Soundcraft

Vi1™

DIGITAL LIVE SOUND CONSOLE

Mode d'emploi

Soundcraft®

by HARMAN

IMPORTANT

Veuillez lire attentivement ce manuel avant de connecter pour la première fois votre table de mixage au secteur.

This equipment complies with the EMC directive: EMC 2004/108/EC

And low voltage: Low Voltage 2006/95/EC

This product is approved to safety standards:
IEC 60065:2001 + Amd 1:2005
EN 60065:2001 + Amd 1:2006 + A11:2008
UL 60065-07, CSA C22.1 No 60065-03 + Amd 1:2006

And EMC standards: EN55103-1:2009, EN55103-2:2009

Warning: Any modification or changes made to this device, unless explicitly approved by Harman, will invalidate the authorisation of this device. Operation of an unauthorised device is prohibited under Section 302 of the Communications act of 1934, as amended, and Subpart 1 of Part 2 of Chapter 47 of the Code of Federal Regulations.

For further details contact
Cranborne House, Cranborne Road, Potters Bar, Hertfordshire, EN6 3JN, Royaume-Uni
Téléphone +44(0) 1707 665000 Télécopie +44 (0)1707 660742 email : soundcraft@harman.com

© Harman International Industries Ltd. 2010
Tous droits réservés.
Des parties de la conception de ce produit peuvent être protégées par des brevets mondiaux.
Réf. BD10.947002 Rev1 Version 0810
Sauf erreurs et omissions Septembre 2010

Soundcraft est une division commerciale d'Harman International Industries Ltd. Les informations contenues dans ce mode d'emploi sont sujettes à changement sans préavis et ne représentent pas un engagement de la part du vendeur. Soundcraft ne pourra être tenu pour responsable d'aucune perte ou dommage quel qu'il soit suite à l'utilisation de ces informations ou à toute erreur contenue dans ce mode d'emploi.

Aucune partie de ce mode d'emploi ne peut être reproduite, stockée sur un système de récupération ni transmise sous aucune forme ou par aucun moyen, électronique, électrique, mécanique, optique, chimique, y compris la photocopie et l'enregistrement, pour quelque utilisation que ce soit sans la permission écrite expresse de Soundcraft.

Harman International Industries Limited
Cranborne House, Cranborne Road, Potters Bar, Hertfordshire, EN6 3JN, Royaume-Uni
Tél : +44 (0)1707 665000
Télécopie : +44 (0)1707 660742
http://www.soundcraft.com

Sommaire

INTRODUCTION 1 - 1
INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES 1 - 2
GUIDE DES SYMBOLES DE SÉCURITÉ 1 - 4
INSTALLATION 1 - 5
TRAVAILLEZ EN TOUTE SÉCURITÉ AVEC LE SON 1 - 6
GARANTIE 1 - 7
FONCTIONS ET CARACTÉRISTIQUES DE LA Vi1™ Soundcraft 1 - 8
Canaux audio 1 - 8
Capacité d'entrée/sortie 1 - 8
Divers 1 - 8
Surface de contrôle 1 - 9
VUE D'ENSEMBLE DE LA CONSOLE 1 - 11
Baies 1 - 11
Couches 1 - 12
Encodeurs 1 - 13
Fonctions audio Master 1 - 14
Contrôle Master 1 - 15

COMPOSANTS DU SYSTÈME 2 - 1
VUE D'ENSEMBLE DU MATÉRIEL - Vi1™ SOUNDCRAFT 2 - 2
LES CONNECTEURS À L'ARRIÈRE DE LA CONSOLE 2 - 3
Entrée d'alimentation secteur 2 - 3
Connecteurs pour audio et données 2 - 3
RACK DE SCÈNE (EXTENSION OPTIONNELLE AVEC CARTE MADI) 2 - 5
Description du rack de scène 2 - 5
Vue d'ensemble des fonctions des cartes 2 - 5
Face avant 2 - 7

VUE D'ENSEMBLE DU FONCTIONNEMENT 3 - 1
RÈGLES GÉNÉRALES 3 - 1
CONVENTIONS EMPLOYÉES DANS CE MODE D'EMPLOI 3 - 1
ÉCRANS 3 - 1
Écrans d'entrée 3 - 1
Codes couleur de l'écran 3 - 2
COMMANDES VISTONICS II™ 3 - 3
ÉTATS DES FONCTIONS AUDIO 3 - 3
ACTION FUGITIVE/PERMANENTE DES COMMANDES 3 - 3
TOUCHES SOLO/SEL 3 - 4
ÉTIQUETAGE 3 - 4
Généralités 3 - 4
Étiquettes de canaux 3 - 5
CONFIGURATION DE BUS 3 - 6
Association (GANG) 3 - 7
Généralités 3 - 7
Création d'un Gang 3 - 7
Démembrement du Gang 3 - 7
Effacement d'un Gang 3 - 7
Association par Gang de tous les canaux d'entrée 3 - 7

ENTRÉE 4 - 1
TRAJET DU SIGNAL 4 - 1
TRANCHE DE CANAL D'ENTRÉE 4 - 2
CHAMPS TACTILES DE CANAL D'ENTRÉE 4 - 3
Changer un paramètre de canal d'entrée 4 - 3
ENTRÉE 4 - 4
Champ INPUT (entrée) 4 - 4
Champ GAIN 4 - 4
Champ TRIM 4 - 4
Champ LO CUT (coupe-bas) 4 - 4
Champ HI CUT (coupe-haut) 4 - 5
Champ FORMAT 4 - 5
Champ PAIRING (couplage) 4 - 5
Champ PHANTOM (alimentation fantôme) 4 - 5
Champ PHASE 4 - 5
Champ IN1 PATCH 4 - 5
Champ IN2 PATCH 4 - 5
Champ CH Label (étiquette du canal) 4 - 5
Champ DLY (delay) 4 - 5
CONFIGURATION STÉRÉO 4 - 6
Couplage des canaux d'entrée 4 - 6
Couplage d'un canal d'entrée 4 - 6
CORRECTEUR 4 - 7
Généralités 4 - 7
Surlignage de bande de correcteur 4 - 8
Champ BANDE 4 - 8
Commutateur SHELF 4 - 8
Champ EQUALISER 4 - 8
TRAITEMENT DYNAMIQUE 4 - 9
Généralités 4 - 9
Fonction GATE 4 - 9
Fonction DE-ESSER 4 - 11
Fonction COMPRESSEUR 4 - 12
Fonction LIMITEUR 4 - 12
MKUP (Make-Up) 4 - 12
ROUTAGE DE BUS 4 - 13
Généralités 4 - 13
AUX (Mono) 4 - 13
AUX (Stéréo) 4 - 13
GRP (Mono) 4 - 13
GRP (Stéréo) 4 - 13
Vide 4 - 13
PANORAMIQUE 4 - 14
Généralités 4 - 14
Mode LCR de la fonction PAN 4 - 14
Mode LCR de la fonction PAN 4 - 15
FORMAT AUDIO 4 - 16
Généralités 4 - 16
Canaux d'entrée 4 - 16
Bus de mixage 4 - 16
Masters 4 - 16
PAN 4 - 17
Fonction d'insertion (INSERT) 4 - 18
Fonction de sortie directe (Direct Out) 4 - 18

SORTIES 5 - 1
TRAJET DU SIGNAL ..... 5 - 1
Généralités ..... 5 - 2
Traitement Master L, R et C ..... 5 - 3
COUPLAGE DES CORRECTEURS MASTER ..... 5 - 4
Réglages par défaut ..... 5 - 4
TRANCHES DE SORTIE DE LA BAIE MASTER ..... 5 - 5
Traitement Master de bus ..... 5 - 6
TRANCHE DE BAIE D'ENTRÉE AVEC [BUSSES 1-16] et [BUSSES 17-24] ..... 5 - 6
ENCODEURS ET TOUCHES VISTONICS™ DE LA BAIE MASTER ..... 5 - 7
Fonction de touche VST ..... 5 - 7
CHANGEMENT DES PARAMÈTRES DE BUS DE SORTIE ..... 5 - 8
Changement d'un paramètre d'un bus ..... 5 - 8
CORRECTEUR (EQ) ..... 5 - 9
TRAITEMENT DYNAMIQUE ..... 5 - 9
PANORAMIQUE (PAN) ..... 5 - 10
Champ LOW CUT (coupe-bas) ..... 5 - 10
Champ PHASE ..... 5 - 10
Champ DLY (délai) ..... 5 - 10

MATRICE (MATRIX) 6 - 1
TRAJET DU SIGNAL ..... 6 - 1
FONCTION ..... 6 - 1
Réglage d'un niveau de départ de matrice ..... 6 - 12
CONFIGURATION DE LA MATRICE ..... 6 - 2
Champ SOURCE ..... 6 - 2
Champ MTX Point ..... 6 - 3

ENCODEURS 7 - 1
PRÉSENTATION GÉNÉRALE ..... 7 - 1
ENCODEURS VISTONICS DE CANAL ..... 7 - 2
ENCODEUR VST DE CANAL ..... 7 - 3
Priorité d'encodeur VST ..... 7 - 3
Changement de la fonction des encodeurs ..... 7 - 3
ENCODEURS DU PANNEAU DE BAIE MASTER ..... 7 - 5
ENCODEURS VST DE LA SECTION MASTER ..... 7 - 5

COUCHES (PAGES DE FADERS) 8 - 1
Généralités ..... 8 - 1
ENTRÉES ..... 8 - 1
Configurer une couche User ..... 8 - 2
Assignation des faders Master VCA aux tranches d'entrée ..... 8 - 3
SORTIES ..... 8 - 4
Section Fader Master ..... 8 - 4
Tous les bus ..... 8 - 5
Zone Master VST ..... 8 - 6

VCA ET GROUPES DE MUTE 9 - 1
INDICATION DE VCA/GROUPE DE MUTE ..... 9 - 1
COMMUTATEURS MASTER DE GROUPE DE MUTE ..... 9 - 2
COMPORTEMENT DE GROUPE DE CONTRÔLE DE VCA ..... 9 - 2
COMPORTEMENT AUDIO ..... 9 - 2
ASSIGNATION DES VCA ..... 9 - 3
ASSIGNATION DE GROUPES DE MUTE ..... 9 - 3
ASSIGNATION DES VCA ET GROUPES DE MUTE AUX CANAUX DE SORTIE ..... 9 - 3
GROUPES DE VCA QUAND LES DÉPARTS AUX SONT CONTRÔLÉS PAR LES FADERS DE CANAL ..... 9 - 4
Procédure ..... 9 - 4

