

01V96i Editor

Mode d'emploi

Remarques particulières

- Le logiciel et ce mode d'emploi sont la propriété exclusive de Yamaha Corporation.
- Toute copie du logiciel ou reproduction totale ou partielle de ce manuel, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans l'autorisation écrite du fabricant.
- La copie de données de séquence de musique disponibles dans le commerce et/ou de fichiers audionumériques est strictement interdite sauf pour usage personnel.
- Yamaha n'offre aucune garantie quant à l'usage du logiciel ou de la documentation et ne peut être tenu pour responsable des résultats de l'utilisation de ce manuel ou du logiciel.
- Les pages d'écran insérées dans ce mode d'emploi sont données à titre d'illustration et peuvent différer légèrement des affichages que vous obtenez à l'écran de votre ordinateur.
- Les futures mises à niveau des logiciels d'application et des logiciels système ainsi que toutes les modifications apportées aux spécifications et aux fonctions seront annoncées séparément.
- Les noms des sociétés et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques de fabrique ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Site Web mondial de Yamaha Pro Audio

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

Table des matières

Mise en route	2
Présentation de 01V96i Editor	2
Cofiguration de l'application 01V96i Editor	2
Synchronisation de 01V96i Editor	4
Fonction Offline Edit (Édition hors ligne)	4
Opérations liées aux sessions	4
Fonction Undo/Redo (Annuler/Rétablir)	5
Autres fonctions	6
Utilisation des fenêtres de 01V96i Editor ...	7
Fenêtre Master (Principale)	7
Fenêtres Layer	8
Fenêtre Selected Channel	14
Fenêtre Library	21
Fenêtre Patch Editor (Éditeur d'assignations) ...	23
Fenêtre Surround Editor (Éditeur surround)	28
Fenêtre Effect Editor (Éditeur d'effets)	29
Fenêtre Meter (Indicateur de niveau)	31
Raccourcis clavier	32
Index	33

* Les caractéristiques techniques et les descriptions du mode d'emploi ne sont données que pour information. Yamaha Corp. se réserve le droit de changer ou modifier les produits et leurs caractéristiques techniques à tout moment sans aucun avis. Du fait que les caractéristiques techniques, les équipements et les options peuvent différer d'un pays à l'autre, adressez-vous au distributeur Yamaha le plus proche.

Description des menus et touches

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

Présentation de 01V96i Editor

01V96i Editor vous permet de contrôler à distance la console de mixage Yamaha 01V96i et de sauvegarder les réglages de paramètre sur votre ordinateur. Pour utiliser 01V96i Editor, il faut d'abord effectuer les opérations suivantes :

- 1 Démarrer et configurer Studio Manager.
- 2 Démarrer et configurer 01V96i Editor.
- 3 Synchroniser 01V96i Editor avec votre console de mixage 01V96i (voir page 4).
Pour plus d'informations sur l'utilisation de Studio Manager, reportez-vous au mode d'emploi de Studio Manager.

Configuration de l'application 01V96i Editor

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

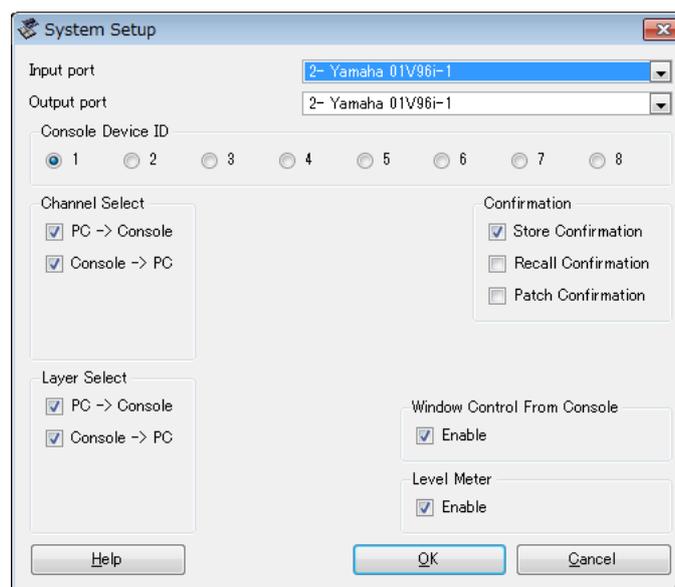
Note :

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

■ Configuration système

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

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



Input port (Port d'entrée)/Output port (Port de sortie) : à partir des ports que vous avez spécifiés dans Studio Manager, sélectionnez les ports que le logiciel Editor doit utiliser pour communiquer avec la console 01V96i.

Console Device ID (ID de console) : 01V96i Editor peut commander un total de huit consoles 01V96i, disposant chacune d'un ID exclusif. Sélectionnez l'ID de la console que vous souhaitez contrôler.

Channel Select (Sélection de canal) : ces options déterminent si la sélection des canaux est liée ou non. Lorsque l'option PC->Console est activée, la sélection d'un canal dans 01V96i Editor entraîne la sélection du même canal sur la console. Lorsque l'option PC->Console est activée, la sélection d'un canal sur la console entraîne la sélection du canal équivalent dans 01V96i Editor.

Confirmation : ces options déterminent si une boîte de confirmation doit s'afficher en cas de stockage, de rappel ou d'assignation d'entrées/de sorties.

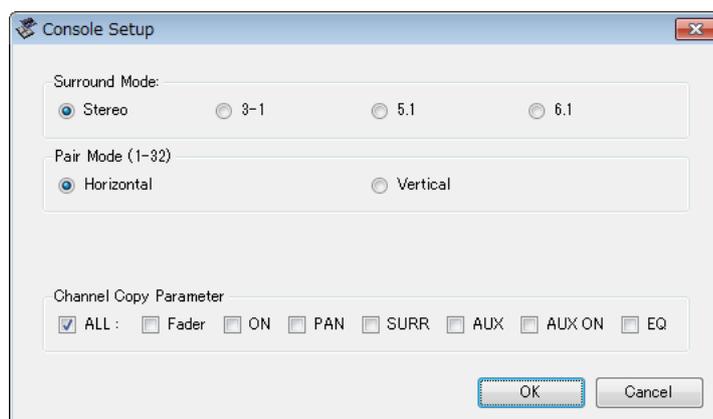
Layer Select (Sélection de couches) : ces options déterminent si la sélection de couches est liée ou non. Lorsque l'option PC->Console est activée, la sélection d'une couche dans 01V96i Editor entraîne la sélection de la même couche sur la console. Lorsque l'option PC->Console est activée, la sélection d'une couche sur la console entraîne la sélection de la couche équivalente dans 01V96i Editor.

Window Control from Console (Commande des fenêtres à partir de la console) : cette option détermine si l'utilisation des USER DEFINED KEYS (Touches définies par l'utilisateur) sur la console vous permet ou non d'ouvrir et de fermer à distance les fenêtres de 01V96i Editor.

Level Meter (Indicateur de niveau) : cette option spécifie si les indicateurs de niveau 01V96i Editor sont activés.

■ Configuration de la console

Pour ouvrir la fenêtre Console Setup (Configuration de la console), choisissez [Console Setup] dans le menu [File].



Surround Mode (Mode surround) : permet de sélectionner le mode surround souhaité parmi les réglages suivants : STEREO, 3-1, 5.1 et 6.1.

Pair Mode (Mode d'appariement) : ces options déterminent si l'appariement des faders est de type Horizontal ou Vertical.

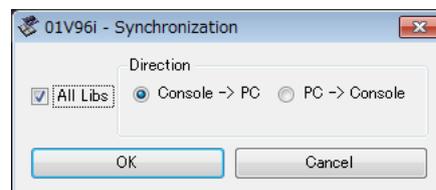
Channel Copy Parameter (Paramètre de copie de canal) : sélectionnez les paramètres à copier d'un canal à l'autre.

Synchronisation de 01V96i Editor

Au démarrage de 01V96i Editor, les réglages de paramètre sur la console et ceux de 01V96i Editor peuvent être différents. Par conséquent, il faut d'abord faire correspondre les réglages de paramètre sur la console avec ceux effectués dans 01V96i Editor. Cette opération est appelée « synchronisation ». Exécutez les étapes ci-dessous pour synchroniser 01V96i Editor.

- 1 **Sélectionnez [Synchronize] (Synchroniser), puis [Total Recall...] (Rappel total...).**

La fenêtre suivante s'ouvre.



- 2 **Spécifiez si vous souhaitez transférer vos réglages vers 01V96i Editor ou l'inverse.**

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

PC -> Console : transfère les réglages de paramètre actuels de 01V96i Editor vers votre console.

Console -> PC : transfère les réglages de paramètre actuels de votre console vers 01V96i Editor.

- 3 **Cliquez sur [OK].**



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

Note : si vous utilisez la fonction « Total Recall » (Rappel total) dans Studio Manager, toutes les applications Editor dans Studio Manager seront synchronisées avec les périphériques correspondants.

Fonction Offline Edit

Si vous ne souhaitez pas synchroniser votre console avec 01V96i Editor, sélectionnez l'option [Offline Edit] (Édition hors ligne) du menu [Synchronization] (Synchronisation). Pour appliquer à votre console les modifications effectuées hors ligne, sélectionnez [Re-Synchronize] (Resynchroniser) dans le menu [Synchronization] en ayant l'option PC->Console activée afin de synchroniser votre console avec 01V96i Editor.

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

Note : certains paramètres d'effet de la console changent de valeur à l'affichage selon la fréquence d'échantillonnage utilisée. Si vous faites basculer 01V96i Editor de l'état OFFLINE (Hors ligne) à l'état ONLINE (En ligne), vous pourrez changer les valeurs des paramètres affichées car 01V96i Editor charge la fréquence d'échantillonnage à partir de la console et met à jour l'affichage.

Opérations liées aux sessions

Tous les réglages de mixage de la console dans 01V96i Editor, dont les données de scène et de bibliothèque, sont appelés des sessions. Le tableau suivant décrit les manipulations liées aux sessions.

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

Note : pour sauvegarder les réglages d'une carte Y56K facultative sous forme de session, vous devez d'abord synchroniser 01V96i Editor en sélectionnant l'option Console->PC.

Si vous enregistrez une session dans un logiciel Editor donné, seuls les réglages Editor de cette application seront sauvegardés dans un fichier. Les réglages Editor sont enregistrés au format Studio Manager V2 format (extension de fichier « .YSE ») ou dans un format compatible avec les versions antérieures de Studio Manager (extension de fichier « .01X »). Notez que vous ne pourrez pas ouvrir une session enregistrée au format « .YSE » dans une version antérieure de Studio Manager.

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

Fonction Undo/Redo

Dans 01V96i Editor, vous pouvez annuler la dernière opération (Undo (Annuler)) et annuler également l'annulation de cette même opération (Redo (Rétablir)). Si vous effectuez une opération Undo deux fois de suite, vous annulez les deux opérations les plus récentes. Si vous effectuez une opération Undo trois fois de suite, vous annulez les trois opérations les plus récentes. De cette façon, vous pouvez annuler plusieurs opérations récentes. Le tableau suivant vous explique comment utiliser la fonction Undo/Redo.

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

Cependant, vous ne pourrez plus annuler ou répéter les opérations antérieures si vous effectuez l'une des opérations suivantes :

- Opérations effectuées sur la console
- Fermeture de Studio Manager
- Changement de mode surround (Stereo/3-1/5.1/6.1)
- Changement de mode d'appariement (Horizontal/vertical)
- Synchronisation de la console avec 01V96i Editor
- Création de session
- Enregistrement de session
- Opération de copier-coller de canal
- Création ou annulation d'un appariement de canal
- Stockage ou rappel de scène ou de bibliothèque
- Activation/désactivation de GATE : touche [LINK] (Liaison) de la fenêtre Selected Channel (Canal sélectionné)
- Activation/désactivation de COMPRESSOR (Compresseur) : touche [LINK] de la fenêtre Selected Channel
- Activation/désactivation de la touche [LINK] dans la fenêtre Surround Editor
- Changement du mode Aux Send (Envoi auxiliaire) (Fixed/variable) sur la console
- Changement de la fréquence d'échantillonnage (opéré à partir du périphérique)
- Changement des réglages User Assignable Layer (Couche affectable par l'utilisateur) (opéré à partir du périphérique)

Note : les fonctions Undo et Redo ne s'appliquent pas aux opérations suivantes :

- Éditions dans la fenêtre Setup
- Synchronisation
- Ouverture et fermeture de fenêtre
- Redimensionnement de fenêtre

Note : dans la fenêtre Library (Bibliothèque), vous ne pouvez annuler ou rétablir que l'opération la plus récente. Vous n'avez pas la possibilité de supprimer les opérations précédentes.

