DIGITAL MIXING CONSOLE

CL SERIES

CL StageMix V6.1 Mode d'emploi

StageMix

* iPad is a trademark of Apple Inc.

Bienvenue

Merci d'avoir téléchargé l'application pour iPad « CL StageMix » destinée aux consoles de mixage numérique de la série CL de Yamaha.
Il est possible de télécharger la dernière version du microprogramme de la console de série CL depuis le site Web, à l'adresse suivante : www.yamahaproaudio.com

Destinée aux iPads d'Apple, l'application StageMix permet de commander à distance les fonctions des consoles de mixage numérique de la série CL de Yamaha, depuis n'importe quel emplacement situé à portée du réseau sans fil, via une interface graphique simple et intuitive. Ce logiciel a été spécifiquement conçu pour permettre aux ingénieurs de régler les mixages de contrôle des positions des exécutants sur scène et de contrôler directement les paramètres de mixage via l'iPad plutôt que de dépendre des instructions verbales données à un deuxième ingénieur. Il en résulte des mixages de meilleure qualité en moins de temps, ce qui représente un avantage considérable durant les opérations de configuration précédant le spectacle, soumises à de fortes pressions. Bien que l'application StageMix soit centrée sur les exigences de réglage des mixages de moniteurs sur scène, sa gamme de fonctionnalités en continuelle expansion permet de l'utiliser dans une grande variété de fonctions de commande à distance.
Note : les applications iOS peuvent pas être prises en charge dans votre région.
Veuillez vérifier ceci avec votre distributeur Yamaha.

TABLE DES MATIÈRES

Page

1.0 Configuration requise 7
2.0 Réglages Wi-Fi 7
3.0 Mise en route 8
3.1 Configuration réseau de la console de série CL 8
3.2 Réglages Wi-Fi de l'iPad 8
3.2.1 Utilisation du protocole DHCP 8
3.2.2 Utilisation d'une adresse IP statique 9
3.3 Configuration de StageMix 11
3.3.1 Mode OFFLINE DEMO 11
3.3.2 Configuration de StageMix en vue de son utilisation avec une console de série CL 11
3.3.3 Sélection d'une console de mixage 12
3.3.4 Connexion et synchronisation avec la console CL 12
3.3.5 Édition des configurations de la console 13
4.0 Fenêtre de la console de mixage 14
4.1 Navigation dans les banques de canaux 14
4.2 Navigation dans les couches 14
4.3 Noms et couleurs des canaux 15
4.4 Faders 15
4.4.1 Long Faders 15
4.4.2 Navigation en mode Long Faders 16
4.5 Activation des canaux 16
4.6 CUE 16
4.7 Mode Dual Cue (Cue en duo) 16
4.7.1 Mode Channel (Canal) 16
4.7.2 Cue Clear (Effacer le cue) 17
4.7.3 Mode Remote (Commande à distance) 17
4.8 Mode SOLO 17
4.9 Master Bank (Banque principale) 18
4.10 GAIN 19
4.10.1 Gain numérique 19
4.10.2 Mode Gain Compensation 20
4.10.3 Liaison gain analogique/gain numérique 20
4.10.4 ALL GC ON 20
4.10.5 ALL GC OFF 20
4.10.6 Input Port 20
4.10.7 Alimentation fantôme 21
4.10.8 Phase 21
4.10.9 Commande et contrôle du microphone sans fil 22
4.10.10 Assignation du port d'entrée 23
4.10.11 Options de la vue Input Port Patch 25
4.11 SENDS ON FADERS 26
4.11.1 Niveaux d'envoi de mixage 27
4.11.2 Activation des envois de mixage 28
4.11.3 Mix Send PRE/POST 28
4.11.4 Global PRE/POST 28
4.11.5 Panoramique de mixage stéréo 28

4.11.6 Vue d'ensemble des canaux MIX/MTX sélectionnés en mode Sends on Faders 29
4.12 FADERS DCA 30
5.0 EQ / PAN / 5.1 / DYNAMIQUES 31
5.1 EQ 31
5.1.1 Courbe d'égaliseur dans la fenêtre de la console de mixage 31
5.1.2 Sélection de l'égaliseur paramétrique ou graphique 32
5.1.3 Accès aux écrans d'édition de l'égaliseur 32
5.2 ÉDITION DE L'ÉGALISEUR PARAMÉTRIQUE 33
5.2.1 Gain Lock (Verrouillage de gain) et Frequency Lock (Verrouillage de fréquence) 34
5.2.2 Filtre passe-haut 35
5.2.3 Bandes 1 et 4 de l'égaliseur 35
5.2.4 EQ ON 35
5.2.5 Réinitialisation de l'égaliseur 36
5.2.6 Type d'égaliseur 36
5.2.7 Opérations de copier/coller liée au PEQ 37
5.2.8 RTA ON 37
5.2.9 RTA HOLD 37
5.2.10 CONTOURNEMENT DE BANDE 37
5.3 ÉDITION DE L'ÉGALISEUR GRAPHIQUE 38
5.3.1 Navigation dans la section GEQ Overview 38
5.3.2 Position du rack 39
5.3.3 Type de GEQ 39
5.3.4 Position d'insertion 39
5.3.5 RTA ON 39
5.3.6 RTA HOLD 39
5.3.7 GEQ FLAT 39
5.3.8 Opérations de copier/coller liées au GEQ 40
5.3.9 GEQ ON 40
5.3.10 Édition des bandes GEQ 40
5.3.11 Navigation dans la section d'édition du GEQ 40
5.4 ÉDITION DE L'ÉGALISEUR PARAMÉTRIQUE À 8 BANDES 41
5.4.1 EQ TYPE (Type d'égaliseur) 41
5.4.2 HPF 42
5.4.3 LPF 42
5.4.4 RÉINITIALISATION DE L'ÉGALISEUR 42
5.4.5 COPIER/COLLER DE L'ÉGALISEUR PEQ 42
5.4.6 EQ ON 43
5.4.7 Position d'insertion 43
5.4.8 RTA ON 43
5.4.9 RTA HOLD 43
5.4.10 Gain Lock et Frequency Lock 43
5.4.11 CONTOURNEMENT DE BANDE 43
5.4.12 FILTRES COUPE-BANDE 44
5.5 PANORAMIQUE EN SORTIE VERS LES BUS STÉRÉO 44
5.5.1 Balance 44
5.6 PANORAMIQUE SURROUND 45
5.6.1 Édition de panoramique de surround – Canaux d'entrée mono 45
5.6.2 Édition de panoramique de surround – Canaux d'entrée stéréo 45

5.6.3 Verrouillage L/R et F/R ... 46
5.6.4 Divergence et niveau LFE ... 46
5.7 PROCESSEURS DE DYNAMIQUES ... 47
5.8 ÉDITION DU PROCESSEUR DE DYNAMIQUES ... 48
5.8.1 Valeur par défaut ... 48
5.8.2 Opérations de copier/coller ... 48
5.8.3 Activation des dynamiques ... 49
5.8.4 Type de dynamiques ... 49
5.8.5 Seuil ... 49
5.8.6 Plage et ratio ... 49
5.8.7 Autres paramètres liés aux dynamiques ... 49
5.8.8 Signal de déclenchement ... 50
6.0 OUTPORTS ... 51
6.1 Navigation ... 51
6.2 Identification du port de sortie ... 51
6.3 Activation du retard ... 52
6.4 Affichage du temps de retard ... 52
6.5 Phase de port de sortie ... 52
6.6 Gain de port de sortie ... 52
6.7 Delay Time Editor ... 53
6.7.1 Delay Scale ... 53
6.7.2 Pavé numérique ... 53
6.7.3 Déplacement des valeurs de Delay Time ... 54
6.7.4 Copie de la valeur de Delay Time ... 54
6.7.5 Collage de la valeur de Delay Time ... 54
6.7.6 Fermeture de Delay Time Editor ... 54
6.7.7 Assignation du port de sortie ... 55
7.0 UTILITY ... 58
7.1 MUTE GROUP MASTERS ... 58
7.1.1 Niveau d'atténuation du groupe de mutes ... 59
7.2 TAP TEMPO ... 60
7.2.1 Sélection multiple ... 60
7.3 OSCILLATOR ... 61
7.3.1 Affectation de l'oscillateur ... 61
7.3.2 Sortie de l'oscillateur ... 61
7.3.3 Commande de niveau de l'oscillateur ... 61
7.3.4 Fréquence de l'oscillateur ... 62
7.3.5 Mode de l'oscillateur ... 62
7.4 RECORDER ... 62
7.4.1 Liste des titres ... 63
7.4.2 Transport ... 63
7.4.3 Emplacement sur la barre temporelle ... 63
7.4.4 Play Mode (Mode Reproduction) ... 63
7.4.5 Entrée de l'enregistreur ... 63
7.4.6 Sortie de reproduction ... 63
8.0 RACK ... 64
8.1 Racks GEQ ... 64
8.1.1 Affectations des logements de rack ... 64
8.1.2 Affectations d'assignation d'entrée ... 65
8.1.3 Accès aux éditeurs de GEQ et de PEQ à 8 bandes ... 65

8.1.4 Édition des GEQ 65
8.1.5 Édition des PEQ à 8 bandes 65
8.1.6 Activation du GEQ et du PEQ à 8 bandes 65
8.1.7 Indicateurs de niveau d'entrée et de sortie 65
8.1.8 Affectations d'assignation de sortie 65
8.2 Rack EFFECT 66
8.2.1 Affectations des logements de rack 66
8.2.2 Affectations d'assignation d'entrée 66
8.2.3 Accès aux éditeurs d'effets, de GEQ et de PEQ à 8 bandes 66
8.2.4 Contournement de l'effet 66
8.2.5 Indicateurs de niveau d'entrée et de sortie 66
8.2.6 Affectations d'assignation de sortie 66
8.3 ÉDITION DES EFFETS 67
8.3.1 Effet actuel 67
8.3.2 Sélection du type d'effet 67
8.3.3 Bibliothèque d'effets 67
8.3.4 Affectations d'assignation d'entrée et de sortie 68
8.3.5 Indicateurs de niveau d'entrée et de sortie 68
8.3.6 Contournement de l'effet 68
8.3.7 Cue applicable à l'effet 68
8.3.8 Fermer Effect Editor (Éditeur d'effets) 68
8.3.9 Édition des paramètres à l'aide des curseurs 68
8.3.10 Édition des paramètres numériques 68
8.3.11 Touches multisegments 69
8.3.12 Accès aux paramètres 69
8.3.13 Paramètres supplémentaires 69
8.3.14 Mixage du son altéré/pur 70
8.4 ÉDITION D'EFFETS GRAPHIQUE 70
8.4.1 Paramètres Time/Level de REV-X 71
8.4.2 Paramètres REV-X Space 72
8.4.3 Paramètres de filtre REV-X 73
8.4.4 Paramètres Time/Level de REVERB 74
8.4.5 Paramètres d'espace REVERB 75
8.4.6 Paramètres de filtre REVERB 76
8.4.7 Paramètres de dynamiques REVERB 76
8.4.8 Programme STEREO REVERB (Réverbération stéréo) 76
8.4.9 Paramètres MONO/STEREO/MOD DELAY (Retard modulé) 77
8.4.10 Paramètres DELAY LCR (Retard GCD) 78
8.4.11 Paramètres ECHO (Écho) 78
9.0 SCENE MEMORY 79
9.1 CURRENT SCENE (Scène actuellement sélectionnée) 79
9.2 DÉCRÉMENT/INCRÉMENT DE SCÈNE 80
9.3 SCENE LIST (LISTE DE SCÈNES) 80
9.4 SCENE RANGE (PLAGE DE SCÈNES) 80
9.5 SCÈNE SÉLECTIONNÉE 81
9.6 STOCKAGE DE SCÈNE 81
9.7 ANNULATION DU STOCKAGE 81
9.8 RAPPEL DE SCÈNE 82
9.9 ANNULATION DU RAPPEL 82

10.0 SETUP 83
10.1 Fader Delay (Retard de fader) 83
10.2 Filled EQ Graph (Graphique EQ plein) 83
10.3 Enable Inc/Dec Scene Recall (Activer inc/déc rappel de scène) 83
10.4 Show Send Levels in Meter Bridge (Afficher niveaux d'envoi dans bandeau de bargraphes) 84
10.5 Enable Phantom Power Switching (Activer mise sous/hors tension de l'alimentation fantôme) 84
10.6 Set EQ band to 0dB with Double-Tap (Régler la bande EQ sur 0 dB par double tapotement) 84
10.7 Show dB Markings on Mixer (Afficher les indications de dB sur la console) 84
10.8 Set DCA to 0dB with Double-Tap (Régler DCA sur 0 dB par double tapotement) 84
10.9 Mode Cue Operation 84
10.10 Mode Cue A 84
10.11 Mode Cue B 85
10.12 Mode Solo in Place 85
10.13 Channel Select (Sélection de canaux) – StageMix Follows Console (StageMix suit la console) 85
10.14 Channel Select – Console Follows StageMix (La console suit StageMix) 85
10.15 Input Meter Point (Point de l'indicateur de niveau d'entrée) 85
10.16 Output Meter Point (Point de l'indicateur de niveau de sortie) 85
10.17 Display Key Input for Dynamics Meters (Afficher signal de déclenchement des indicateurs de niveau des dynamiques). 85
10.18 RTA Peak Hold Mode (Mode Retenue de crête RTA) 85
10.19 RTA Input Gain (Gain d'entrée RTA) 86
10.20 Nombre de bandes de l'analyseur RTA 86
11.0 Résolution des problèmes 87
11.1 No Wi-Fi Available (Aucun réseau Wi-Fi disponible) 87
11.2 Connection Error (Erreur de connexion) 87
11.3 Connection Lost (Perte de connexion) 88
11.4 Configuration du serveur DHCP sur WAP/Routeur 88
11.5 Utilisation de StageMix avec CL Editor 88
11.6 Problème de redirection vers Internet sous iOS 6 ou supérieur 89
11.7 Graphic EQ Doesn't Affect the Sound (L'EQ graphique n'affecte pas le son) 89
11.8 Problèmes liés au déplacement de plusieurs faders simultanément 89
11.9 Page de StageMix sur Facebook 89

1.0 Configuration requise

- Apple iPad (tous modèles exploitant le système iOS 8 ou supérieur)
- Console de mixage numérique Yamaha de série CL équipée du microprogramme V3.0, V3.1 ou V4.0
- Point d'accès Wi-Fi (802.11g, 802.11n ou 802.11ac)
- Câble CAT5 (pour la connexion de la console au point d'accès Wi-Fi)
- iOS : iOS 8.0 -10.x

2.0 Réglages Wi-Fi

Configurez le point d'accès Wi-Fi selon les instructions du fabricant. Aucun réglage spécial n'est requis, mais l'utilisation d'un système de sécurité tel que WPA est hautement recommandé, afin d'éviter que des périphériques indésirables ne rejoignent le réseau. Voici quelques suggestions de réglage à l'intention des utilisateurs Wi-Fi peu expérimentés :

1. Attribuez un nom au réseau sans fil (il s'agit du « SSID »).
2. Choisissez un mode de sécurité (tel que WPA) et un mot de passe.
3. Sélectionnez le mode sans fil (802.11g, 802.11n ou 802.11ac).
4. Dans le cas d'un produit de type « n », sélectionnez la bande sans fil (2,4 GHz ou 5 GHz).
5. Activez l'option « Auto Channel Selection » (Sélection automatique de canal) si celle-ci est disponible afin de sélectionner le canal sans fil impliquant le moins d'interférences possible.

Il est recommandé d'utiliser les points d'accès Wi-Fi avec 2 ou plusieurs antennes externes afin d'augmenter la plage potentielle du signal. Il est également possible de connecter un préamplificateur de signaux d'antenne afin d'améliorer les performances.

3.0 Mise en route

3.1 Configuration réseau de la console de série CL

Connectez le point d'accès Wi-Fi au port réseau de la console de série CL à l'aide d'un câble de type CAT5.

Vérifiez que le câble Ethernet est connecté à un port LAN et non au port WAN de votre périphérique Wi-Fi.

Notez bien l'adresse IP de la console de série CL car il vous sera demandé ultérieurement de les saisir dans l'iPad. Vous pouvez les trouver sur la console en suivant la procédure suivante :

a. Appuyez sur la touche [SETUP] (Configuration) située sur l'écran tactile de la console de série CL.
b. Appuyez sur la touche [NETWORK] (Réseau) située sur l'écran tactile de la console de série CL.

3.2 Réglages Wi-Fi de l'iPad

L'iPad peut être configuré à l'aide du protocole DHCP ou d'une adresse IP statique.

3.2.1 Utilisation du protocole DHCP

Dynamic Host Configuration Protocol (DHCP) est un protocole réseau qui permet à un serveur d'affecter automatiquement une adresse IP à un périphérique donné. Il est conseillé d'utiliser le serveur DHCP. Suivez les étapes décrites ci-dessous pour configurer votre iPad à l'aide du protocole DHCP.

a) Ouvrez le menu « Settings » (Réglages) de l'iPad.
b) Sélectionnez « Wi-Fi » et choisissez le point d'accès Wi-Fi approprié sous « CHOOSE A NETWORK… » (Choisir un réseau...)
c) Appuyez sur le nom du réseau pour modifier l'adresse IP.

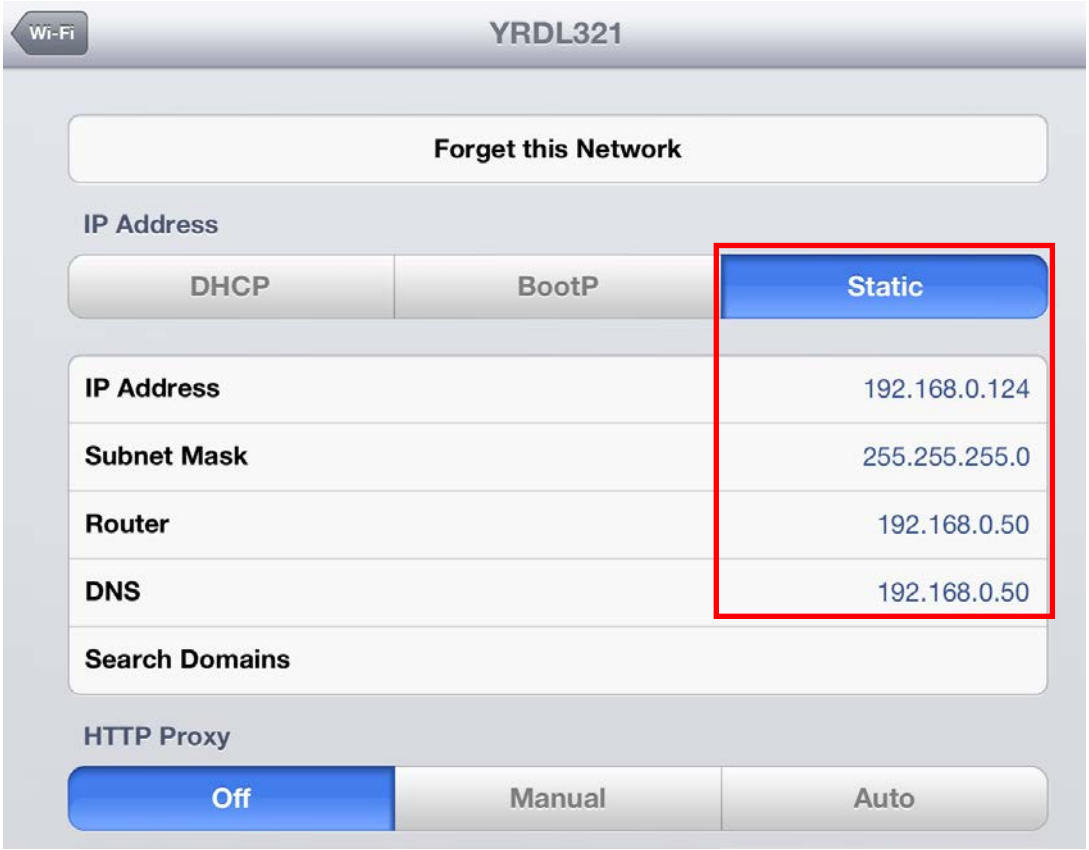
d) Sélectionnez [DHCP] et vérifiez si l'iPad est alimenté en données relatives à l'adresse IP, au masque de sous-réseau, au routeur ou à DNS.
e) Sélectionnez [Renew Lease] (Renouveler le bail) si ces données ne sont pas actualisées.
f) Si ces réglages ont été appliqués avec succès, appuyez sur la touche Home (Accueil) de l'iPad pour quitter le menu Settings.

Note :

- Assurez-vous que le sous-réseau de l'adresse IP est le même que celui de la console de série CL.
- Si les réglages DHCP ne sont pas appliqués après l'étape (e), vérifiez les réglages du serveur DHCP (pour plus de détails, reportez-vous à la section 11.4). Autrement, vous pouvez configurer votre iPad à l'aide d'une adresse IP statique.

3.2.2 Utilisation d'une adresse IP statique

a) Ouvrez le menu « Settings » de l'iPad.
b) Sélectionnez « Wi-Fi » et choisissez le point d'accès Wi-Fi approprié sous « CHOOSE A NETWORK… » (Choisir un réseau...)
c) Appuyez sur le nom du réseau pour modifier l'adresse IP.



d) Sélectionnez [Static] (Statique).
e) Adresse IP : saisissez une adresse IP similaire à celle de la console de série CL, mais modifiez-en le dernier chiffre uniquement. (Par exemple, si l'adresse IP de la console de série CL est 192.168.0.128, attribuez à l'iPad une adresse telle que 192.168.0.**124**).
f) Masque de sous-réseau : saisissez « 255.255.255.0 ».
g) Routeur : saisissez l'adresse IP de votre point d'accès Wi-Fi (habituellement imprimé en bas du périphérique ou figurant dans le mode d'emploi).
h) DNS : saisissez l'adresse IP de votre point d'accès Wi-Fi (comme à l'étape g).
i) Appuyez sur la touche Home de l'iPad pour quitter le menu Settings.

3.3 Configuration de StageMix

Lancez l'application « CL StageMix ».

L'écran « Select Mixer » (Sélection de la console de mixage) apparaît.
Depuis cet écran, vous pouvez exécuter les opérations suivantes :

- Accéder au mode OFFLINE DEMO (Démonstration hors ligne) pour explorer les fonctionnalités et l'interface utilisateur de l'application CL StageMix.
- Configurer StageMix en vue de son utilisation avec une console de série CL.
- Sélectionner une console de série CL déjà configurée pour fonctionner avec l'iPad et commencer à utiliser StageMix.

3.3.1 Mode OFFLINE DEMO

Si vous appuyez sur [OFFLINE DEMO] (Démonstration hors ligne) dans l'écran « Select Mixer », l'ensemble des fonctions de StageMix pourront opérer indépendamment de toute console de mixage. Il s'agit d'un moyen judicieux pour faire la démonstration du fonctionnement de l'application sans recourir à une console de mixage. Les indicateurs de niveau ainsi que la plupart des fonctions Scene Memory (Mémoire de scènes) sont inopérants sous ce mode.