SYSTÈME DE PATCH 10 - 1
TRAJET DU SIGNAL ..... 10 - 1
VUE D'ENSEMBLE ..... 10 - 2
RÈGLES GÉNÉRALES ..... 10 - 2
ENTRÉE (INPUT) ..... 10 - 3
Raccorder une source à un canal d'entrée ..... 10 - 3
Emploi d'un micro de secours pour plusieurs entrées ..... 10 - 4
SORTIE (OUTPUT) ..... 10 - 5
Raccorder un BUS à une SORTIE ..... 10 - 5
INSERT ..... 10 - 6
Raccordement d'un point d'insertion à un canal d'entrée ..... 10 - 6
Raccorder les signaux de départ ou de retour d'insert aux connecteurs ou aux canaux MADI ..... 10 - 6
Inserts stéréo ..... 10 - 6
Sortie directe (DIRECT OUT) ..... 10 - 7
SIGNAL DE DÉCLENCHEMENT EXTERNE (KEY) ..... 10 - 8
MATRICE (MATRIX) ..... 10 - 8
LIAISONS DIRECTES (TIE LINES) ..... 10 - 9

MONITORING 11 - 1
TRAJET DU SIGNAL ..... 11 - 1
FONCTION ..... 11 - 1
VUE DE LA CONSOLE ..... 11 - 2
SOLO TRIM ..... 11 - 2
SOLO BLEND ..... 11 - 2
Volume PHONES ..... 11 - 2
SETUP ..... 11 - 2
Indicateur de niveau ..... 11 - 2
Témoins PFL/AFL ..... 11 - 2
ON ..... 11 - 3
MON VOL (volume de monitoring) ..... 11 - 3
MON B ..... 11 - 3
Page de configuration Monitor (MONITOR SETUP) ..... 11 - 4
Section SOLO ..... 11 - 4
Section MONITOR A ..... 11 - 5
Sections MONITOR B et HEADPHONES (HP) ..... 11 - 6
Champ DLY (délai) ..... 11 - 6
Sous-page de configuration Monitor (MONITOR SETUP) ..... 11 - 8
SYSTÈME DE SOLO ..... 11 - 10
Logique de fonctionnement du solo ..... 11 - 11
Mode de priorité d'entrée (Input Priority) ..... 11 - 12
Auto-annulation ..... 11 - 13
Mode d'asservissement au solo de sortie (Follow Output Solo) ..... 11 - 14

TALKBACK & OSCILLATEUR 12 - 1
VUE DE LA CONSOLE ..... 12 - 1
Touche SETUP ..... 12 - 1
XLR de micro TB ..... 12 - 1
Commande Level de niveau de TB/Osc. ..... 12 - 1
Routage du signal de TB ..... 12 - 1
SETUP ..... 12 - 2
Section OSC ..... 12 - 2
Section de départ de TB (TB Send) ..... 12 - 4
Section de retour de TB (TB Ret) ..... 12 - 5

MESURE DE NIVEAU 13 - 1
Indicateur de niveau de canal d'entrée ..... 13 - 1
Indicateurs de niveau Master de bus ..... 13 - 2
Indicateurs de niveau de sortie Master ..... 13 - 2
Indicateurs de niveau de retour (Monitoring) ..... 13 - 2
Échelle ..... 13 - 2
Indicateurs de niveau en écran de section Master ..... 13 - 3
Touche Selection ..... 13 - 1
Maintien d'affichage des crêtes (Peak Hold) ..... 13 - 4
Balistique ..... 13 - 4

MENU PRINCIPAL (MAIN) 14 - 1
MAIN ..... 14 - 1
Commande BRIGHTNESS ..... 14 - 1
SHOW ..... 14 - 2
GPIO ..... 14 - 2
SYNC ..... 14 - 3
TIE LINES ..... 14 - 3
FX ..... 14 - 4
MIDI ..... 14 - 4
LOG ..... 14 - 5
SETTINGS ..... 14 - 6
INP POINT ..... 14 - 6
ENABLE NEXT/LAST ..... 14 - 6
SURVEILLANCE DU SYSTÈME ..... 14 - 7
VUE D'ENSEMBLE ..... 14 - 7
MENU SYSTEM - DESK ..... 14 - 8
LOCAL I/O ..... 14 - 9
STAGE BOX ..... 14 - 10
HiQNET ..... 14 - 11

SNAPSHOTS, CUES et SHOWS 15 - 1
FILTRAGE DE SNAPSHOT 15 - 1
AFFICHAGE ET COMMANDES DE LA FACE AVANT 15 - 2
SETUP 15 - 2
Prise DATA (sur le panneau principal) 15 - 2
STORE 15 - 2
UNDO 15 - 2
PREV MODE 15 - 2
LAST 15 - 3
NEXT 15 - 3
Les touches flèches et RECALL 15 - 3
SETUP 15 - 4
Boutons HIDE SCOPE/SHOW SCOPE 15 - 4
Affichage Cue List 15 - 4
Boutons d'édition et de commande 15 - 6
NUMÉROTATION DE CUE 15 - 8
Interface graphique utilisateur Snapshot Scope 15 - 9
SCROLL CUE LIST (Défilement de la liste des Cues) 15 - 11
SHOW TIMECODE (Afficher le timecode) 15 - 11
APPLY CHANGES TO SCOPED PARAMS IN SELECTED CUES
(Appliquer les changements aux paramètres de Scope dans les Cues sélectionnés) 15 - 12
PAGE CUE LIST – Champ de numéro de Cue touché 15 - 13
PAGE CUE LIST - Champ de nom de Cue touché 15 - 14
PAGE CUE LIST - Champ MIDI touché 15 - 16
Configuration de sortie MIDI (MIDI OUT) 15 - 17
PAGE CUE LIST - Champ MIDI touché et liste des événements ouverte 15 - 19
PAGE CUE LIST - Champ GPIO/Misc touché 15 - 20
Global Filter (filtre global) 15 - 21
Fonctionnalité des touches ISO 15 - 21
Fonctionnalité presser et maintenir la touche ISO 15 - 21
Commutateur Global Filter ON/OFF 15 - 21
Mode d'édition de filtre global 15 - 22
LOAD ISO WITH SHOW (Charger ISO avec le Show) 15 - 23
GESTION DES SHOWS 15 - 24
Support flash 15 - 24
Actualisation d'un Show 15 - 25
Support de stockage USB 15 - 25
Exportation d'un Show dans un support de stockage USB 15 - 25
Importation d'un Show depuis un support de stockage USB 15 - 25
Export/Import Channel Labels (exportation/importation d'étiquettes de canal) 15 - 25
Export Exception Files (exportation des fichiers d'exception) 15 - 25
DONNÉES ENREGISTRÉES 15 - 26
Réglages enregistrés dans un Snapshot de Show 15 - 26
Réglages enregistrés avec les réglages audio 15 - 27
Réglages non enregistrés 15 - 27
Réglages restaurés tels qu'à l'extinction 15 - 27
Compatibilité des Shows 15 - 27

GPIO 16 - 1
CONFIGURATION 16 - 1
Boutons de l'écran tactile 16 - 1
Touches et encodeurs VST GPI 16 - 1
Touches et encodeurs VST GPO 16 - 2
INTERFACE 16 - 4
Diagramme synoptique 16 - 4
Brochage 16 - 5

FaderGlow™ SOUNDCRAFT 17 - 1
Généralités ..... 17 - 1
Code couleur ..... 17 - 1

COPIER, COLLER et BIBLIOTHÈQUES 18 - 1
INTRODUCTION ..... 18 - 1
TOUCHES DE COMMANDE DE LA CONSOLE ..... 18 - 1
PRINCIPES DU COPIER/COLLER ..... 18 - 2
SÉLECTION DE DONNÉES ET INDICATEURS ..... 18 - 2
Canal complet ..... 18 - 2
Blocs de fonctions ..... 18 - 2
Paramètres ..... 18 - 2
COPIE DE PARAMÈTRES DE CANAL OU DE BUS ..... 18 - 3
COPIE D'UN BUS MASTER INCLUANT TOUS LES NIVEAUX DE DÉPART DE CANAL ..... 18 - 3
PARAMÈTRES NON INCLUS DANS LES COPIES DE CANAL ET DE BUS ..... 18 - 3
COPIE DE CANAL : ÉLÉMENTS NON INCLUS DANS LA COPIE DEMANDÉE AU MOYEN DU BOUTON SEL ..... 18 - 4
EXEMPLE : COPIE DE LA TOTALITÉ D'UN CANAL Y COMPRIS LE PARAMÈTRE «IN1 PATCH» (patch d'entrée 1) ..... 18 - 4
COPIE DE PARAMÈTRES D'EFFET ..... 18 - 4
BIBLIOTHÈQUES ..... 18 - 6
NAVIGATION ET GESTION DES BIBLIOTHÈQUES ..... 18 - 8
COPIE DANS LA BIBLIOTHÈQUE ..... 18 - 9
Copie d'un correcteur (EQ) dans la bibliothèque ..... 18 - 9
COLLAGE DEPUIS LA BIBLIOTHÈQUE ..... 18 - 10
Collage d'un correcteur (EQ) depuis la bibliothèque ..... 18 - 10
EXPORTATION ET IMPORTATION DE BIBLIOTHÈQUES ..... 18 - 11
Exportation ..... 18 - 11

FONCTIONS ET CARACTÉRISTIQUES DE LA Vi1™ SOUNDCRAFT 19 - 1
CANAUX AUDIO ..... 19 - 1
Nombre maximal de canaux de mixage simultanés ..... 19 - 1
Points d'insertion ..... 19 - 1
Sorties directes ..... 19 - 1
Bus ..... 19 - 1
POSSIBILITÉS D'ENTRÉE/SORTIE ..... 19 - 1
Entrées et sorties de console ..... 19 - 1
MIDI ..... 19 - 1
TRAITEMENT DU CANAL ..... 19 - 2
Entrées ..... 19 - 2
Sorties ..... 19 - 2
SURFACE DE CONTRÔLE ..... 19 - 2
Entrées ..... 19 - 2
Sorties ..... 19 - 3
Divers ..... 19 - 3
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE LA Vi1™ SOUNDCRAFT ..... 19 - 4

Processeur d'effet de la Vi1 20 - 1
Généralités ..... 20 - 1
Effets LEXICON® ..... 20 - 1
Correcteurs graphiques BSS® ..... 20 - 1
Format des effets LEXICON® ..... 20 - 1
Page FX (vue d'ensemble des effets) ..... 20 - 2
Intégration en Snapshot ..... 20 - 2
TAP (battue manuelle du tempo) ..... 20 - 2
ASSIGNATION DES TOUCHES F1-6 À LA BATTUE MANUELLE DU TEMPO D'EFFET ..... 20 - 2
Changement de l'assignation des touches F pour passer en fonction TAP ..... 20 - 3
Assignation des processeurs d'effet ..... 20 - 4
Insert de canal ..... 20 - 4
Insert de Master Aux ..... 20 - 6
Retour en section de canal ..... 20 - 8
TYPE D'EFFET ..... 20 - 10
DESCRIPTION DES EFFETS ..... 20 - 11
REVERBS ..... 20 - 11
DELAYS (délais ou retards) ..... 20 - 14
EFFETS DIVERS (MISC) ..... 20 - 16
Correcteurs graphiques BSS® ..... 20 - 19

MIDI 21- 1
Menu principal (main) – page MIDI ouverte et liste des canaux de réception sélectionnée ..... 21 - 1
LISTES DES PÉRIPHÉRIQUES ..... 21 - 1
Menu principal (main) – page MIDI ouverte et liste des canaux de transmission sélectionnée ..... 21 - 3
Menu principal (Main) – page MIDI ouverte et liste des identifiants de périphérique de transmission sélectionnée ..... 21 - 4
Types d'événement MIDI ..... 21 - 5

SCHÉMA SYNOPTIQUE Vi1™ Soundcraft 22 - 1

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

Lisez ces instructions.
Conservez ces instructions.
Respectez tous les avertissements.
Suivez toutes les instructions.
N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
Ne nettoyez l'appareil qu'avec un chiffon sec.