Autres fonctions

■ Fonction Copy & Paste (Copier-Coller)

Vous avez la possibilité d'effectuer des opérations de copier-coller sur les paramètres de canaux. Dans la fenêtre Setup de la console (page 3), vous pouvez également spécifier les paramètres à copier.

Le tableau suivant vous explique comment utiliser la fonction Copy & Paste.

Pour copier un canal	Faites un clic droit (<commande>+clic) sur le canal source à copier, puis sélectionnez [Copy] (Copier).
Pour coller un canal	Faites un clic droit (<commande>+clic) sur le canal de destination de la copie, puis sélectionnez [Paste] (Coller).

■ Réinitialisation aux valeurs par défaut (Ctrl (⌘) + clic)

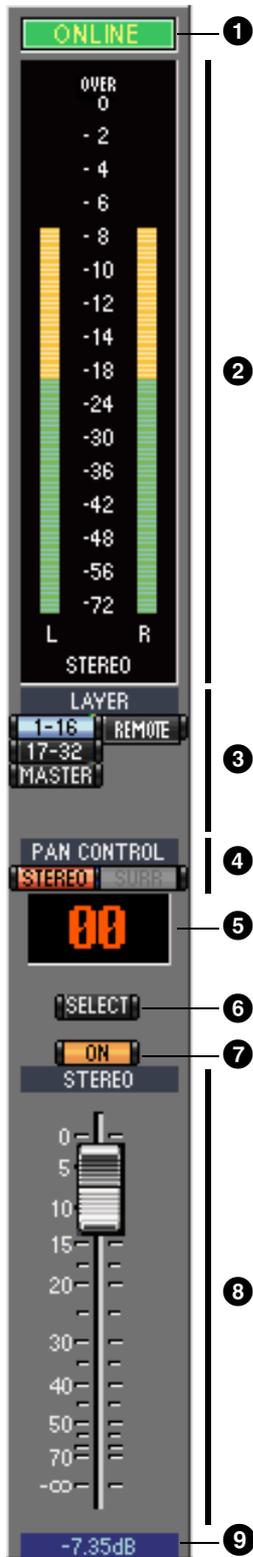
Déplacez le curseur vers une commande ou une valeur de paramètre, puis maintenez la touche <Ctrl> (⌘) enfoncée et cliquez sur le bouton de la souris pour réinitialiser le réglage sur sa valeur par défaut (par ex., pour réinitialiser un fader Input Channel (Canal d'entrée) sur -∞ ou un réglage de panoramique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

■ Ctrl (⌘)+Maj+Clic

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

Utilisation des fenêtres de 01V96i Editor

Fenêtre Master



La fenêtre Master (Principale) vous permet de basculer entre les couches et les signaux de sortie stéréo de contrôle. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez [Master] (Principale) dans le menu [Windows] (Fenêtres).

1 Touche [ONLINE]/[OFFLINE] (En ligne/Hors ligne)

Cliquez sur cette touche de façon répétée pour basculer entre les états en ligne et hors ligne.

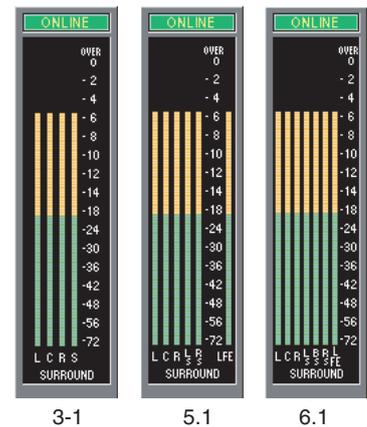
Note : lorsque 01V96i Editor et la console 01V96i ne sont ni connectés ni en cours de communication, le fait de cliquer sur cette touche ne fait pas basculer l'unité entre les états en ligne et hors ligne.

ONLINE Cet indicateur s'affiche lorsque 01V96i Editor et la console 01V96i sont correctement reliés. Si la connexion est conforme, les paramètres de 01V96i Editor fonctionneront de pair avec les paramètres de l'unité 01V96i.

OFFLINE Cet indicateur s'affiche lorsque 01V96i Editor et l'unité 01V96i ne sont ni connectés ni en cours de communication, ou lorsque l'option Offline Edit est sélectionnée. Si la connexion n'est pas correctement établie, les paramètres de 01V96i Editor ne fonctionneront pas de pair avec les paramètres de l'unité 01V96i.

2 Indicateurs de niveau

Ces indicateurs de niveau affichent le niveau de sortie du signal Stereo Out (Sortie stéréo) lorsque le mode Surround est spécifié sur « STEREO » ou les sorties de bus utilisées pour le traitement surround lorsque le mode Surround est réglé sur 3-1, 5.1 ou 6.1. Les indicateurs de niveau correspondant aux valeurs 3-1, 5.1 et 6.1 du mode Surround sont reproduits à droite.



3 Touches LAYER (Couche)

Ces touches sont utilisées pour sélectionner les couches.

4 PAN CONTROL (Commande de panoramique)

Ces touches servent à sélectionner les valeurs « STEREO » (mode d'affichage stéréo) ou « SURR » (mode d'affichage Surround). La commande Pan (Panoramique) est représentée sur les canaux d'entrée sous forme de commande rotative lorsque la valeur « STEREO » est sélectionnée, et sous forme de point sur un graphique de panoramique lorsque la valeur « SURR » est spécifiée. Si le mode Surround est réglé sur Stereo, la touche [SURR] sera désactivée.

5 Afficheur du numéro de scène

Cet afficheur indique le numéro de la scène actuellement rappelée.

6 Touche [SELECT] (Sélection)

Cette touche est utilisée pour sélectionner la sortie stéréo.

7 Touche [ON] (Activation)

Cette touche active et désactive la sortie stéréo. Elle s'illumine en orange lorsque la sortie stéréo est activée.

8 Fader principal

Il s'agit du fader de la sortie stéréo.

9 Indicateur de la valeur de fader

Cet indicateur affiche la position du fader en décibels (dB).

Fenêtres Layer

La fenêtre Layer (Couche) affiche les bandes de 16 canaux. Vous pouvez aussi choisir une couche en utilisant les touches LAYER de la fenêtre Master. Pour ouvrir la fenêtre Layer, sélectionnez [Layer] dans le menu [Windows].

Note :

- Vous pouvez activer ou désactiver les bandes de canaux de votre choix en utilisant le menu [View] (Affichage).
- Vous avez la possibilité d'ouvrir plusieurs fenêtres Layer en sélectionnant, dans le menu [Windows] -> [Layer] -> [Additional View] (Affichage supplémentaire). L'indication [Locked] (Verrouillé) apparaît dans le titre de ces fenêtres. Les fenêtres signalées par l'indication [Locked] ne reflètent pas les changements de couche opérés sur la console ou dans la fenêtre Master. Si vous voulez que ces modifications apparaissent dans les fenêtres Layer, faites un clic droit sur chacune d'elles (Macintosh : <commande> + clic), puis sélectionnez la couche souhaitée à l'aide des touches LAYER.

■ Canaux d'entrée



1 Sélectionnez les touches 1-16 ou 17-32 dans la fenêtre Master pour afficher les bandes de canaux d'entrée correspondants.

1 Paramètre SOURCE

Ce paramètre est utilisé pour sélectionner une source d'entrée. Pour ce faire, cliquez sur ce paramètre et choisissez un élément dans la liste qui apparaît.

2 Touches d'acheminement

Ces touches sont utilisées pour acheminer le canal d'entrée vers les sorties de bus.

3 Touche [STEREO]

Cette touche est utilisée pour acheminer le signal du canal d'entrée vers la sortie stéréo.

4 Touche [DIRECT]

Cette touche sert à activer ou désactiver l'acheminement du canal d'entrée vers la sortie directe.

5 Paramètre Direct Out (Sortie directe)

Ce paramètre sert à sélectionner la destination de la sortie Direct Out. Pour ce faire, cliquez sur ce paramètre et choisissez un élément dans la liste qui apparaît.

6 Touche [PHASE]

Cette touche est utilisée pour inverser la phase du signal de canal.

7 Touche [INSERT] (Insertion)

Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver l'insertion de canal d'entrée.

8 Touche [GATE]

Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver le gate du canal d'entrée.

9 Indicateurs d'ouverture/fermeture de gate

Ces indicateurs affichent l'état d'ouverture (vert) ou de fermeture (rouge) du gate.

10 Seuil de gate

Ceci affiche le seuil de gate, dont vous pouvez régler la valeur en la faisant glisser.

11 Touche [COMP]

Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver le compresseur du canal d'entrée.

12 Courbe de compresseur

Cet afficheur montre la courbe du compresseur.

13 Touche [EQ] (Égaliseur)

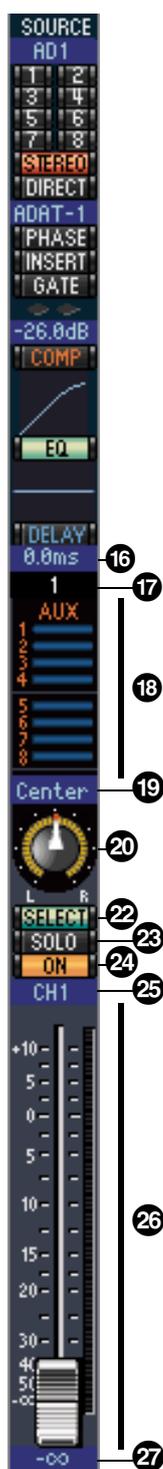
Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver l'égaliseur du canal d'entrée.

14 Courbe de l'égaliseur

Cet afficheur montre la courbe de l'égaliseur, que vous pouvez régler en la faisant glisser.

15 Touche [DELAY] (Retard)

Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver la fonction Delay du canal d'entrée.



16 Paramètre Delay

Ce paramètre est utilisé pour définir le temps de retard de la fonction Delay. Il est possible de régler la valeur du temps de retard en la faisant glisser.

17 Numéro de canal

Il s'agit du numéro de canal. Double-cliquez sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel (Canal sélectionné).

18 Section AUX (Auxiliaire)

Ces commandes sont utilisées pour régler les niveaux d'envoi Aux. Pour configurer un niveau d'envoi Aux, faites glisser la barre correspondante ou cliquez sur un point situé sur la barre. Pour activer/désactiver un envoi Aux, cliquez sur le numéro correspondant.

Le tableau suivant montre l'aspect des commandes Aux Send en fonction des paramètres Aux Send On/Off (Activation/désactivation de l'envoi Aux) et Pre/Post (Avant/Après). Les envois Aux peuvent être paramétrés avant ou après le fader dans la fenêtre Selected Channel (reportez-vous à la « Section AUX SEND » à la page 15).



État de Aux Send	Aspect
Activé ou désactivé mais pas de niveau défini	Barre bleu foncé
Désactivé, avant fader	Barre verte en forme de traits affichant le niveau
Activé, avant fader	Barre verte affichant le niveau
Désactivé, après fader	Barre orange en forme de traits affichant le niveau
Activé, après fader	Barre orange affichant le niveau



19 Afficheur panoramique/envoi Aux

Cet afficheur indique la position du balayage panoramique en mode stéréo ou surround, ou lors du paramétrage d'un envoi Aux, le niveau d'envoi Aux en dB.

20 Commande PAN

Cette commande sert à déterminer la position de balayage panoramique stéréo ou surround du canal d'entrée. Lorsque le paramètre PAN CONTROL de la fenêtre Master est défini sur « STEREO », la commande Pan est représentée sous forme de commande rotative. Elle apparaîtra sous forme de point sur un graphique de panoramique si le paramètre est spécifié sur « SURR ». Il est alors possible de régler la position de panoramique surround en faisant glisser ce point.

21 Commande LFE

Lorsque la valeur 5.1 ou 6.1 du mode Surround est sélectionnée, cette commande sert à définir le niveau de canal LFE en mode surround. Elle s'affiche lorsque le paramètre PAN CONTROL de la fenêtre Master est défini sur « SURR ». Pour régler le niveau de canal, faites glisser la barre à partir de son extrémité inférieure ou cliquez sur un point situé sur la barre.



