les composants ou les groupes de liaisons de paramètres inutiles.
<b>Impossible de placer un composant. Impossible d'effectuer une connexion.</b>	Le système est hors ligne.	Mettez le système hors ligne via MTX-MRX Editor.