Ne bloquez pas les ouvertures de ventilation. Suivez les instructions du fabricant pour installer l'appareil.

N'installez pas l'équipement près de toute source de chaleur telle que radiateurs, chauffages, poêles ou autres appareils (y compris des amplificateurs) qui produisent de la chaleur.

Ne neutralisez pas le dispositif de sécurité qu'est la prise de terre. Une fiche de terre a trois broches dont une de mise à la terre. La broche de mise à la terre sert à votre sécurité. Si la fiche fournie ne rentre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.

Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation et ne le coincez pas, particulièrement au niveau des fiches, des multiprises et de son point de sortie de l'appareil.

N'utilisez que des fixations/accessoires recommandés par le fabricant.

Les piles ou batteries (pack de batteries ou piles installées) ne doivent pas être exposées à une chaleur excessive, soleil, feu ou équivalent.

Cet appareil ne peut pas être utilisé comme un téléviseur.



N'utilisez qu'un chariot, stand, trépied, fixation ou table recommandé par le fabricant ou vendu avec l'appareil. En cas d'utilisation d'un chariot, prenez garde lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil pour éviter toute blessure due à un renversement.

Débranchez cet appareil durant les orages ou en cas de non utilisation prolongée.

Confiez toute réparation à un personnel de maintenance qualifié. Une intervention est nécessaire lorsque l'appareil a été endommagé de quelque façon que ce soit, comme lorsque son cordon ou sa fiche d'alimentation est endommagé, si du liquide a été renversé ou si des objets ont pénétré dans l'appareil, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou est tombé.

Note : il est recommandé de faire effectuer toute maintenance et réparation par Soundcraft ou ses agents agréés. Soundcraft ne pourra accepter aucune responsabilité en matière de perte ou de dommages causés par un entretien, une maintenance ou une réparation effectués par un personnel non agréé.



AVERTISSEMENT : pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

N’exposez pas l’appareil au ruissellement ou aux éclaboussures et ne placez dessus aucun objet rempli de liquide, tel qu’un vase.
Aucune source à flamme nue, telle que des bougies allumées, ne doit être placée sur l’appareil.

AVERTISSEMENT : n'utilisez pas cet appareil dans des environnements très poussiéreux ou contenant des gaz ou produits chimiques inflammables.

CET APPAREIL DOIT ÊTRE MIS À LA TERRE. En aucun cas le dispositif de sécurité de mise à la terre ne doit être déconnecté du cordon d’alimentation.

Le dispositif de déconnexion du secteur est la fiche d’alimentation. Celle-ci doit rester accessible de façon à être toujours manœuvrable quand l’appareil est en utilisation.

Si une partie quelconque du cordon d’alimentation est endommagée, la totalité du cordon doit être remplacée. Les informations suivantes ne sont données qu’à titre indicatif.

Les fils du cordon d’alimentation sont colorés selon le code suivant :

Terre :	vert et jaune (USA – vert/jaune)
Neutre :	bleu (USA – blanc)
Phase :	marron (USA – noir)

Comme les couleurs des fils du cordon d’alimentation peuvent ne pas correspondre aux marquages de couleur identifiant les borniers sur la prise, procédez comme suit :

Le fil vert et jaune doit être connecté à la broche de la prise étant marquée de la lettre E ou du symbole de terre ⏚.

Le fil bleu doit être connecté à la broche de la fiche marquée de la lettre N.

Le fil marron doit être connecté à la broche de la fiche marquée de la lettre L.

Assurez-vous du respect scrupuleux de ces conventions si la prise vient à être changée.

Cet appareil peut fonctionner avec des tensions d’alimentation différentes comme indiqué en face arrière.

Cet appareil numérique de la Classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

GUIDE DES SYMBOLES DE SÉCURITÉ

Pour votre propre sécurité et pour éviter l'invalidation de la garantie, tous les textes portant ces symboles doivent être lus attentivement.



AVERTISSEMENTS

Le symbole d'éclair avec une tête de flèche est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" non isolée dans l'enceinte du produit, tension de valeur suffisante pour constituer un risque de choc électrique pour les personnes.



PRÉCAUTIONS

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance (entretien) dans la documentation accompagnant l'appareil.



NOTES

Contient des informations importantes et des conseils utiles quant au fonctionnement de votre équipement.



AVERTISSEMENT DE SÉCURITÉ POUR CASQUE

Contient des informations importantes et des conseils utiles sur les sorties pour casque et les niveaux d'écoute.

INSTALLATION

Précautions générales
Évitez de stocker ou de faire fonctionner la console dans un environnement trop chaud, ou trop froid, ou susceptible d'exposer celle-ci à des vibrations, à la poussière ou l'humidité. N'utilisez pas de liquide pour nettoyer la face supérieure de la console : un chiffon sec et doux est l'idéal.
N'utilisez pas la console à proximité de sources électromagnétiques puissantes (ex. moniteurs vidéo, câblage électrique de forte puissance), cela pourrait provoquer une altération notable de la qualité sonore par une induction de courants parasites dans le châssis ou au niveau des raccordements.

Attention ! Dans tous les cas, confiez la maintenance à du personnel qualifié.

Manutention et transport
La console est vendue dans un emballage en carton renforcé. Si elle doit être déplacée sur une longue distance après sa première installation, utilisez cet emballage pour la protéger. Assurez-vous d'avoir entièrement décâblé la console avant de la déplacer. Si elle doit être déplacée régulièrement, nous conseillons de l'installer dans un flight-case doté de mousse protectrice. Dans tous les cas, évitez d'appliquer des contraintes trop importantes aux boutons, commutateurs et connecteurs.

Alimentation et câblage
N'utilisez que l'alimentation et le câble fournis avec la console. L'utilisation d'une autre alimentation peut causer des dommages à l'appareil et annuler la garantie.

Attention ! En cas d'orage violent, ou de fortes variations de la tension du secteur, éteignez immédiatement l'alimentation et débranchez-la du secteur.

Niveaux des signaux
Il est important de fournir les niveaux d'entrée corrects à la console, sinon le rapport signal/bruit ou les performances en terme de distorsion peuvent être dégradés; dans les cas extrêmes, une détérioration des étages d'entrée est possible. Dans le même ordre d'idée, évitez d'attaquer les entrées symétriques avec des signaux comportant un fort mode commun à composante continue, des tensions alternatives ou HF, car cela diminue la plage disponible pour le signal utile. Notez que 0 dBu = 0,775 V RMS.
Référez-vous à la section Caractéristiques pour des détails sur les niveaux d'entrée et de sortie.

Raccordement au secteur

Procédure générale
Pour tirer parti de l'excellent rapport signal/bruit et du taux de distorsion très faible des consoles Soundcraft, le plus grand soin doit être apporté au câblage de sorte à ne pas réduire les performances de la console elle-même. Les ronflements, parasites, sifflements, accrochages HF et autres instabilités sont principalement dûs à la présence de boucles de masse, ou à une qualité insuffisante de la mise à la terre. Dans certains lieux, par exemple des sites industriels où sont installées des machines de puissance, la terre fournie par l'installation électrique peut se révéler inadéquate, et une terre technique physiquement séparée du reste de l'installation et regroupant tous les appareils audio peut s'avérer nécessaire. Consultez cependant les responsables de l'installation électrique pour savoir dans quelle mesure les réglementations électriques sont respectées.

Une installation réussie et dépourvue de parasites est toujours le résultat d'une étude préalable et de l'application de règles strictes de mise à la terre, respectées à toutes les étapes de l'installation.

TRAVAILLEZ EN TOUTE SÉCURITÉ AVEC LE SON

Bien que votre nouvelle console ne produise aucun bruit tant que vous n'y faites pas entrer des signaux, elle a la possibilité de produire des sons pouvant être écoutés au travers d'un amplificateur ou d'écouteurs et qui peuvent endommager l'audition avec le temps.
Le tableau ci-dessous est tiré de la directive Occupational Safety & Health Administration sur l'exposition professionnelle au bruit (1926.52) :

EXPOSITION PERMISE AU BRUIT
DURÉE PAR JOUR, HEURES NIVEAU SONORE EN dBA, RÉPONSE LENTE

8	90
6	92
4	95
3	97
2	100
1,5	102
1	105
0,5	110
<0,25	115



Se conformer à cette directive diminuera le risque de dommages auditifs causés par de longues périodes d'écoute. Une règle simple à suivre est que plus longtemps vous écoutez, plus le niveau moyen doit être bas.
Veuillez faire attention quand vous travaillez avec votre audio – si vous manipulez des commandes que vous ne comprenez pas bien (ce qui est le cas de tous quand nous apprenons), assurez-vous que vos retours sont baissés. Rappelez-vous que vos oreilles sont votre outil de travail le plus important, prenez soin d'elles et elles prendront soin de vous.
Plus important encore – n'ayez pas peur d'essayer pour découvrir comment chaque paramètre affecte le son – cela étendra votre créativité et vous aidera à obtenir les meilleurs résultats.

Impédance recommandée pour le casque : 50-600 ohms.

GARANTIE

1. Soundcraft est une division commerciale d'Harman International Industries Ltd.
   Utilisateur final est le terme désignant la première personne qui met l'équipement en service.
   Revendeur est le terme désignant la personne autre que Soundcraft (s'il y en a) auprès de laquelle l'utilisateur final a acquis l'équipement, étant donné qu'une telle personne est autorisée à cela par Soundcraft ou son distributeur agréé.

   Équipement est le terme désignant l'équipement fourni avec ce mode d'emploi.