21

22 Touche [SELECT]

Cette touche est utilisée pour sélectionner le canal d'entrée.

23 Touche [SOLO]

Cette touche isole le canal d'entrée. Elle s'illumine en orange lorsque le canal est isolé.

24 [Touche [ON]

Cette touche active et désactive le canal d'entrée. Elle s'illumine en orange lorsque le canal est activé.

25 Nom de canal abrégé

Il s'agit du nom de canal abrégé. Pour modifier le nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.

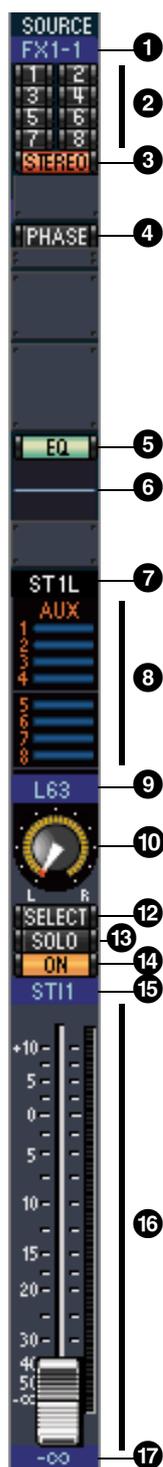
26 Fader de canal et indicateur de niveau de canal

Il s'agit du fader du canal d'entrée. L'indicateur de niveau de canal situé à droite du fader affiche le niveau de signal du canal d'entrée.

27 Indicateur de la valeur de fader

L'indicateur de la valeur de fader affiche la position du fader en décibels (dB).

■ Canal d'entrée stéréo



1 Paramètre SOURCE

Ce paramètre est utilisé pour sélectionner une source d'entrée. Pour ce faire, cliquez sur ce paramètre et choisissez un élément dans la liste qui apparaît.

2 Touches d'acheminement

Ces touches sont utilisées pour acheminer le canal d'entrée vers les sorties de bus.

3 Touche STEREO

Cette touche est utilisée pour acheminer le signal du canal d'entrée vers la sortie stéréo.

4 Touche PHASE

Cette touche est utilisée pour inverser la phase du signal de canal.

5 Touche EQ

Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver l'égaliseur du canal d'entrée.

6 Courbe EQ

Cet afficheur montre la courbe de l'égaliseur, que vous pouvez régler en la faisant glisser.

7 Numéro de canal

Il s'agit du numéro de canal. Double-cliquez sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel.

8 Section AUX

Ces commandes sont utilisées pour régler les niveaux d'envoi Aux. Pour configurer un niveau d'envoi Aux, faites glisser la barre correspondante ou cliquez sur un point situé sur la barre. Pour activer/désactiver un envoi Aux, cliquez sur le numéro correspondant.

Le tableau suivant montre l'aspect des commandes Aux Send en fonction des paramètres Aux Send On/Off (Activation/désactivation de l'envoi Aux) et Pre/Post (Avant/Après). Les envois Aux peuvent être paramétrés avant ou après le fader dans la fenêtre Selected Channel (reportez-vous à la « Section AUX SEND » à la page 15).



État de Aux Send	Aspect
Activé ou désactivé mais pas de niveau défini	Barre bleu foncé
Désactivé, avant fader	Barre verte en forme de traits affichant le niveau
Activé, avant fader	Barre verte affichant le niveau
Désactivé, après fader	Barre orange en forme de traits affichant le niveau
Activé, après fader	Barre orange affichant le niveau

9 Afficheur panoramique/envoi Aux

Cet afficheur indique la position du balayage panoramique en mode stéréo ou surround, ou lors du paramétrage d'un envoi Aux, le niveau d'envoi Aux en dB.

10 Commande PAN

Cette commande sert à déterminer la position de balayage panoramique stéréo ou surround du canal d'entrée. Lorsque le paramètre PAN CONTROL de la section Master est défini sur « STEREO », la commande Pan est représentée sous forme de commande rotative. Elle apparaîtra sous forme de point sur un graphique de panoramique si le paramètre est spécifié sur « SURR ». Il est alors possible de régler la position de panoramique surround en faisant glisser ce point.

11 Commande LFE

Lorsque la valeur 5.1 ou 6.1 du mode Surround est sélectionnée, cette commande sert à définir le niveau de canal LFE en mode surround. Elle s'affiche lorsque le paramètre PAN CONTROL de la section Master est défini sur « SURR ». Pour régler le niveau LFE, faites glisser la barre à partir de son extrémité inférieure ou cliquez sur un point situé sur la barre.



12 Touche SELECT

Cette touche fait basculer la sélection entre L et R sur un canal d'entrée stéréo.

13 Touche SOLO

Cette touche isole le canal d'entrée. Elle s'illumine en orange lorsque le canal est isolé.

14 Touche ON

Cette touche active et désactive le canal d'entrée. Elle s'illumine en orange lorsque le canal est activé.

15 Nom de canal abrégé

Il s'agit du nom de canal abrégé. Pour modifier le nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.

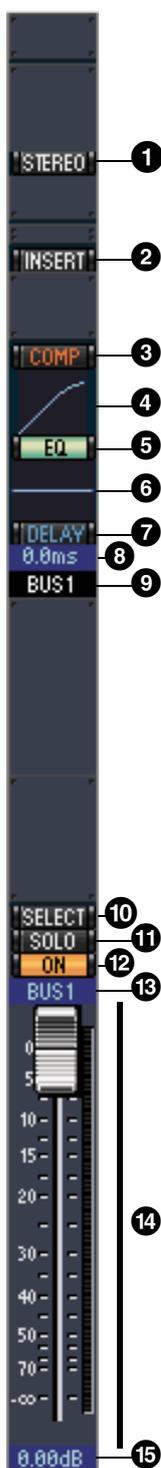
16 Fader de canal/Indicateur de niveau de canal

Il s'agit du fader du canal d'entrée. L'indicateur de niveau situé à droite du fader affiche le niveau du signal.

17 Valeur de fader

Ceci indique la valeur du fader en dB.

■ Canaux de sortie



Lorsque vous sélectionnez la touche Master LAYER dans la fenêtre Master, les canaux de sortie de bus et d'envoi Aux s'affichent. Le canal d'envoi Aux est en apparence identique aux canaux de sortie de bus, sauf que ces derniers disposent d'une touche [STEREO].

- 1 Touche [STEREO] (Sortie de bus uniquement)**
Cette touche est utilisée pour acheminer la sortie de bus vers la sortie stéréo.
- 2 Touche [INSERT]**
Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver l'insertion de la sortie de bus.
- 3 Touche [COMP]**
Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver le compresseur de la sortie de bus.
- 4 Courbe de compresseur**
Cet afficheur montre la courbe du compresseur.
- 5 Touche [EQ]**
Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver l'égaliseur de la sortie de bus.
- 6 Courbe EQ**
Cet afficheur montre la courbe de l'égaliseur, que vous pouvez régler en la faisant glisser.
- 7 Touche [DELAY]**
Cette touche est utilisée pour activer ou désactiver la fonction Delay de la sortie de bus.
- 8 Paramètre Delay**
Ce paramètre est utilisé pour définir le temps de retard de la fonction Delay. Il est possible de régler la valeur du temps de retard en la faisant glisser.
- 9 Numéro de canal**
Il s'agit du numéro de canal. Double-cliquez sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel.
- 10 Touche [SELECT]**
Cette touche est utilisée pour sélectionner la sortie de bus.
- 11 Touche [SOLO]**
Cette touche isole la sortie de bus. Elle s'illumine orange lorsque la sortie de bus est isolée.
- 12 Touche [ON]**
Cette touche active ou désactive la sortie de bus. Elle s'illumine en orange lorsque la sortie de bus est activée.
- 13 Nom de canal abrégé**
Il s'agit du nom de canal abrégé. Pour modifier le nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.
- 14 Fader de canal et indicateur de niveau de canal**
Il s'agit du fader de la sortie de bus. L'indicateur de niveau situé à droite du fader affiche le niveau du signal de la sortie de bus.
- 15 Indicateur de la valeur de fader**
L'indicateur de la valeur de fader affiche la position du fader en décibels (dB).

■ Canaux distants



Lorsque vous sélectionnez la touche REMOTE LAYER (Couche distante) dans la fenêtre Master, les canaux distants s'affichent.

1 Numéro de canal

Il s'agit du numéro de canal. Double-cliquez sur ce numéro pour ouvrir la fenêtre Selected Channel.

2 Touche [SELECT]

Cette touche est utilisée pour sélectionner le canal distant.

3 Touche [ON]

Cette touche active ou désactive le canal distant. Elle s'illumine en orange lorsque le canal est activé.

Note : lorsque le réglage cible distant sur l'unité 01V96i est spécifié sur User Defined (Défini par l'utilisateur), vous pouvez utiliser les touches [ON] et les faders de canaux pour commander les fonctions spécifiées sur la page Remote (À distance).

4 Nom de la cible distante

Il s'agit du nom de la cible distante affectée sur la console 01V96i.

5 Fader de canal

Il s'agit du fader de la sortie de bus.

Note : lorsque le réglage cible distant sur l'unité 01V96i est spécifié sur User Defined (Défini par l'utilisateur), vous pouvez utiliser les touches [ON] et les faders de canaux pour commander les fonctions spécifiées sur la page Remote (À distance).

6 Indicateur de la valeur de fader

Cet indicateur affiche la position du fader selon une plage de valeurs comprise entre 0 et 27.

Si la cible distante est réglée sur User Assignable Layer (Couche affectable par l'utilisateur) :

Dans ce cas, les canaux affectés s'affichent. Pour obtenir de plus amples informations, reportez-vous à la section « Canaux d'entrée » en [page 8](#) et « Canaux de sortie » en [page 12](#). Si le paramètre Group Master Fader (Fader principal de groupe) est affecté, seules les touches [SOLO] et [ON] ainsi que les faders de canaux seront affichés.

Fenêtre Selected Channel

La fenêtre Selected Channel vous permet d'apporter des modifications détaillées au canal actuellement sélectionné. Pour ouvrir la fenêtre Selected Channel, sélectionnez [Selected Channel] dans le menu Windows.

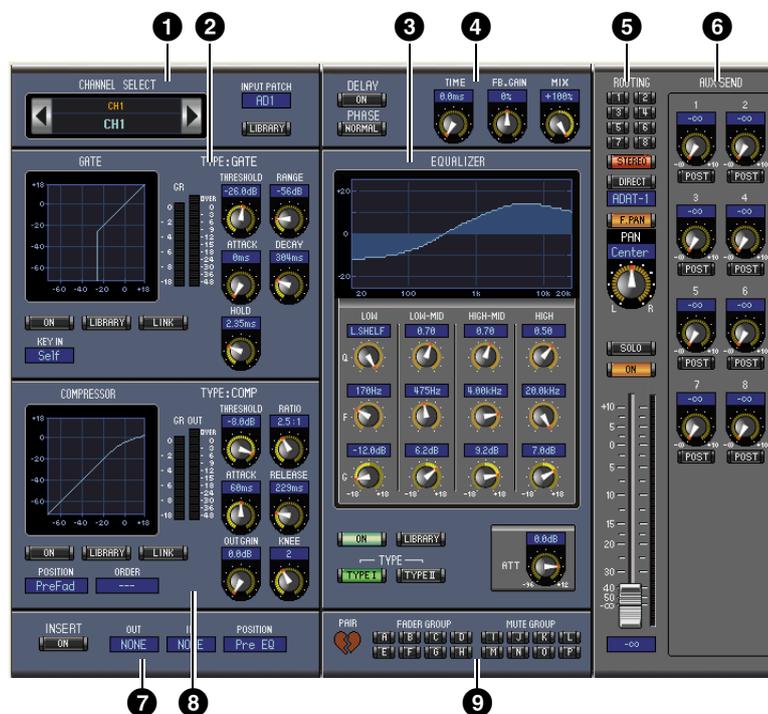
La fenêtre Selected Channel existe en cinq versions différentes correspondant respectivement aux éléments suivants :

- Canaux d'entrée (voir ci-dessous)
- Canaux d'entrée stéréo (voir [page 16](#))
- Sorties de bus (voir [page 17](#))
- Envois Aux (voir [page 18](#))
- Sorties stéréo (voir [page 19](#))

Note : vous avez la possibilité d'ouvrir plusieurs fenêtres Selected Channel en sélectionnant dans le menu [Windows] -> [Selected Channel] -> [Additional View]. L'indication [Locked] (Verrouillé) apparaît dans le titre de ces fenêtres. Vous ne pouvez pas ouvrir de fenêtre Library à partir d'une fenêtre signalée par [Locked]. Par ailleurs, les opérations ci-après ne sont pas reflétées dans ces fenêtres :

- Sélections de canaux effectuées dans la fenêtre layer (via la touche SELECT)
- Modifications effectuées dans la fenêtre Surround Editor

■ Canaux d'entrée



1 Section CHANNEL SELECT (Sélection de canal), INPUT PATCH (Assignation d'entrée) et LIBRARY (Bibliothèque)

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur l'ID de canal puis en choisissant l'élément souhaité dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les touches Channel Select de gauche ou de droite. Le nom de canal entier s'affiche sous l'ID de canal. Pour modifier le nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom. Le paramètre INPUT PATCH est utilisé pour sélectionner une source d'entrée. Pour ce faire, cliquez sur ce paramètre et choisissez un élément dans la liste qui apparaît. La touche [LIBRARY] (Bibliothèque) ouvre la fenêtre Channel Library (Bibliothèque de canaux).