3.3.2 Configuration de StageMix en vue de son utilisation avec une console de série CL

i. Appuyez sur la touche [ADD MIXER] (Ajouter console de mixage) pour ouvrir l'écran suivant :

ii. Tapotez sur le champ vierge Name (Nom) et saisissez le nom de la console de série CL à l'aide du clavier à l'écran de l'iPad.
iii. Saisissez l'adresse IP de la console de série CL notée à la section 3.1. Vous ne devez pas nécessairement changer l'adresse IP par défaut mais ceci vous sera confirmé sur l'écran Network Setup (Configuration de l'écran) de la console de série CL (reportez-vous à la section 3.1). Si vous avez besoin de modifier l'adresse IP dans StageMix, veillez à saisir les points séparant les ensembles de chiffres (tel qu'illustré ci-dessus).
iv. Sélectionnez le modèle de la console de série CL dont vous disposez.
v. Appuyez sur la touche [ADD MIXER] en bas de l'écran.

Note : À partir de la version StageMix V6, il n'est plus nécessaire d'entrer l'adresse MAC de la console.

3.3.3 Sélection d'une console de mixage

Si l'iPad a été configuré pour fonctionner avec une console de série CL, sélectionnez la console de mixage dans la liste. (Le numéro de modèle CL1, CL3 ou CL5 s'affiche en caractères plus petits sous le nom de la console.)

3.3.4 Connexion et synchronisation avec la console CL

Cliquez sur la touche [CONNECT] (Connexion) pour procéder à la connexion de la console et lancer le processus de synchronisation.

Le message « Syncing With CL… » (Synchronisation avec console CL en cours...) apparaît alors que StageMix tente d'extraire les paramètres de la console. Une fois le processus terminé, la fenêtre de la console de mixage apparaît et l'application StageMix est prête à l'emploi.

Il est possible de relier simultanément à la console un total de 5 iPads exécutant StageMix.

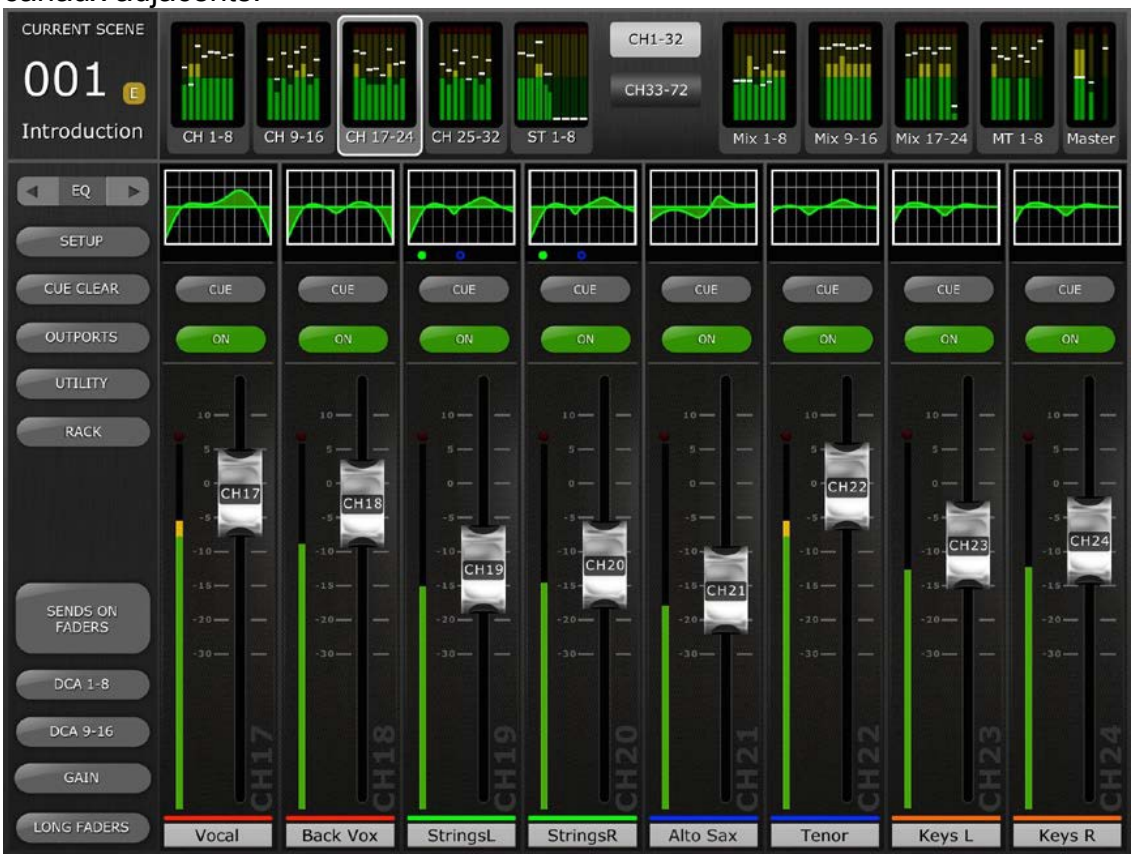
Si StageMix n'arrive pas à se connecter à la console CL, reportez-vous à la section Résolution des problèmes (11.0) à la fin de ce document pour envisager d'autres solutions.

3.3.5 Édition des configurations de la console

Vous pouvez afficher et modifier les paramètres liés à une configuration de la console sauvegardée en tapotant sur la touche de la flèche pointant vers la droite, située en regard du nom de la console. Ceci ouvrira l'écran d'édition de la console de mixage qui permet d'accéder aux valeurs respectives des paramètres Name (Nom) et IP Address (Adresse IP) afin de les vérifier ou de les modifier en utilisant les procédures décrites à la section 3.3.2. Une fois les modifications effectuées, appuyez sur [SAVE MIXER] (Enregistrer sur la console) pour les enregistrer.

4.0 Fenêtre de la console de mixage

La page principale de StageMix est appelée « Fenêtre de la console de mixage ». Elle affiche les courbes d'égalisation, les positions de panoramique, l'état des dynamiques, les touches CUE et ON (Activation), les faders, les indicateurs de niveau ainsi que les noms et couleurs de canaux pour huit canaux adjacents.



Dans la partie supérieure de l'écran, les indicateurs de niveau et les faders s'affichent par blocs de canaux correspondant respectivement aux canaux d'entrée mono 1-32, aux canaux d'entrée stéréo 1-8, aux bus Mix et Matrix ainsi qu'aux bus master stéréo et mono. Il s'agit de ce qu'il est convenu d'appeler « Navigation/Meter Bridge » (Navigation/Bandeau de bargraphes).

4.1 Navigation dans les banques de canaux

Appuyez sur un des blocs « Navigation/Meter Bridge » pour sélectionner la banque de canaux que vous voulez afficher et commander dans les bandes de canaux ci-après.

4.2 Navigation dans les couches

Appuyez sur la touche [CH 1-32] ou [CH 33-72] pour rendre ces banques de canaux disponibles dans la section « Navigation/Meter Bridge ». Les entrées stéréo 1-8 sont disponibles au titre de leur appartenance à la banque [CH 1-32].

La touche de navigation dans les couches affiche du texte noir sur un fond blanc pour désigner la couche active.

4.3 Noms et couleurs des canaux

Le nom et la couleur des différents canaux apparaissant dans StageMix sont identiques à ceux qui s'affichent sur la console de série CL. Le nom d'un canal sera estompé si ce dernier est désactivé.

Tapotez deux fois sur le nom du canal dans la fenêtre de la console de mixage afin d'en modifier le nom et la couleur. Saisissez un nom et appuyez sur [return] (retour). Autrement, vous avez la possibilité d'accéder à un autre canal en utilisant les touches de déplacement du curseur vers la gauche ou la droite, situées au-dessus du clavier. Ceci permet d'attribuer un nom à plusieurs canaux avant la fermeture du clavier.

4.4 Faders

Chaque fader affiche sur son capuchon le numéro du canal correspondant. Pour régler le niveau d'un fader, il faut toucher son capuchon. Dès que vous touchez le capuchon d'un fader, ce dernier s'illumine en arrière-plan et sa valeur actuelle en dB s'affiche. Il est possible d'activer simultanément un total de huit faders grâce à la fonctionnalité de toucher multiple de l'iPad.

Note : L'option « Multitasking Gestures » (Gestes pour le multitâche) doit être désactivée sur l'iPad pour autoriser le réglage de quatre faders ou davantage en simultané (reportez-vous à la section 11.8 pour plus de détails).

4.4.1 Long Faders

Appuyez sur la touche [LONG FADERS] (Faders longs) située dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de la console de mixage pour permettre un réglage plus précis des niveaux de faders. Dans cette vue, l'égaliseur, le panoramique, les dynamiques ainsi que la section « Navigation/Meter Bridge » ne sont pas visibles.

4.4.2 Navigation en mode Long Faders

Bien que les blocs « Navigation/Meter Bridge » ne soient pas visibles en mode Long Faders, il est possible de faire défiler les canaux vers le haut ou le bas par banques de 8 canaux, à l'aide des touches de déplacement vers la gauche ou la droite, dans la zone supérieure gauche de la fenêtre de la console de mixage.

Appuyez à nouveau sur la touche [LONG FADERS] dans le coin inférieur gauche pour retourner sur la fenêtre Mixer Overview.

4.5 Activation des canaux

Appuyez sur [ON] (Activation) pour modifier l'état d'activation/désactivation du canal. La touche est verte lorsque le canal est activé. Lorsqu'un canal est désactivé, son nom et l'indicateur de niveau correspondant s'estompent ainsi que la position de son fader affichée dans la section « Navigation/Meter Bridge ».

Lorsqu'un canal est assourdi au titre d'un groupe de mutes, la touche ON clignote.

4.6 CUE

Les touches [CUE] des différents canaux servent à contrôler les fonctions de Cue de la console de mixage. Leur mode de fonctionnement correspond à l'état du mode Cue sur l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.9).

Lorsque le mode [LAST CUE] est activé, un seul canal peut être soumis au cue à la fois. Si le mode [MIX CUE] est sélectionné, il sera possible de soumettre au cue plusieurs canaux en même temps.

La touche [CUE CLEAR] (Effacer le cue) annule toute activation de cue. Ceci est utile lorsqu'il y a plusieurs opérations de cue à annuler ou que certaines opérations de cue sont masquées dans d'autres couches.

4.7 Mode Dual Cue (Cue en duo)

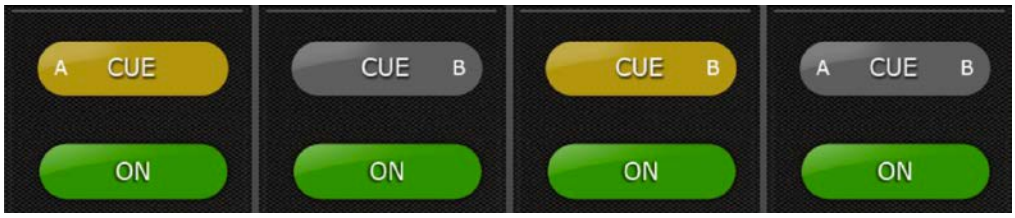
Les versions V4 ou supérieures du microprogramme permettent de créer un deuxième bus de cue (Cue B) via les canaux 7/8 du bus Matrix. Cette affectation peut être exécutée sur la console uniquement.

4.7.1 Mode Channel (Canal)

En mode Channel, tous les canaux de la console peuvent être affectés à un des réglages de canaux suivants :

- A
- B
- A+B

Ces affectations sont affichées sous la touche CUE de chaque canal dans StageMix :



Si le signal de Cue d'un canal est activé, la touche Cue correspondante s'affichera en jaune.

4.7.2 Cue Clear (Effacer le cue)

En mode Channel, une fenêtre contextuelle apparaît lorsque la touche [CUE CLEAR] est activée, ce qui permet de sélectionner les bus de Cue à effacer parmi les options suivantes :

- [A]
- [B]
- [ALL]

4.7.3 Mode Remote (Commande à distance)

En mode Remote, les fonctions Cue dans StageMix servent exclusivement à contrôler le bus Cue B.

En appuyant sur la touche [CUE CLEAR], vous effacez le bus Cue B.

4.8 Mode SOLO

Lorsque le mode SOLO est activé (réglé sur ON), les touches [CUE] de StageMix deviennent des touches [SOLO]. Elles s'affichent en rouge dès qu'elles sont activées.
Note : cela ne s'applique pas lorsque le mode Remote est activé.

Le mode SOLO fonctionne de manière efficace en conjonction avec le mode Cue. Lorsqu'un canal est isolé, il se voit également appliquer la fonction de cue.

Si les modes Remote et SOLO sont tous deux activés, StageMix contrôlera le bus Cue B et les réglages Solo ne seront accessibles qu'à partir de la console uniquement.

Si le mode SOLO est utilisé conjointement au mode Dual Cue Channel, les touches [SOLO] comprendront également des voyants A et B permettant d'identifier les affectations de bus Cue qui leur sont appliquées.

4.9 Master Bank (Banque principale)

Appuyez sur le bloc [MASTER] (Principal) dans la section « Navigation/Meter Bridge » pour faire apparaître les canaux de la section Master dans les bandes de fader. Les canaux Stereo Master (Master stéréo) et Mono Master (Master mono) ainsi que les commandes Monitor Level (Niveau de contrôle) et On (Activation) sont inclus dans ce bloc.

Note : il existe deux vignettes EQ au-dessus du canal Stereo Master. L'EQ paramétrique est toujours lié en ce qui concerne les côtés gauche et droit du canal Stereo Master. Cependant, il est possible d'avoir des égaliseurs graphiques indépendants affectés respectivement à gauche et à droite de Stereo Master.

4.10 GAIN

Il est possible de contrôler le gain des différents canaux d'entrée à l'aide des faders correspondants dans StageMix. Appuyez sur la touche [GAIN] située dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de la console de mixage pour passer en mode GAIN.

Note : la touche [GAIN] apparaît uniquement lorsqu'une banque de canaux d'entrée est sélectionnée car les canaux de sortie ne disposent pas de paramètre Gain.

Les canaux d'entrée peuvent avoir des paramètres de gain analogique et numérique. Lorsque le mode GAIN est sélectionné, une deuxième touche étiquetée [DIGITAL] (Numérique) apparaît au-dessus de la touche [GAIN].

Si la touche [DIGITAL] (Numérique) n'est pas en surbrillance, le mode Analog Gain (Gain analogique) sera activé. L'arrière-plan des faders de canaux s'affiche en rouge foncé pour indiquer que StageMix est en mode de contrôle de gain analogique.

Vous pouvez déplacer les faders pour modifier le gain analogique sur les canaux correspondants. La valeur de gain de chaque préampli micro s'affiche au dessus du fader concerné dès que vous en touchez le capuchon. Il est possible de régler un maximum de 8 faders en simultané.

Les faders apparaissent uniquement pour les canaux ayant un préampli micro disponible.

4.10.1 Gain numérique

Lorsque le mode Gain est activé, l'utilisateur peut aussi régler le gain numérique pour n'importe quel canal. Appuyez sur la touche [DIGITAL] pour affecter l'ensemble des faders de StageMix au contrôle des

paramètres Digital Gain (Gain numérique). L'arrière-plan s'affiche en bleu pour indiquer que le mode Digital Gain est activé.

4.10.2 Mode Gain Compensation

La fonction Gain Compensation (Compensation du gain) peut être activée pour chaque canal d'entrée séparément sur les consoles de série CL. En mode Analog Gain (Gain analogique), la touche [GC] située sur les différentes bandes de canal permet d'activer ou de désactiver la fonction Gain Compensation y afférente à partir de StageMix.

La touche [GC] n'est disponible que pour les canaux assignés à un rack d'E/S Rio doté de la fonction Gain Compensation. La touche [GC] s'affiche en bleu lorsque la fonction Gain Compensation est activée sur le canal concerné.

En mode Analog Gain, un point bleu apparaît à côté du fader concerné pour indiquer la position initiale du gain analogique. Si la fonction Gain Compensation est désactivée pour un canal donné, le fader de contrôle de gain retournera sur cette position. (Pour plus de détails sur le mode Gain Compensation et les fonctions qui y sont associées, reportez-vous au mode d'emploi de la console de série CL.)

4.10.3 Liaison gain analogique/gain numérique

Lorsque la touche [LINK] (Liaison) est activée sur un canal d'entrée, toutes les modifications apportées au gain analogique seront liées au gain numérique.
Note : cette fonctionnalité est uniquement disponible sur la console de série CL équipée d'un microprogramme V2.0 ou supérieur.

La touche [LINK] n'est disponible que pour les canaux assignés à un rack d'E/S Rio doté de la fonction Gain Compensation.

Note : bien que la touche [LINK] puisse être activée ou désactivée à tout moment, la liaison entre gain analogique et gain numérique ne sera effective que si la fonction Gain Compensation est activée pour le canal d'entrée concerné.

4.10.4 ALL GC ON

Appuyez sur la touche [ALL GC ON] afin d'activer la fonction Gain Compensation sur le canal de la console assigné à l'entrée du rack d'E/S Rio fournissant la fonction Gain Compensation. Une boîte de dialogue de confirmation apparaît avant l'exécution de cette fonction.

4.10.5 ALL GC OFF

Appuyez sur [ALL GC OFF] afin de désactiver Gain Compensation sur l'ensemble des canaux. Une boîte de dialogue de confirmation apparaît avant l'exécution de cette fonction.

4.10.6 Input Port

Lorsque le mode GAIN est activé, le port d'entrée affecté à un canal donné s'affiche en haut de la bande de canaux concernée (l'égaliseur, le

panoramique et les dynamiques n'apparaissent pas lorsque le mode GAIN est activé). Input Port (Port d'entrée) est un paramètre destiné à l'affichage uniquement qui ne peut être modifié dans StageMix.

4.10.7 Alimentation fantôme

L'état de l'alimentation fantôme 48 V de chaque canal d'entrée s'affiche également en haut de la bande de canaux concernée lorsque le mode GAIN est activé. L'indicateur 48 V s'affiche en rouge lorsque l'alimentation dérivée est activée.
L'alimentation fantôme de chaque canal peut être activée ou désactivée à partir de StageMix, à condition toutefois que la préférence y afférente soit activée (ON) sur l'écran SETUP (reportez-vous à la section 10.5). Tapotez sur la touche [48V] ; une fenêtre contextuelle de confirmation s'ouvre.

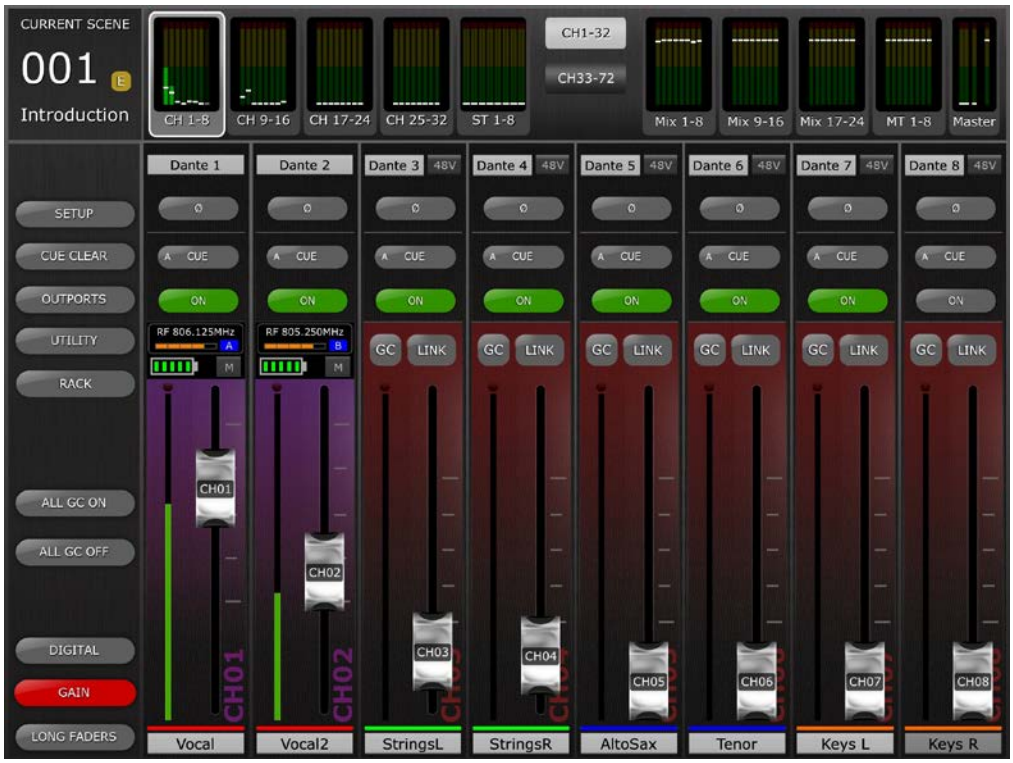
Par défaut, les indicateurs de l'alimentation fantôme 48V sont en mode d'affichage uniquement et ne peuvent pas être modifiés à partir de StageMix.

4.10.8 Phase

Le réglage Phase pour chaque canal d'entrée s'affiche à proximité du haut de la bande de canaux concernée lorsque le mode GAIN est activé. Vous pouvez modifier le réglage Phase dans StageMix en appuyant sur cette touche. Celle-ci apparaît avec un arrière-plan grisé lorsque le réglage Phase est normal et passe à l'orange dès que la valeur de Phase est inversée.

4.10.9 Commande et contrôle du microphone sans fil

Lorsqu'un microphone sans fil est assigné et affecté à un canal d'entrée, la couleur en arrière-plan du fader GAIN correspondant au canal passe au violet, et les fonctions de commande et de contrôle du microphone sans fil s'affichent au-dessus du fader.



Le fader commande le gain de sortie du canal lié au récepteur sans fil. Au-dessus du fader, l'état actuel de la pile du microphone s'affiche. L'état d'assourdissement de la sortie audio du récepteur apparaît à droite du témoin de charge. Appuyez dessus pour désactiver ou activer l'assourdissement de la sortie du récepteur.

Veuillez noter que lorsqu'un microphone sans fil fourni par Dante est assigné au canal, le gain analogique est inexistant du fait qu'il est remplacé par la commande de gain de sortie du récepteur.

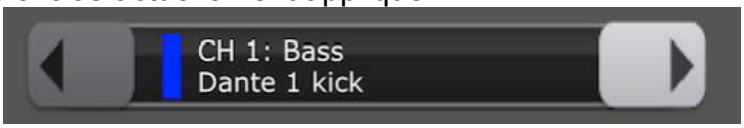
Au-dessus du témoin de charge et du voyant d'assourdissement se trouve l'indicateur de mesure d’intensité des radiofréquences et l'indication A/B de la diversité.

Toutes les autres commandes de la bande des canaux GAIN restent identiques à celles des autres types d'entrée, à l'exception de la compensation de gain et des commandes de liaison du gain analogique/numérique, qui ne s'appliquent pas aux entrées de microphone sans fil via Dante.

4.10.10 Assignation du port d'entrée

Pour accéder à la commande Input Port Patching (Assignation du port d'entrée), appuyez à deux reprises sur l'étiquette d'affichage de port au-dessus de la touche de commande Phase correspondant au canal d'entrée souhaité. Ceci entraîne l'ouverture de la vue Input Port Patch (Assignation du port d'entrée).

Le numéro et le nom du canal sélectionné s'affichent sur la ligne supérieure de la fenêtre, tout en haut de la vue. Au-dessous se trouve le port d'entrée actuellement appliqué.



Sélectionnez le type de port dans la zone inférieure de la vue, puis sélectionnez le port d'entrée requis pour changer l'assignation d'entrée du canal sélectionné.

Un message de confirmation du changement d'assignation peut s'appliquer. Cela dépend des réglages Patch Confirmation (Confirmation d'assignation) configurés dans User Preferences (Préférences utilisateur) sur la console de mixage connectée.