2. Si dans la période de 12 mois à compter de la date de livraison de l'équipement à l'utilisateur final, cet équipement tombe en panne uniquement en raison de pièces et/ou main d'œuvre défectueuses à un point que l'efficacité et/ou l'utilisabilité du dit équipement est matériellement affectée, l'équipement ou le composant défectueux doit être retourné au revendeur ou à Soundcraft et, suivant les conditions ci-dessous, le revendeur ou Soundcraft réparera ou remplacera les composants défectueux. Tout composant remplacé deviendra la propriété de Soundcraft.

3. Tout équipement ou composant retourné le sera aux risques de l'utilisateur final durant la période de transport (à l'aller comme au retour) et le port doit être pré-payé.

4. Cette garantie n'est valable que si :

   a) l'équipement a été correctement installé en accord avec les instructions contenues dans le mode d'emploi Soundcraft ; et

   b) l'utilisateur final a informé Soundcraft ou le revendeur dans les 14 jours de l'apparition du défaut ; et

   c) aucune personne autre que les représentants agréés de Soundcraft ou le revendeur n'a effectué de remplacement de pièces, réglages de maintenance ou réparations sur l'équipement ; et

   d) L'utilisateur final n'a utilisé l'équipement que selon les recommandations de Soundcraft, uniquement avec des fournitures correspondant aux caractéristiques recommandées par Soundcraft et par ailleurs totalement en accord avec les recommandations de Soundcraft.

5. Cette garantie ne couvre pas les défauts découlant des situations suivantes : manipulation erronée ou négligente, influence chimique, électro-chimique ou électrique, dommage accidentel, catastrophe naturelle, négligence, déficience de l'alimentation électrique, du conditionnement d'air ou du contrôle d'humidité.

6. Le bénéfice de cette garantie ne peut pas être transféré par l'utilisateur final.

7. Les utilisateurs finaux qui sont des consommateurs doivent noter que leurs droits évoqués dans cette garantie s'ajoutent à tous autres droit auxquels ils peuvent prétendre et sans les affecter, vis à vis du vendeur de l'équipement.

FONCTIONS ET CARACTÉRISTIQUES DE LA Vi1™ Soundcraft

Canaux audio

Nombre maximal de canaux de mixage simultanés
64 entrées mono dans 27 bus de mixage
Des paires d'entrées mono peuvent être constituées pour créer des canaux stéréo.

Points d'insertion
24 paires de départ/retour d'insertion peuvent être configurées (à l'aide des entrées/sorties disponibles) et assignées à n'importe lesquels des 64 entrées ou 27 canaux de sortie.

Sorties directes
Les 32 canaux d'entrée de la Vi1 ont tous des sorties directes en plus de leur affectation vers le bus interne, assurant un nombre d'entrées/sorties suffisant (par exemple via la carte MADI optique à 64 canaux, voir ci-dessous).

Bus
24 bus de groupe/Aux/matrice*, plus bus de mixage général LCR et solo LR.
* 8 sorties de matrice peuvent être configurées.

Capacité d'entrée/sortie

Les entrées/sorties suivantes sont disponibles et peuvent être raccordées à n'importe quel canal d'entrée, sortie directe, sortie de bus ou point d'insertion selon les besoins :

Entrées locales
- 32 entrées analogiques micro/ligne
- 1 entrée micro de réseau d'ordres (Talkback) (montée sur la surface de contrôle)
- 2 paires d'entrées AES/EBU (= 4 canaux)
- Entrée MADI 64 canaux via des connecteurs SC optiques sur carte optionnelle

(En option) Entrées de rack de scène
- 32 entrées analogiques micro/ligne (avec commande à distance du gain, de l'atténuateur (PAD), de l'alimentation fantôme 48 V et du filtre passe-haut pré-convertisseur A/N à 80 Hz)

Sorties du rack de scène
- 32 sorties analogiques ligne

Divers

Compatibilité GPIO
- 8 entrées et sorties GPIO sur le rack de scène (toutes les sorties sont des fermetures de contact par relais)

MIDI
- 1 entrée MIDI et 2 sorties MIDI à l'arrière de la surface de contrôle.

Traitement de canal

Entrées

- Gain analogique (commande à distance du rack de scène ou préampli micro local)
- Compensateur de gain numérique (+18/-36 dB)
- Délai (0-100 ms)
- Filtre passe-haut (HPF) et passe-bas (LPF) (variable de 20 à 600 Hz et de 1 à 20 kHz)
- Égaliseur 4 bandes entièrement paramétrique, mode en plateau sur les hautes fréquences/basses fréquences
- Compresseur (réglage variable de seuil, attaque, relâchement, taux, gain de compensation avec mode "auto")
- Limiteur (réglage variable de seuil, attaque, relâchement)
- Gate ou dé-esser. Gate commutable en ducker (atténuateur automatique)
- Point d'insertion pour traitement externe
- Panoramique – commutable LR (gauche-droite) ou LCR (gauche-centre-droite)
- Sortie directe, raccordable à n'importe quelle entrée/sortie avec point de branchement sélectionnable

Sorties

- Filtre passe-haut (HPF) (variable de 20 à 600 Hz)
- Égaliseur 4 bandes entièrement paramétrique, mode en plateau sur les hautes fréquences/basses fréquences
- Compresseur
- Limiteur
- Délai (0-1 s)
- Point d'insertion pour traitement externe
- Panoramique (bus de sortie vers LCR) – commutable LR (gauche-droite) ou LCR
- Fonction source de bus – permet de commuter le routage d'un bus vers un autre.
- Égaliseur graphique 1/3 d'octave (avec carte d'effets)
- Processeurs Lexicon multi-effets assignables x 8 (avec carte d'effets)

Surface de contrôle

Entrées

16 faders d'entrée, commutable en 4 couches fixes et 5 couches configurables pour accéder à 64 entrées
Interface de tranche à écran large Vistonics™ pour contrôler 16 canaux d'entrée à la fois.
Le bac de faders contient des faders motorisés, des commutateurs Mute, Solo, Isolate et F (définis par l'utilisateur), plus un encodeur rotatif assignable avec cercle de LED pour l'affichage. Cet encodeur est globalement assignable au gain, au panoramique, au seuil de gate ou à un des deux paramètres définissables par l'utilisateur.

Des indicateurs de niveau d'entrée et de réduction de gain sont situés au-dessus de chaque fader.

Les faders d'entrée peuvent être assignés aux 8 Masters VCA (groupes de contrôle) et/ou aux 4 groupes de Mute.

Les faders d'entrée peuvent être commutés pour contrôlés les 24 sorties de groupe/Aux/matrice ou peuvent contrôler un mixage de départ Aux individuel, à l'aide de la fonction commutable "Follow Solo" (asservissement au solo). La technologie FaderGlow™ de Soundcraft indique clairement par des couleurs les faders qui ne contrôlent pas d'entrées.

Sorties
8 faders de sortie assignables plus des faders Master dédiés LR et C plus 16 faders de sortie rotatifs assignables. Les faders de sortie ont un code couleur utilisant la technologie FaderGlow de Soundcraft.

Les faders de sortie peuvent être assignés aux 8 Masters VCA (groupes de contrôle) et/ou aux 4 groupes de Mute.

Interface à écran large Vistonics™ pour le contrôle du traitement en sortie, affichant aussi les indicateurs de niveau de toutes les entrées et sorties, la liste des Cues et les infos de diagnostic.

Divers
Mode de couplage pour associer temporairement n'importe quel nombre de canaux ou sorties en vue d'un réglage et d'une configuration rapides.
Commandes pour l'assignation de groupes de Mute et de groupes de VCA.
Commande pour l'assignation de rangées Vistonics™ aux départs de bus (quand les paramètres de canal ne sont pas assignés au Vistonics).
Commandes d'automation de snapshot.
Commandes de talkback et d'oscillateur.
Commandes de niveau de sortie Monitor, de niveau casque et de gain de solo et niveau de mélange.

VUE D'ENSEMBLE DE LA CONSOLE

Baies

La console est basée sur une section pour les entrées et une baie de contrôle :



* La section Entrées contient 16 tranches complètes avec fader et une vue d'ensemble complète de leur état.

* La baie Master contient 8 tranches de sortie avec fader, les Masters et 16 encodeurs de sortie donnant un total de 27 niveaux de sortie pouvant être directement contrôlés sans changer de couche. Les fonctions générales telles que snapshot, monitoring, talkback et oscillateur et autres se trouvent également dans la baie Master.

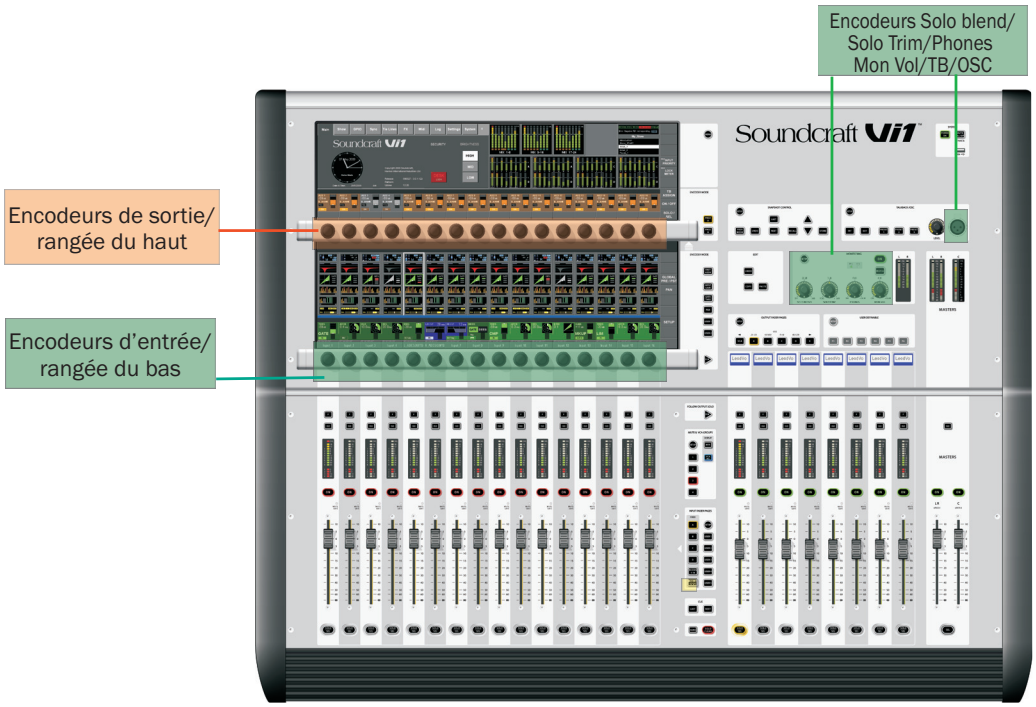
Couches



La console peut contrôler jusqu'à 64 entrées et 27 bus de mixage via ses 16 tranches d'entrée, 8 tranches de bus Master et les Masters LCR. Pour cela, la console possède un certain nombre de couches auxquelles l'utilisateur accède via les commandes de couche représentées ci-dessus.