2 Section GATE

Cette section contient les commandes de gate et affiche le graphique du canal d'entrée actuellement sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler les valeurs de seuil, de plage, d'attaque, de chute et de maintien. L'indicateur de niveau GR (Réduction de gain) affiche le degré de réduction de gain appliqué par le gate. L'indicateur de niveau de sortie OUT affiche son niveau de sortie. La touche [ON] active ou désactive le gate. La touche [LINK] lie le gate du canal d'entrée actuellement sélectionné au gate du canal auquel celui-ci est apparié. Le paramètre KEY IN (Signal de déclenchement) est utilisé pour sélectionner une source de déclenchement de gate. La touche [LIBRARY] ouvre la fenêtre Gate Library (Bibliothèque de gate).

3 Section EQUALIZER (Égaliseur)

Cette section contient les commandes d'égaliseur et affiche le graphique du canal d'entrée actuellement sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler le gain, la fréquence centrale, la largeur de chaque bande et le niveau d'atténuation avant égalisation. Vous pouvez aussi régler le paramètre EQ en faisant glisser la courbe d'égalisation sur le graphique EQUALIZER. La touche [ON] active ou désactive l'égaliseur. Les touches TYPE servent à sélectionner le type d'égalisation. La touche [LIBRARY] ouvre la fenêtre Equalizer Library (Bibliothèque d'égaliseurs).

4 Section DELAY et PHASE

Cette section contient les commandes de retard et de phase du canal d'entrée actuellement sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler le temps de retard, le gain de feedback et la balance de mixage (balance son pur/altéré). La touche [ON] active ou désactive le retard. La touche [PHASE] inverse la phase du signal de canal.

5 Section ROUTING, PAN et Niveau

Cette section contient les commandes d'acheminement, de balayage panoramique et de niveau, ainsi que les touches [SOLO] et [ON] du canal d'entrée stéréo sélectionné. Les touches 1–8 de la section ROUTING sont utilisées pour acheminer le canal vers les sorties de bus. La touche [STEREO] achemine le canal vers la sortie stéréo. La touche [DIRECT] achemine le canal vers sa sortie directe, et le paramètre Direct Out, situé en dessous de la touche, sélectionne une destination de sortie directe. La touche [F.PAN] (Suivre panoramique) active ou désactive la fonction Follow Pan (Suivre panoramique) appliquée à la sortie de bus. La commande PAN est utilisée pour le balayage panoramique de canal. La touche [SOLO] sert à isoler le canal, la touche [ON] active ou désactive le canal, et le fader de canal permet de régler le niveau de canal. L'indicateur de niveau situé à droite du fader affiche le niveau de signal, et l'indicateur de valeur situé sous le fader donne la position du fader en décibels (dB).

6 Section AUX SEND

Cette section contient les commandes d'envoi Aux du canal d'entrée actuellement sélectionné. Utilisez les commandes rotatives pour régler les niveaux d'envoi Aux et cliquez dessus pour activer ou désactiver les envois Aux. Utilisez la touche située sous chaque commande Aux Send pour sélectionner les positions avant fader ou après fader. En mode Fixed (Fixe), cette touche sert à activer ou désactiver les envois Aux (le niveau est fixé sur la valeur nominale).

Lorsque des envois Aux sont appariés, une icône en forme de cœur s'affiche entre eux, et la commande Aux Send portant le numéro pair règle le niveau, alors que la commande portant le numéro pair fonctionne comme une commande de panoramique.

7 Section INSERT (Insertion)

Cette section contient les paramètres d'insertion du canal d'entrée actuellement sélectionné. La touche [ON] active ou désactive l'insertion. Les paramètres OUT (Sortie) et IN (Entrée) servent à spécifier respectivement la destination de la sortie d'insertion et la source de l'entrée d'insertion. Le paramètre POSITION spécifie la position de l'insertion sur le chemin du signal.

8 Section COMPRESSOR (Compresseur)

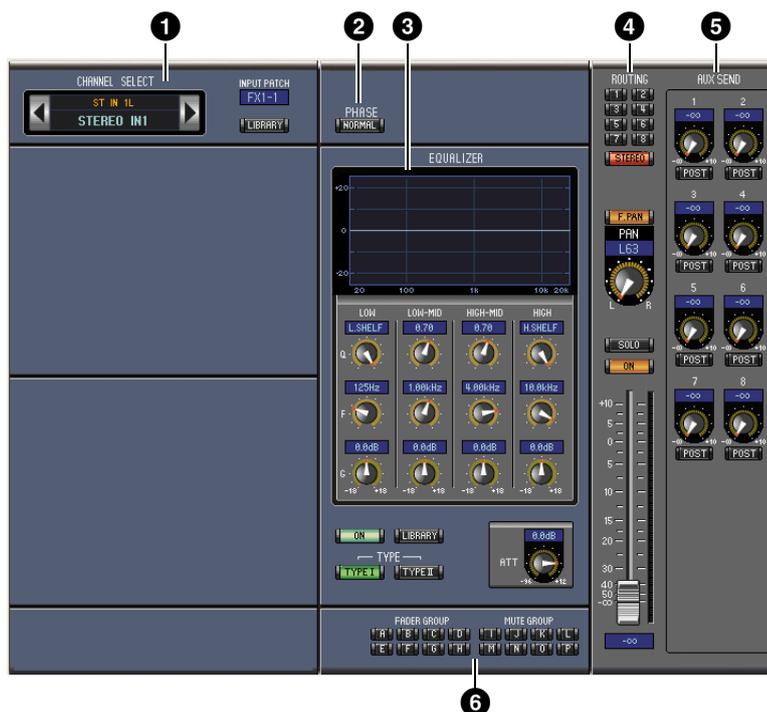
Cette section contient les commandes de compresseur et affiche le graphique du canal d'entrée actuellement sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler le seuil, le taux, l'attaque, le relâchement, le gain et le knee. L'indicateur de niveau GR affiche la réduction de gain appliquée par le compresseur. L'indicateur de niveau OUT affiche son niveau de sortie. La touche [ON] active ou désactive le compresseur. La touche [LINK] lie le compresseur du canal d'entrée actuellement sélectionné au compresseur du canal auquel celui-ci est apparié. Le paramètre POSITION spécifie la position du compresseur sur le chemin du signal. Le paramètre ORDER (Ordre) sert à spécifier la séquence du compresseur et de l'insertion lorsque les deux éléments sont insérés à la même position. La touche [LIBRARY] ouvre la fenêtre Compressor Library (Bibliothèque de compresseurs).

9 Section PAIR (Appariement), FADER GROUP (Groupe de faders) et MUTE GROUP (Groupe de mutes)

Cette section contient les fonctions Pair, Fader et Mute Group appliquées au canal d'entrée actuellement sélectionné. Cliquez sur l'icône en forme de cœur pour appairer ou désolidariser le canal et son canal partenaire. Utilisez les touches FADER GROUP pour ajouter le canal aux groupes de faders, et servez-vous des touches MUTE GROUP pour adjoindre le canal aux groupes de mutes.



■ Canaux d'entrée stéréo



1 Section CHANNEL SELECT, INPUT PATCH et LIBRARY

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur l'ID de canal puis en choisissant l'élément souhaité dans la liste qui apparaît, ou en cliquant sur les touches Channel Select de gauche ou de droite. Le nom de canal entier s'affiche sous l'ID de canal. Pour modifier le nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom. Le paramètre INPUT PATCH est utilisé pour sélectionner une source d'entrée. Pour ce faire, cliquez sur ce paramètre et choisissez une source dans la liste qui apparaît. La touche LIBRARY ouvre la fenêtre Channel Library.

2 Section PHASE

Cette section contient la commande de phase du canal d'entrée stéréo actuellement sélectionné. La touche PHASE inverse la phase du signal de canal.

3 Section EQUALIZER

Cette section contient les commandes de l'égaliseur et affiche le graphique du canal d'entrée stéréo actuellement sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler le gain, la fréquence centrale, la largeur de chaque bande et le niveau d'atténuation avant égalisation. Vous pouvez aussi régler le paramètre EQ en faisant glisser la courbe d'égalisation sur le graphique EQUALIZER. La touche ON active ou désactive l'égaliseur. Les touches TYPE servent à sélectionner le type d'égalisation. La touche LIBRARY ouvre la fenêtre Equalizer Library.

4 Section ROUTING, PAN et Niveau

Cette section contient les commandes d'acheminement, de balayage panoramique et de niveau, ainsi que les touches SOLO et ON du canal d'entrée stéréo actuellement sélectionné. Les touches 1–8 de la section ROUTING sont utilisées pour acheminer le canal vers les sorties de bus. La touche STEREO achemine le canal vers la sortie stéréo. La touche DIRECT achemine le canal vers sa sortie directe, et le paramètre Direct Out situé en dessous de la touche sélectionne une destination de sortie directe. La touche F.PAN active ou désactive la fonction Follow Pan appliquée à la sortie de bus. La commande PAN est utilisée pour le balayage panoramique du canal. La touche SOLO isole le canal, la touche ON active ou désactive le canal, et le fader de canal règle le niveau de canal.

5 Section AUX SEND

Cette section contient les commandes Aux Send du canal d'entrée stéréo actuellement sélectionné. Utilisez les commandes rotatives pour régler les niveaux d'envoi Aux, et cliquez dessus pour activer ou désactiver les envois Aux. Utilisez la touche située sous chaque commande Aux Send pour sélectionner les positions avant ou après fader. En mode Fixed, cette touche sert à activer ou désactiver les envois Aux (le niveau est fixé sur la valeur nominale).

Lorsque des envois Aux sont appariés, une icône en forme de cœur s'affiche entre eux, et la commande Aux Send portant le numéro pair règle le niveau, alors que la commande portant le numéro pair fonctionne comme une commande de panoramique.

6 Section FADER GROUP et MUTE GROUP

Cette section contient les fonctions Fader et Mute Group appliquées au canal d'entrée stéréo actuellement sélectionné. Utilisez les touches FADER GROUP pour ajouter le canal à des groupes de faders et les touches MUTE GROUP pour l'insérer dans des groupes de mutes.

■ Sorties de bus



1 Section CHANNEL SELECT

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur l'ID de canal puis en choisissant l'élément souhaité dans la liste qui apparaît, ou en cliquant sur les touches Channel Select de gauche ou de droite. Le nom de canal entier s'affiche sous l'ID de canal. La touche [LIBRARY] ouvre la fenêtre Channel Library.

2 Section EQUALIZER

Cette section contient les commandes d'égaliseur et affiche le graphique correspondant à la sortie de bus actuellement sélectionnée. Sa disposition est identique à celle de la section EQUALIZER relative aux canaux d'entrée. Voir la « Section EQUALIZER (Égaliseur) » en page 15 pour plus d'informations.

3 Section DELAY

Cette section contient les commandes de retard correspondant à la sortie de bus actuellement sélectionnée. La commande rotative permet de régler le temps de retard, et la touche [ON] active ou désactive la fonction de retard.