Pour modifier l'assignation d'un autre canal d'entrée, utilisez les touches de direction vers la gauche ou la droite pour faire défiler les canaux d'entrée des consoles vers le haut ou le bas. Autrement, appuyez sur l'une des deux touches de direction et maintenez-la enfoncée pour ouvrir une fenêtre de navigation, dans laquelle vous pourrez sélectionner directement le canal d'entrée de votre choix. Il convient de noter que les options CH Select Follow s'appliquent, telles que configurées dans StageMix [SETUP].

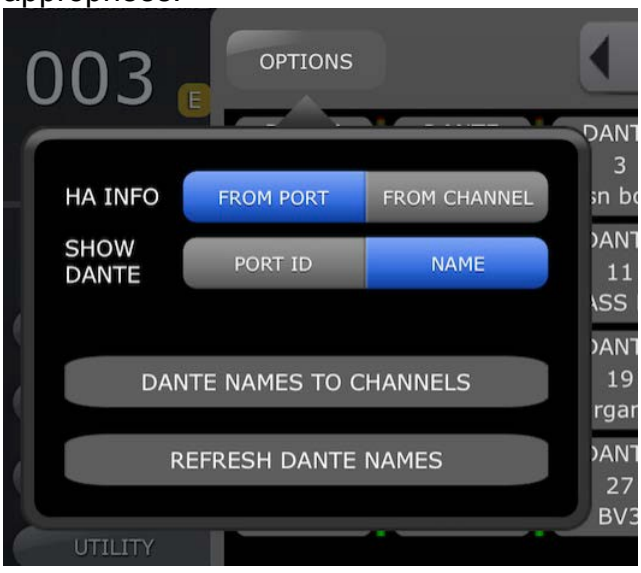
L'indicateur de niveau d'entrée s'affiche à droite de chaque touche d'assignation.

Sélectionnez [CLOSE] (Fermer) pour quitter la vue Input Port Patch.

4.10.11 Options de la vue Input Port Patch

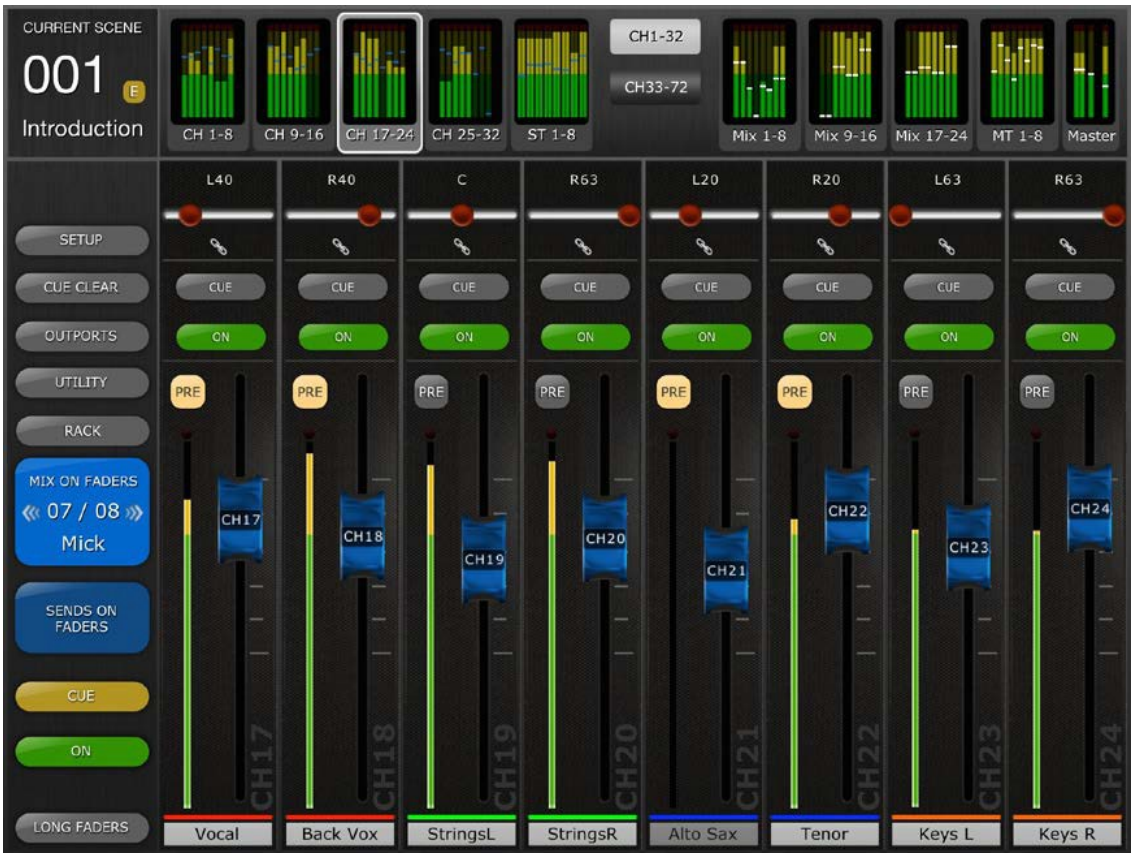
Dans le coin supérieur gauche de la vue Input Port Patch se trouve le menu Patch [OPTIONS], qui contient de nombreuses fonctions liées aux assignations d'entrée –

- **HA INFO – FROM PORT/FROM CHANNEL (Info HA – Depuis le port/le canal)**
  Cette fonction est identique à celle qui est sélectionnée sur la console connectée. Reportez-vous au mode d'emploi de la console pour plus d'informations sur cette fonction.
- **SHOW DANTE – PORT ID/NAME (Afficher ID/Nom de port Dante)**
  Cette option permet de choisir d'afficher ou non le numéro d'ID du port Dante ou le nom du canal Dante sur les touches d'assignation Dante. Si aucun nom de canal Dante n'a été configuré dans Dante Controller, aucun nom n'apparaîtra à l'écran. Si aucun port réseau Dante n'est assigné à un port d'entrée Dante de la console, ---- s'affichera sur les touches de sélection de l'assignation concernée.
- **DANTE NAMES TO CHANNELS (Coller les noms de port Dante sur les canaux)**
  Cette option permet d'effectuer des opérations de copier-coller des noms de port d'entrée du réseau Dante de la console sur tous les canaux d'entrée de la console qui leur sont assignés, et ce, en une seule opération. Il est nécessaire de répéter cette opération toutes les fois que les noms des canaux Dante sont modifiés. Veillez à sauvegarder la scène après avoir effectué cette opération.
- **REFRESH DANTE NAMES (Actualiser les noms de ports Dante)**
  StageMix extrait les noms de canal Dante pour les ports d'entrée Dante 1-64 à la phase de synchronisation initiale. Cependant, si l'un de ces noms est modifié par la suite depuis Dante Controller, vous pourrez utiliser cette fonction pour actualiser les noms de canal Dante dans StageMix. Si nécessaire, servez-vous de la fonction [DANTE NAMES TO CHANNELS] pour actualiser à nouveau les noms de canal et stockez-les dans les scènes appropriées.



4.11 SENDS ON FADERS

Appuyez sur la touche [SENDS ON FADERS] (Envoi de faders activé) dans la colonne gauche de l'écran Mixer pour accéder aux envois vers les bus Mix (Mixage) et Matrix (Matrice). En mode « SENDS ON FADERS », chaque fader commande le niveau d'envoi du signal envoyé à partir de son canal vers le bus Mix ou Matrix actuellement sélectionné. Les indicateurs de niveau liés aux faders dans la section « Navigation/Meter Bridge » affichent les positions de tous les niveaux d'envoi de mixage lorsque l'option Preference (Préférence) est activée (On) dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.4).



Une large touche [MIX ON FADERS] (Mixage de faders activé) affiche le numéro et le nom du bus Mix ou Matrix actuellement sélectionné. La couleur de cette touche correspond à celle des touches utilisées sur la console de série CL.

Les touches [CUE] et [ON] apparaissent sous la touche [SENDS ON FADERS], ce qui permet de soumettre au cue le bus Mix actuellement activé et de faire basculer celui-ci entre les états d'activation/désactivation.

Il existe deux méthodes pour sélectionner un bus Mix de destination :

a) Faites défiler la liste des bus Mix et Matrix vers le haut ou le bas par un geste de glisser sur la touche [MIX ON FADERS].

b) Appuyez sur la touche [MIX ON FADERS] pour accéder à l'écran contextuel qui permet d'effectuer la sélection directe d'un bus Mix ou Matrix.

Choisissez le bus de destination parmi les bus Mix 1-24 et Matrix 1-8. Le bus Mix actuellement sélectionné s'affiche sous forme d'une touche blanche comportant une coche. Les paires stéréo apparaissent comme de grandes touches.

Notes :

- Lorsque Surround Mode (Mode Surround) est activé, les bus Mix 1-6 sont indisponibles car ils sont affectés à fonctionner comme bus de sortie Surround.

- Lorsqu'un bloc Mix est sélectionné dans la section « Navigation/Meter Bridge », seuls les bus Matrix 1-8 sont disponibles dans l'écran contextuel « Select Target » (Sélection de la destination).

- Lorsqu'un bloc Matrix est sélectionné dans la section « Navigation/Meter Bridge », la touche [SENDS ON FADERS] est indisponible.

4.11.1 Niveaux d'envoi de mixage

En mode « SENDS ON FADERS », chaque fader de bande de canaux commande le niveau d'envoi du signal envoyé à partir du canal concerné vers le bus Mix ou Matrix actuellement sélectionné.

Note : si un bus Mix est réglé en mode « Fixed » (Fixe), les niveaux d'envoi vers ce bus Mix seront spécifiés sur 0 dB et ne pourront pas être

modifiés. Les faders des envois de mixage n'apparaissent pas en cas de sélection d'un bus Mix réglé sur le mode « Fixed ».

4.11.2 Activation des envois de mixage

En mode « SENDS ON FADERS », appuyez sur les touches [ON] des différentes bandes de canaux pour activer/désactiver l'envoi de mixage depuis chaque canal vers le bus Mix ou Matrix de destination actuellement sélectionné.

4.11.3 Mix Send PRE/POST

L'envoi à partir des différents canaux peut être affecté en position pré-fader ou post-fader. Vous pouvez appuyer sur la touche située au-dessus de l'indicateur de niveau de chaque bande de canaux, qui affiche l'état Pré/Post, pour en modifier l'affectation. La touche [PRE] s'affiche en jaune lorsqu'elle est activée (On) et en vert dans le cas contraire (Off).

4.11.4 Global PRE/POST

Appuyez sur la touche [PRE] et maintenez-la enfoncée pour procéder à des affectations globales en position de pré-fader ou post-fader. Une fenêtre contextuelle apparaît, qui présente les options suivantes :

- ALL MIX/MATRIX BUSSES PRE FOR THIS CHANNEL
- ALL MIX/MATRIX BUSSES POST FOR THIS CHANNEL
- CURRENT MIX/MATRIX BUS PRE FOR ALL CHANNELS
- CURRENT MIX/MATRIX BUS POST FOR ALL CHANNELS

4.11.5 Panoramique de mixage stéréo

Lorsqu'un bus Mix stéréo est activé en tant que « bus Mix de destination », un curseur de panoramique est disponible en haut de chaque bande de canaux en mode « SENDS ON FADERS ». Le réglage de ce curseur modifie la position de panoramique de l'envoi de ce canal vers le bus Mix stéréo actuellement activé. La valeur numérique de la position de panoramique s'affiche au-dessus du curseur.

Si la fonction Pan Link (Liaison de panoramique) est activée pour le bus Mix stéréo actuellement activé, une icône de liaison apparaîtra sous le curseur de panoramique. Lorsque la fonction Pan Link est activée, le réglage d'un curseur de panoramique de canal affecte le paramètre Pan (Panoramique) correspondant à ce canal et appliqué au bus Master stéréo ainsi qu'à tous les autres bus Mix stéréo reliés.

Note : Le mode Pan Link pour les différents bus Mix stéréo ne peut être activé que sur la console, et non dans StageMix.

Pour quitter le mode « SENDS ON FADERS », appuyez sur la touche [SENDS ON FADERS] dans la colonne de gauche.

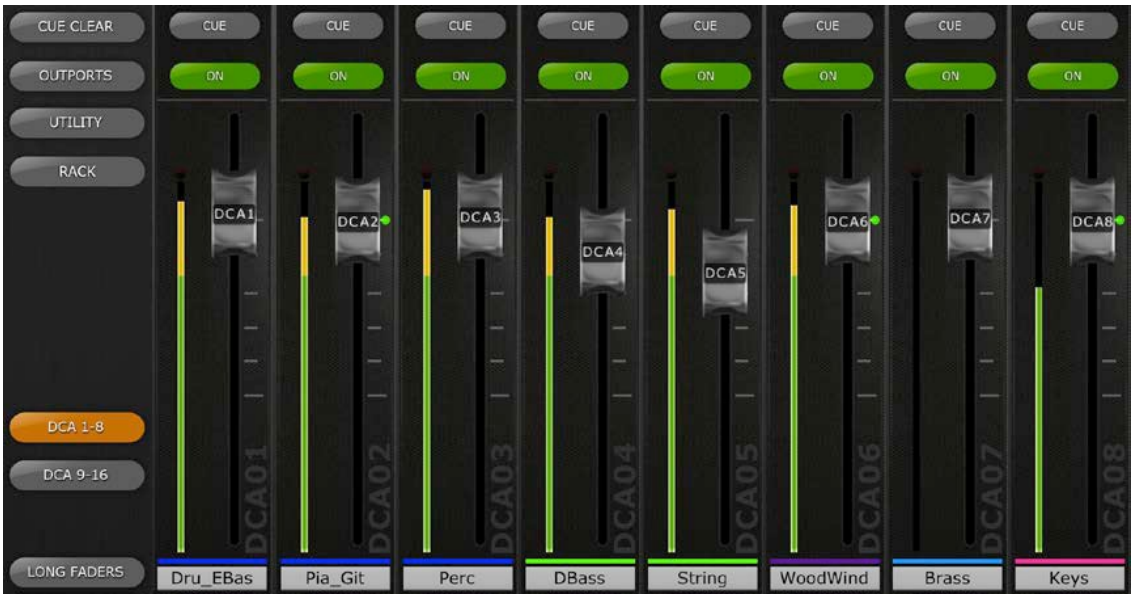
4.11.6 Vue d'ensemble des canaux MIX/MTX sélectionnés en mode Sends on Faders

Lorsque le mode Sends on Faders est activé pour la première fois, une vue d'ensemble des paramètres du canal Mix ou Mtx sélectionné s'affiche par défaut dans la zone située au-dessus des faders.
Le numéro et le nom du canal Mix ou Mtx sélectionné s'affichent à gauche avec l'indication de la couleur et du niveau de fader du bus Mix/Mtx avec des flèches pour la commande de repositionnement du niveau de sortie de mixage, les touches Cue et ON, la commande PAN/BAL et l'indication et la commande de routage du bus stéréo/mono (Mix uniquement).

Sur le côté droit apparaissent les affichages miniatures du PEQ, des dynamiques et des processeurs insérés, qui peuvent être utilisés pour accéder directement aux éditeurs correspondants.
Pour accéder à la commande Mix/Mtx Send Pan (Panoramique d'envoi de Mix/Mtx) applicable aux canaux d'entrée des bus d'envoi sélectionnés, servez-vous des touches de direction de la bande de contrôle, au-dessus de la touche [SETUP]. Pour revenir une fois de plus à la vue Selected Mix/Mtx (Mix/Mtx sélectionné), utilisez les mêmes touches de direction que précédemment.

4.12 FADERS DCA

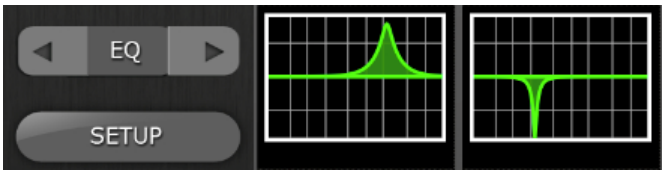
Appuyez sur la touche [DCA 1-8] ou [DCA 9-16] pour accéder aux 16 touches DCA de la console. Un voyant vert apparaît à côté de chacun des faders DCA lorsque celui-ci est réglé exactement sur 0 dB. Les faders DCA peuvent être rapidement réglés sur 0 dB en tapotant deux fois sur le fader, à condition que l'option Preference (Préférence) pertinente soit activée (On) dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.8).



Appuyez à nouveau sur la touche [DCA 1-8] ou [DCA 9-16] pour quitter la banque de faders DCA et retourner sur la banque précédemment sélectionnée. Autrement, appuyez sur n'importe quelle banque dans la section « Navigation/Meter Bridge » afin d'accéder directement à la banque de faders.

5.0 EQ / PAN / 5.1 / DYNAMIQUES

La zone de vignettes située en haut de chaque bande de canaux affiche une courbe d'égalisation, la position de panoramique, la position de panoramique Surround 5.1 ou l'état de dynamiques correspondant au canal en question.



Les touches situées à gauche des vignettes servent à sélectionner les modes EQ (Égaliseur), PAN (Panoramique), 5.1 ou Dynamics (Dynamiques) ; il suffit pour cela de tapoter sur les touches de déplacement du curseur vers la gauche ou la droite, selon le cas.

Note : l'option 5.1 ne sera disponible que si le mode Surround est activé sur la console, et uniquement dans le cas d'une console de série CL équipée d'un microprogramme V3 ou supérieur.

5.1 EQ

Chaque canal de la console de série CL est doté d'un égaliseur paramétrique (PEQ) dédié. Les consoles de série CL disposent aussi d'égaliseurs graphiques (GEQ) susceptibles d'être affectés aux canaux d'entrée ou de sortie (ou d'y être insérés). Un égaliseur paramétrique à 8 bandes (PEQ) peut également être utilisé en lieu et place d'un GEQ.

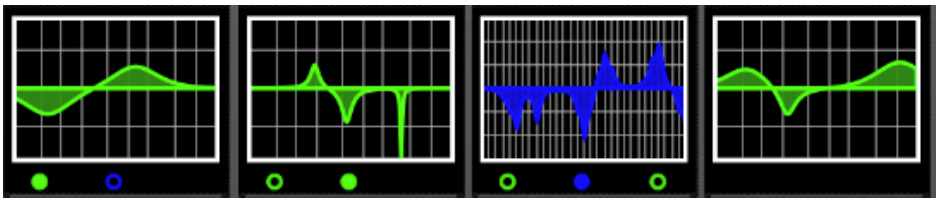
Note : l'affectation de GEQ aux canaux ainsi que le montage de PEQ à 8 bandes dans le rack des GEQ doivent être effectués à partir de la console et non dans l'application StageMix.

5.1.1 Courbe d'égaliseur dans la fenêtre de la console de mixage

La section EQ Curve (Courbe d'égaliseur) sur la fenêtre de la console de mixage signale à l'utilisateur les GEQ ou PEQ à 8 bandes disponibles sur l'ensemble des canaux. Si un GEQ ou un PEQ à 8 bandes est disponible sur un canal en plus de l'égaliseur paramétrique à 4 bandes dédié, l'utilisateur sera en mesure d'afficher la courbe de n'importe lequel de ces égaliseurs et d'accéder à l'écran d'édition de chacun des deux types d'égaliseur.

Les points verts et bleus situés sous les différentes courbes d'égaliseur indiquent les types d'égaliseur disponibles sur le canal concerné, la position d'insertion du GEQ ou du PEQ à 8 bandes, ainsi que le type d'égaliseur actuellement affiché pour ce canal. Un point vert signale la présence d'un égaliseur paramétrique et un point bleu celle d'un égaliseur graphique. Lorsque seul l'égaliseur paramétrique à 4 bandes dédié est actuellement disponible sur un canal donné, aucun point n'apparaîtra sous la courbe.

Dans une console CL, chaque canal dispose de deux points d'insertion au niveau desquels il est possible d'insérer un égalisateur graphique ou un égaliseur paramétrique à 8 bandes. Un point bleu ou vert apparaissant au milieu de la zone des vignettes EQ signale la présence d'un GEQ ou d'un PEQ à 8 bandes au point d'Insertion 1 alors qu'un point bleu ou vert sur le côté droit de cette zone indique une insertion de GEQ ou de PEQ à 8 bandes au point d'Insertion 2. Quant au point vert représentant l'égaliseur PEQ à 4 bandes dédié, il s'affiche toujours sur le côté gauche de la zone des vignettes.



Dans l'exemple ci-dessus :

- Le bus Mix 1 dispose d'un égaliseur graphique au point d'Insertion 1, signalé par le point bleu apparaissant au centre, sous la courbe. L'égaliseur PEQ à 4 bandes dédié est actuellement affiché à l'écran (le point vert apparaît en continu et la courbe est verte).
- Le bus Mix 2 est doté d'un égaliseur PEQ à 8 bandes au point d'Insertion 1, et c'est le PEQ à 8 bandes qui est actuellement affiché à l'écran (le point vert apparaît en continu et la courbe est verte).
- Le bus Mix 3 est doté d'un GEQ au point d'insertion 1 et d'un PEQ à 8 bandes au point d'Insertion 2, et c'est le GEQ qui est actuellement affiché à l'écran (le point bleu apparaît en continu et la courbe est bleue).
- Sur le bus Mix 4, seul le PEQ à 4 bandes dédié est disponible (aucun point ne s'affiche sous sa courbe).

5.1.2 Sélection de l'égaliseur paramétrique ou graphique

Sur le canal affichant un point vert ou bleu sous la courbe de l'égaliseur, l'utilisateur peut choisir d'afficher l'un ou l'autre des types d'égaliseur par un geste de glisser dans la zone de la courbe de l'égaliseur concerné.

5.1.3 Accès aux écrans d'édition de l'égaliseur

Pour accéder aux écrans d'édition des égaliseurs PEQ et GEQ, tapotez sur la courbe de l'égaliseur afin d'ouvrir l'écran EQ Editing (Édition de l'égaliseur) approprié.

- Si la courbe du PEQ dédié s'affiche, l'écran d'édition PEQ sera accessible.
- Si une courbe GEQ s'affiche, l'écran d'édition GEQ sera accessible.
- Si une courbe de PEQ à 8 bandes s'affiche, l'écran d'édition du PEQ à 8 bandes sera accessible.

Note : l'écran d'édition de l'égaliseur est accessible dès que vous relâchez le doigt de la courbe. Les gestes de glisser ne permettent pas d'accéder aux écrans d'édition.

5.2 ÉDITION DE L'ÉGALISEUR PARAMÉTRIQUE

(La capture d'écran ci-dessus montre l'écran du logiciel EQ Editor de la console de série CL équipée du microprogramme V4.)

Le nom, la couleur, le fader, les indicateurs de niveau et les touches [ON] et [CUE] associés au canal actuellement sélectionné s'affichent dans la colonne de gauche. Des touches fléchées apparaissent dans le coin inférieur gauche, qui permettent de naviguer entre les différents canaux « précédent » et « suivant ».

- Appuyez sur une de ces touches et relâchez-la pour naviguer vers le haut ou le bas et accéder au prochain canal disponible.
- Appuyez sur l'une de ces touches et maintenez-la enfoncée pour accéder à une série de touches qui vous permettent de naviguer directement vers n'importe quel canal d'entrée ou de sortie disponible sur la console.