Des détails complets sont donnés au chapitre 8 de ce mode d'emploi.

Encodeurs



* Les **encodeurs** Vistonics™ supérieurs et inférieurs sont utilisés dans des modes différents, dans lesquels ils peuvent changer afin d'afficher diverses fonctions selon le contexte.

* En fonctionnement normal, ils fonctionnent comme des commandes associées aux canaux d'entrée.

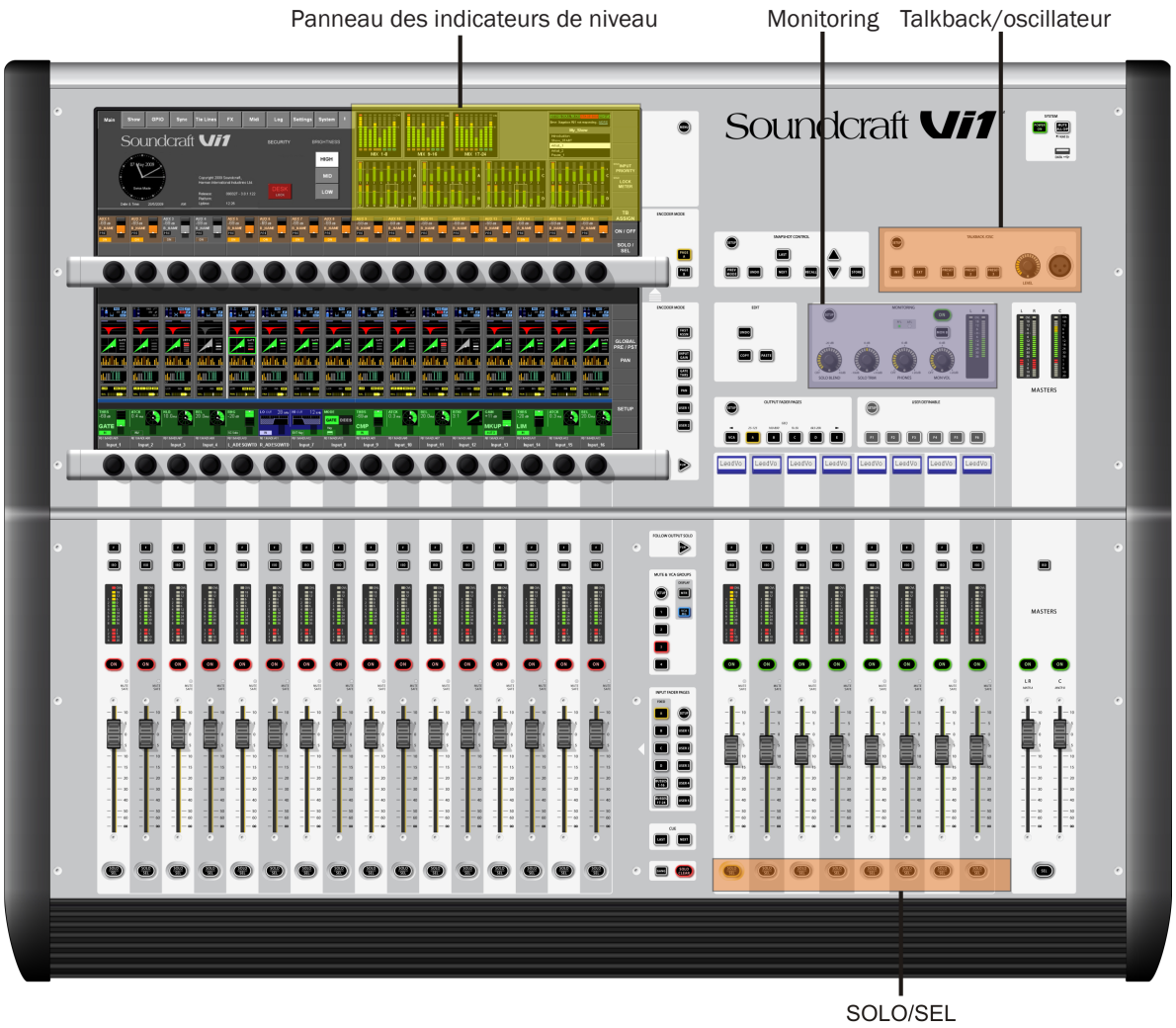
* Les **encodeurs de canal** sont assignés aux fonctions des canaux d'entrée.

* Les **encodeurs de sortie** sont normalement utilisés comme faders de sortie et agissent également en fonction du contexte.

* Quatre encodeurs sont montés en façade avec des cercles de LED les entourant : l'encodeur de commande de niveau TB/OSC, les encodeurs de volume Solo Blend, Solo Trim et Phones. Ils sont dédiés à leurs fonctions respectives.

Une explication détaillée de l'utilisation des encodeurs est donnée au chapitre 7 de ce mode d'emploi.

Fonctions audio Master

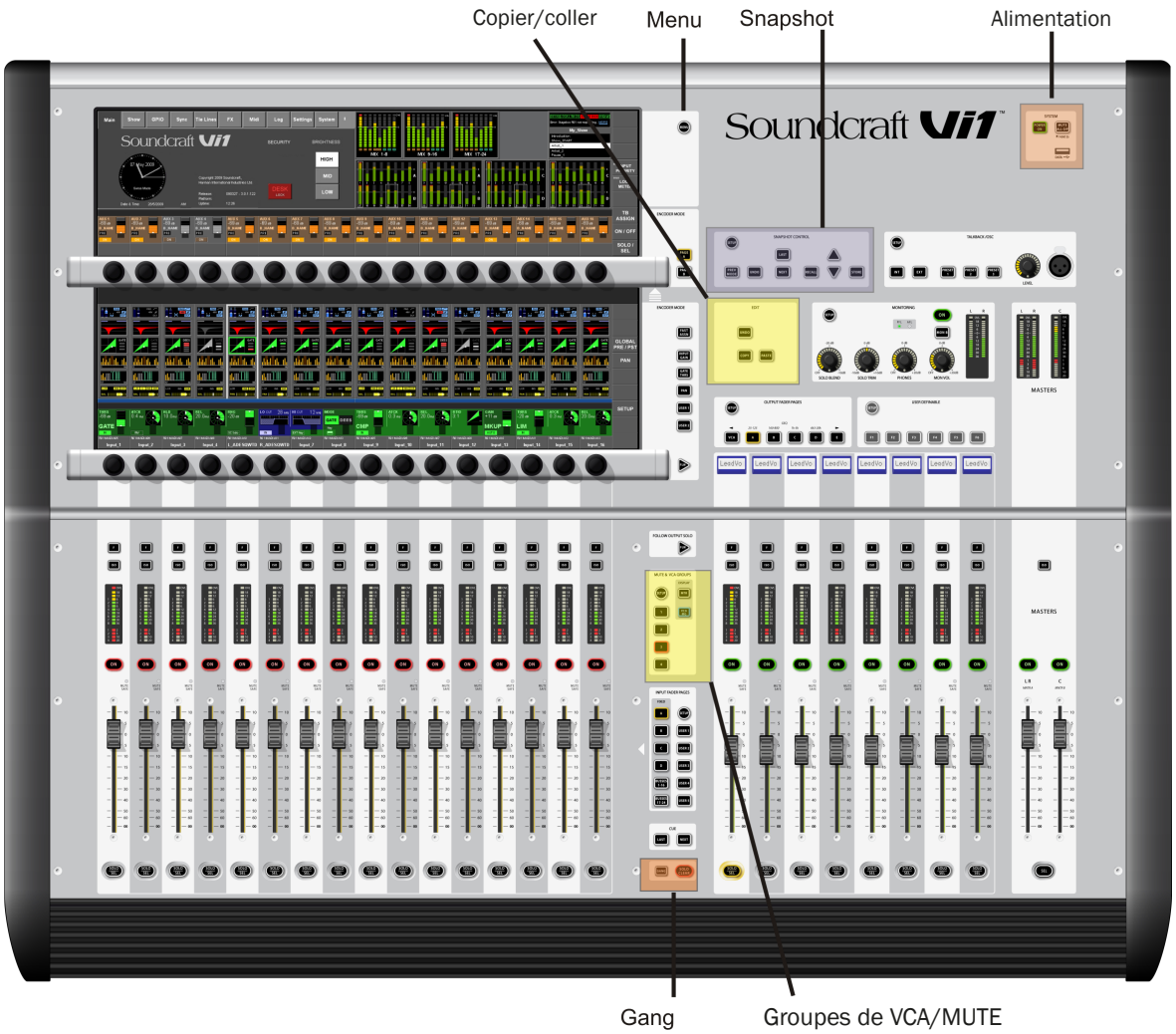


* Le système de monitoring a comme fonctionnalités l'écoute et le contrôle du signal audio en plusieurs points de la console.

* Le système TB/OSC comporte le réseau d'ordres (Talkback) et les réglages d'oscillateur.

Le panneau des indicateurs de niveau offre une vue d'ensemble complète de tous les niveaux d'entrée et de sortie.

Contrôle Master



* Groupes de VCA/Mute : ce bloc fonctionnel comprend les fonctions de groupes VCA (groupes de contrôle de style VCA) et de groupes de Mute.

* Snapshot permet la sauvegarde et le rappel des réglages automatisés de la console.

* Menu ouvre la page Menu où peuvent se faire les configurations centrales.

* La fonctionnalité Copy/Paste (copier/coller) peut être utilisée dans différents modes et accélère les tâches répétitives.

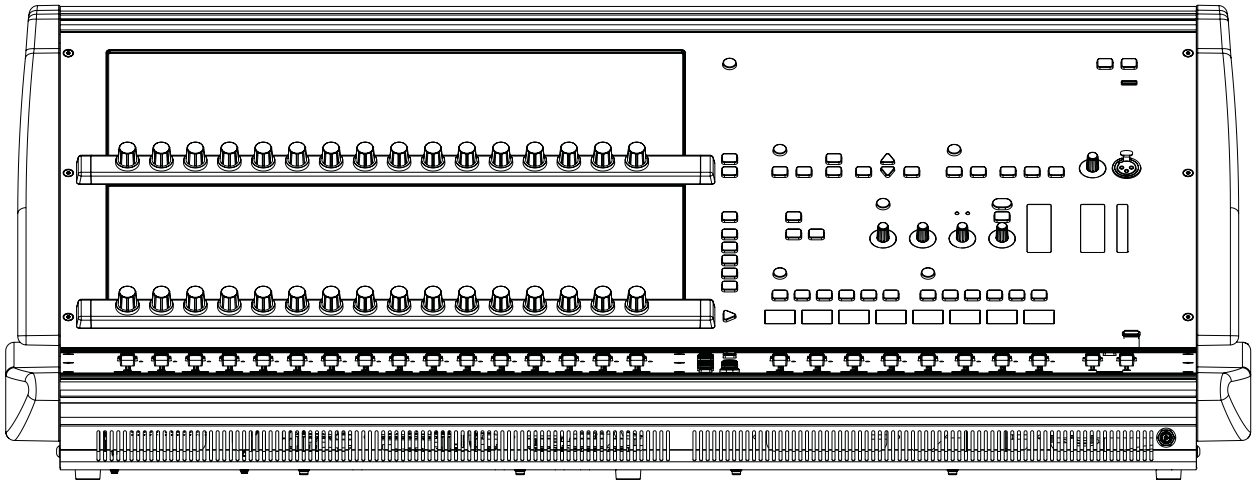
* Gang (association) est une fonction remarquable qui permet de créer une association entre les fonctions de différents modules de manière momentanée pour y effectuer des modifications dites groupées.