4 Section TO STEREO (Vers stéréo) et Niveau

Cette section contient les commandes d'acheminement TO STEREO, de balayage panoramique et de niveau, ainsi que les touches [SOLO] et [ON] correspondant à la sortie de bus actuellement sélectionnée. La touche TO STEREO achemine la sortie de bus vers la sortie stéréo, et les commandes rotatives servent à spécifier le bus sur le niveau d'envoi et le panoramique stéréo. La touche [SOLO] est utilisée pour isoler la sortie de bus, la touche [ON] sert à activer ou désactiver la sortie de bus et le fader de canal permet de régler le niveau de la sortie de bus. L'indicateur de niveau situé à droite du fader affiche le niveau de signal, et l'indicateur de valeur situé sous le fader donne la position du fader en décibels (dB).

5 Section INSERT

Cette section contient les paramètres d'insertion correspondant à la sortie de bus actuellement sélectionnée. La touche [ON] active ou désactive l'insertion. Les paramètres OUT et IN servent à sélectionner respectivement la destination de la sortie d'insertion et la source de l'entrée d'insertion. Le paramètre POSITION spécifie la position de l'insertion sur le chemin du signal.

6 Section COMPRESSOR

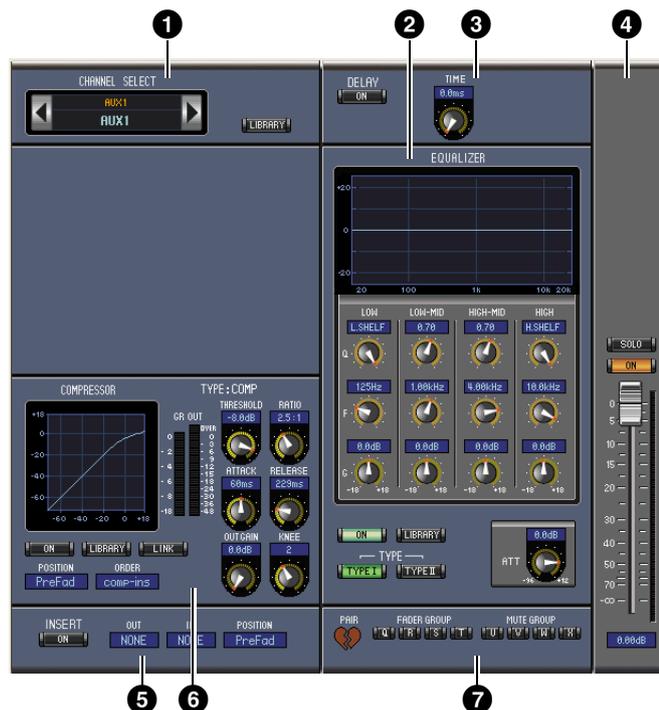
Cette section contient les commandes de compresseur et affiche le graphique correspondant à la sortie de bus actuellement sélectionnée. Sa disposition est identique à celle de la section COMPRESSOR relative aux canaux d'entrée. Voir la « Section COMPRESSOR (Compresseur) » en page 15 pour plus d'informations.

7 Section PAIR, FADER GROUP et MUTE GROUP

Cette section contient les fonctions Pair, Fader et Mute Group appliquées à la sortie de bus actuellement sélectionnée. Cliquez sur l'icône en forme de cœur pour appairer ou désolidariser le canal et son canal partenaire. Utilisez les touches FADER GROUP pour ajouter le canal aux groupes de faders, et servez-vous des touches MUTE GROUP pour adjoindre le canal aux groupes de mutes.



■ Envois Aux



1 Section CHANNEL SELECT

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur l'ID de canal puis en choisissant l'élément souhaité dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les touches Channel Select de gauche ou de droite. Le nom de canal entier s'affiche sous l'ID de canal. La touche [LIBRARY] ouvre la fenêtre Channel Library.

2 Section EQUALIZER

Cette section contient les commandes d'égaliseur et affiche le graphique correspondant à l'envoi Aux actuellement sélectionné. Sa disposition est identique à celle de la section EQUALIZER relative aux canaux d'entrée. Voir la « Section EQUALIZER (Égaliseur) » en page 15 pour plus d'informations.

3 Section DELAY

Cette section contient les commandes de retard correspondant à l'envoi Aux actuellement sélectionné. La commande rotative permet de régler le temps de retard, et la touche [ON] active ou désactive la fonction de retard.

4 Section Niveau d'envoi Aux

Cette section contient les touches [SOLO] et [ON] ainsi que le fader de canal correspondant à l'envoi Aux actuellement sélectionné. L'indicateur de niveau situé à droite du fader affiche le niveau de signal, et l'indicateur de valeur situé sous le fader donne la position du fader en décibels (dB).

5 Section INSERT

Cette section contient les paramètres d'insertion correspondant à l'envoi Aux actuellement sélectionné. La touche [ON] active ou désactive l'insertion. Les paramètres OUT et IN servent à spécifier respectivement la destination de la sortie d'insertion et la source de l'entrée d'insertion. Le paramètre POSITION spécifie la position de l'insertion sur le chemin du signal.

6 Section COMPRESSOR

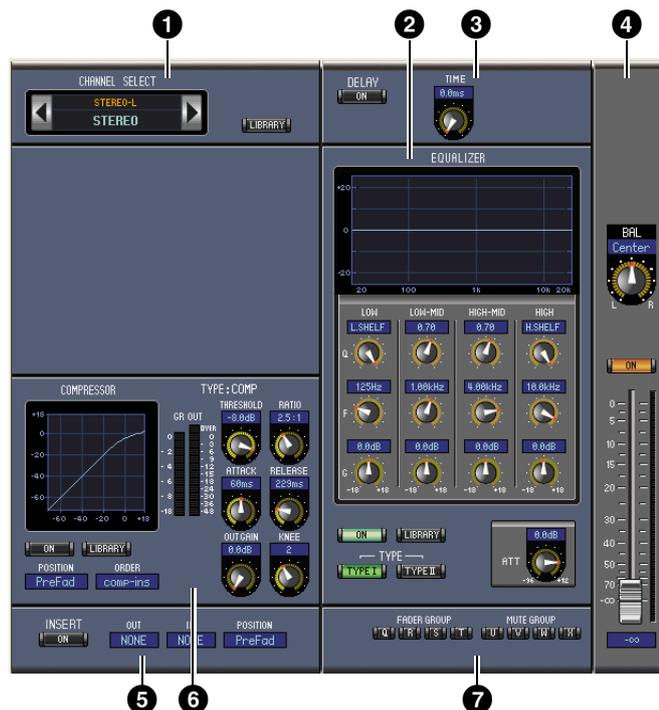
Cette section contient les commandes de compresseur et affiche le graphique correspondant à l'envoi Aux actuellement sélectionné. Sa disposition est identique à celle de la section COMPRESSOR relative aux canaux d'entrée. [Voir la « Section COMPRESSOR \(Compresseur\) » en page 15 pour plus d'informations.](#)

7 Section PAIR, FADER GROUP et MUTE GROUP

Cette section contient les fonctions Pair, Fader et Mute Group appliquées à l'envoi Aux actuellement sélectionné. Cliquez sur l'icône en forme de cœur pour appairer ou désolidariser le canal et son canal partenaire. Utilisez les touches FADER GROUP pour ajouter le canal aux groupes de faders, et servez-vous des touches MUTE GROUP pour adjoindre le canal aux groupes de mutes.



■ Sortie stéréo



1 Section CHANNEL SELECT

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur l'ID de canal puis en sélectionnant l'élément souhaité dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les touches Channel Select de gauche ou de droite. Le nom de canal entier s'affiche sous l'ID de canal. La touche [LIBRARY] ouvre la fenêtre Channel Library.

2 Section EQUALIZER

Cette section contient les commandes d'égaliseur et affiche le graphique de la sortie stéréo. Sa disposition est identique à celle de la section EQUALIZER relative aux canaux d'entrée. [Voir la « Section EQUALIZER \(Égaliseur\) » en page 15 pour plus d'informations.](#)

3 Section DELAY

Cette section contient les commandes de retard correspondant à la sortie stéréo. La commande rotative permet de régler le temps de retard, et la touche [ON] active ou désactive la fonction de retard.

4 Section Balance et Niveau

Cette section contient la commande de balance, la touche [ON] et le fader de canal de la sortie stéréo. L'indicateur de niveau situé à droite du fader affiche le niveau de signal, et l'indicateur de valeur situé sous le fader donne la position du fader en décibels (dB).

5 Section INSERT

Cette section contient les paramètres d'insertion de la sortie stéréo. La touche [ON] active ou désactive l'insertion. Les paramètres OUT et IN servent à spécifier respectivement la destination de la sortie d'insertion et la source de l'entrée d'insertion. Le paramètre POSITION spécifie la position de l'insertion sur le chemin du signal.

6 Section COMPRESSOR

Cette section contient les commandes de compresseur et affiche le graphique correspondant à la sortie stéréo actuellement sélectionnée. Sa disposition est identique à celle de la section COMPRESSOR relative aux canaux d'entrée, à l'exception du fait qu'il n'y a pas ici de touche [LINK]. [Voir la « Section COMPRESSOR \(Compresseur\) » en page 15 pour plus d'informations.](#)

7 Section FADER GROUP et MUTE GROUP

Cette section contient les fonctions Fader et Mute Group appliquées à la sortie stéréo. Utilisez les touches FADER GROUP pour ajouter la sortie stéréo aux groupes de faders, et servez-vous des touches MUTE GROUP pour adjoindre la sortie stéréo aux groupes de mutes.

Fenêtre Library

La fenêtre Library (Bibliothèque) vous permet de contrôler et de gérer les scènes et les bibliothèques. En outre, il vous est possible d'enregistrer les scènes et les bibliothèques sur le disque de votre ordinateur sous forme de fichiers de bibliothèque.

Pour ouvrir la fenêtre Library, sélectionnez [Library] dans le menu [Windows]. La fenêtre Library comprend 8 pages d'écran. Vous accédez à ces pages en cliquant sur les onglets correspondants situés en haut de la fenêtre, ou en exécutant les actions décrites ci-après.

Page de la fenêtre Library	Action
Channel Library (Bibliothèque de canaux)	Touches [LIBRARY] de la fenêtre Selected Channel
Gate Library (Bibliothèque de gate)	
Compressor Library (Bibliothèque de compresseurs)	
Equalizer Library (Bibliothèque d'égaliseurs)	
Input Patch Library (Bibliothèque d'assignations d'entrée)	Touche [LIBRARY] de la fenêtre Patch Editor (Éditeur d'assignations)
Output Patch Library (Bibliothèque d'assignations de sortie)	
Effect Library (Bibliothèque d'effets)	Touches [LIBRARY] de la fenêtre Effect Editor (Éditeur d'effets)

La disposition des pages de la fenêtre Library reste inchangée, quelle que soit la page sélectionnée (la bibliothèque des mémoires de scènes est illustrée ci-dessous). La fenêtre Library est constituée de deux panneaux. Le panneau de gauche, appelé section [FILE] (Fichier), affiche l'état du fichier de bibliothèque actuellement ouvert. Le panneau de droite, appelé section [INTERNAL DATA] (Données internes), affiche l'état de la bibliothèque correspondant sur la console.

Vous pouvez copier et trier les éléments (mémoires) dans la liste en les faisant glisser d'un panneau à l'autre. Au sein d'un même panneau, vous copiez une mémoire en la faisant glisser sur une autre mémoire ou triez les mémoires en déposant une mémoire entre deux autres. Vous avez la possibilité de permuter les contenus de différentes mémoires en maintenant la touche <Maj.> enfoncée tout en faisant glisser les mémoires. Dans tous les cas, le contenu de la mémoire de destination est écrasé. Pour éditer un titre de mémoire, cliquez sur le titre, puis entrez les modifications.



1 Nom de fichier

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

2 Touche [OPEN] (Ouvrir)

Cette touche est utilisée pour ouvrir les fichiers de bibliothèque.

Note : il est possible que certains fichiers stockés sur une carte SmartMedia ne puissent pas s'ouvrir sous 01V96i Editor. Le cas échéant, copiez ces fichiers sur le disque dur, puis essayez de les ouvrir dans 01V96i Editor.

3 Touche [CLOSE] (Fermer)

Cette touche est utilisée pour fermer le fichier de bibliothèque actuellement ouvert.