Les touches placées au-dessus de la section des bandes de canaux offrent un accès direct à l'écran Dynamics Editing (Édition des dynamiques) du canal actuellement sélectionné. Lorsqu'un GEQ ou un PEQ à 8 bandes est affecté à ce canal, ces touches permettent également d'accéder directement à l'écran d'édition de l'égaliseur concerné. Lorsque la console est en mode Surround,

ces touches permettent également d'accéder directement à l'éditeur de panoramique 5.1. La navigation entre les deux écrans obéit au schéma suivant :

PEQ <-> GEQ <-> 5.1 <-> DYN <-> PEQ <-> GEQ, etc.

Note : les indicateurs d'entrée/sortie affichent les niveaux d'entrée et de sortie de la section EQ.
Il n'est possible de régler qu'une seule bande d'égaliseur paramétrique à la fois. Appuyez sur l'un des cercles verts pour sélectionner la bande de votre choix. Celle-ci sera mise en surbrillance en jaune. Les bandes de l'EQ dans StageMix sont étiquetées comme suit :

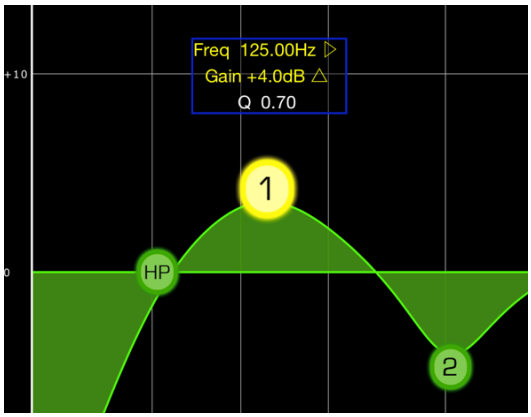
HP = HPF (Filtre passe-haut) (canaux d'entrée uniquement)
1 = Low Band (Bande basses fréquences)
2 = Low-Mid Band (Bande basses à moyennes fréquences)
3 = High-Mid Band (Bande moyennes à hautes fréquences)
4 = High Band (Bande hautes fréquences)

Les valeurs actuellement sélectionnées pour les paramètres Freq (Fréquence), Gain et Q (Largeur de bande) s'affichent pour la bande d'égaliseur sélectionnée.

Vous pouvez régler la fréquence ou le gain en faisant glisser le cercle autour du graphique. La valeur de Q peut être réglée à l'aide d'un mouvement de « pincement » sur l'iPad : il suffit de maintenir un doigt (ou le pouce) appuyé sur l'écran tout en rapprochant ou en éloignant de celui-ci un autre doigt.

ASTUCE
La méthode la plus pratique et la plus précise pour régler la largeur de bande consiste à exécuter un mouvement de pincement vertical avec le pouce et l'index.

Lorsqu'une bande d'égaliseur est déplacée, la valeur du paramètre correspondant s'affiche en jaune pour indiquer qu'elle a été modifiée.
Les petites flèches indiquent la direction dans laquelle la bande doit être déplacée pour reprendre la position précédemment occupée.



5.2.1 Gain Lock (Verrouillage de gain) et Frequency Lock (Verrouillage de fréquence)

Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire de régler le gain sans changer la fréquence ou d'ajuster la fréquence sans modifier le gain.

Dans ce cas, il conviendra d'utiliser les fonctions « Frequency Lock » (Verrouillage de fréquence) ou « Gain Lock » (Verrouillage de gain). Les touches correspondant à ces fonctions sont situées au-dessus du graphique de l'EQ.

Les touches « Lock » (Verrouillage) affectent les 4 bandes (mais pas le filtre passe-haut). Lors du réglage d'une bande, la valeur du paramètre verrouillé s'affiche en rouge. La fonction de verrouillage de panneau est automatiquement désactivée dès que vous accédez à un canal différent ou sélectionnez une autre bande d'égaliseur.

5.2.2 Filtre passe-haut

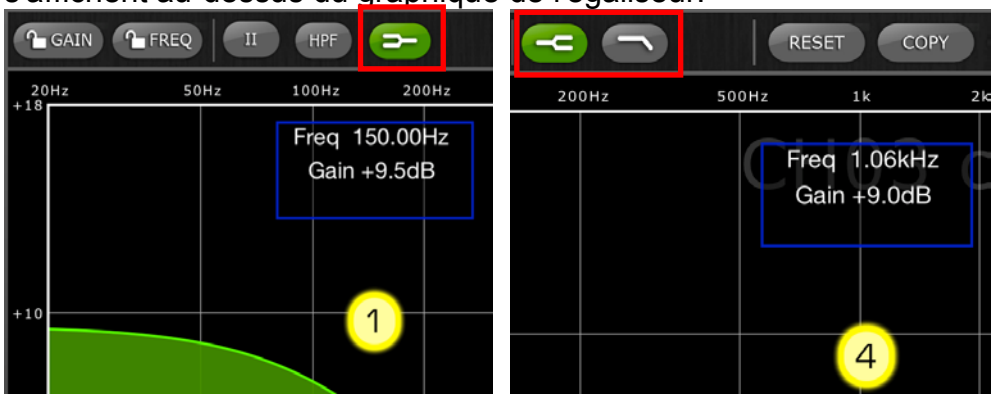
Lorsqu'un canal d'entrée est sélectionné dans l'écran EQ Editing, une touche [HPF] (Filtre passe-haut) apparaît en haut du graphique de l'égaliseur. Appuyez sur cette touche pour basculer entre les états d'activation/désactivation du filtre passe-haut. Lorsque la touche s'affiche en vert, le filtre passe-haut est activé. Le filtre passe-haut ne dispose ni de paramètre de gain ni de largeur de bande, mais uniquement d'une bande de fréquences.

Vous pouvez régler la pente du filtre passe-haut d'un canal d'entrée entre -6 dB et -12 dB par octave en appuyant sur les touches de l'écran flottant au-dessus du point HP.

Lorsqu'un canal de sortie est sélectionné dans l'écran EQ Editing, la touche [HPF] apparaîtra uniquement si la bande 1 est affectée à la fonction HPF.

5.2.3 Bandes 1 et 4 de l'égaliseur

Les bandes 1 et 4 de l'égaliseur présentent des choix supplémentaires au niveau du type de bande. Les deux bandes peuvent être affectées à des fonctions de type shelving ou cloche et la bande 4 peut, en outre, servir de filtre passe-bas. La bande 1 joue le rôle d'un filtre passe-haut pour les canaux Mix, Matrix et Master stéréo/mono. Lorsque l'une de ces bandes est sélectionnée, les touches supplémentaires pertinentes s'affichent au-dessus du graphique de l'égaliseur.



5.2.4 EQ ON

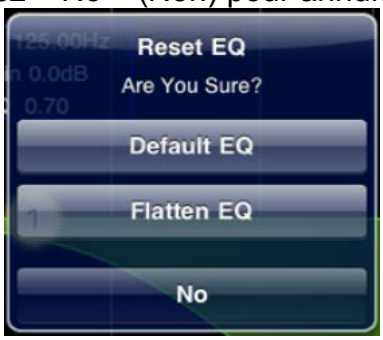
Vous pouvez activer/désactiver l'égaliseur de canaux à l'aide de la touche [EQ ON] (Activation de l'égaliseur), située dans le coin supérieur

droit de l'écran EQ. La touche est verte lorsque l'EQ est activé. Lorsque l'EQ est désactivé, la courbe de l'EQ est grisée.

5.2.5 Réinitialisation de l'égaliseur

La touche [RESET] (Réinitialisation) située au-dessus de la courbe de l'égaliseur permet de restaurer ce dernier sur ses valeurs par défaut ou sur la valeur Flat (Plat). Lorsque vous appuyez sur la touche [RESET], le message contextuel de confirmation « Are You Sure? » (Êtes-vous sûr ?) apparaît avant l'exécution de l'action.

- La sélection de « Default EQ » (Égaliseur par défaut) réinitialise tous les paramètres de l'EQ du canal sélectionné sur leur valeur par défaut, notamment le filtre passe-haut.
- La sélection de « Flatten EQ » (Égaliseur plat) règle le gain des bandes 1 à 4 sur 0 dB, mais ne modifie pas les valeurs des paramètres Q et Frequency.
- Sélectionnez « No » (Non) pour annuler et quitter cette fonction.



5.2.6 Type d'égaliseur

Sur la version V3 du microprogramme de la console CL, le paramètre EQ Type (Type d'égaliseur) pour chaque PEG est réglé par défaut sur Type I. Cependant, il est possible de la spécifier sur Type II en appuyant sur la touche [II] située en haut de l'écran d'édition de l'égaliseur.

Dans les versions V4 ou supérieures du microprogramme de la console CL, le paramètre EQ Type dispose de cinq valeurs, qu'il est possible de modifier en appuyant sur la touche correspondante permettant d'afficher la fenêtre contextuelle appropriée :

5.2.7 Opérations de copier/coller liée au PEQ

Les réglages des paramètres de l'égaliseur paramétrique peuvent être copiés/collés entre deux PEQ. Appuyez sur la touche [COPY] (Copier) pour saisir les réglages de paramètre du GEQ actuellement sélectionné. Naviguez jusqu'à un autre canal puis appuyez sur [PASTE] (Coller).

Note : la touche [PASTE] est disponible uniquement lorsqu'un canal approprié a été sélectionné. Les PEQ des canaux d'entrée Input Channel ne peuvent être copiés dans d'autres canaux d'entrée ; de la même manière, les PEQ des canaux de sortie ne peuvent être copiés dans d'autres canaux de sortie.

5.2.8 RTA ON

Une fonction Real-Time Analyzer (RTA, Analyseur en temps réel) est intégrée dans l'écran d'édition du PEQ. Le microphone intégré de l'iPad est utilisé comme source d'entrée pour la fonction RTA. Il est également possible d'utiliser un micro externe connecté à la prise de casque. Le niveau de gain est sélectionné dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.19).

Lorsque la touche [RTA ON] (RTA activé) est mise en surbrillance sur fond vert, un analyseur en temps réel RTA à 61 ou 121 bandes s'affiche sur le graphique d'édition de l'égaliseur. Le nombre de bandes utilisées pour l'analyseur RTA peut être sélectionné depuis l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.20). Cette fonction est principalement destinée à permettre à l'ingénieur du son de se déplacer autour de la scène et d'identifier les fréquences problématiques en différents endroits qui pourraient être corrigées en utilisant les égaliseurs paramétriques ou graphiques.

5.2.9 RTA HOLD

Appuyez sur la touche [HOLD] (Maintien) pour activer cette fonction. La touche apparaît en surbrillance sur fond jaune. Le mode RTA HOLD (Maintien de l'analyseur en temps réel) est sélectionné dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.18).

5.2.10 CONTOURNEMENT DE BANDE

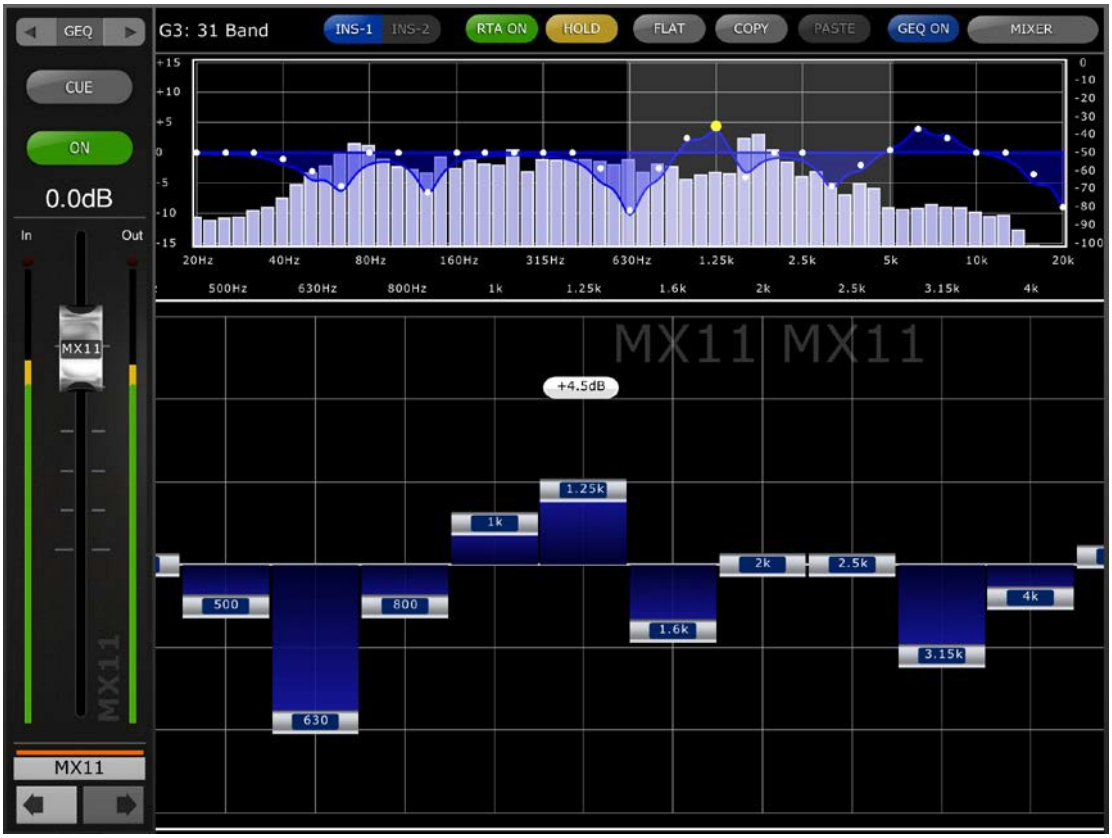
La version V4 du microprogramme de la console CL autorise le contournement indépendant de chacune des bandes de PEQ en utilisant les touches étiquetées 1-4 apposéesau-dessus de la zone d'édition. Les touches sont mises en surbrillance en orange lorsqu'une bande a été contournée.

Pour quitter la fenêtre de l'EQ et revenir sur la fenêtre de la console, appuyez sur la touche [MIXER] située en haut de l'écran.

5.3 ÉDITION DE L'ÉGALISEUR GRAPHIQUE

Vue d'ensemble du GEQ
Dans la portion supérieure de l'écran d'édition de l'égaliseur graphique, la courbe GEQ complète s'affiche avec les positions de gain pour les 31 bandes. Les points blancs représentent la position de chacune des 31 bandes. (Ces points passent au jaune et grossissent dès que vous les touchez dans la section d'édition ci-dessous.)

Les données RTA s'affichent en arrière-plan de la section GEQ Overview lorsque la fonction RTA est réglée sur ON dans cet écran.



Le nom, la couleur, le fader, les indicateurs de niveau et les touches [ON] et [CUE] affectés au canal actuellement sélectionné s'affichent dans la colonne de gauche. Des touches fléchées apparaissent dans le coin inférieur gauche, qui permettent de naviguer entre les différents canaux « précédent » et « suivant ». En appuyant sur ces touches, vous accédez uniquement aux autres canaux auxquels des égaliseurs graphiques ont été affectés.

Note : les indicateurs d'entrée/sortie affichent les niveaux d'entrée et de sortie de la section EQ.

5.3.1 Navigation dans la section GEQ Overview

Tapotez n'importe où dans la section GEQ Overview (Vue d'ensemble du GEQ) pour entraîner le saut des curseurs GEQ de la section d'édition sur la plage de valeurs du GEQ (représentée par une zone grisée dans la vue d'ensemble). Touchez la plage sélectionnée dans la section GEQ

Overview, puis faites-la glisser vers la gauche/droite pour faire défiler la plage de valeurs des curseurs GEQ.

5.3.2 Position du rack

La position du rack du GEQ du canal s'affiche dans la zone supérieure gauche de l'écran GEQ.

5.3.3 Type de GEQ

À côté de la position du rack, le type du GEQ est identifié comme étant soit « 31Band » (31 bandes) ou « Flex 15 ». Dans le cas d'un GEQ de type Flex 15, la valeur la plus élevée indique le nombre restant de bandes disponibles pour cet égaliseur graphique. Au fur et à mesure que chaque bande est réglée sur une valeur qui s'éloigne de 0 dB, le nombre de bandes disponibles diminue. Ce nombre s'affiche en rouge lorsqu'il n'y a plus aucune bande disponible pour l'édition.

5.3.4 Position d'insertion

La touche située à côté de l'indication du type de GEQ spécifie si l'égalisateur graphique est inséré dans Insertion 1 ou Insertion 2. Dans le cas, relativement rare toutefois, de l'insertion d'un égaliseur graphique dans les deux positions à la fois, cette touche sert à sélectionner l'égaliseur devant être utilisé.

Note : cette fonctionnalité est uniquement disponible sur la console de série CL équipée d'un microprogramme V2.0 ou supérieur.

5.3.5 RTA ON

Une fonction Real-Time Analyzer est intégrée dans l'écran d'édition du GEQ. Le microphone intégré de l'iPad est utilisé comme source d'entrée pour la fonction RTA. Il est également possible d'utiliser un micro externe connecté à la prise de casque. Le niveau de gain est sélectionné dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.19).

Lorsque la touche [RTA ON] est mise en surbrillance sur fond vert, un analyseur en temps réel RTA à 61 ou 121 bandes s'affiche dans la Vue d'ensemble du GEQ. Le nombre de bandes utilisées pour l'analyseur RTA peut être sélectionné depuis l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.20).

5.3.6 RTA HOLD

Appuyez sur la touche [HOLD] pour activer cette fonction. La touche apparaît en surbrillance sur fond jaune. Le mode RTA Hold est sélectionné dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.18).

5.3.7 GEQ FLAT

La touche [FLAT] réinitialise toutes les bandes GEQ sur la position 0 dB. Une boîte de dialogue de confirmation apparaît avant l'exécution de cette fonction.

5.3.8 Opérations de copier/coller liées au GEQ

Les réglages du paramètre GEQ peuvent être copiés et collés depuis un GEQ dans un autre. Appuyez sur la touche [COPY] (Copier) pour saisir les réglages de paramètre du GEQ actuellement sélectionné. Naviguez jusqu'à un autre canal ayant un GEQ affecté, puis appuyez sur [PASTE] (Coller).

Note : la touche [PASTE] ne sera disponible que si un GEQ approprié a été sélectionné. Seuls les GEQ à 31 bandes susceptibles d'utiliser jusqu'à 15 bandes peuvent être copiés sur un GEQ Flex 15.
Les réglages copiés à partir de la console de série CL ne peuvent pas être collés dans l'application StageMix.

5.3.9 GEQ ON

Cliquez sur la touche [GEQ ON], située dans la partie supérieure droite de l'écran, pour activer ou désactiver le GEQ. La touche s'affiche en bleu lorsque le GEQ est activé et en vert lorsqu'il est désactivé. Lorsque le GEQ est désactivé, la courbe d'affichage correspondante apparaît également en vert.

5.3.10 Édition des bandes GEQ

Les curseurs situés dans la portion inférieure de l'écran du GEQ permettent d‘éditer chaque bande d'égaliseur séparément. Il est possible d'éditer plusieurs bandes simultanément en faisant apparaître jusqu'à 10 bandes en même temps. Touchez les curseurs argentés correspondant à une ou plusieurs bandes et déplacez-les verticalement pour régler le gain de chaque bande. La valeur du paramètre de gain apparaît sur l'écran flottant qui s'affiche au-dessus d'un curseur GEQ dès que vous le touchez.

Note : les curseurs deviennent transparents et ne peuvent plus être actionnés lorsqu'il n'y a plus aucune bande disponible pour un GEQ Flex 15.

5.3.11 Navigation dans la section d'édition du GEQ

Outre la navigation dans la section supérieure de GEQ Overview, appliquez un geste de glisser pour naviguer parmi les bandes GEQ dans la section d'édition inférieure.

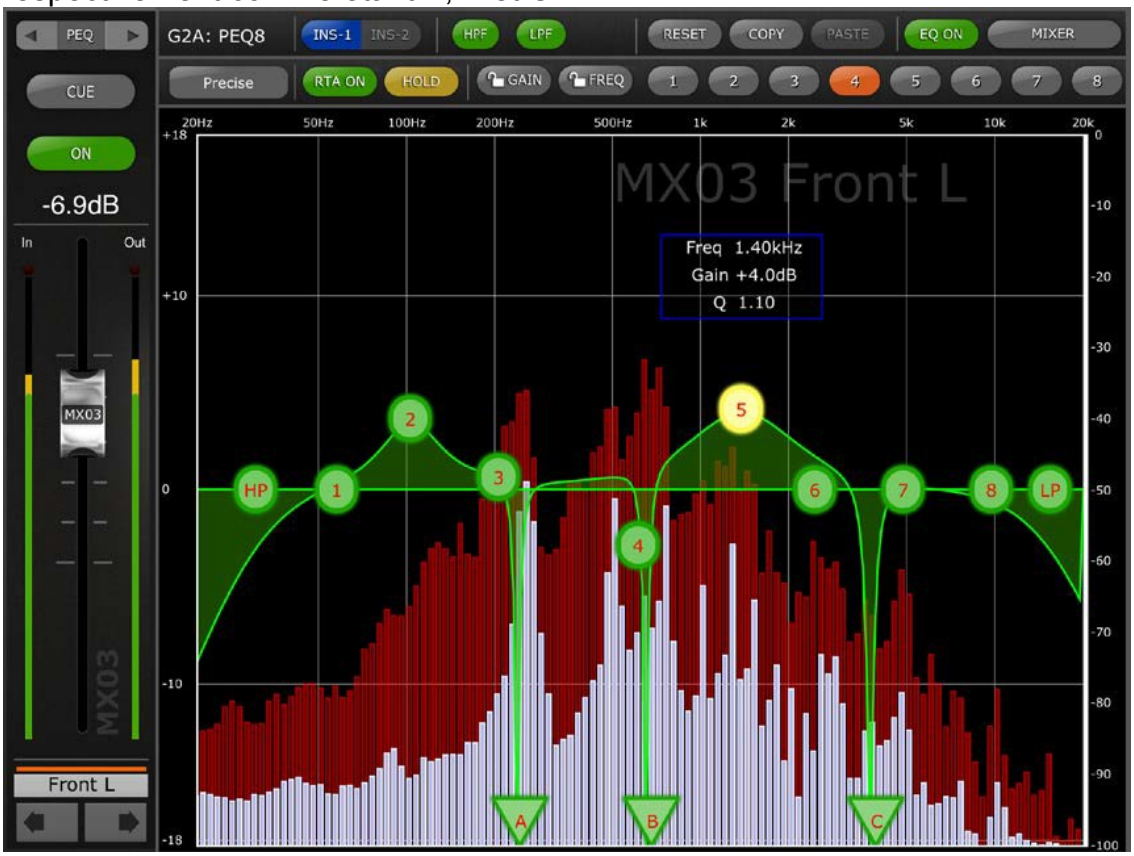
Si vous avez accédé à l'éditeur de GEQ depuis la fenêtre de la console, appuyez sur la touche [MIXER] en haut à droite de l'écran pour revenir à la fenêtre de la console.

Si vous avez accédé à l'éditeur de GEQ à partir de l'écran Rack, appuyez sur la touche [X] dans le coin supérieur droit afin de revenir à l'écran Rack.

5.4 ÉDITION DE L'ÉGALISEUR PARAMÉTRIQUE À 8 BANDES

Il n'est possible de régler qu'une seule des 8 bandes d'égaliseur paramétrique à la fois. Appuyez sur l'un des cercles verts pour sélectionner la bande de votre choix. Celle-ci sera mise en surbrillance en jaune. Les bandes d'égalisation sont étiquetées comme suit : HP (High Pass Filter) (Filtre passe-haut), 1-8 et LP (Low Pass Filter) (Filtre passe-bas).