* [Power] met la console sous et hors tension.

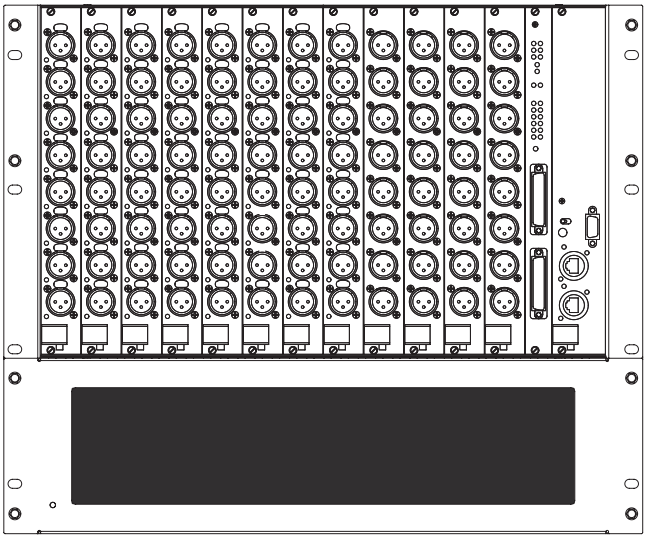
COMPOSANTS DU SYSTÈME

VUE D'ENSEMBLE DU MATÉRIEL - Vi1™ SOUNDCRAFT

Surface de contrôle avec entrées/sorties



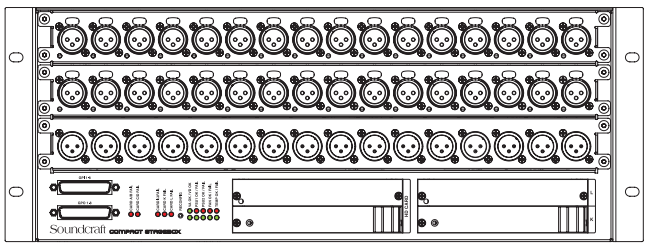
Rack de scène optionnel (type Vi6)



Rack de scène 6U

Unité de ventilation 3U

Rack de scène optionnel (type compact)



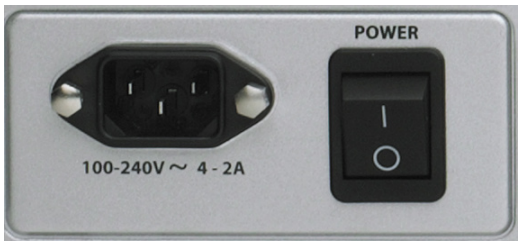
Rack de scène 4U

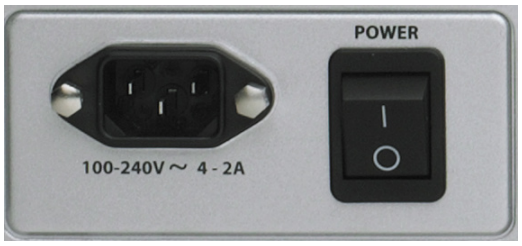
LES CONNECTEURS À L'ARRIÈRE DE LA CONSOLE

(voir photo en page suivante)

Entrée d'alimentation secteur

L'alimentation de la console s'effectue via le connecteur IEC qui comporte un interrupteur de mise en/hors tension associé, comme représenté ci-dessous. Cette prise fournit l'énergie à l'alimentation électrique principale. Une alimentation redondante est également installée en standard. Son connecteur d'entrée est tel que représenté ci-dessous.





Connecteurs pour audio et données

XLR d'entrée micro/ligne
Ces 32 connecteurs XLR sont les entrées audio principales de la console.

XLR d'entrée AES/EBU
Il y a 2 paires (4 canaux) d'entrées AES/EBU sur 2 XLR.

Entrée S/PDIF
Il y a une prise RCA phono pour l'entrée S/PDIF (2 canaux).

XLR de sortie ligne
Il y a 24 XLR de sortie de bus (groupe/Aux/matrice), 3 XLR de sortie Master (L, R, C) et 2 jeux de 3 connecteurs pour les sorties Monitor A (L, R, C) et Monitor B (L, R).

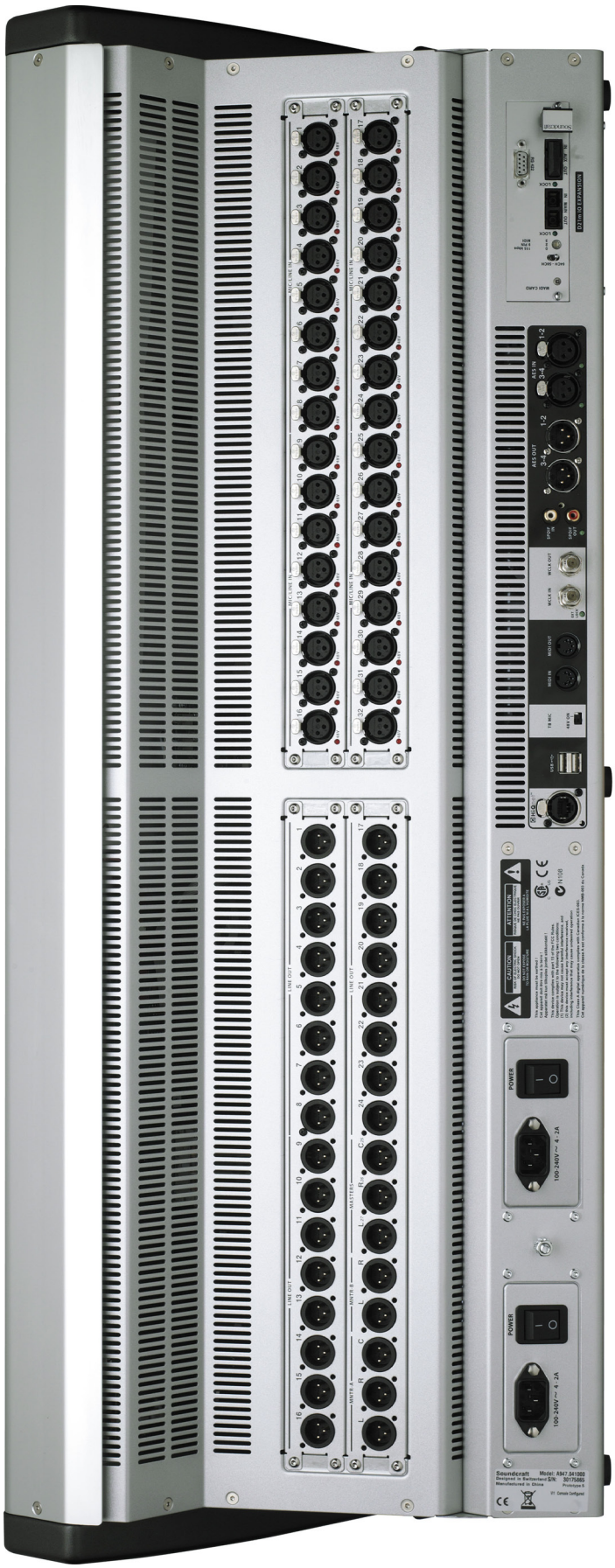
XLR de sortie AES/EBU
Il y a 2 paires (4 canaux) de sorties AES/EBU sur 2 XLR.

Sortie S/PDIF
Il y a une prise RCA phono pour la sortie S/PDIF (2 canaux).

Connecteurs MIDI
L'entrée et la sortie MIDI se font sur les habituels connecteurs DIN 5 broches MIDI IN et MIDI OUT.

Connecteurs USB
Il y a 2 connecteurs USB pour brancher les claviers, souris ou dispositifs de stockage externes.

Connecteur HiQNet™
C'est un connecteur EtherCon sur coque XLR.



Panneau de connexion arrière de la console

RACK DE SCÈNE (EXTENSION OPTIONNELLE AVEC CARTE MADI)

Le rack de scène optionnel nécessite l'ajout d'une carte MADI D21m standard dans le slot pour carte optionnelle de la Vi1 et il contient 12 slots pour des cartes d'entrée/sortie audio hautes de 6U, une carte GPIO/LED et la carte MADI HD qui permet le raccordement rack de scène-console.

Les slots portent les lettres A-L de gauche à droite et les connecteurs des cartes sont numérotés de haut en bas de 1 à 8. Ces références d'appellation servent au système de patch (voir chapitre 11) quand l'utilisateur désire raccorder les connecteurs aux canaux d'entrée ou aux bus de sortie.

L'alimentation principale et le connecteur de surveillance de ventilation se trouvent en face arrière.

Description du rack de scène

Alimentation principale
L'alimentation principale est directement raccordée à l'entrée IEC et fournit une entrée secteur large bande, convertissant un courant alternatif de 100 V à 240 V en courant continu de 24 V. Le rack de scène est normalement équipé de deux alimentations électriques redondantes.

Cartes d'entrées/sorties audio
Les cartes suivantes sont prises en charge.

6 cartes d'entrée micro/ligne fournissant chacune 8 canaux d'entrée micro/ligne symétriques (électronique active), chacun avec gain analogique contrôlé numériquement, un atténuateur de 20 dB, un filtre coupe-bas à 80 Hz et une alimentation fantôme.
3 cartes de sortie ligne, chacune fournissant 8 canaux de sortie ligne.

Carte d'entrée AES, fournissant 8 canaux d'entrée AES (remplace une carte d'entrée micro/ligne).
Carte de sortie AES, fournissant 8 canaux de sortie AES (remplace une carte de sortie micro/ligne).
Carte Aviom® procurant 16 canaux de sortie au format A-Net16.
Carte CobraNet® procurant 32 canaux d'entrée et 32 de sortie pour un réseau CobraNet®.
Carte EtherSound® procurant jusqu'à 64 canaux d'entrée et 64 de sortie à un réseau EtherSound®.