4 Touche [SAVE] (Enregistrer)

Cette touche est utilisée pour enregistrer le fichier de bibliothèque actuellement ouvert.

5 Touche [SAVE AS] (Enregistrer sous)

Cette touche est utilisée pour enregistrer le fichier de bibliothèque actuellement ouvert sous un nom différent.

6 TITLE (Titre)

Cette colonne affiche les titres de mémoire.

7 PROTECT (Protection) (uniquement pour les mémoires de scènes)

Cette colonne affiche des icônes de cadenas pour les mémoires protégées. Elle montre également une icône «  » (en lecture seule) pour les données présélectionnées.

8 INPUT PATCH LINK (Liaison d'assignations d'entrée) (uniquement pour les mémoires de scènes)

Cette colonne affiche les numéros de mémoires d'assignations d'entrée liées à la bibliothèque de scènes. Si une mémoire de scènes est stockée ou rappelée, la mémoire de bibliothèques d'assignations d'entrée qui lui est liée sera simultanément stockée ou rappelée.

9 OUTPUT PATCH LINK (Liaison d'assignations de sortie) (uniquement pour les mémoires de scènes)

Cette colonne affiche les numéros de mémoires d'assignations de sortie liées à la bibliothèque de scènes. Si une mémoire de scènes est stockée ou rappelée, la mémoire de bibliothèques d'assignations de sortie qui lui est liée sera simultanément stockée ou rappelée.

10 Touche [STORE] (Stockage)

Cette touche est utilisée pour stocker les contenus de la bibliothèque à l'emplacement spécifié.

Note : sur la page Effect Library, le numéro du processeur d'effets interne auquel l'opération de stockage/rappel s'applique est affiché au-dessus de la touche [STORE].

11 Touche [RECALL] (Rappel)

Cette touche est utilisée pour rappeler la mémoire sélectionnée.

12 Section [FILE]

Cette section affiche le contenu du fichier de bibliothèque actuellement ouvert.

13 Section [INTERNAL DATA] (Données internes)

Cette section affiche l'état de la console de la bibliothèque actuellement sélectionnée.

Note : si l'indicateur OFFLINE est sélectionné via la touche [ONLINE]/[OFFLINE] dans la fenêtre Master, l'application 01V96i Editor ne sera pas synchronisée avec la console. Par conséquent, cette section n'affiche pas l'état correct de la console.

14 Touche [CLEAR] (Effacer)

Cette touche efface la mémoire sélectionnée dans la liste.

15 Touche [UNDO] (Annuler)

Cette touche annule la dernière opération de rappel, de stockage, de copie, d'effacement, de tri ou d'attribution d'un titre.

Note : dans la fenêtre Library, vous ne pouvez annuler que l'opération la plus récente. Vous ne pouvez pas annuler les opérations effectuées avant l'opération la plus récente.

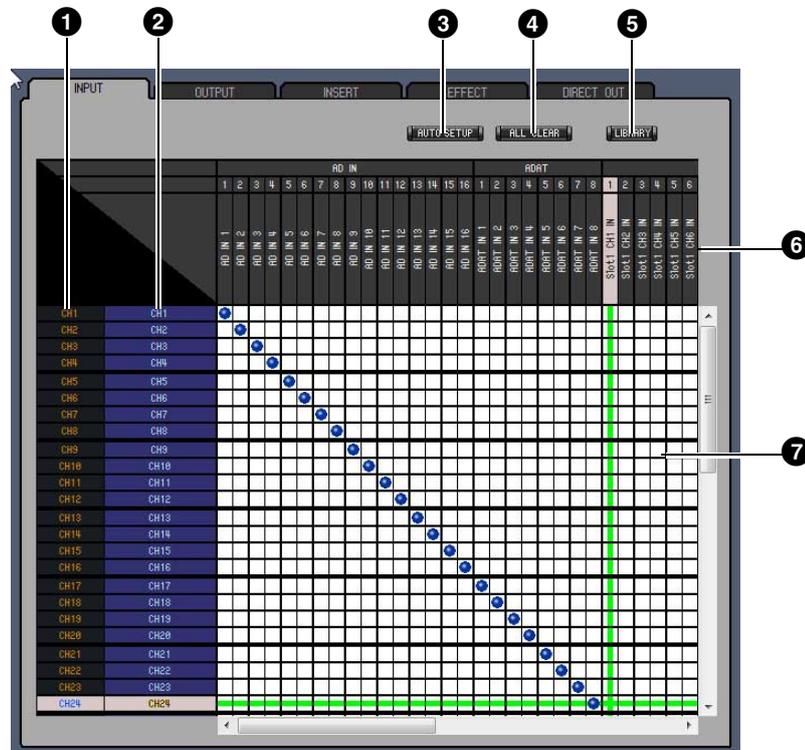
16 Touche [PROTECT] (Protection) (uniquement pour les mémoires de scènes)

Cette touche est utilisée pour protéger ou supprimer la protection de la mémoire sélectionnée.

Fenêtre Patch Editor

La fenêtre Patch Editor (Éditeur d'assignations) est utilisée pour assigner les entrées, les sorties, les insertions, les effets et les sorties directes. Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez [Patch Editor] dans le menu [Windows]. Cette fenêtre comprend cinq pages d'écran, que vous sélectionnez en cliquant sur les onglets correspondants en haut de la fenêtre.

■ Page INPUT PATCH (Assignation d'entrée)

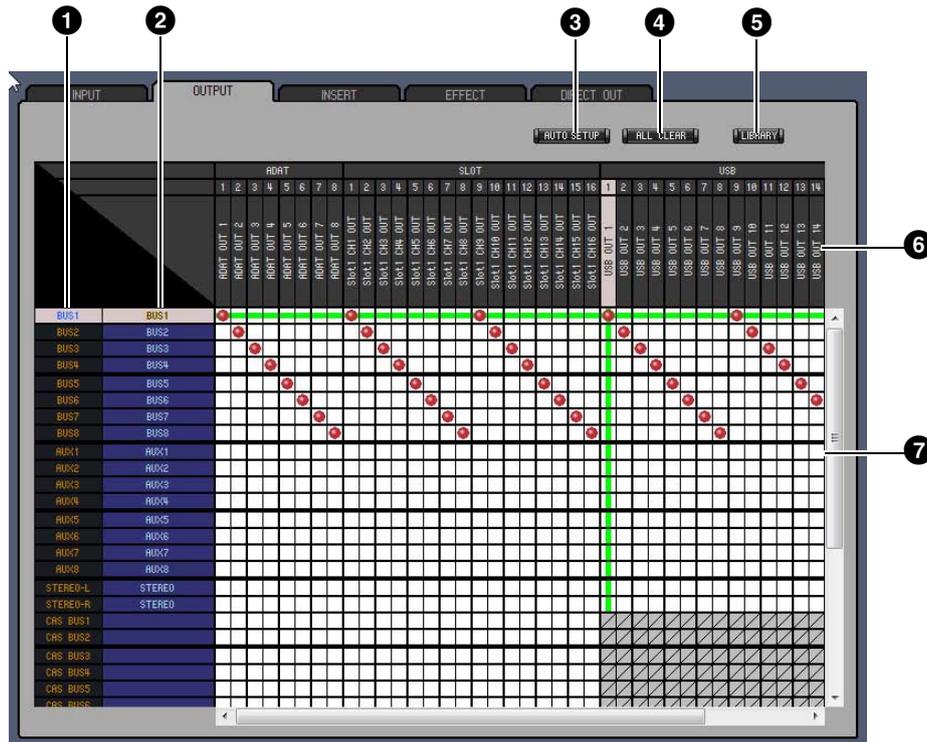


- 1 ID de canal**
Il s'agit ici des ID de canaux.
- 2 Nom de canal entier**
Il s'agit ici des noms entiers de canaux. Pour modifier un nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.
- 3 Touche [AUTO SETUP] (Configuration automatique)**
Cliquez sur cette touche pour réinitialiser les valeurs par défaut des assignations de la page.
- 4 Touche [ALL CLEAR] (Effacer tout)**
Cette touche efface toutes les assignations de la page.
- 5 Touche [LIBRARY]**
Cette touche ouvre la fenêtre Input Patch Library.
- 6 Nom de port**
Il s'agit ici des noms de ports.
- 7 Baie de connexion**
La baie de connexion permet d'assigner des ports d'entrée à des canaux d'entrée. Les assignations actives sont signalées par un point bleu. Pour créer une assignation, cliquez sur un carré. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point bleu.

Note : vous pouvez aussi vous servir des touches de curseur et de la touche <Entrée> sur le clavier de l'ordinateur pour créer l'assignation.

Note : les sources d'entrée (AD1-AUX8) affectées à une connexion en cascade (CAS BUS1-CASSOLOR) ne peuvent pas être affectées à des canaux non connectés en cascade (CH1-32).

■ Page OUTPUT PATCH



❶ ID de canal

Il s'agit ici des ID de canaux.

❷ Nom de canal entier

Il s'agit ici des noms entiers de canaux. Pour modifier un nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.

❸ Touche [AUTO SETUP]

Cliquez sur cette touche pour réinitialiser les valeurs par défaut des assignations de cette page.

❹ Touche [ALL CLEAR]

Cette touche efface toutes les assignations de la page.

❺ Touche [LIBRARY]

Cette touche ouvre la fenêtre Output Patch Library.

❻ Nom de port

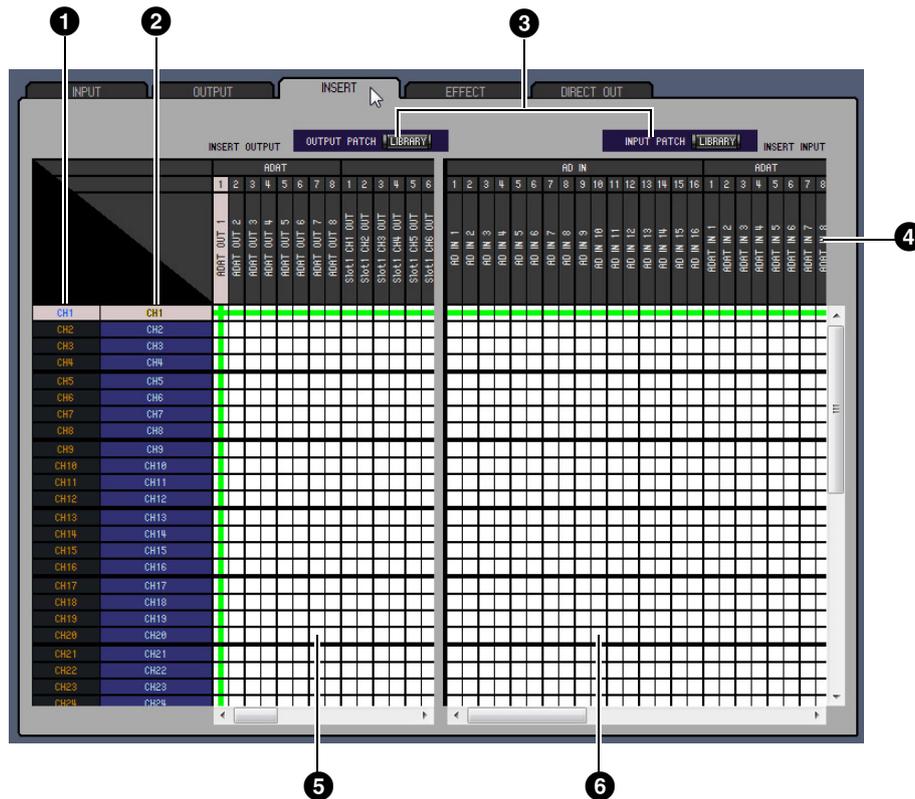
Il s'agit ici des noms de ports.

❼ Baie de connexion

La baie de connexion vous permet d'assigner des ports de sortie à des canaux de sortie. Les assignations actives sont signalées par un point rouge. Pour créer une assignation, cliquez sur un carré. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point rouge.

Note : vous pouvez aussi vous servir des touches de curseur et de la touche <Entrée> sur le clavier de l'ordinateur pour créer l'assignation.

■ Page INSERT PATCH



1 ID de canal

Il s'agit ici des ID de canaux.

2 Nom de canal entier

Il s'agit ici des noms entiers de canaux. Pour modifier un nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.

3 Touches [LIBRARY]

Ces touches permettent d'ouvrir les fenêtres Input Patch Library et Output Patch Library.