En outre, trois filtres coupe-bande sont également fournis, étiquetés respectivement comme étant A, B et C.



5.4.1 EQ TYPE (Type d'égaliseur)

Le paramètre EQ Type dispose de quatre valeurs, qu'il est possible de modifier en appuyant sur la touche permettant d'ouvrir une fenêtre contextuelle :

5.4.2 HPF

Une touche [HPF] (Filtre passe-haut) s'affiche en haut du graphique de l'égaliseur. Appuyez sur cette touche pour basculer entre les états d'activation/désactivation du filtre passe-haut. Lorsque la touche s'affiche en vert, le filtre passe-haut est activé. Le filtre passe-haut ne dispose ni de paramètre de gain ni de largeur de bande, mais uniquement d'une bande de fréquence.

Vous pouvez régler la pente du filtre HPF sur une valeur comprise entre -6 dB, -12 dB, -18 dB et -24 dB par octave en appuyant sur les touches de l'écran flottant au-dessus du point HP.

5.4.3 LPF

Une touche [LPF] (Filtre passe-bas) s'affiche en haut du graphique de l'égaliseur. Appuyez sur cette touche pour basculer entre les états d'activation/désactivation du filtre passe-bas. Lorsque la touche s'affiche en vert, le filtre passe-bas est activé. Le filtre passe-bas ne dispose ni de paramètre de gain ni de largeur de bande, mais uniquement d'une bande de fréquence.

Vous pouvez régler la pente du filtre LPF sur une valeur comprise entre -6 dB, -12 dB, -18 dB et -24 dB par octave en appuyant sur les touches de l'écran flottant au-dessus du point LP.

5.4.4 RÉINITIALISATION DE L'ÉGALISEUR

La touche [RESET] (Réinitialisation) située au-dessus de la courbe de l'égaliseur permet de restaurer ce dernier sur ses valeurs par défaut ou sur la valeur Flat (Plat). Lorsque vous appuyez sur la touche [RESET], le message contextuel de confirmation « Are You Sure? » (Êtes-vous sûr ?) apparaît avant l'exécution de l'action.

- La sélection de « Default EQ » (Égaliseur par défaut) réinitialise tous les paramètres de l'EQ du canal sélectionné sur leur valeur par défaut, notamment le filtre passe-haut.
- La sélection de « Flatten EQ » (Égaliseur plat) règle le gain des bandes 1 à 8 sur 0 dB, mais ne modifie pas les valeurs des paramètres Q (Largeur de bande) et Frequency (Fréquence).
- Sélectionnez « No » (Non) pour annuler et quitter cette fonction.

5.4.5 COPIER/COLLER DE L'ÉGALISEUR PEQ

Les réglages de paramètres peuvent être copiés et collés depuis un PEQ à 8 bandes dans un autre. Appuyez sur la touche [COPY] (Copier) pour saisir les réglages de paramètres du PEQ à 8 bandes actuellement sélectionné. Naviguez jusqu'à un autre canal puis appuyez sur [PASTE] (Coller).

Note : la touche [PASTE] (Coller) est disponible uniquement en cas de sélection d'un canal comportant un PEQ à 8 bandes.

5.4.6 EQ ON

Vous pouvez activer/désactiver l'égaliseur de canaux à l'aide de la touche [EQ ON] (Activation de l'égaliseur) située dans le coin supérieur droit de l'écran EQ. La touche est verte lorsque l'EQ est activé. Lorsque l'EQ est désactivé, la courbe de l'EQ est grisée.

5.4.7 Position d'insertion

La touche située au-dessus de la zone d'édition du PEQ à 8 bandes spécifie si ce dernier est inséré dans Insertion 1 ou Insertion 2. Dans le cas, relativement rare toutefois, de l'insertion d'un PEQ à 8 bandes dans les deux positions à la fois, cette touche sert à sélectionner l'égaliseur devant être utilisé.

5.4.8 RTA ON

Une fonction Real-Time Analyzer est intégrée dans l'écran d'édition du PEQ à 8 bandes. Le microphone intégré de l'iPad est utilisé comme source d'entrée pour la fonction RTA. Il est également possible d'utiliser un micro externe connecté à la prise de casque. Le niveau de gain est sélectionné dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.19).

Lorsque la touche [RTA ON] est mise en surbrillance sur fond vert, un analyseur en temps réel RTA à 61 ou 121 bandes s'affiche dans le graphique d'édition du PEQ à 8 bandes. Le nombre de bandes utilisées pour l'analyseur RTA peut être sélectionné depuis l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.20).

5.4.9 RTA HOLD

Appuyez sur la touche [HOLD] pour activer cette fonction. La touche apparaît en surbrillance sur fond jaune. Le mode RTA Hold est sélectionné dans l'écran Setup (reportez-vous à la section 10.18).

5.4.10 Gain Lock et Frequency Lock

Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire de régler le gain sans changer la fréquence ou d'ajuster la fréquence sans modifier le gain. Dans ce cas, il conviendra d'utiliser les fonctions « Frequency Lock » (Verrouillage de fréquence) ou « Gain Lock » (Verrouillage de gain). Les touches correspondant à ces fonctions sont situées au-dessus du graphique de l'EQ.

Les touches « Lock » (Verrouillage) affectent les 8 bandes mais ni le filtre passe-haut ni les 3 filtres passe-bande. Lors du réglage d'une bande, la valeur du paramètre verrouillé s'affiche en rouge. La fonction de verrouillage de panneau est automatiquement désactivée dès que vous accédez à un canal différent ou sélectionnez une autre bande d'égaliseur.

5.4.11 CONTOURNEMENT DE BANDE

Chacune des bandes du PEQ à 8 bandes peut être contournée indépendamment en utilisant les touches étiquetées 1-8 au-dessus de la zone d'édition. Les touches sont mises en surbrillance en orange lorsqu'une bande a été contournée.

5.4.12 FILTRES COUPE-BANDE

Le PEQ à 8 bandes comprend 3 filtres coupe-bande, étiquetés comme A, B et C. Les touches en forme de triangle au bas de la zone d'édition représentent les trois filtres coupe-bande.
Faites glisser ces touches horizontalement pour sélectionner la fréquence des filtres coupe-bande. Un écran flottant apparaît au-dessus de la touche pour indiquer les valeurs des paramètres Frequency et Q.

La touche [ON] dans l'écran flottant sert à activer le filtre coupe-bande.

Lorsqu'un filtre coupe-bande est sélectionné et sa touche est mise en surbrillance en jaune, la valeur de Q pour ce filtre peut être réglée à l'aide d'un mouvement de « pincement ».

Si vous avez accédé à l'éditeur du PEQ à 8 bandes depuis la fenêtre de la console de mixage, appuyez sur la touche [MIXER] en haut à droite de l'écran pour revenir à la fenêtre de la console de mixage.

Si vous avez accédé à l'éditeur du PEQ à 8 bandes à partir de l'écran Rack, appuyez sur la touche [X] dans le coin supérieur droit afin de revenir à l'écran Rack.

5.5 PANORAMIQUE EN SORTIE VERS LES BUS STÉRÉO

Lorsque le mode PAN est sélectionné à l'aide des touches décrites dans la section 5.0, les images des 8 vignettes affichent un curseur indiquant la position du panoramique en sortie vers les bus stéréo pour les différents canaux. La valeur numérique de la position de panoramique s'affiche au-dessus de chaque curseur.

Tapotez deux fois sur le curseur pour définir la position de panoramique sur le centre.

Les mentions qui s'affichent indiquent si le canal est affecté aux bus ST, mono ou LCR.

- La mention « ST » s'affichera en rouge si le canal est affecté au bus stéréo.
- La mention « M » s'affichera en jaune si le canal est affecté au bus mono.
- La mention « LCR » s'affichera en blanc si le canal est affecté au bus LCR.

Tapotez sur les étiquettes de texte pour ouvrir un menu déroulant permettant de modifier l'affectation des bus.

5.5.1 Balance

Il est possible d'affecter les entrées 1-8 en mode Pan ou Balance à partir de la console de série CL. La mention « BAL » s'affiche sous le curseur

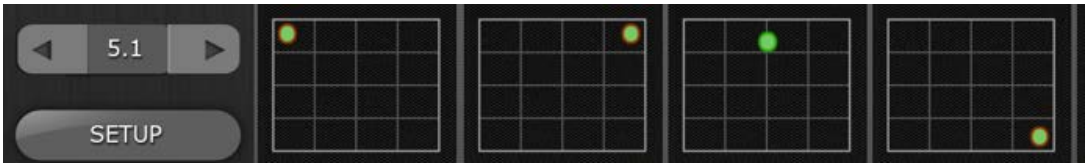
de panoramique lorsqu'un canal d'entrée stéréo est en mode Balance. Le curseur de panoramique sert à régler la balance.

Si la mention « BAL » ne s'affiche pas, les canaux d'entrée stéréo seront en mode Pan normal. Les positions panoramiques respectives des parties gauche et droite du canal d'entrée stéréo peuvent être réglées séparément en mode Pan. Une touche affichant [L] ou [R] apparaît au-dessus du curseur Pan sous ce mode. Appuyez sur cette touche pour basculer entre les parties gauche et droite du canal d'entrée stéréo afin de régler la position de panoramique pour chaque partie séparément.

Les bus Mix et Matrix fournissent un contrôle de la balance lorsqu'ils sont configurés en paires stéréo. La mention « BAL » s'affiche sous le curseur de panoramique lorsqu'un bus Mix ou Matrix est configuré en paire stéréo.

5.6 PANORAMIQUE SURROUND

Lorsque le mode Surround est activé dans la console, l'image de la vignette de chaque canal affiche la position du signal du canal dans le champ surround lorsque le mode 5.1 est sélectionné dans StageMix.



Tapotez sur une des vignettes de Surround Pan dans la Fenêtre de la console de mixage pour accéder à l'écran Surround Pan Edit (Édition de panoramique de surround).

5.6.1 Édition de panoramique de surround – Canaux d'entrée mono

Dans l'écran Surround Pan Editing, déplacez le point de panoramique autour du graphique d'édition pour positionner le signal dans le champ surround.

Lorsqu'un canal est balayé complètement vers une sortie spécifique (L, C, R, Ls, Rs ou LFE), un cercle rouge apparaît autour du bord du point de panoramique concerné.

Des touches liées à l'icône de haut-parleur sont disponibles à l'extérieur du graphique de panoramique de surround et permettent d'activer ou de désactiver les affectations de sortie pour le canal actuellement sélectionné.

5.6.2 Édition de panoramique de surround – Canaux d'entrée stéréo

Lorsqu'un canal d'entrée stéréo est sélectionné, des points distincts sont disponibles pour contrôler les côtés gauche et droit du canal d'entrée stéréo. Déplacez les points de panoramique L et R autour du graphique d'édition afin de positionner les signaux de gauche et de droite dans le champ surround. Les deux points peuvent être déplacés simultanément.

Des touches liées à l'icône de haut-parleur sont disponibles à l'extérieur du graphique de panoramique surround et permettent d'activer ou

de désactiver les affectations de sortie pour le canal actuellement sélectionné. Ces affectations s'appliquent à n'importe quel côté du canal d'entrée stéréo actuellement mis en surbrillance en jaune.

5.6.3 Verrouillage L/R et F/R

Les touches situées en haut de l'écran Surround Pan Editing permettent de verrouiller le balayage panoramique L/R (Gauche/Droite) ou F/R (Avant/Arrière).

Lorsque la touche [L/R] s'affiche en rouge, le point de panoramique de surround ne peut être déplacé vers la gauche ou la droite. Seul le mouvement en avant/arrière est autorisé.

Lorsque la touche [F/R] s'affiche en rouge, le point de panoramique de surround ne peut être déplacé vers l'avant ou l'arrière. Seul le mouvement vers la gauche/droite est autorisé.

5.6.4 Divergence et niveau LFE

Les curseurs situés à la droite du graphique de panoramique de surround permettent de régler les paramètres de divergence et de niveau de LFE (Effet basse fréquence).

5.7 PROCESSEURS DE DYNAMIQUES

Lorsque le mode DYN est sélectionné à l'aide des touches décrites dans la section 5.0, l'état des deux processeurs de dynamiques du canal sont visibles :

Dynamics 1 s'affiche dans la partie supérieure de la vignette et Dynamics 2 dans la partie inférieure. (Sur les canaux de sortie, seul le paramètre Dynamics 1 est disponible.)

La valeur du paramètre de seuil pour les différents réglages de dynamiques s'affiche numériquement mais elle est aussi représentée graphiquement par une ligne verticale blanche.

Une barre d'indicateur de niveau horizontale, allant de gauche à droite, affiche le niveau d'entrée de chaque processeur de dynamiques. La barre sera grisée si le processeur de dynamiques est désactivé.

Autrement, la barre d'indicateur de niveau horizontale affiche le niveau du signal de déclenchement envoyé vers le processeur de dynamiques.
Cette option peut être sélectionnée pour l'ensemble des canaux comme préférence sur l'écran SETUP : Display Key Input for Dynamics Meters (Afficher signal de déclenchement des indicateurs de niveau des dynamiques) (reportez-vous à la section 10.17).

Pour tous les types de dynamiques à l'exception de Gates, une barre d'indicateur de niveau horizontale, allant de droite à gauche, affiche en orange la quantité de réduction de gain. Cette barre n'est pas visible lorsque le processeur de dynamiques est désactivé.

Les trois barres de couleur verte, jaune et rouge indiquent l'état du Gate.
Une seule de ces barres s'allume à la fois, selon l'état couvert/fermé du Gate.

Type de processeur de dynamiques
Lorsque l'une des sections de dynamiques est affectée à un type de dynamique autre que Gate ou Compressor, le nom du type de dynamique s'affiche. Les étiquettes de texte sont comme suit :

DUCK = Ducker
EXP = Expander (Expandeur)
DeES = DeEsser (Dessibileur)
CMPND = Compander (Compandeur)

5.8 ÉDITION DU PROCESSEUR DE DYNAMIQUES

Tapotez sur une vignette de dynamiques dans la Fenêtre de la console de mixage pour accéder à l'écran Dynamics Editing.

Le volet gauche de cet écran (Channel Strip) est identique à l'écran EQ Editing (Édition EQ) et comporte les éléments suivants : fader de canal, touche On (Activation), touche Cue, indicateurs de niveau d'entrée et de sortie, nom de canal, et touches de couleur et de navigation.

Les paramètres Dynamics 1 et Dynamics 2 peuvent être visualisés et édités simultanément dans l'écran Dynamics Editing. Une courbe graphique liée à chaque processeur de dynamiques affiche l'effet des paramètres non basés sur le temps applicables au comportement du processeur de dynamiques.
Un indicateur de niveau de réduction de gain apparaît sous chaque courbe.

5.8.1 Valeur par défaut

La touche [DEFAULT] (Valeur par défaut) réinitialise les paramètres de dynamiques sur leur valeur par défaut pour le type de processeur de dynamiques actuellement sélectionné.

5.8.2 Opérations de copier/coller

La touche [COPY] copie les réglages du processeur de dynamiques. Cela inclue le type de processeur de dynamiques et ses valeurs de paramètres. La touche [PASTE] colle les réglages dans le processeur de dynamiques de n'importe quel canal.

Note : il n'est pas possible de coller les paramètres du processeur de dynamiques dans un processeur de dynamiques qui n'admet pas l'affectation du type de processeur concerné (par ex., le réglage Gate ne

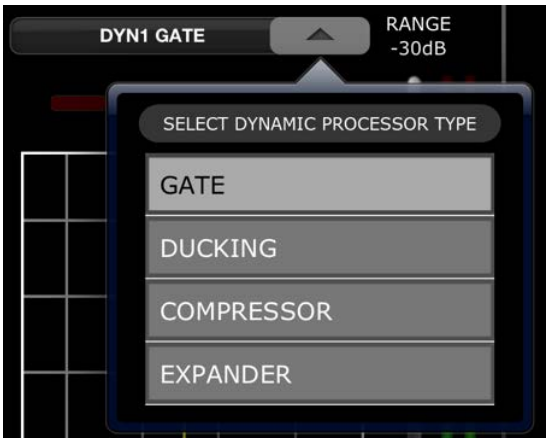
peut pas être attribué au processeur de dynamiques 2). Dans ce cas, la touche [PASTE] est grisée et inactivée.

5.8.3 Activation des dynamiques

La touche [DYN ON] (Activation des dynamiques) active/désactive les dynamiques. Cette touche s'affiche respectivement en violet lorsqu'elle est activée et en gris lorsqu'elle est désactivée.

5.8.4 Type de dynamiques

Les touches situées au-dessus de l'affichage des différentes courbes de dynamiques permettent de sélectionner le type de dynamiques souhaité.



Appuyez sur cette touche et sélectionnez la valeur de Processor Type (Type de processeur) dans le menu déroulant.

5.8.5 Seuil

Tous les processeurs de dynamiques disposent d'un paramètre Threshold (Seuil). La valeur de ce paramètre est réglée à l'aide d'un curseur vertical placé à gauche de l'affichage de la courbe de dynamiques. À côté du curseur de seuil se trouve un indicateur de niveau qui affiche le niveau du signal de déclenchement Key In. Par défaut, le réglage du signal Key In (Déclenchement) est identique à celui du canal concerné, après égalisation. Mais si le réglage Key In est modifié et passe à un autre signal, l'indicateur de niveau affichera le niveau de ce signal précisément.

5.8.6 Plage et ratio

Selon le type du processeur de dynamiques utilisé, il est possible de régler le paramètre Range (Plage) ou Ratio à l'aide d'un curseur vertical, situé à droite de la courbe de dynamiques.

Les indicateurs de niveau d'entrée/sortie apparaissent à droite de ce curseur vertical. L'indicateur de niveau d'entrée affiche le niveau du signal entrant sur chaque processeur de dynamiques ; et l'indicateur de niveau de sortie montre le niveau du signal après son traitement par les dynamiques.

5.8.7 Autres paramètres liés aux dynamiques

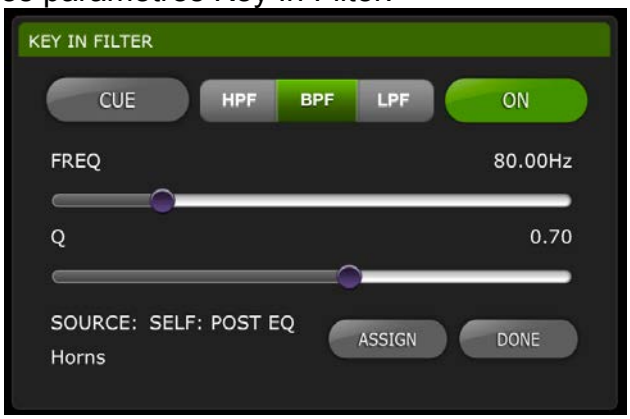
Tous les autres paramètres liés au processeur de dynamiques sont réglables à l'aide des curseurs horizontaux situés sous les différentes courbes de dynamiques.

Pour les processeurs de compresseur et d'expandeur, la valeur du paramètre Knee est sélectionnée à l'aide d'une gamme de touches allant de Hard à 5.

5.8.8 Signal de déclenchement

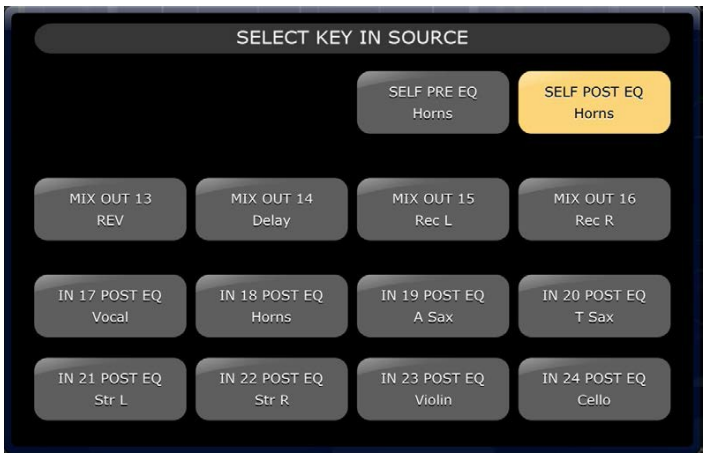
La source de déclenchement s'affiche dans la partie inférieure des différentes sections de dynamiques.

Pour Dynamics 1, un paramètre Key In Filter (Filtre du signal de déclenchement) est disponible. Appuyez sur la touche [EDIT] (Édition) pour modifier les paramètres Key In Filter.



[CUE] : tapotez sur cette touche pour appliquer le cue au signal de déclenchement.
[HPF]/ [BPF]/ [LPF] : sélectionnez le type de Key In Filter parmi les valeurs suivantes.
[ON] : cette touche sert à activer le paramètre Key In Filter.

Appuyez sur la touche [ASSIGN] (Affectation) pour accéder à une fenêtre contextuelle qui permet de sélectionner la valeur de Key In Source (Source de déclenchement).



6.0 OUTPORTS

La touche OUTPORTS (Ports de sortie) permet d'accéder aux fonctions suivantes :

- Output Port Delay (Retard de port de sortie)
- Output Port Phase (Phase de port de sortie)
- Output Port Gain (Gain de port de sortie)

Appuyez sur la touche [OUTPORTS] (Ports de sortie) située dans la partie gauche de la Fenêtre de la console de mixage afin de sélectionner ce mode. Appuyez à nouveau sur la touche [OUTPORTS] pour quitter ce mode.

6.1 Navigation

Lorsque la touche [OUTPORTS] est activée (mise en surbrillance en rose foncé), l'affichage « Navigation/Meter Bridge » (Navigation/Bandeau de bargraphes) change et affiche les banques des ports de sortie. Appuyez sur un des blocs « Navigation/Meter Bridge » pour sélectionner la banque de canaux que vous voulez afficher et commander dans les bandes de canaux ci-après.

Les touches à droite ou gauche de Navigation/Meter Bridge offrent l'accès à un autre ensemble de banques de ports de sortie, si disponibles.

6.2 Identification du port de sortie

Le nom du port de sortie matériel s'affiche dans la partie inférieure de chaque bande de canaux. Cet élément est en mode d'affichage uniquement et ne peut pas être modifié. Une abréviation du nom du port de sortie apparaît également sur le bouton de fader.

Le numéro d'Output Bus (Bus de sortie) (par ex., Matrix 1) affecté à chaque paramètre Output Port (Port de sortie) apparaît en haut de la bande de canaux concernée. Le nom du bus sélectionné pour Output Bus s'affiche sous le numéro correspondant.

6.3 Activation du retard

Appuyez sur [DELAY ON] (Activation du retard) dans chacune des bandes de canaux pour changer l'état d'activation/désactivation du retard sur les différents ports de sortie. La touche s'affiche en jaune lorsque le retard est activé.

6.4 Affichage du temps de retard

La valeur du temps de retard actuellement sélectionné pour chaque paramètre Output Port apparaît à l'écran sous forme de touche. La valeur supérieure est toujours affichée en millièmes de secondes.
Sous la valeur en ms, la valeur de retard s'affiche aussi en mètres, en pieds, en échantillons ou en frames. Le choix dépend de l'échelle de retard actuellement sélectionné.

Note : si l'unité ms est sélectionnée au titre de Delay Scale (Échelle de retard), seule la valeur en ms apparaîtra.