Vue d'ensemble des fonctions des cartes

Carte d'entrée
Les cartes d'entrée gèrent 8 ensembles contenant ampli micro, alimentation fantôme, atténuateur, filtre passe-bas analogique, inverseur de phase et convertisseur A/N. La carte comporte un identifiant interne qui indique si elle concerne les entrées ou les sorties et si elle est analogique ou numérique. Cela signifie que le système peut automatiquement détecter si la configuration des cartes a changé.

Cartes de sortie
Les cartes de sortie gèrent 8 convertisseurs N/A. La carte comporte un jeu de relais qui couperont les sorties en cas de coupure de courant. Le type de module est identifié par l'identifiant (ID) du module. Normalement, 3 cartes de sortie sont montées, apportant 24 sorties, mais plus de cartes, jusqu'à un maximum de 8 cartes pour 64 sorties, peuvent être montées si l'on retire des cartes d'entrée.

Carte LED/GPIO/Status
Gère le GPIO, qui est contrôlé à distance depuis la surface de contrôle. Les entrées sont sur des opto-isolateurs et les sorties sont des contacts de relais. La carte comporte également des indicateurs d'état pour les rails d'alimentation, l'horloge et l'entrée/sortie, et un bouton RECONFIG qui doit être pressé si l'équipement interne a été modifié.

Carte de liaison MADI HD

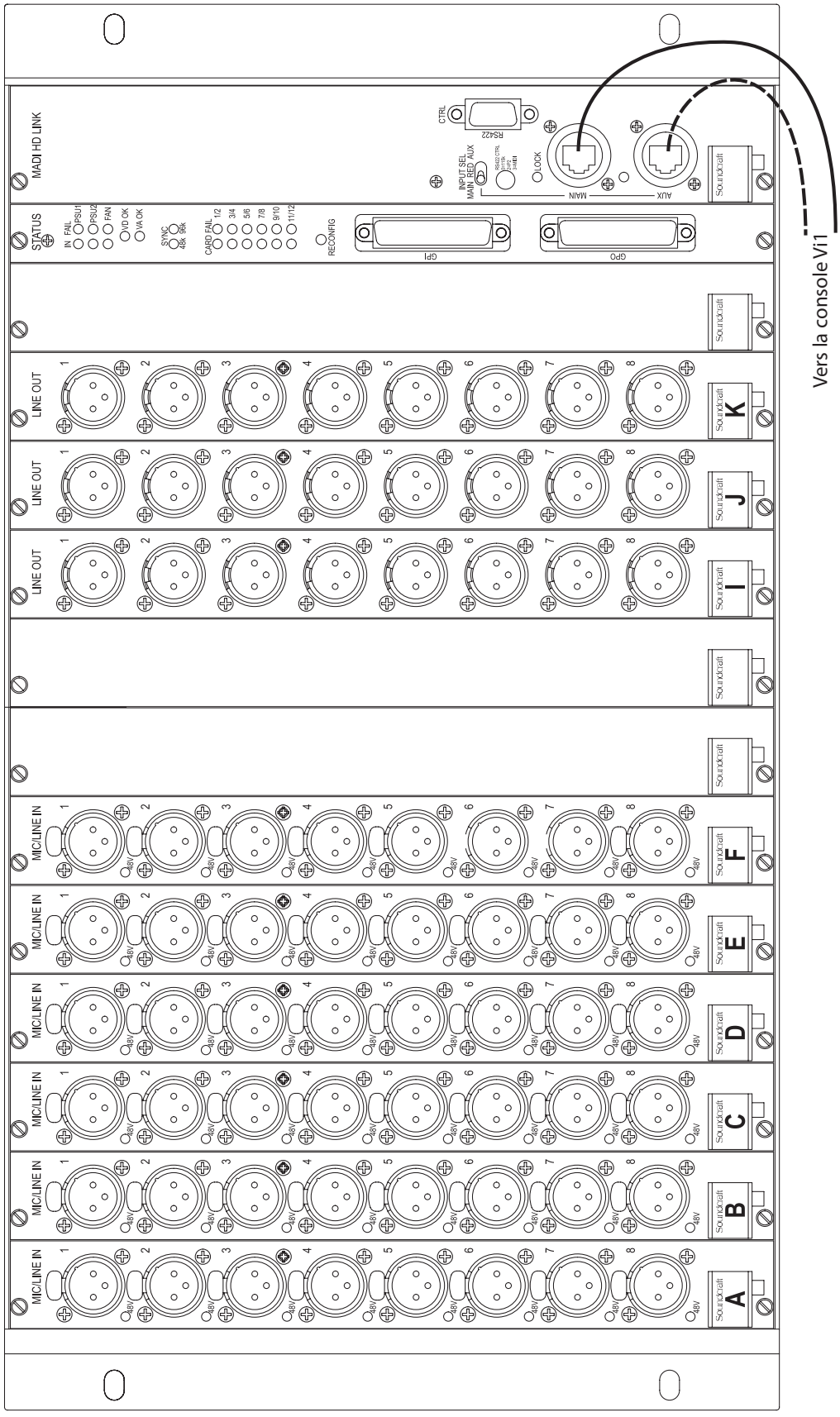
Cette carte permet de créer une liaison audio et de commande avec la console Vi1 via MADI. La carte MADI correspondante dans la console transmet l'horloge au rack de scène dans le flux MADI. La seconde entrée de la carte peut servir à fournir une connexion redondante à la console ou à brancher un second système si deux consoles doivent être utilisées en configuration retours/façade. La carte MADI indique son statut d'horloge à l'aide de la LED de verrouillage (Lock) sur la carte.



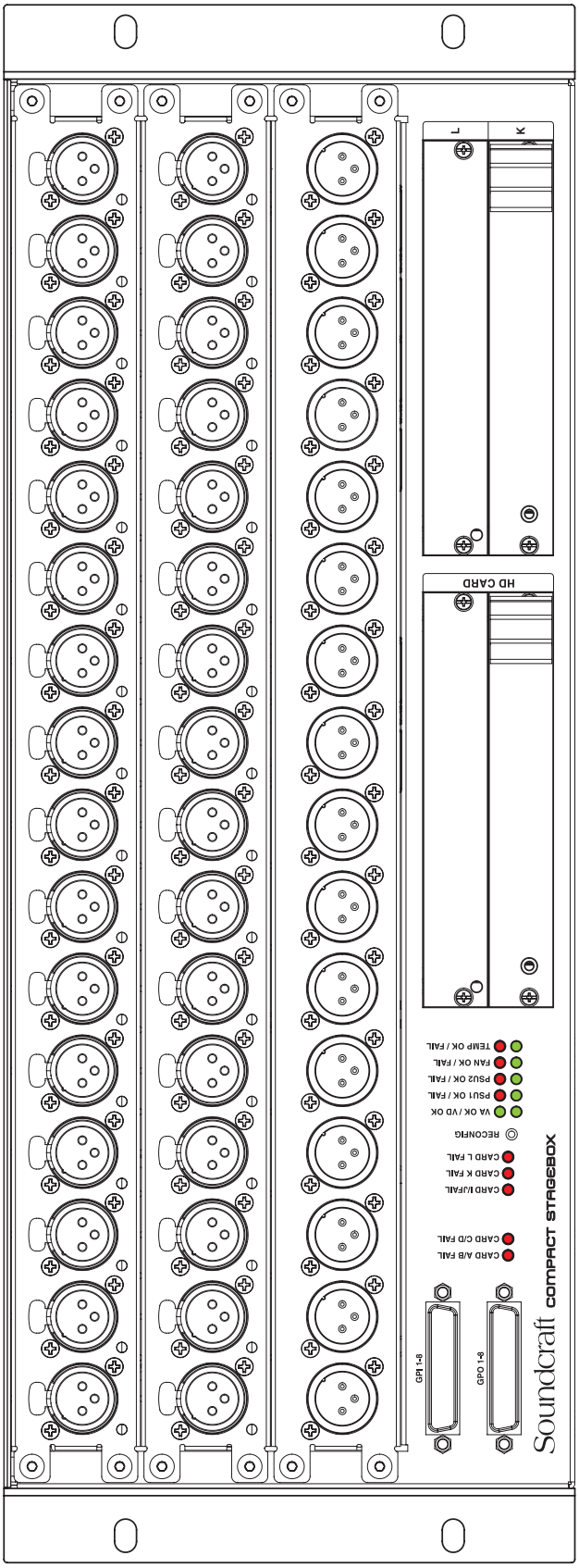
Pour le fonctionnement par simple câble, le commutateur doit être sur « MAIN » ou « AUX », selon la prise utilisée.

Pour un fonctionnement redondant avec deux câbles, le commutateur doit être réglé en mode « RED ».

Face avant



Face avant du rack de scène optionnel (Stage Box, type Vi6)



Face avant du rack de scène optionnel (Stage Box, type compact)

RÈGLES GÉNÉRALES

* Presser une touche [SETUP] en étant dans cette fonction SETUP vous en fera immédiatement sortir.
* Les boutons Vistonics™ {EXIT} ferment immédiatement la page.
* Les changements de paramètres effectués par l'utilisateur sont immédiatement traités.
* Un groupe de fonctions audio est grisé quand il n'est pas en service.
* Afin de permettre le préréglage des paramètres, il est possible de changer les paramètres et les états même si le bloc est grisé, par exemple des filtres de correcteur peuvent être commutés On/Off et des paramètres peuvent être changés même si le correcteur est désactivé avec la touche EQ {IN}.

CONVENTIONS EMPLOYÉES DANS CE MODE D'EMPLOI

Trois types de crochets/accolades sont utilisés pour indiquer le type de contrôle concerné.

[ ] sert à indiquer une touche ou un encodeur de façade.
{ } sert à indiquer un bouton d'écran associé à une commande rotative Vistonics™.
< > sert à indiquer un bouton sur un écran tactile.

ÉCRANS

Écrans d'entrée

L'écran est divisé en zones logiques et en champs comme représenté ci-dessous.