4 Nom de port

Il s'agit ici des noms de ports.

5 Baie de connexion des sorties d'insertion

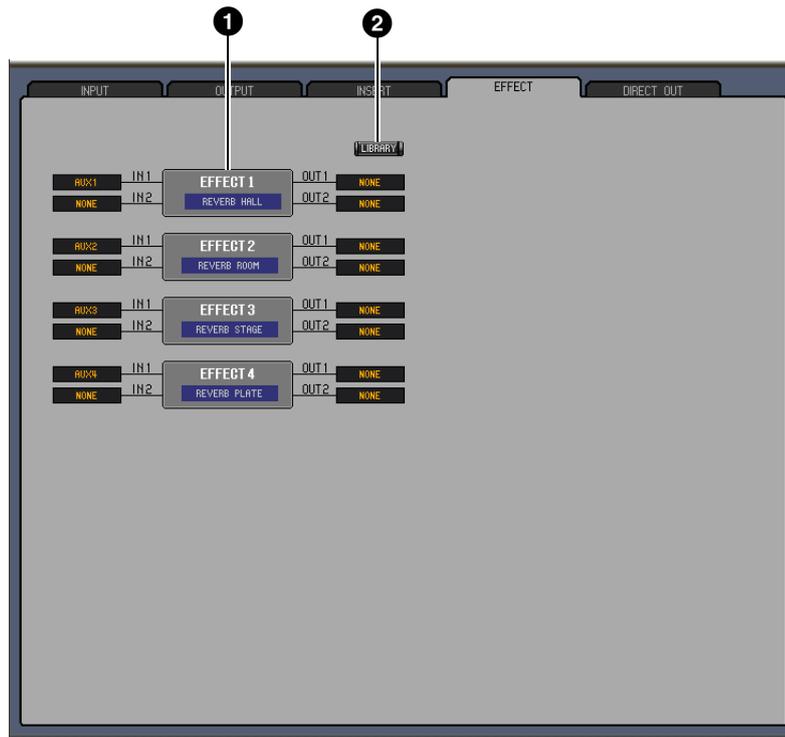
Cette baie de connexion est utilisée pour assigner les ports de sortie aux sorties d'insertion sur les canaux d'entrée, les sorties de bus, les envois Aux et la sortie stéréo. Les assignations actives sont signalées par un point rouge. Pour créer une assignation, cliquez sur un carré. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point rouge.

6 Baie de connexion des entrées d'insertion

Cette baie de connexion est utilisée pour assigner les ports d'entrée aux entrées d'insertion sur les canaux d'entrée, les sorties de bus, les envois Aux et la sortie stéréo. Les assignations actives sont signalées par un point bleu. Pour créer une assignation, cliquez sur un carré. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point bleu.

Note : vous pouvez aussi vous servir des touches de curseur et de la touche <Entrée> sur le clavier de l'ordinateur pour créer l'assignation.

■ Page EFFECT PATCH (Assignment d'effets)



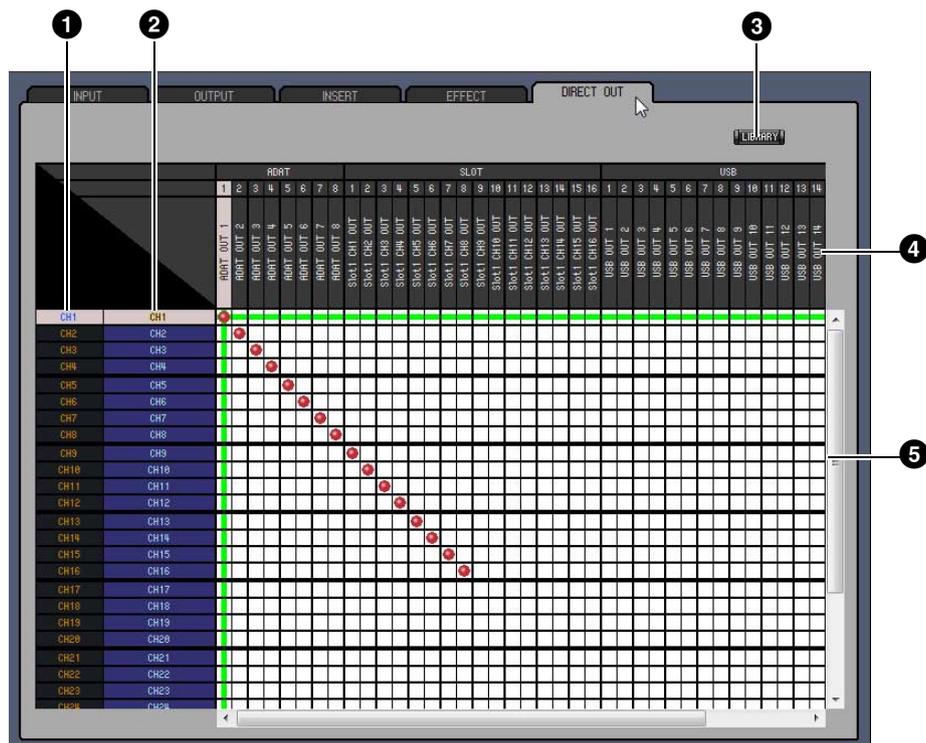
❶ Section Processeur d'effets 1–4

Cette section indique les noms des effets affectés au processeur d'effets internes 1–4. Les paramètres de cette section permettent de sélectionner les entrées/sorties des processeurs d'effets 1–4.

❷ Touche [LIBRARY]

Cette touche ouvre la fenêtre Input Patch Library.

■ Page DIRECT OUT PATCH (Assignment de sorties directes)



1 ID de canal

Il s'agit ici des ID de canaux.

2 Nom de canal entier

Il s'agit ici des noms entiers de canaux. Pour modifier un nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.

3 Touche [LIBRARY]

Cette touche ouvre la fenêtre Output Patch Library.

4 Nom de port

Il s'agit ici des noms de ports.

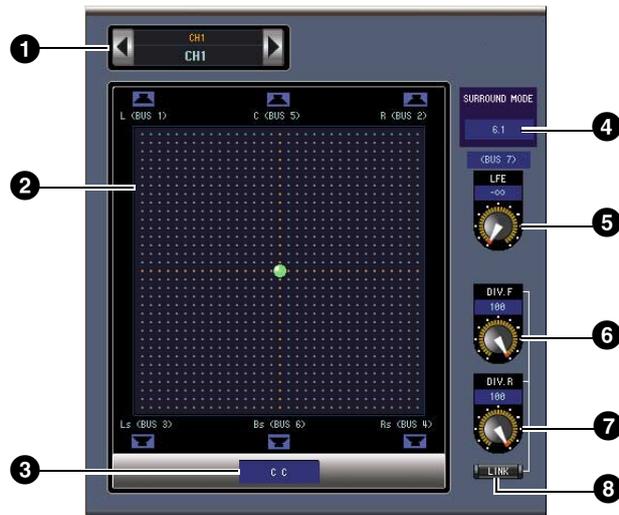
5 Baie de connexion

La baie de connexion permet d'assigner des ports de sortie aux sorties directes. Les assignations actives sont signalées par un point rouge. Pour créer une assignation, cliquez sur un carré. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point rouge.

Note : vous pouvez aussi vous servir des touches de curseur et de la touche <Entrée> sur le clavier de l'ordinateur pour créer l'assignation.

Fenêtre Surround Editor

La fenêtre Surround Editor (Éditeur surround) vous permet de modifier la position de panoramique surround sur le canal d'entrée actuellement sélectionné. Pour ouvrir la fenêtre Surround Editor, sélectionnez [Surround Editor] dans le menu [Windows].



- 1 Section CHANNEL SELECT (Sélection de canal)**

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur l'ID de canal puis en choisissant l'élément souhaité dans la liste qui apparaît ou en cliquant sur les touches Channel Select de gauche ou de droite. Le nom de canal entier s'affiche sous l'ID de canal. Pour modifier le nom, cliquez dessus et tapez un nouveau nom.
- 2 Graphique de panoramique surround**

Le point vert sur ce graphique indique la position de panoramique surround correspondant au canal d'entrée actuellement sélectionné. Il est possible de régler la position de panoramique surround en faisant glisser ce point. Si vous cliquez sur l'icône de haut-parleur, la position de panoramique se déplacera vers la position de cette icône.
- 3 Position de panoramique surround**

Il s'agit de la position de panoramique surround actuelle.
- 4 Paramètre SURROUND MODE (Mode surround)**

Cliquez sur ce paramètre pour afficher la liste d'options, et réglez le mode Surround sur STEREO, 3-1, 5.1 ou 6.1.
- 5 Commande [LFE]**

Cette commande rotative règle le niveau du canal LFE.
- 6 Commande [DIV.F] (6.1)/Commande [DIV] (3-1, 5.1)**

Cette commande rotative règle le degré de divergence (par ex., la façon dont le signal central est acheminé vers les canaux gauche, droit et central). Le réglage surround 6.1 vous permet de spécifier la divergence à la fois à l'avant et à l'arrière. La commande [DIV.F] règle le degré de divergence du signal à l'avant.
- 7 Commande [DIV.R] (6.1 uniquement)**

Cette commande rotative règle le degré de divergence du signal à l'arrière.
- 8 Touche [LINK] (6.1 uniquement)**

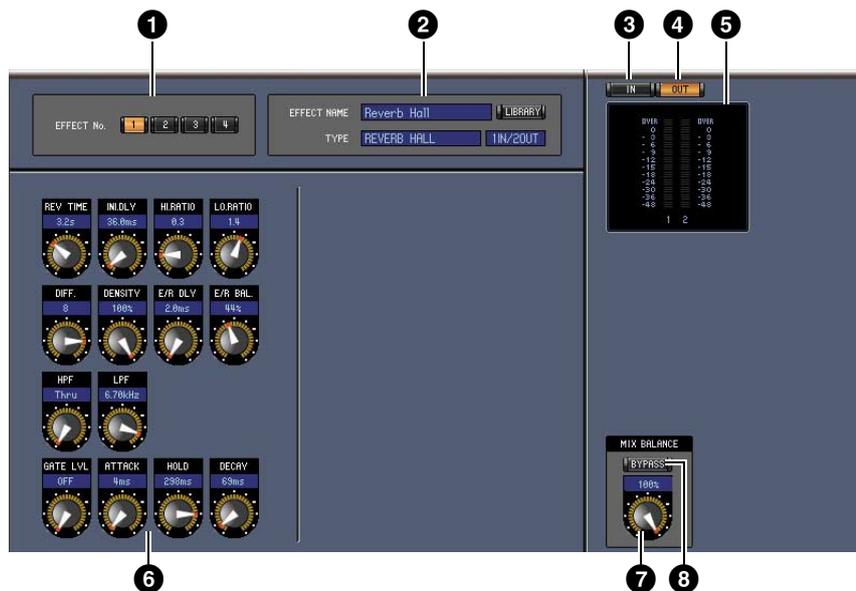
Cette touche est utilisée pour la liaison des commandes [DIV.F] et [DIV.R].

Fenêtre Effect Editor

La fenêtre Effect Editor (Éditeur d'effets) vous permet de modifier les processeurs d'effets internes. Pour ouvrir la fenêtre Effect Editor, sélectionnez [Effect Editor] dans le menu [Windows].

Note : vous avez la possibilité d'ouvrir plusieurs fenêtres Effect Editor en sélectionnant le menu [Windows] -> [Effect Editor] puis en choisissant un élément autre que [Generic Editor] (Éditeur générique). L'indication [Locked] apparaît dans le titre de ces fenêtres. Vous ne pouvez pas ouvrir de fenêtre Library à partir d'une fenêtre signalée par [Locked].

En cas de rappel d'effets, seules les fenêtres dont le titre ne comporte pas de mention « Locked » sont rappelées.



1 Sélection du processeur d'effets

Ces touches permettent de sélectionner les processeurs d'effets internes.

2 Section de sélection d'effet

Les paramètres EFFECT NAME (Nom de l'effet), TYPE et IN/OUT (Entrée/Sortie) affichent respectivement le nom, le type et la configuration E/S de l'effet rappelé par le processeur d'effets actuellement sélectionné. Pour modifier le paramètre EFFECT NAME, cliquez dessus et tapez un nouveau nom. La touche [LIBRARY] ouvre la fenêtre Effects Library (Bibliothèque d'effets).