Tapotez sur cette touche pour modifier la valeur de Delay Time (reportez-vous à la section 6.7)

6.5 Phase de port de sortie

Une touche Phase est disponible dans chacune des bandes de canaux Output Port. Vous pouvez modifier le réglage Phase en appuyant sur cette touche. Celle-ci apparaît avec un arrière-plan grisé lorsque le réglage Phase est normal et passe à l'orange dès que la phase est inversée.

6.6 Gain de port de sortie

Un fader fourni sur chacune des bandes de canaux autorise le réglage du paramètre Output Port Gain (Gain de port de sortie) en pas de 1 dB. La valeur de gain est affichée en permanence au dessus du fader correspondant.
Des ajustements précis peuvent être opérés en tapotant sur la valeur en dB. Cela entraîne l'ouverture d'une fenêtre contextuelle qui permet de régler la valeur de gain en pas de 0,1 dB en appuyant sur les flèches de défilement vers le haut ou le bas.

6.7 Delay Time Editor

Tapotez sur une touche quelconque de l'affichage du temps de retard pour accéder à l'éditeur Delay Time Editor. La touche correspondant au canal du port de sortie en cours d'édition sera mise en surbrillance en rose foncé.

Les réglages Output Port, Output Bus ainsi que le nom du bus de sortie actuellement sélectionnés apparaissent à l'écran.

6.7.1 Delay Scale

La valeur de Delay Scale (Échelle de retard) actuellement sélectionnée est affichée à côté de l'étiquette Output Port. Appuyez sur la flèche de défilement vers le bas pour ouvrir la fenêtre contextuelle qui permet de sélectionner Delay Scale parmi les options suivantes :

- Meters (Indicateurs de niveau)
- Feet (Pied)
- Samples (Échantillons)
- ms
- Frames

6.7.2 Pavé numérique

Tapotez sur les chiffres du clavier numérique et ils apparaîtront dans le format spécifié par Delay Scale. La valeur s'affiche en rouge tandis que les chiffres sont saisis. Appuyez sur [SET] (Réglage) pour envoyer la valeur vers le paramètre Output Port actuellement sélectionné.

6.7.3 Déplacement des valeurs de Delay Time

Tapotez sur les touches de défilement vers le haut et le bas pour respectivement augmenter ou diminuer la valeur du temps de retard actuellement sélectionnée d'une unité à la fois Appuyez sur les deux touches et maintenez-les enfoncées pour en changer la valeur de façon continue.

6.7.4 Copie de la valeur de Delay Time

Tapotez sur la touche [COPY] pour copier la valeur du temps de retard actuellement sélectionnée dans une mémoire tampon.

Note : la valeur ne peut être copiée tandis que les chiffres sont saisis à partir du clavier numérique (c.-à-d, alors qu'ils apparaissent en rouge).

6.7.5 Collage de la valeur de Delay Time

Tapotez sur la touche [PASTE] ; la valeur actuellement stockée dans la mémoire tampon de copie de Delay Time est alors collée dans le canal actuellement sélectionné.

Note : si le réglage Delay Scale a été modifié depuis que sa valeur a été copiée, il ne sera plus disponible pour être collé.

6.7.6 Fermeture de Delay Time Editor

Tapotez sur la touche [CLOSE] (Fermer) pour fermer Delay Time Editor et retourner sur l'écran du fader de Output Port Gain.

6.7.7 Assignation du port de sortie

Pour accéder à la vue Output Port Patch (Assignation du port de sortie), appuyez à deux reprises sur l'étiquette du bus de sortie de votre choix (par ex., Matrix 1) en haut de la bande de canaux du port de sortie. La vue Output Port Patch correspondant au port de sortie sélectionné s'ouvre.

S'il existe une assignation en cours d'affectation, elle figurera dans la vue d'assignation de la grille de touche d'assignation, qui apparaît à la ligne supérieure de la petite fenêtre au-dessus de la vue d'assignation, alors que la deuxième ligne affiche le port de sortie actuellement sélectionné.

Dans l'exemple ci-dessous, la ligne supérieure indique que (Mix1) est la source d'assignation actuelle du port de sortie sélectionné (Dante 1).

Pour passer à un autre port de sortie, utilisez les flèches de gauche ou de droite situées de part et d'autre de cette fenêtre. Pour accéder directement au port de sortie spécifié, appuyez sur l'une ou l'autre flèche en la maintenant enfoncée jusqu'à ce que s'ouvre la vue contextuelle qui vous permet de sélectionner un port de sortie.

Pour modifier la source d'assignation du port de sortie actuel, sélectionnez d'abord le type de bus de sortie sur la ligne inférieure de la vue.

Une fois le type de sortie sélectionné, appuyez sur le numéro de port de sortie souhaité dans la grille.

La grille affiche chaque canal de sortie avec le type et le numéro y afférents sur la touche appropriée. Si un nom a été affecté à ce canal, il s'affichera également avec la couleur du canal lorsqu'il est validé. Pour ce qui concerne le type de bus de sortie Mix/Mtx/Mono/ST, l'indicateur de niveau de sortie s'affiche à gauche de chaque touche.

Un message de confirmation du changement d'assignation peut s'appliquer. Cela dépend des réglages Patch Confirmation configurés dans User Preferences sur la console de mixage connectée.

Les options d'assignation disponibles varient selon le type de ports de sortie sélectionnés, et ce, à condition que le mode Surround soit activé. Les types et les touches d'assignation indisponibles sont grisés.

Appuyez sur la touche [CLOSE] dans le coin supérieur droit pour quitter la vue Output Port Patch.

7.0 UTILITY

Appuyez sur la touche [UTILITY] (Utilitaires) située dans la partie gauche de la fenêtre de la console de mixage afin d'accéder à ce mode.

Les onglets situés en bas de l'écran UTILITY permettent d'accéder aux fonctions suivantes :

[MUTE/TAP]
- MUTE GROUP MASTERS
- TAP TEMPO

[OSCILLATOR]
- OSCILLATOR

[RECORDER]
- USB MEMORY RECORDER

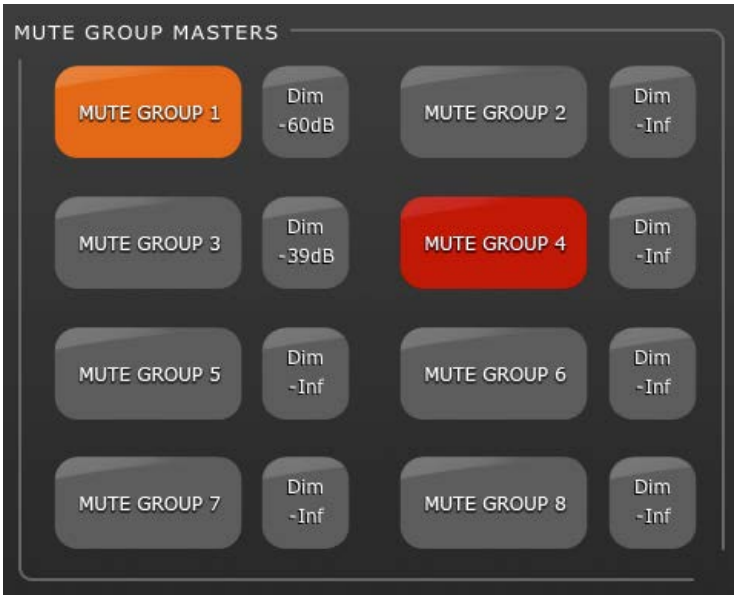
Pour quitter le mode UTILITY, appuyez sur la touche [UTILITY], sur une touche liée à un autre mode ou sur une des banques de la section « Navigation/Meter Bridge ».

7.1 MUTE GROUP MASTERS

Il existe 8 touches pouvant servir de sélecteur Master pour les groupes de mutes de la console. Appuyez sur [MUTE GROUP X] pour assourdir les canaux affectés à ce groupe de mutes. La touche s'affiche en rouge (ou orange) dès qu'un groupe est assourdi.

Les touches [ON] des canaux dans la fenêtre de la console de mixage clignotent pour indiquer qu'un canal a été assourdi au titre d'un groupe de mutes.

Note : l'affectation de canaux aux groupes de mutes doit être effectuée sur la console.

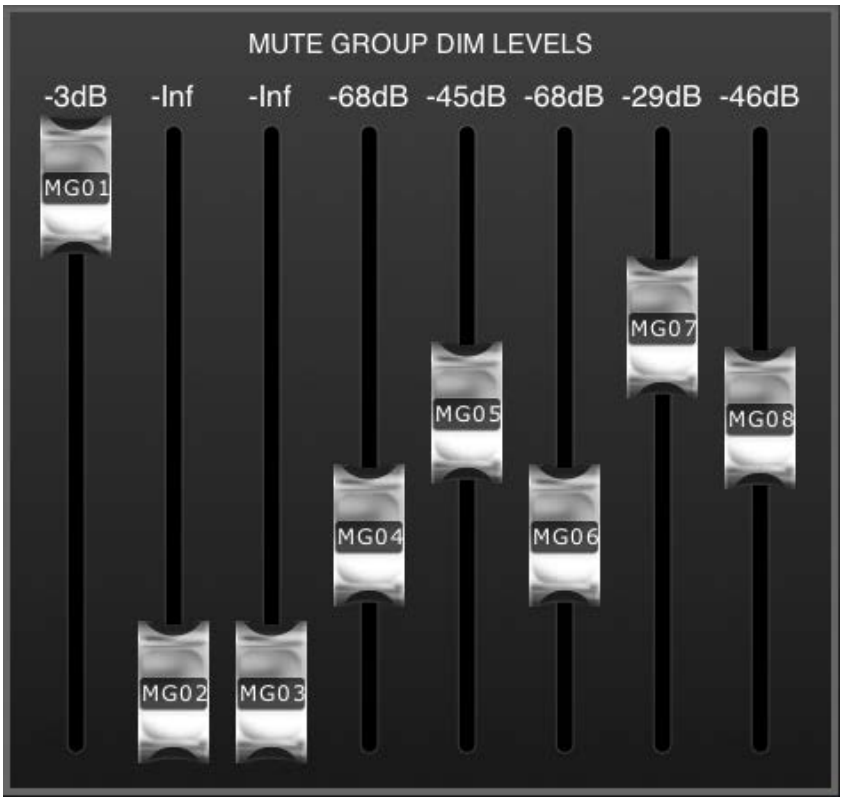


7.1.1 Niveau d'atténuation du groupe de mutes

Normalement, lorsqu'un canal est assourdi, son niveau est réduit jusqu'à moins l'infini. Autrement, les groupes de mutes dans les consoles de la série CL peuvent entraîner l'atténuation des canaux et non leur assourdissement complet.

L'indicateur DIM (Atténuateur) situé en regard de la touche du groupe de mutes maître affiche l'état d'atténuation du groupe de mutes concerné. Si cet indicateur affiche « –Inf », les canaux seront assourdis complètement lorsque le groupe de mutes maître est activé.
Si l'indicateur DIM affiche une autre valeur, celle-ci spécifiera le degré d'atténuation des canaux, en dB, lorsque le groupe de mutes maître est activé. Dans ce cas, la touche correspondant au groupe de mutes maître s'affiche en orange lorsque le groupe est activé, pour signaler que les canaux ne sont pas complètements assourdis.

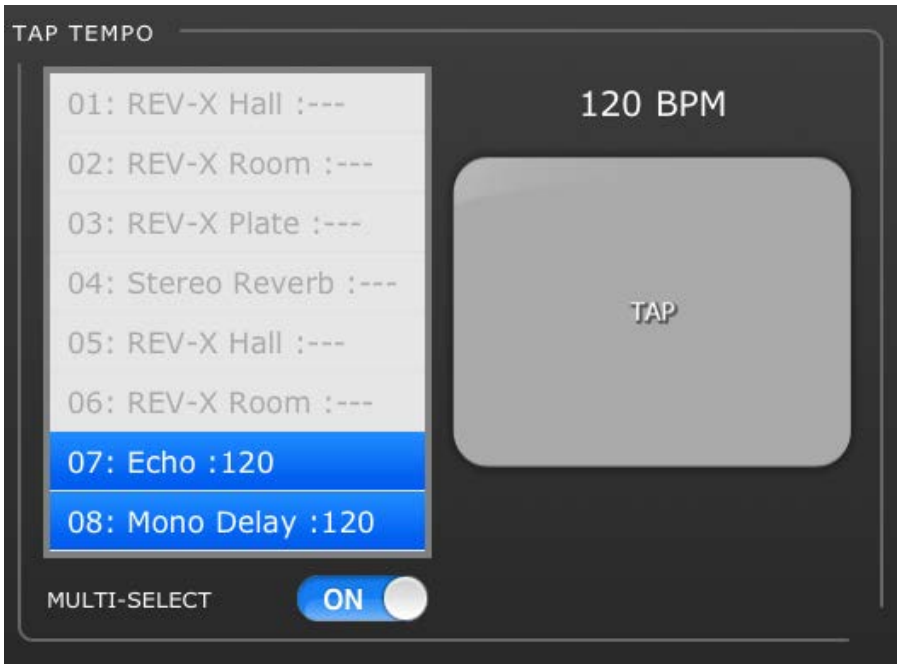
Le fait d'appuyer sur une touche Dim Level (Niveau d'atténuation) entraîne l'ouverture d'un écran contextuel qui permet de régler la valeur du paramètre Dim Level pour chacun des 8 groupes de mutes.



Tapotez n'importe où à l'extérieur de l'écran contextuel pour fermer celui-ci.

7.2 TAP TEMPO

La section Tap Tempo en mode UTILITY vous permet de spécifier par tapotement les valeurs BPM affectées aux effets sur la console comportant les paramètres BPM correspondants.



Sélectionnez l'effet pertinent dans la liste des 8 effets située à gauche de cette section. Les effets ne comportant pas de paramètre BPM sont grisés et ne peuvent pas être sélectionnés.

Tapotez sur la large touche située à droite de la section Tap Tempo. La valeur BPM est calculée par StageMix et transmise aux effets sélectionnés sur la console.

7.2.1 Sélection multiple

Il est possible de sélectionner plusieurs effets en même temps, et de régler simultanément, par là-même, les valeurs des paramètres BPM correspondant à l'ensemble des effets sélectionnés. Réglez la fonction MULTI-SELECT (Sélection multiple) sur ON pour activer la sélection de plusieurs effets simultanément. Les effets actuellement sélectionnés seront mis en surbrillance avec du texte blanc sur fond bleu. Tapotez sur un effet mis en surbrillance pour le désélectionner.

7.3 OSCILLATOR

L'écran OSCILLATOR (Oscillateur) du mode UTILITY vous permet de contrôler tous les aspects liés à l'oscillateur sur la console de série CL.

7.3.1 Affectation de l'oscillateur

Dans la partie supérieure de l'écran, une série de touches permettent d'affecter la sortie de l'oscillateur à n'importe quel canal ou bus sur la console. Chaque touche de canal affiche le numéro, le nom et la couleur du canal en question. L'affectation à plusieurs canaux en même temps est autorisée.

En dessous de cette zone, trois touches permettent d'accéder aux différentes banques de canaux d'entrée ou de sortie. Si l'oscillateur a été attribué à un canal donné dans l'une de ces banques, le mot « ASSIGNED » (Affecté) s'affichera sur la touche de la banque en question.

À droite des touches de banque, la touche [CLEAR ALL] (Effacer tout) efface toutes les affectations de l'oscillateur.

7.3.2 Sortie de l'oscillateur

La large touche [OUTPUT] (Sortie) permet d'activer et de désactiver l'oscillateur. L'indicateur de niveau situé à côté de cette touche affiche le niveau de sortie de l'oscillateur.

7.3.3 Commande de niveau de l'oscillateur

Le curseur LEVEL (Niveau) horizontal permet de régler le niveau de l'oscillateur.

7.3.4 Fréquence de l'oscillateur

Le curseur FREQ horizontal permet de régler la fréquence de l'oscillateur. Note : ce paramètre est disponible uniquement lorsque le mode SINE est activé.

7.3.5 Mode de l'oscillateur

L'écran dispose de trois touches qui permettent de sélectionner le mode de l'oscillateur :

- SINE (Sinusoïdal)
- SINE 2CH (Sinusoïdal 2 canaux)
- PINK NOISE (Bruit rose)
- BURST NOISE (Bruit en créneaux)

Lorsque le mode SINE 2CH est activé, une touche est disponible qui permet de choisir entre les réglages ODD/L (Impair/G) ou EVEN/R (Pair/D). Il est ainsi possible d'ajuster les valeurs de Level et Frequency pour ces canaux de manière indépendante.

Lorsque l'un des deux modes PINK ou BURST est activé, des paramètres supplémentaires sont disponibles pour l'édition. Appuyez sur la touche [EDIT] (Édition) pour accéder à la fenêtre contextuelle qui permet d'éditer ces paramètres liés. Reportez-vous au manuel de référence de la console pour plus de détails sur ces paramètres.

7.4 RECORDER

L'écran RECORDER (Enregistreur) du mode UTILITY vous permet de commander les principales fonctions liées à l'enregistreur sur mémoire USB de la console de série CL.

7.4.1 Liste des titres

Dans la partie supérieure de l'écran, les titres disponibles pour la reproduction à partir du périphérique de mémoire USB sont affichés dans une liste. Tapotez sur un titre pour le sélectionner afin qu'il soit commandé à partir de la section de transport ci-dessous.

7.4.2 Transport

Les touches de transport commandent l'enregistrement et la reproduction des données d'un morceau. Pour une description plus détaillée des fonctions liées aux touches de transport, consultez le Manuel de référence de la console CL.

Le temps de reproduction écoulé pour le morceau actuellement en cours de lecture s'affiche au-dessus des touches de transport.

7.4.3 Emplacement sur la barre temporelle

Appuyez sur le point vert situé sur la barre temporelle et maintenez-le enfoncé pendant une demi-seconde pour prendre le contrôle et faire glisser le point vers un nouvel emplacement. Relâchez votre doigt afin que le transport soit transposé sur cet emplacement.

Vous pouvez également tapoter deux fois sur le temps de reproduction du morceau actuellement en cours de lecture. Cela entraîne l'ouverture d'une fenêtre contextuelle ainsi que l'apparition du clavier de l'iPad. Utilisez le clavier apparaissant à l'écran pour entrer un temps, puis appuyez sur [Locate] (Localiser). Le morceau se positionne directement sur l'emplacement de temps indiqué.

7.4.4 Play Mode (Mode Reproduction)

Les touches [SINGLE] (Une seule fois) et [REPEAT] (Répétition) vous permettent de spécifier le comportement de l'enregistreur lorsque la reproduction du morceau en cours est terminée. Pour obtenir des explanations plus détailléee de ces modes, consultez le Manuel de référence de la console CL.

7.4.5 Entrée de l'enregistreur

Sur le côté gauche de l'écran Recorder, des indicateurs de niveau affichent le niveau des signaux entrant dans l'enregistreur USB.
Le curseur situé à côté de ces indicateurs permet de contrôler l'entrée de niveau de signal vers l'enregistreur.

7.4.6 Sortie de reproduction

Sur le côté droit de l'écran Recorder, des indicateurs de niveau affichent le niveau des signaux émis en sortie depuis l'enregistreur USB. Le curseur situé à côté de ces indicateurs permet de contrôler la sortie de niveau du signal provenant de l'enregistreur.

8.0 RACK

Appuyez sur la touche [RACK] située dans la partie gauche de la fenêtre de la console de mixage afin d'accéder aux éditeurs respectifs des GEQ, des PEQ à 8 bandes et des programmes EFFECT.

Note : Il est également possible d'accéder aux GEQ et aux PEG à 8 bandes à partir des bandes de canaux, comme décrit dans la section 5.

Les onglets situés en bas de l'écran permettent d'accéder respectivement aux racks GEQ 1-8, GEQ 9-16 et EFFECT.

8.1 Racks GEQ

Appuyez sur l'onglet [GEQ 1-8] ou [GEQ 9-16] pour accéder aux racks GEQ. Cela permet d'afficher les 8 logements alloués à chaque rack.

8.1.1 Affectations des logements de rack

Sur le côté gauche de chaque logement de rack, une étiquette de texte identifie l'affectation dont le logement en question fait l'objet :

- GEQ à 31 bandes
- GEQ Flex 15
- PEQ à 8 bandes
- Automixer 16 canaux
- Automixer 8 canaux
- Vide

Note : ces informations sont utilisées pour les besoins de l'affichage uniquement. Les modules ne peuvent pas être montés sur les logements de rack de StageMix. Si un Automixer (Auto-mixeur) est affecté à un logement, celui-ci s'affichera comme étant vide dans StageMix.

8.1.2 Affectations d'assignation d'entrée

À gauche de l'affichage graphique du GEQ ou du PEQ, une étiquette de texte indique les affectations d'assignation d'entrée correspondant au logement de rack concerné.

Note : ces informations sont utilisées pour les besoins de l'affichage uniquement. L'assignation ne peut pas être modifiée à partir de StageMix.

8.1.3 Accès aux éditeurs de GEQ et de PEQ à 8 bandes

Les valeurs des paramètres des différents GEQ et PEQ à 8 bandes sont affichées au centre de chaque logement de rack. Appuyez sur l'affichage graphique pour accéder à l'écran de l'éditeur de GEQ ou de PEQ correspondant.

8.1.4 Édition des GEQ

Les paramètres GEQ peuvent être modifiés tel que décrit dans la section 5.3.

Appuyez sur la touche [X] dans le coin supérieur droit de l'écran afin de revenir à l'écran Rack.

8.1.5 Édition des PEQ à 8 bandes

Les paramètres PEQ à 8 bandes peuvent être modifiés tel que décrit dans la section 5.4.

Appuyez sur la touche [X] dans le coin supérieur droit de l'écran afin de revenir à l'écran Rack.

8.1.6 Activation du GEQ et du PEQ à 8 bandes

Vous pouvez activer/désactiver les différents GEQ ou PEQ à l'aide de la touche située à droite de l'affichage graphique de l'élément concerné.

8.1.7 Indicateurs de niveau d'entrée et de sortie

Ces indicateurs affichent les niveaux d'entrée et de sortie de chaque logement de rack.

8.1.8 Affectations d'assignation de sortie

Sur le côté droit de chaque logement de rack, des étiquettes de texte indiquent les affectations d'assignation de sortie correspondant au logement concerné.

Note : ces informations sont utilisées pour les besoins de l'affichage uniquement.

8.2 Rack EFFECT

Appuyez sur l'onglet [EFFECT] (Effet) pour accéder au rack EFFECT. Cela permet d'afficher les 8 logements alloués à ce rack.

8.2.1 Affectations des logements de rack

Sur le côté gauche de chaque logement de rack, une étiquette de texte identifie l'affectation dont le logement en question fait l'objet :

- GEQ à 31 bandes
- GEQ Flex 15
- Effet
- PEQ à 8 bandes
- Vide

8.2.2 Affectations d'assignation d'entrée

Une étiquette de texte correspondant à chaque logement indique l'affectation d'assignation d'entrée correspondant au logement en question.

8.2.3 Accès aux éditeurs d'effets, de GEQ et de PEQ à 8 bandes

Si un GEQ ou un PEQ à 8 bandes est affecté à un logement de rack, les valeurs des paramètres y afférents sont affichées au centre du logement concerné. Si un effet est affecté à un logement, l'icône, le nom et la configuration d'E/S de cet effet seront affichés. Appuyez sur cette zone pour accéder à l'écran de l'éditeur d'effet, de GEQ ou de PEQ correspondant.