3 Touche [IN] (Entrée)

Cette touche sert à régler la position de mesure sur les entrées du processeur d'effets.

4 Touche [OUT] (Sortie)

Cette touche sert à régler la position de mesure sur les sorties du processeur d'effets.

5 Indicateurs de niveau

Ces indicateurs affichent le niveau d'entrée ou de sortie du processeur d'effets actuellement sélectionné.

6 Section Paramètres d'effets

Cette section contient les commandes, touches et écrans divers relatifs aux effets. Sa disposition dépend du type d'effet sélectionné.

7 Commande [MIX BALANCE] (Balance de mixage)

Cette commande vous permet de régler la balance entre le signal pur (non traité) et le signal altéré (traité). Lorsqu'elle est réglée sur 0, seul le signal pur est audible. Lorsqu'elle est réglée sur 100, seul le signal altéré est audible.

8 Touche [BYPASS] (Contourner)

Cette touche est utilisée pour contourner le processeur d'effets actuellement sélectionné.

9 Section PLAY/REC (Lecture/Enregistrement)

Cette section s'affiche uniquement en cas de sélection du type d'effet FREEZE. Pour lancer l'enregistrement (l'échantillonnage), cliquez sur la touche [REC] (Enregistrement) puis sur la touche [PLAY] (Lecture). La barre de progression indique l'emplacement de l'enregistrement en cours. Pour reproduire l'échantillon enregistré, cliquez sur la touche [PLAY].



10 Section TEMPO

Cette section s'affichera uniquement si le type d'effet sélectionné inclut un paramètre TEMPO. Vous pouvez tourner le bouton rotatif pour régler directement le paramètre TEMPO. Si la touche [MIDI CLK] (Horloge MIDI) est activée, le tempo sera synchronisé sur les messages de l'horloge MIDI en provenance d'un périphérique extérieur. Si vous cliquez plusieurs fois sur la touche [TAP TEMPO] (Tempo par tapotement), le paramètre TEMPO sera réglé sur l'intervalle correspondant.



11 Section SOLO

Cette section s'affiche uniquement en cas de sélection du type d'effet M.BAND DYNA. Seules les bandes activées sont émises en sortie. Si les bandes sont soit activées soit désactivées, la totalité des bandes seront émises en sortie.



Fenêtre Meter

La fenêtre Meter (Indicateur de niveau) affiche les indicateurs de niveau concernant les entrées, les sorties, les effets et la sortie stéréo. Pour ouvrir la fenêtre Meter, sélectionnez [Meter] dans le menu [Windows]. Cette fenêtre comporte quatre pages d'écran, que vous sélectionnez en cliquant sur les onglets correspondants en haut de la fenêtre.

Page	Fonction
Page CH1-32 (Canaux 1-32)	Cette page affiche les indicateurs de niveaux des canaux d'entrée CH1-32 (12 segments).
Page ST IN (Entrée stéréo)	Cette page affiche les indicateurs de niveaux des canaux d'entrée stéréo 1-4 (12 segments).
Page MASTER (Principale)	Cette page affiche les indicateurs de niveaux des bus 1-8, des envois Aux 1-8 et de la sortie stéréo (12 segments).
Page Effects 1-4 (Effets 1-4)	Cette page affiche les indicateurs de niveaux des entrées/sorties sur les canaux 1 et 2 pour les effets 1-4.
Page Stereo	Cette page affiche un graphique en barres (32 segments) relatif à la sortie des niveaux de signal vers la sortie stéréo.

La disposition des pages de la fenêtre Meter reste inchangée, quelle que soit la page sélectionnée. (La page Master est illustrée ci-dessous.)



1 Mode Meter (Indicateur de niveau)

Vous pouvez sélectionner le type d'indicateur de niveau à afficher parmi les options suivantes :

- GATE GR (Réduction de gain de gate) : L'indicateur de niveau affiche le degré de réduction de gain appliqué par le gate de canal.
- COMP GR (Réduction de gain de compresseur) : L'indicateur de niveau affiche le degré de réduction de gain appliqué par le compresseur de canal.
- LEVEL (Niveau) : L'indicateur de niveau affiche le niveau de canal.

2 Paramètre POSITION

Ce paramètre, disponible uniquement lorsque le mode Meter est réglé sur Level, vous permet de sélectionner la position de l'indicateur de niveau sur le chemin du signal.

3 Touche PEAK HOLD (Maintien du niveau de crête)

Cette touche active ou désactive la fonction Peak Hold.

Raccourcis clavier

Menu	Action	Windows	Macintosh
Menu File	Créer une nouvelle session	Ctrl+N	⌘+N
	Ouvrir une session précédemment enregistrée	Ctrl+O	⌘+O
	Enregistrer la session actuellement sélectionnée	Ctrl+S	⌘+S
Menu Edit	Annuler	Ctrl+Z	⌘+Z
	Rétablir	Ctrl+Y	⌘+Y
Menu Windows	Fermer la fenêtre active	Ctrl+W	⌘+W
	Fermer toutes les fenêtres	Ctrl+Alt+W	⌘+Option+W
	Ouvrir la fenêtre Master	Ctrl+1	⌘+1
	Ouvrir la fenêtre Layer	Ctrl+2	⌘+2
	Ouvrir la fenêtre Selected Channel	Ctrl+3	⌘+3
	Ouvrir la fenêtre Library	Ctrl+4	⌘+4
	Ouvrir la fenêtre Patch Editor	Ctrl+5	⌘+5
	Ouvrir la fenêtre Surround Editor	Ctrl+6	⌘+6
	Ouvrir la fenêtre Effect Editor	Ctrl+8	⌘+8
Fenêtre Library	Sélectionner plusieurs éléments consécutifs (mémoires)	Maj+clic	Maj+clic
	Sélectionner plusieurs éléments non consécutifs (mémoires)	Ctrl+clic	⌘+clic
	Sélectionner toutes les mémoires d'une section	Ctrl+A	⌘+A

Index

Chiffres

- 1-16, touche7
- 17-32, touche7

A

- Afficheur du numéro de scène7
- ALL CLEAR, touche 23, 24
- AUTO SETUP, touche 23, 24
- AUX SEND, section 15, 16
- AUX, section10
- Aux, section9

B

- Baie de connexion 23, 24, 27
- Baie de connexion des entrées
d'insertion25
- Baie de connexion des sorties
d'insertion25
- Balance et Niveau, section19
- Bibliothèque
 - Canal21
 - Compresseur21
 - Effet21
 - Égaliseur21
 - Gate21
 - Input Patch21
 - Output Patch21
- BYPASS, touche29

C

- Canal d'entrée stéréo16
- Canaux d'entrée8, 14
- Canaux de sortie12
- Canaux distants13
- Carte Y56K4
- CH1-32, page31
- Channel Copy Parameter3
- Channel Library21
- Channel Select3
- CHANNEL SELECT, section
..... 14, 16, 17, 18, 19, 28
- CLEAR, touche22
- CLOSE, touche22
- COMP, touche8, 12
- Compressor Library21
- COMPRESSOR, section
..... 15, 18, 19, 20
- Configuration de l'application
Editor2
- Configuration de la console3
- Configuration système2

- Confirmation3
- Console -> PC3, 4
- Console Device ID3
- Copy6
- Courbe de compresseur8, 12
- Courbe de l'égaliseur 8, 10, 12, 16
- Création d'une session4
- Ctrl + clic6
- Ctrl + Maj + Clic6

D

- DELAY et PHASE, section 15
- Delay, paramètre9, 12
- DELAY, section 17, 18, 19
- DELAY, touche8, 12
- Direct Out Patch, page27
- Direct Out, paramètre8, 16
- DIRECT, touche8, 16
- DIV.F, commande/DIV,
commande28
- DIV.R, commande
(6.1 uniquement)28

E

- Effect Editor, fenêtre29
- Effect Library21
- EFFECT NAME29
- Effect Patch, page26
- EFFECT TYPE29
- Effects 1-4, page31
- Enregistrement de la
session actuellement
sélectionnée4
- Enregistrement de la session
actuellement sélectionnée
sous un nouveau nom4
- Envois AUX18
- EQ, touche8, 10, 12
- Equalizer Library21
- EQUALIZER, section 15, 16, 17, 18,
..... 19

F

- F.PAN, touche16
- Fader de canal 9, 11, 12, 13, 16
- FADER GROUP, section
..... 15, 17, 18, 19, 20
- FADER GROUP, touches
..... 15, 17, 18, 19, 20
- Fader principal7

Fenêtre

- Bibliothèque21
- Éditeur d'assignations23
- Éditeur surround28
- Indicateur de niveau31
- Layer8
- Master7
- Selected Channel14
- fenêtre7
- FILE, section22

G

- Gate Library21
- GATE, section14
- GATE, touche8
- Graphique de panoramique
surround28
- Group Master Fader13

I

- Icône d'appariement ... 15, 17, 18, 19
- ID de canal 23, 24, 25, 27
- IN, touche29
- Index33
- Indicateur de la valeur
de fader7, 9, 12, 13
- Indicateur de niveau
de canal9, 11, 12
- Indicateurs d'ouverture/fermeture
de gate8
- Indicateurs de niveau7, 29
- Input Patch Library21
- INPUT PATCH LINK22
- Input Patch, page23
- INPUT PATCH, section14, 16
- Input Port/Output Port2
- Insert Patch, page25
- INSERT, section15, 17, 18, 19
- INSERT, touche8, 12
- INTERNAL DATA, section22

L

- Layer Select3
- Layer, fenêtres8
- LAYER, touche7, 12, 13
- Level Meter3
- LFE, commande9, 10, 28
- Library, fenêtre21
- LIBRARY, section14
- LIBRARY, touche
.....16, 17, 23, 24, 25, 26, 27
- LINK, touche (6.1 uniquement) ..28

M

Master, fenêtre	7
MASTER, page	31
Menu View	8
Meter, fenêtre	31
Meter, mode	31
MIX BALANCE, commande	29
MUTE GROUP, section	15, 17, 18, 19, 20
MUTE GROUP, touches	15, 17, 18, 19, 20

N

Niveau d'envoi Aux, section	18
niveau, section	15
Nom de canal abrégé	9, 11, 12
Nom de canal entier	23, 24, 25, 27
Nom de fichier	21
Nom de la cible distante	13
Nom de port	23, 24, 25, 27
Numéro de canal	9, 10, 12, 13

O

Offline	7
Offline Edit	4, 7
ON, touche	7, 9, 11, 12, 13, 16, 17
ONLINE/OFFLINE, touche	7
OPEN, touche	22
OUT, touche	29
Output Patch Library	21
OUTPUT PATCH LINK	22
Output Patch, page	24
Ouverture d'une session précédemment enregistrée	4

P

PAN CONTROL	7
PAN, commande	9, 10, 16
PAN, section	15
Panoramique/envoi Aux, afficheur	9, 10
Paramètres d'effets, section	29
Paste	6
Patch Editor, fenêtre	23
PC -> Console	3, 4
PEAK HOLD, touche	31
PHASE, touche	8, 10, 16
Position de panoramique surround	28
POSITION, paramètre	31

Pre/Post, touches	16
Processeur d'effets 1-4, section	26
Processeur d'effets, sélection	29
PROTECT	22
PROTECT, touche	22

R

Raccourcis clavier	32
Raccourcis, clavier	32
RECALL, touche	22
Redo	5
Resynchronisation de 01V96i Editor	4
ROUTING, section	15
ROUTING, touches	8, 10, 16

S

SAVE AS, touche	22
SAVE, touche	22
SELECT, touche	7, 9, 11, 12, 13
Selected Channel, fenêtre	14
Seuil de gate	8
signal altéré	29
signal pur	29
Site Web de Yamaha	1
SOLO, touche	9, 11, 12, 16
Sortie stéréo	19
Sorties de bus	17
SOURCE, paramètre	8, 10
ST IN, page	31
Stereo, page	31
STEREO, touche	8, 10, 12, 16
STORE, touche	22
Surround Editor, fenêtre	28
Surround Mode, paramètre	28
Synchronisation	4
Synchronisation de 01V96i Editor	4
Synchronize	4
System Setup	2

T

TITLE	22
TO STEREO, section	17
Total Recall	4
TYPE I, touche	16
TYPE II, touche	16

U

Undo	5
UNDO, touche	22
User Assignable Layer	13
User Defined	13

W

Window Control from Console	3
-----------------------------------	---