8.2.4 Contournement de l'effet

Vous pouvez contourner les effets en appuyant sur la touche [BYPASS] (Contourner), située sur le côté droit.

8.2.5 Indicateurs de niveau d'entrée et de sortie

Ces indicateurs affichent les niveaux d'entrée et de sortie de chaque logement de rack.

8.2.6 Affectations d'assignation de sortie

Sur le côté droit de chaque logement de rack, des étiquettes de texte indiquent les affectations d'assignation de sortie correspondant au logement concerné.

8.3 ÉDITION DES EFFETS

Il est possible de modifier tous les paramètres destinés aux programmes d'effets dans StageMix. Pour certains programmes sélectionnés, une interface d'édition graphique est également fournie.

8.3.1 Effet actuel

L'icône du type d'effet correspondant au logement de rack actuellement sélectionné est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran d'édition des effets. Les informations suivantes apparaissent en regard de l'icône de l'effet :

- Numéro du logement de rack
- Intitulé du programme d'effet
- Type d'effet
- Configuration des E/S

8.3.2 Sélection du type d'effet

Appuyez sur l'icône FX dans le coin supérieur gauche de l'écran d'édition des effets pour ouvrir le menu de sélection des types d'effets disponibles. Appuyez sur un type d'effet pour charger l'effet correspondant sur le rack actuellement ouvert. Sinon, appuyez sur [CANCEL] pour revenir à Effect Editor sans sélectionner de nouvel effet.

8.3.3 Bibliothèque d'effets

Appuyez sur la touche [LIBRARY] (Bibliothèque) pour accéder à la bibliothèque d'effets.

Rappel de la bibliothèque d'effets : Sélectionnez un programme dans la liste puis appuyez sur [RECALL] (Rappel) pour affecter cet effet au logement actuellement sélectionné. Une fenêtre contextuelle de confirmation s'affiche avant que le programme de bibliothèque d'effets ne soit rappelé dans la console.

Stockage de la bibliothèque d'effets : Appuyez sur n'importe quelle mémoire de bibliothèques qui ne soit pas étiquetée comme étant en lecture seule. Appuyez sur [STORE] (Stockage) pour enregistrer le programme d'effets actuellement sélectionné dans la bibliothèque. Une fenêtre contextuelle de confirmation s'affiche.

Appuyez sur [Yes] (Oui) pour faire apparaître le clavier de l'iPad à l'écran. Saisissez un nom de bibliothèque et appuyez sur [STORE].

8.3.4 Affectations d'assignation d'entrée et de sortie

En haut et au centre de l'écran, des étiquettes de texte indiquent les affectations d'assignation d'entrée et de sortie correspondant au logement de rack actuellement sélectionné.

8.3.5 Indicateurs de niveau d'entrée et de sortie

Ces indicateurs affichent les niveaux d'entrée et de sortie du logement de rack actuellement sélectionné.

8.3.6 Contournement de l'effet

Vous pouvez contourner l'effet actuel en appuyant sur la touche [BYPASS].

8.3.7 Cue applicable à l'effet

Vous pouvez appliquer la fonction de cue à l'effet actuel en appuyant sur la touche [CUE].

8.3.8 Fermer Effect Editor (Éditeur d'effets)

Appuyez sur la touche [X] dans le coin supérieur droit de l'écran afin de revenir à l'écran Rack.

8.3.9 Édition des paramètres à l'aide des curseurs

La plupart des paramètres se modifient à l'aide de curseurs horizontaux. La valeur du paramètre s'affiche numériquement à la droite du curseur.

8.3.10 Édition des paramètres numériques

Certains paramètres basés sur l’heure peuvent également être modifiés à l'aide du pavé numérique. Ces paramètres s'affichent en texte noir sur fond blanc.

Appuyez sur la touche pour ouvrir le pavé numérique. Appuyez sur les touches de curseur haut/bas pour régler la valeur du paramètre pas à pas. La valeur est envoyée vers la console à chaque fois que vous appuyez sur la touche du curseur.

Vous pouvez également saisir les valeurs via le pavé numérique, appuyer sur [SET] (Définir), envoyer la valeur vers la console puis fermer le pavé numérique.

8.3.11 Touches multisegments

Certains paramètres sont représentés et modifiés à l'aide de touches multisegments :

8.3.12 Accès aux paramètres

Les paramètres d'effet dans StageMix sont regroupés selon leur fonction. Les en-têtes tels que TIME/LEVEL, SPACE, FILTERS, etc. apparaissent au-dessus de chaque ensemble de paramètres dans la section d'édition de curseur. Vous pouvez appuyer sur les onglets en bas de l'écran pour accéder directement à ce groupe de paramètres. (Appuyez sur le nom du groupe de paramètres ou sur le point qui lui est associé.)

Lorsqu'il est impossible d'afficher à l'écran tous les paramètres d'un effet en même temps, des flèches blanches apparaissent au-dessus ou en dessous des curseurs. Faites glisser l'écran vers le haut ou le bas pour accéder aux curseurs supplémentaires.

8.3.13 Paramètres supplémentaires

Certains programmes d'effets ont des paramètres supplémentaires relatifs à diverses fonctions, notamment : Solo, Sync, MIDI Clock, Notes, Tap Tempo, Transport Play/Record, Stereo Link, etc. Ces paramètres sont situés dans la partie inférieure gauche de Effect Editor.

8.3.14 Mixage du son altéré/pur

La balance entre le son altéré et le son pur de l'effet peut être réglée à l'aide du curseur situé dans le coin inférieur droit de l'écran Effect Editor.

8.4 ÉDITION D'EFFETS GRAPHIQUE

Pour certains effets sélectionnés, une interface utilisateur d'édition graphique est également proposée comme solution alternative à l'édition basée sur les curseurs. Appuyez sur la touche [GUI] (Interface utilisateur graphique) au-dessus des valeurs de paramètres pour découvrir l'interface d'édition graphique. L'édition graphique est fournie pour les types d'effets suivants :

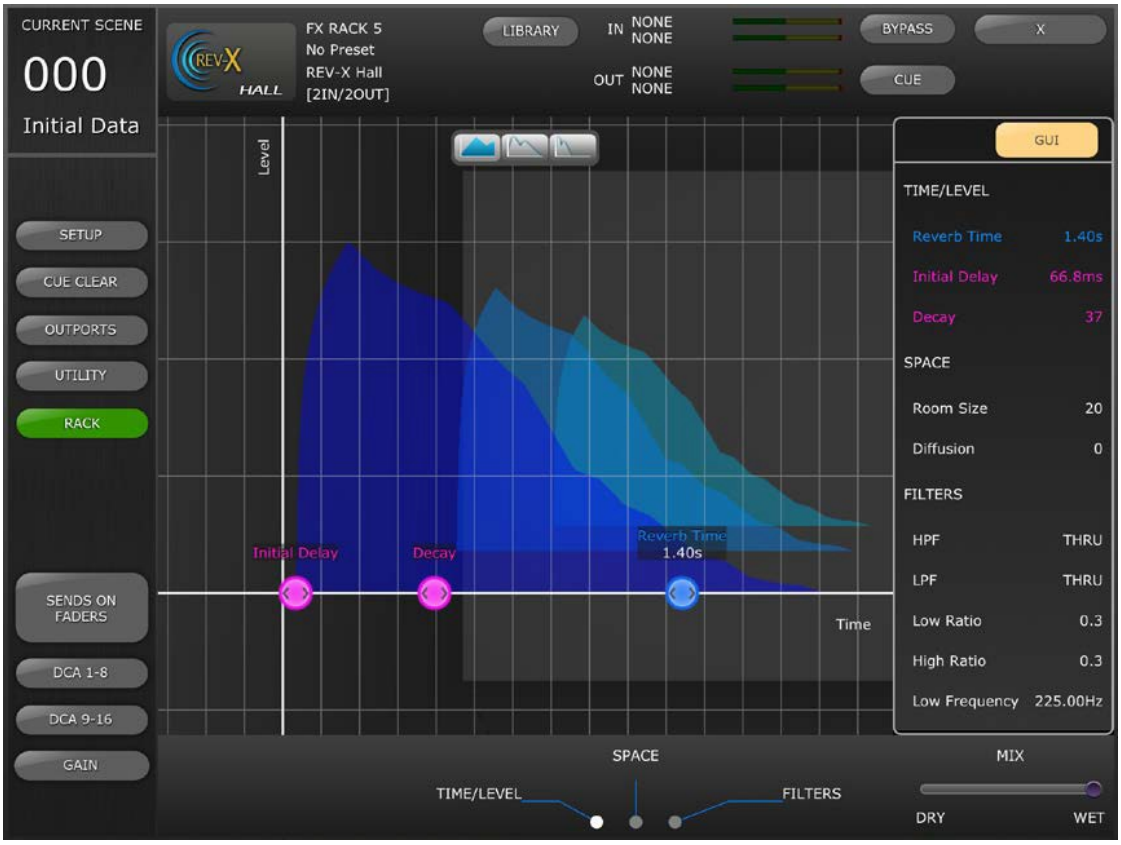
- REV-X HALL
- REV-X ROOM
- REV-X PLATE
- REVERB HALL
- REVERB ROOM
- REVERB STAGE
- REVERB PLATE
- STEREO REVERB
- MONO DELAY
- STEREO DELAY
- MOD DELAY
- DELAY LCR
- ECHO

8.4.1 Paramètres Time/Level de REV-X

Appuyez sur l'onglet [TIME/LEVEL] ((Temps/Niveau) en bas de l'écran pour accéder à ces paramètres. Faites glisser horizontalement les paramètres indiqués ci-dessous afin de régler leur valeur :

- Reverb Time (Temps de réverbération)
- Initial Delay (Retard initial)
- Decay (Chute)

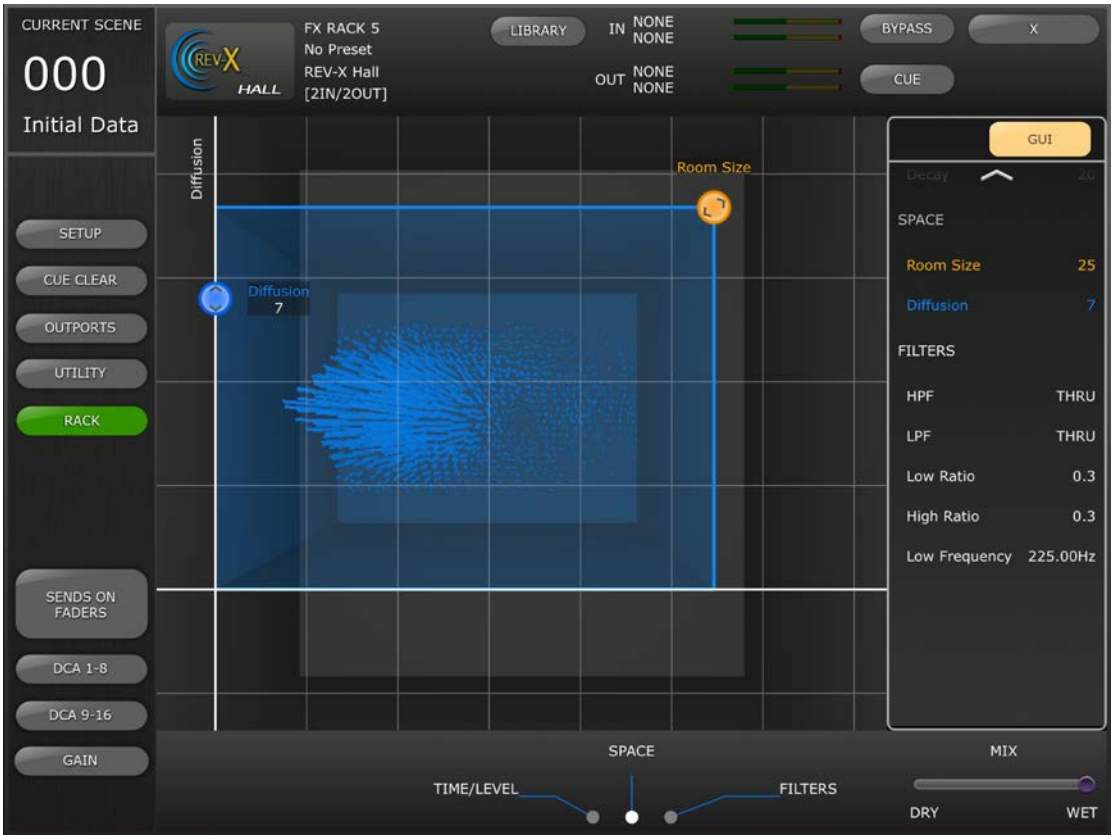
L'effet de ces changements de paramètre se répercute sur l'écran graphique. Appuyez sur les touches situées au-dessus de l'afficheur afin de régler le facteur de zoom.



8.4.2 Paramètres REV-X Space

Appuyez sur l'onglet [SPACE] (Espace) en bas de l'écran pour accéder à ces paramètres. Faites glisser les paramètres ci-après verticalement ou en diagonale afin de régler leur valeur :

- Room Size (Taille de la pièce)
- Diffusion



8.4.3 Paramètres de filtre REV-X

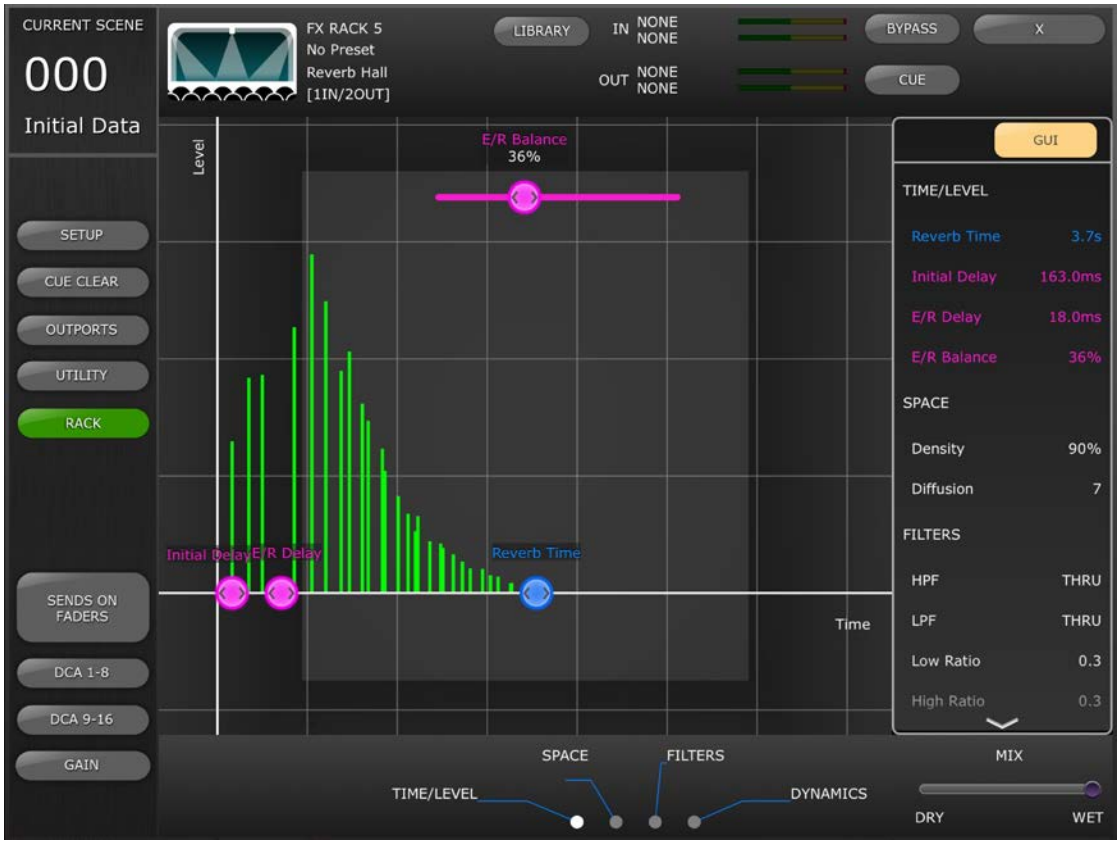
Appuyez sur l'onglet [FILTERS] (Filtres) en bas de l'écran pour accéder à ces paramètres. Faites glisser les paramètres ci-dessous pour régler leur valeur :

- HPF (Filtre passe-haut)
- LPF (Filtre passe-bas)
- Low Ratio (Ratio basse fréquence)
- High Ratio (Ratio supérieur)
- Low Frequency (Basse fréquence)

8.4.4 Paramètres Time/Level de REVERB

Appuyez sur l'onglet [TIME/LEVEL] (Temps/Niveau) en bas de l'écran pour accéder aux paramètres suivants :

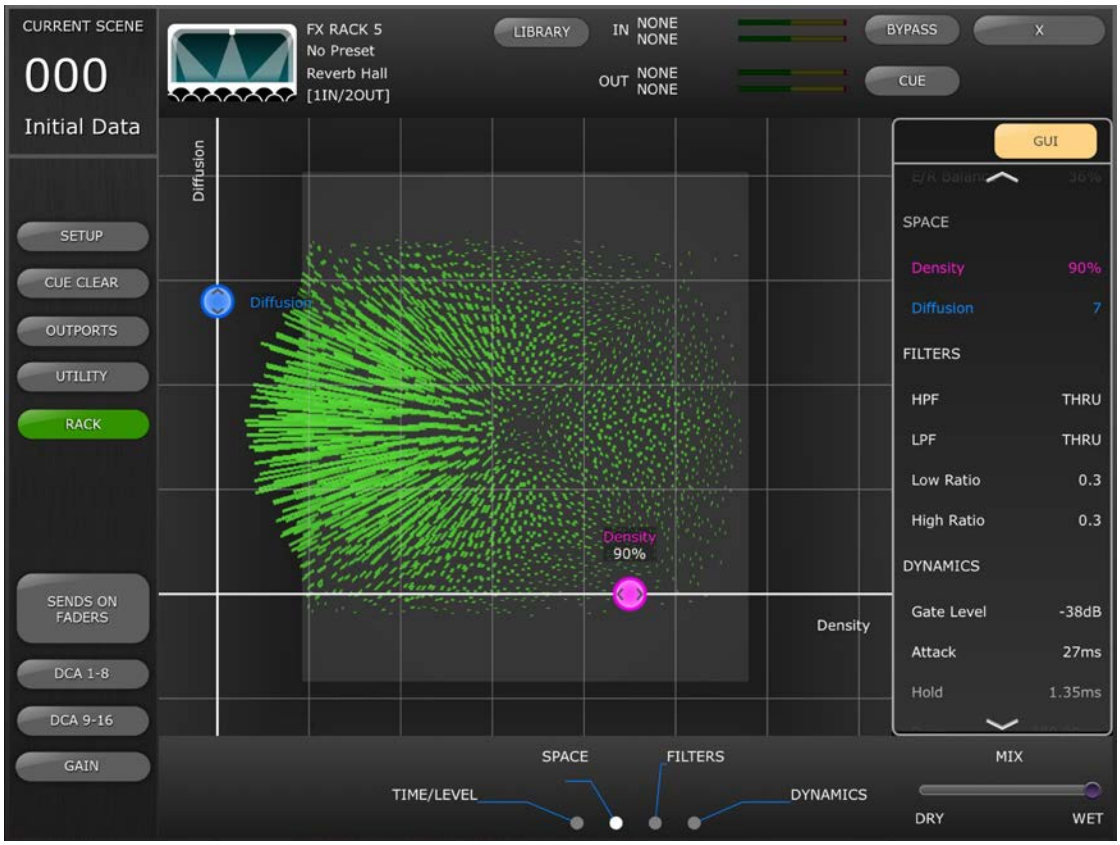
- Reverb Time (Temps de réverbération)
- Initial Delay (Retard initial)
- E/R Delay (Retard E/R)
- E/R Balance (Balance E/R)



8.4.5 Paramètres d'espace REVERB

Appuyez sur l'onglet [SPACE] (Espace) en bas de l'écran pour accéder aux paramètres suivants :

- Density (Densité)
- Diffusion



8.4.6 Paramètres de filtre REVERB

Appuyez sur l'onglet [FILTERS] (Filtres) pour accéder aux paramètres suivants :

- HPF (Filtre passe-haut)
- LPF (Filtre passe-bas)
- Low Ratio (Ratio basse fréquence)
- High Ratio (Ratio supérieur)

8.4.7 Paramètres de dynamiques REVERB

Appuyez sur l'onglet [DYNAMICS] (Dynamiques) pour accéder aux paramètres suivants :

- Gate Level (Niveau de gate)
- Attack (Attaque)
- Hold (Maintien)
- Decay (Chute)

8.4.8 Programme STEREO REVERB (Réverbération stéréo)

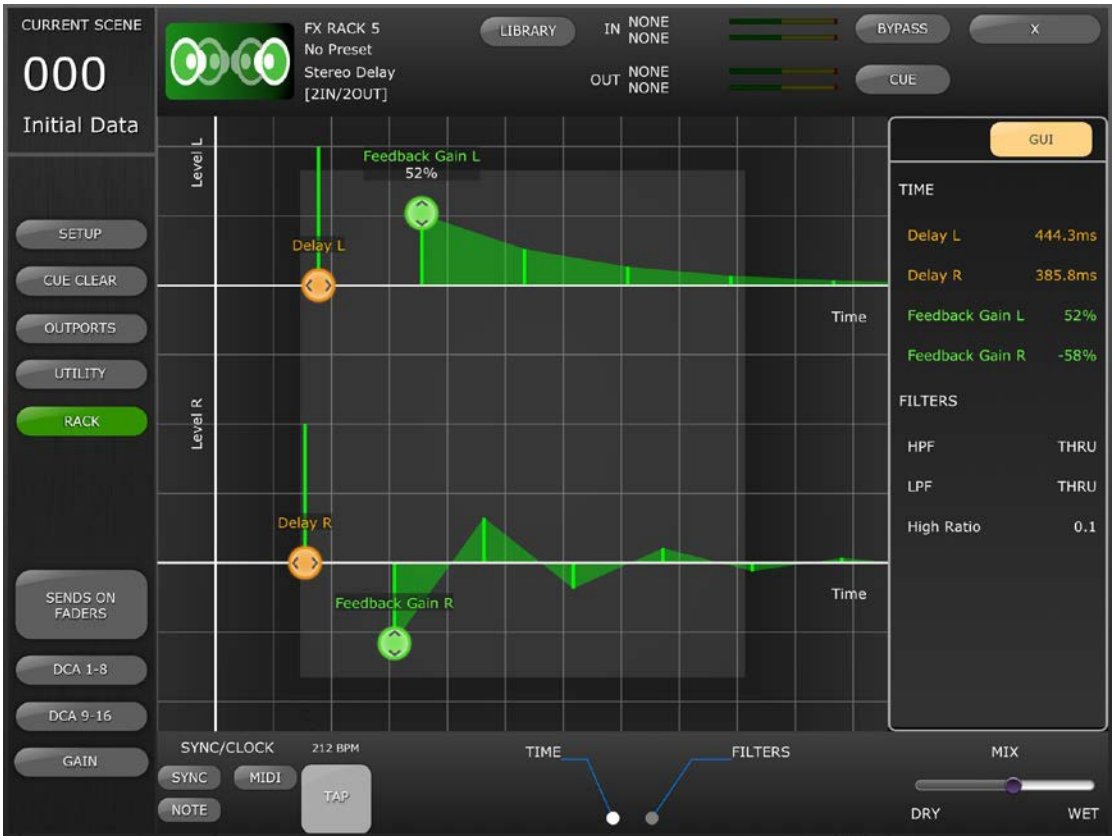
Ce programme diffère des autres programmes de réverbération de plusieurs manières :

- Le paramètre Reverb Type (Type de réverbération) n'est modifiable que via l'éditeur de curseurs
- Le paramètre E/R Delay est indisponible pour cet effet
- Cet effet ne dispose pas d'une section de dynamiques

8.4.9 Paramètres MONO/STEREO/MOD DELAY (Retard modulé)

Appuyez sur l'onglet [TIME/LEVEL] pour accéder aux paramètres suivants :

- Delay (Retard)
- Feedback Gain (Gain de feedback)



Appuyez sur l'onglet [FILTERS] pour accéder aux paramètres suivants :

- HPF
- LPF
- High Ratio

Dans le cas du programme MOD DELAY uniquement, appuyez sur l'onglet [MODULATION] pour accéder aux paramètres suivants :

- Frequency (Fréquence)
- Depth (Profondeur)
- Wave (Onde)

Servez-vous des curseurs pour régler les paramètres Frequency et Depth et sélectionnez le type Wave à l'aide de la touche multisegment.

8.4.10 Paramètres DELAY LCR (Retard GCD)

Il existe 5 onglets au bas de l'écran qui permettent d'accéder aux paramètres du programme Delay LCR.

Appuyez sur les onglets [L] (G), [C] ou [R] (D) pour accéder aux paramètres suivants :

- Delay (faites glisser le point à l'horizontale( ))
- Feedback Delay (Retard de feedback) (faites glisser le point à l'horizontale( ))
- Feedback Gain (Gain de feedback) (faites glisser le point à la verticale( ))
- Level (Niveau) (faites glisser le point à la verticale( ))

Appuyez sur l'onglet [Feedback] pour accéder aux paramètres suivants :

- Feedback Delay
- Feedback Gain

Appuyez sur l'onglet [FILTERS] pour accéder aux paramètres suivants :

- HPF
- LPF
- High Ratio

8.4.11 Paramètres ECHO (Écho)

Appuyez sur l'onglet [TIME] pour accéder aux paramètres suivants :

- Delay L (Retard G)
- Delay R (Retard D)
- FB Delay L (Retard de feedback G)
- FB Delay R (Retard de feedback D)
- Feedback Gain L (Gain de feedback G)
- Feedback Gain R (Gain de feedback D)

Note : les paramètres L->R FBG et R->L FBG ne peuvent être modifiés que via les curseurs et non dans l'éditeur de l'interface utilisateur graphique (GUI).

Appuyez sur l'onglet [FILTERS] pour accéder aux paramètres suivants :

- HPF
- LPF
- High Ratio

9.0 SCENE MEMORY

Le numéro et le titre (nom) de la mémoire de scènes actuellement sélectionnée apparaissent dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de la console de mixage sous StageMix. L'indicateur « E » apparaît lorsque la scène a été modifiée depuis son dernier stockage ou rappel.

La zone de la mémoire de scènes dans la fenêtre de la console de mixage fonctionne aussi comme une touche sur laquelle vous pouvez appuyer pour accéder à la fenêtre Scene Memory (Mémoire de scènes).

9.1 CURRENT SCENE (Scène actuellement sélectionnée)

Le numéro et le titre de la mémoire de scènes actuellement sélectionnée apparaissent également dans la partie supérieure de la fenêtre Scene Memory. La section Scene Comment (Commentaire de scène) s'affiche aussi dans cette zone.

9.2 DÉCRÉMENT/INCRÉMENT DE SCÈNE

Les touches situées dans la partie supérieure de la fenêtre Scene autorisent le rappel instantané de la scène suivante ou précédente relative à la scène actuellement sélectionnée. Par exemple, si la scène actuelle porte le numéro 005, le fait d'appuyer sur la touche [INC SCENE] (Incrément de scène) permettra de rappeler la scène 006 sur la console. Cependant, si la scène 006 est vide, la scène portant le numéro supérieur suivant contenant le plus grand nombre de données sera rappelée.

Note : les touches [DEC SCENE] (Décrément de scène) et [INC SCENE] n'apparaîtront dans la fenêtre Scene que si la préférence y afférente est activée dans la fenêtre Setup (reportez-vous à la section 10.3).

9.3 SCENE LIST (LISTE DE SCÈNES)

Lorsque vous accédez à la fenêtre Scene Memory pour la première fois après le lancement de StageMix, la liste des scènes est envoyée vers StageMix à partir de la console.

Note : en cas de perte de connexion Wi-Fi sur StageMix, il faut envoyer à nouveau la liste des scènes à partir de la console vers StageMix, une fois la connexion rétablie.

Scene List autorise l'affichage de 12 scènes simultanément. Faites défiler la liste vers le haut et le bas pour accéder à d'autres scènes.

La scène actuellement sélectionnée est signalée par un coche placé à droite de son titre (la scène actuelle s'affiche aussi dans la partie supérieure gauche de l'écran Scene). Les emplacements de mémoire de scènes vides apparaissent avec un arrière-plan grisé. Les titres de scène n'ayant pas été envoyés depuis la console vers StageMix sont signalés par un point d'interrogation.

9.4 SCENE RANGE (PLAGE DE SCÈNES)

Si la console renferme un grand nombre de scènes, la transmission complète des données de la liste des scènes vers StageMix pourra prendre un certain temps. Pour minimiser le temps nécessaire à la mise à jour de la liste des scènes dans StageMix, il est possible de définir une plage de scènes afin que seules les scènes indispensables soient envoyées vers StageMix à partir de la console.

Par défaut, le paramètre Scene Range est réglé sur la plage entière des scènes allant de la scène 0 à la scène 300. En appuyant sur la touche [SCENE RANGE], l'utilisateur définit la plage des scènes qui seront mises à jour au sein de Scene List. Cette plage est mémorisée dans StageMix et continue d'être utilisée en tant que telle jusqu'à ce qu'elle soit modifiée.

Pour mettre à jour Scene Range, tapotez sur la touche [SCENE RANGE] située à droite de la fenêtre Scene Memory. Un petit écran contextuel apparaît. Tapotez sur la touche [FIRST] (Premier) ou [LAST] (Dernier) pour accéder au clavier à l'écran de l'iPad. Entrez une valeur pour les première et/ou dernière scènes dans la plage, puis appuyez sur Retour. Appuyez ensuite sur la touche

[UPDATE RANGE] (Mettre à jour la plage) dans l'écran contextuel afin de procéder à la mise à jour de la liste des scènes selon la plage actuellement activée.

9.5 SCÈNE SÉLECTIONNÉE

La sélection d'une scène dans la liste des scènes entraîne son affichage en texte blanc sur fond bleu. D'autres détails relatifs à la scène sélectionnée sont alors affichés à la droite de la liste des scènes. Ils incluent les éléments suivants :

SCENE TITLE (Titre de la scène)
Vous pouvez changer le titre de la scène en tapotant dessus. Le clavier de l'iPad apparaît. Tapotez sur la touche X située à côté du titre de la scène pour effacer le titre actuel avant d'entrer un nouveau titre. Appuyez ensuite sur Retour.

SCENE COMMENT (Commentaire de scène)
Le commentaire de scène s'affiche et peut être modifié à l'aide de la même procédure décrite pour le titre de scène.

TIME STAMP (Horodatage)
Ce paramètre indique l'heure et la date du dernier stockage de la scène.
Le paramètre Time Stamp est destiné à l'affichage uniquement.

SCENE STATUS (État de la scène) (FOCUS (Mise au point) et FADING (Fondu))
Cette section affiche l'état des fonctions Focus et Fade Time (Temps de fondu) pour la mémoire de scènes sélectionnée.

9.6 STOCKAGE DE SCÈNE

Lorsque vous appuyez sur la touche [STORE] (Stockage), les réglages de paramètre actuels de la console sont stockés dans la mémoire de scènes actuellement sélectionnée (apparaissant en surbrillance dans la liste des scènes).

a) Appuyez sur [STORE] pour faire apparaître le clavier à l'écran de l'iPad.
b) Pour attribuer un nouveau titre à la scène en question, tapotez sur la touche X située à côté du titre de la scène afin d'en effacer le titre actuel.
c) Saisissez le nouveau titre souhaité puis appuyez sur la touche [STORE] ou sur la touche Retour du clavier.
d) Un écran de confirmation s'affichera si l'option STORE CONFIRMATION (Configuration du stockage) est activée (ON) dans les préférences de la console.

9.7 ANNULATION DU STOCKAGE

Le fait d'appuyer sur la touche [UNDO STORE] (Annuler le stockage) annule l'opération de stockage de scène la plus récente.

9.8 RAPPEL DE SCÈNE

Lorsque vous appuyez sur la touche [RECALL] (Rappel), la mémoire de scènes actuellement sélectionnée (apparaissant en surbrillance dans la liste des scènes) est rappelée sur la console. Un écran de confirmation s'affichera si l'option RECALL CONFIRMATION (Configuration du rappel) est activée (ON) dans les préférences de la console.

Lorsqu'une mémoire de scènes est rappelée sur la console, StageMix doit se synchroniser sur les données des paramètres de la console actuellement sélectionnées. L'état de la synchronisation ainsi effectuée est indiqué par la barre d'état qui apparaît sous le numéro de la scène actuelle dans la partie supérieure gauche de l'écran Scene Memory. Vous avez la possibilité de quitter l'écran Scene Memory en cours de synchronisation mais vous ne pourrez modifier aucun paramètre dans StageMix avant la fin de la synchronisation.

9.9 ANNULATION DU RAPPEL

Le fait d'appuyer sur la touche [UNDO RECALL] (Annuler le rappel) annule l'opération de rappel de scène la plus récente. StageMix doit se synchroniser sur les données actualisées de la console après toute opération d'annulation appliquée à un rappel de scène.

Appuyez sur la touche [MIXER] située dans le coin supérieur droit de la fenêtre Scene Memory pour revenir à la fenêtre de la console de mixage.

10.0 SETUP

Appuyez sur la touche [SETUP] (Configuration) située dans la partie supérieure gauche de la fenêtre de la console de mixage pour ouvrir une nouvelle fenêtre permettant de sélectionner les préférences de l'utilisateur.

Barre d'état de l'iPad
La barre d'état de l'iPad est visible sur cet écran et permet d'afficher la puissance du signal Wi-Fi, ainsi que l'état de charge de la batterie.

Appuyez sur la touche [Done] (Terminé) située dans le coin supérieur droit pour retourner dans la fenêtre de la console de mixage.

10.1 Fader Delay (Retard de fader)

Cette fonction de sécurité permet d'éviter tout mouvement accidentel des faders. La valeur réglée ici représente le temps de battement entre le moment où vous touchez un fader et celui où vous pouvez le déplacer.

10.2 Filled EQ Graph (Graphique EQ plein)

Lorsque cette option est activée, le graphique de l'égaliseur est complété tel qu'il est affiché sur l'écran de la console de mixage de série CL. Lorsqu'elle est désactivée, seul le contour du graphique apparaît.

10.3 Enable Inc/Dec Scene Recall (Activer inc/déc rappel de scène)

Lorsque cette préférence est activée (ON), des touches apparaissent dans l'écran Scene Memory (Mémoire de scènes) qui autorisent le rappel instantané

de la mémoire de scène suivante ou précédente. Pour plus de détails, reportez-vous à la section 9.2.

10.4 Show Send Levels in Meter Bridge (Afficher niveaux d'envoi dans bandeau de bargraphes)

Lorsque cette préférence est activée (ON), les niveaux d'envoi pour la valeur de « MIX ON FADERS » actuellement sélectionnée apparaît dans la section « Navigation/Meter Bridge » en mode « SENDS ON FADERS ». Si la préférence est désactivée (OFF), les niveaux d'entrée seront affichés.

10.5 Enable Phantom Power Switching (Activer mise sous/hors tension de l'alimentation fantôme)

Lorsque cette préférence est activée (ON), l'alimentation fantôme de chaque canal d'entrée peut être activée ou désactivée en mode GAIN dans la Fenêtre de la console de mixage. Si la préférence est désactivée (OFF), les indicateurs de l'alimentation fantôme apparaîtront en mode d'affichage uniquement.

10.6 Set EQ band to 0dB with Double-Tap (Régler la bande EQ sur 0 dB par double tapotement)

Lorsque cette préférence est activée (ON), vous pouvez régler les gains de l'égaliseur graphique et de l'égaliseur paramétrique sur 0 dB en tapotant deux fois sur la bande de l'égaliseur concerné.

10.7 Show dB Markings on Mixer (Afficher les indications de dB sur la console)

Lorsque cette préférence est activée, les indications en dB liées au niveau de fader sont affichées dans l'écran principal de la console.

10.8 Set DCA to 0dB with Double-Tap (Régler DCA sur 0 dB par double tapotement)

Lorsque cette préférence est activée (ON), vous pouvez régler un fader DCA exactement sur 0 dB en tapotant deux fois sur le capuchon du fader concerné.

10.9 Mode Cue Operation

Lorsque le mode Dual Cue est activé dans la console, le mode Cue Operation (Fonctionnement du Cue) peut être sélectionné en mode [CHANNEL] ou [REMOTE].

Lorsque le mode [REMOTE] est activé, StageMix contrôle exclusivement le bus Cue B.

10.10 Mode Cue A

Cette option sélectionne le mode Cue lorsque le mode Dual Cue n'est pas activé ou le mode Cue A lorsque le mode Dual Cue est activé.

Lorsque la touche [LAST CUE] est mise en surbrillance en jaune, un seul canal à la fois peut être soumis au cue. Si la touche [MIX CUE] (Cue de mixage) est mise en surbrillance, il sera possible de soumettre au cue plusieurs canaux en même temps.

10.11 Mode Cue B

Cette option sélectionne lemode Cue pour Cue B lorsque le mode Dual Cue est activé.
Cette option est indisponible lorsque le mode Dual Cue n'est pas activé.

10.12 Mode Solo in Place

Cette option permet d'activer le mode Solo in Place à partir de StageMix. Cette option est indisponible lorsque le mode [REMOTE] est activé.

10.13 Channel Select (Sélection de canaux) – StageMix Follows Console (StageMix suit la console)

Lorsque cette préférence est activée (ON), les canaux actuellement sélectionnés dans les écrans Parametric EQ (EQ paramétrique) et Graphic EQ (EQ graphique) de StageMix suivent le canal sélectionné sur la console de série CL.

10.14 Channel Select – Console Follows StageMix (La console suit StageMix)

Lorsque cette option est activée (ON), le canal sélectionné sur la console série CL suit le canal actuellement sélectionné dans les écrans d'égaliseurs de StageMix.

10.15 Input Meter Point (Point de l'indicateur de niveau d'entrée)

La mesure des canaux d'entrée dans StageMix peut être effectuée à partir de quatre positions sur le chemin du signal :

- Pré gain numérique
- Post gain numérique
- Pré-fader
- Post-activation

10.16 Output Meter Point (Point de l'indicateur de niveau de sortie)

La mesure des canaux de sortie dans StageMix peut être effectuée à partir de trois positions sur le chemin du signal :

- Pré-EQ
- Pré-fader
- Post-activation

10.17 Display Key Input for Dynamics Meters (Afficher signal de déclenchement des indicateurs de niveau des dynamiques).

Lorsque cette préférence est activée (ON), les indicateurs de niveau d’entrée apparaissant sur les vignettes liées aux processeurs de dynamiques dans la Fenêtre de la console de mixage affichent le niveau du signal de déclenchement pour chaque processeur de dynamiques séparément. Si la préférence est désactivée (Off), le signal d’entrée sur les processeurs de dynamiques sera affiché.

10.18 RTA Peak Hold Mode (Mode Retenue de crête RTA)

Une fonction RTA Hold est disponible dans les écrans d'édition des PEQ et GEQ. Le mode lié à cette fonction est sélectionné dans l'écran Setup.

Freeze (Geler)
Lorsque ce mode est sélectionné, l'affichage de l'analyseur RTA se « fige » dès que vous appuyez sur la touche [RTA Hold].

All Peaks (Toutes les crêtes)
Lorsque ce mode est sélectionné, le niveau le plus élevé de chaque bande de fréquence RTA apparaît en rouge en arrière-plan des niveaux actuels de RTA qui sont affichés en gris.

High Peak (Crête supérieure)
Lorsque ce mode est sélectionné, seule la bande de fréquence mesurée à son niveau le plus élevé apparaît en rouge en arrière-plan des niveaux actuels de RTA qui sont affichés en gris.

10.19 RTA Input Gain (Gain d'entrée RTA)

Un gain d'entrée ou une atténuation peuvent être appliqués au signal d'entrée RTA afin de permettre à la plage de valeurs RTA de s'afficher de manière plus utile dans les écrans d'édition du PEQ ou du GEQ. Les niveaux de gain disponibles sont comme suit :

- -24 dB
- -12 dB
- 0 dB
- 12 dB
- 24 dB

10.20 Nombre de bandes de l'analyseur RTA

Le nombre sélectionnable de bandes pouvant s'afficher dans l'analyseur RTA est de 61 ou de 121 bandes.

11.0 Résolution des problèmes

11.1 No Wi-Fi Available (Aucun réseau Wi-Fi disponible)

Lorsque ce message apparaît après le lancement de StageMix, cela signifie que l'iPad n'est pas connecté à un point d'accès Wi-Fi ou que la fonction Wi-Fi peut être désactivée sur l'iPad. Reportez-vous aux sections 2.0 et 3.2 pour obtenir plus de détails sur la configuration matérielle Wi-Fi et les réglages Wi-Fi de l'iPad.

11.2 Connection Error (Erreur de connexion)

Si ce message apparaît après que vous avez sélectionné une console de mixage et appuyé sur [CONNECT] (Connexion), ceci signifie qu'il s'avère impossible de connecter l'application StageMix à la console. Ceci peut être dû à une erreur dans les réglages IP Address, soit sur la console soit dans l'application StageMix. Vérifiez que les réglages de la console correspondent à ceux de l'application StageMix. Pour plus de détails sur ces réglages, reportez-vous aux sections 3.1 et 3.3.2. Le même problème risque de se poser lorsque la console n'est pas sous tension.

11.3 Connection Lost (Perte de connexion)

Ce message s'affichera si la connexion entre StageMix et la console est interrompue. L'application StageMix est inopérante tant que ce message est affiché. StageMix tente alors automatiquement de se reconnecter à la console. Si l'opération réussit, StageMix se resynchronisera sur les données de la console et recommencera à fonctionner normalement.

11.4 Configuration du serveur DHCP sur WAP/Routeur

a) Connectez-vous sur la page de contrôle de votre point d'accès sans fil ou routeur à l'aide d'un navigateur Web.
b) Activez le serveur DHCP.
c) Définissez les limites supérieure et inférieure des adresses IP que le serveur DHCP peut attribuer.
d) Assurez-vous que l'adresse IP de votre console est en dehors de cette plage ou inversez celle-ci (par ex., faites passer la plage DHCP 192.168.0.**2** à 192.168.0.**127** lorsque l'adresse IP de la console est 192.168.0.**128**).

Note : tous les points d'accès sans fil ne disposent pas systématiquement d'un serveur DHCP. Le cas échéant, vous pouvez configurer votre iPad à l'aide d'une adresse IP statique.

11.5 Utilisation de StageMix avec CL Editor

Si le serveur DHCP est utilisé sur l'iPad simultanément à CL Editor, il faudra soigneusement vérifier l'adresse IP de l'ordinateur sur lequel l'éditeur est exécuté. Dans ce cas, il pourra s'avérer nécessaire d'utiliser le serveur DHCP sur l'ordinateur plutôt qu'une adresse IP statique.

11.6 Problème de redirection vers Internet sous iOS 6 ou supérieur

Sur ses versions iOS 6 et supérieures, l'iPad peut tenter d'accéder à Internet au moment où vous sélectionnez un réseau Wi-Fi. Selon la configuration ou le modèle de votre périphérique Wi-Fi (routeur ou point d'accès), le message « Impossible d'établir la connexion à Internet » peut apparaître sur l'écran de l'iPad et StageMix risque de ne pas pouvoir se connecter à une console.

L'accès à Internet n'étant pas requis pour établir la connexion entre StageMix et la console, il vous est conseillé de ne pas vous connecter à Internet lors de l'utilisation de StageMix. Par conséquent, si vous rencontrez ce problème, vous pourrez empêcher ce message d'apparaître en désactivant l'option de redirection vers Internet sur votre périphérique Wi-Fi. Renseignez-vous auprès du constructeur de votre périphérique Wi-Fi sur les modalités de désactivation de la fonction de redirection vers Internet.

11.7 Graphic EQ Doesn't Affect the Sound (L'EQ graphique n'affecte pas le son)

Si un égaliseur graphique est affecté à un canal d'entrée ou un bus Mix/Matrix mais ne semble pas affecter le son sur ce canal, l'insertion sur ce canal pourra être désactivée. Vérifiez que le sélecteur d'insertion est en état d'activation (ON) sur la console.

11.8 Problèmes liés au déplacement de plusieurs faders simultanément

Si l'option Multitasking Gestures (Gestes pour le multitâche) est spécifiée sur ON, il pourra s'avérer impossible de déplacer plus de trois faders simultanément dans StageMix. Lors de l'utilisation de StageMix, il est conseillé de régler l'option Multitasking Gestures sur OFF.

a. Ouvrez le menu « General » (Général) de l'iPad.
b. Réglez la touche correspondant à « Multitasking Gestures » sur OFF.

Si la fonction « Zoom » du menu « Accessibility » (Accessibilité) est définie sur ON, il pourra s'avérer impossible de déplacer plus de deux faders simultanément dans StageMix. Lors de l'utilisation de StageMix, il est conseillé de régler l'option « Zoom » sur OFF.

a. Ouvrez le menu « General » de l'iPad.
b. Sélectionnez « Accessibility » puis réglez la touche correspondant à « Zoom » sur OFF.

11.9 Page de StageMix sur Facebook

Pour s'échanger des informations et des astuces entre utilisateurs de StageMix, veuillez visiter notre page sur Facebook : http://www.facebook.com/StageMix

Avis spéciaux

- Les droits d'auteurs de ce logiciel et de son mode d'emploi appartiennent exclusivement à Yamaha Corporation.
- Toute copie du logiciel ou de ce mode d’emploi en tout ou en partie, par quelque moyen que ce soit, est expressément interdite sans le consentement écrit du fabricant.
- Yamaha n'offre aucune garantie quant à l'usage des logiciels ou de la documentation et ne peut être tenu pour responsable des résultats de l'usage de ce mode d'emploi et des logiciels.
- Les illustrations d'écran figurant dans ce mode d'emploi sont uniquement proposées à titre d'information et peuvent différer légèrement de celles qui apparaissent sur votre ordinateur.
- Les mises à jour des logiciels d'application et des logiciels système ainsi que toutes les modifications apportées aux caractéristiques techniques et aux fonctions seront annoncées séparément.
- Apple, le logo Apple et iPad sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.
- IOS est une marque déposée ou une marque commerciale de Cisco aux États-Unis et dans d'autres pays. Cette marque est utilisée sous licence.
- Les noms des sociétés et des produits apparaissant dans ce mode d'emploi sont des marques commerciales ou des marques déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Yamaha Pro Audio global website
http://www.yamahaproaudio.com/
Yamaha Downloads
http://download.yamaha.com/

Manual Development Group
© 2016 Yamaha Corporation
Published 12/2016 YJ-C0