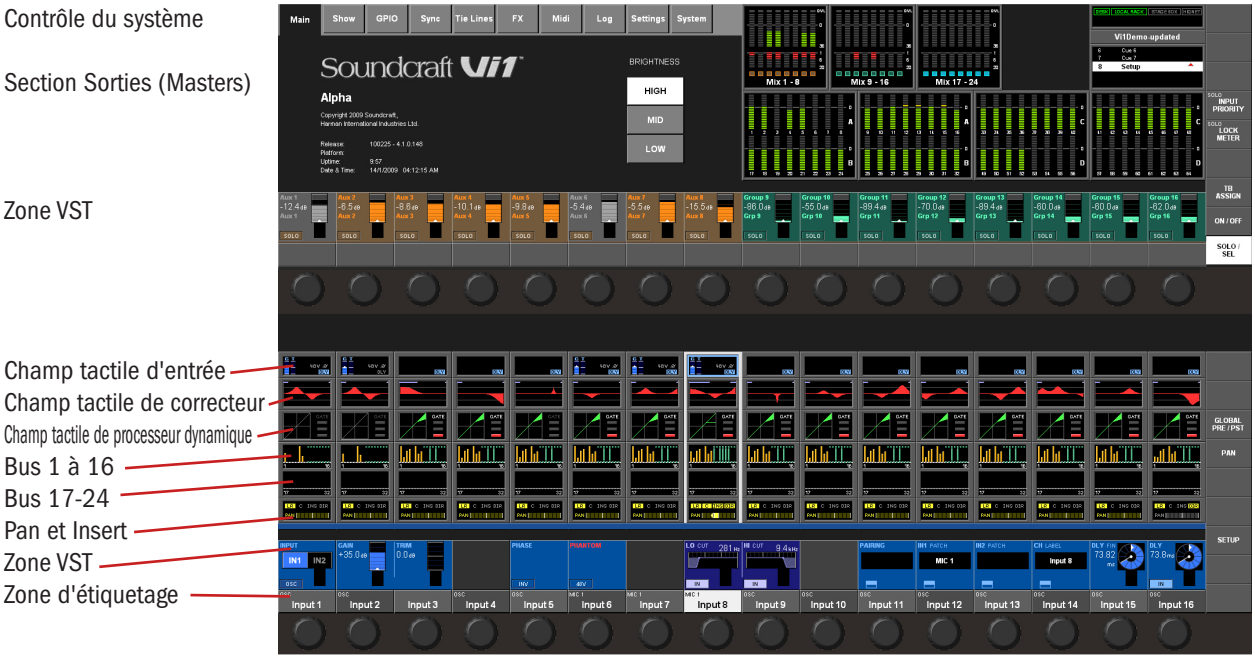


Figure 3-1 Principales zones et champs d'écran

Vous trouverez d'autres détails sur ces zones et champs au chapitre 4.

Codes couleur de l'écran

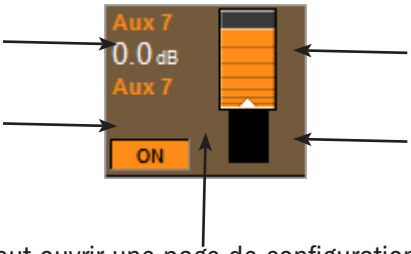
Le tableau suivant vous donne les couleurs utilisées dans le contexte leur correspondant :

Fonction	Couleur
Traitement audio	
Fonctions d'entrée	Bleu
Correcteur	Rouge
Filtre	Bleu foncé
Gate, Comp, Lim, De-ess	Vert
Pan, sortie directe, insert	Jaune
Oscillateur	Doré
Monitoring	Lilas
Bus	
Aux	Orange
Groupe audio	Vert
Matrice	Cyan
Indication VCA/groupe de Mute	
VCA 1..8	Bleu
Patch de groupe de Mute	Rouge
Patch d'entrée	Bleu
Patch de sortie	Rouge
Contrôle	Gris

Pour les couleurs FaderGlow™ Soundcraft, voir le chapitre 18. La technologie FaderGlow™ Soundcraft (brevet en cours) est une fonction unique qui donne à l'utilisateur un niveau supplémentaire de visualisation pouvant significativement réduire les erreurs d'utilisation.

COMMANDES VISTONICS II™

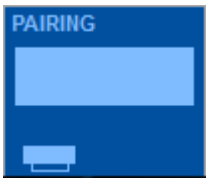
L'état d'un bouton d'écran change en touchant l'écran n'importe où dans la zone de la commande affichée.



Si le bouton peut ouvrir une page de configuration dans la zone tactile, il ressemble à ceci :



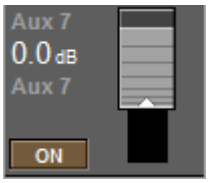
Normal

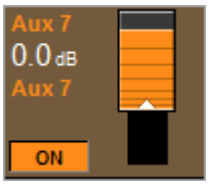


La page est ouverte

ÉTATS DES FONCTIONS AUDIO

Si un bloc de fonction audio est désactivé, en plus du fond du champ qui est grisé, le bouton passe dans une couleur plus foncée.





ACTION FUGITIVE/PERMANENTE DES COMMANDES

Les touches physiques de la console ont à la fois une action fugitive et une action permanente (commutation). Si une touche est pressée et relâchée en environ une demi seconde, la commande est permanente. Si la touche est maintenue enfoncée plus longtemps puis relâchée, la commande retourne à son état d'origine lorsque la touche est relâchée.

Les touches de la zone Vistonics fonctionnent aussi de la même façon.

Les boutons/zones de l'écran tactile ne fonctionnent qu'en mode permanent (commutation).

TOUCHES SOLO/SEL



Les touches [SOLO/SEL] fonctionnent selon deux modes.
La fonction par défaut est d'activer le trajet SOLO depuis son canal ou bus vers le système de monitoring. Toutefois, si une page de zone tactile est ouverte, presser une touche [SOLO/SEL] d'un autre canal (dans sa propre baie de huit canaux) déplace la page de zone tactile sur ce nouveau canal.

ÉTIQUETAGE

Généralités

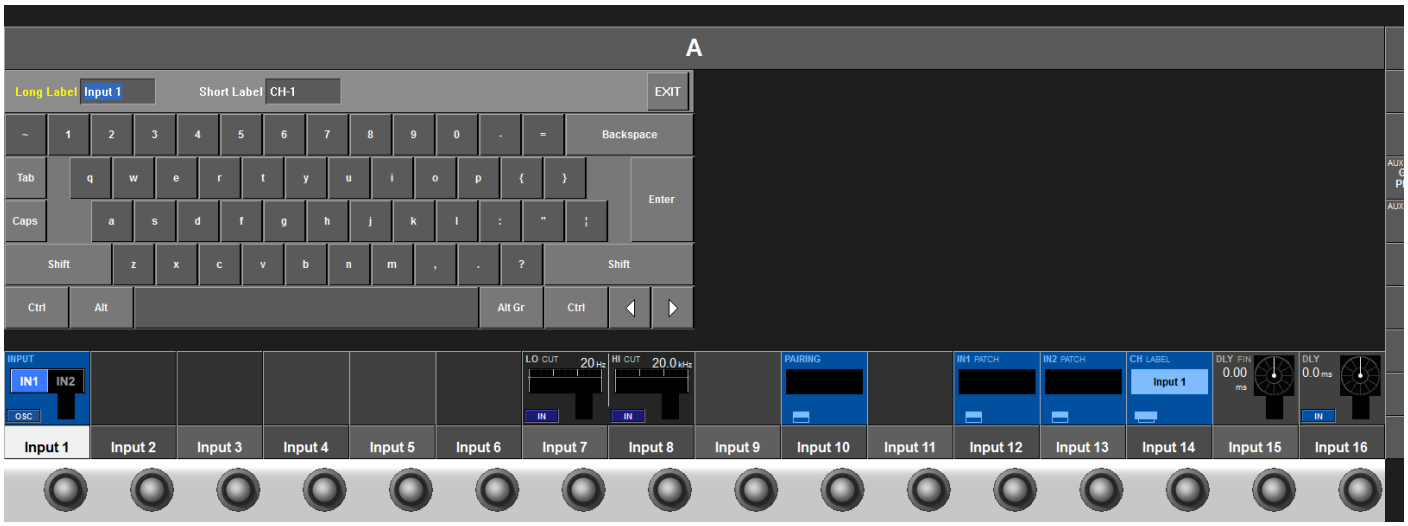
L'étiquetage peut se faire avec le clavier à l'écran ou depuis un clavier USB externe.
Le clavier à l'écran dépend du contexte et n'affiche que les caractères et symboles autorisés.



Fig 3-3 : Le clavier à l'écran.

Étiquettes de canaux

Par défaut, les canaux sont nommés CH-1 à CH-32.
La Vi1™ Soundcraft utilise des noms longs pour les écrans et des noms courts pour les afficheurs LCD. Les noms longs peuvent contenir jusqu'à 10 caractères tandis que les noms courts sont limités à 6 caractères.



La page d'étiquetage de canal

Changement de l'étiquette de canal

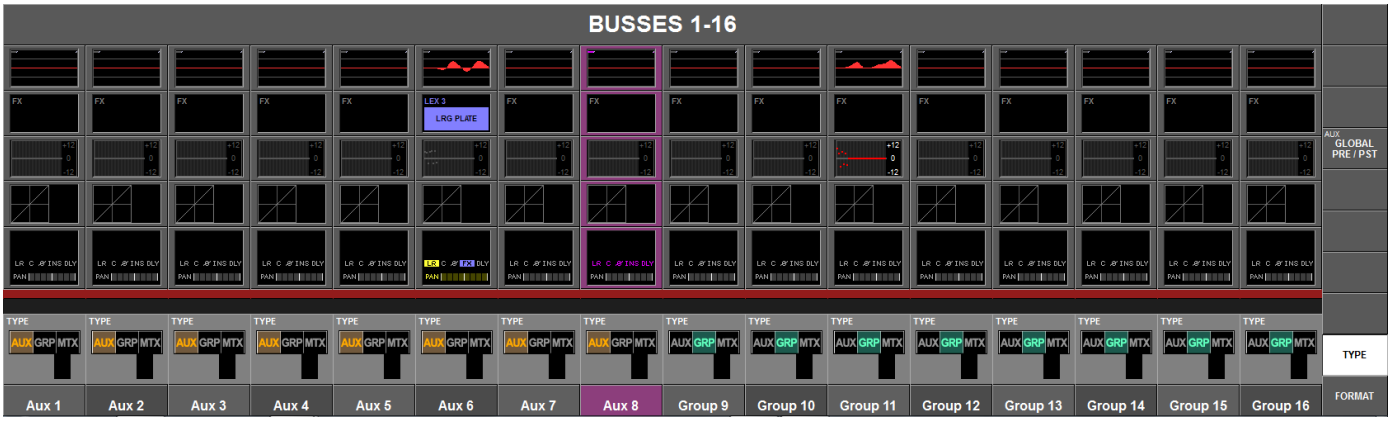
* Pressez le champ tactile <INPUT> pour ouvrir la page Input.
* Entrez en page d'étiquetage de canal en pressant {CH LABEL} en page Input.
* Saisissez le nom long (seuls les caractères valides sont possibles).
* Réglez si nécessaire le nom court en touchant <Short Label> (nom court) à l'écran ou en utilisant <TAB>.
* Quittez la page avec <ENTER> ou en pressant à nouveau {CH LABEL}.

<TAB> fait alterner le curseur entre les champs de nom long et de nom court.

NOTE : sur la Vi1, le nom court n'est affiché nulle part sur la surface de contrôle mais sert à intituler certains boutons d'écran tactile (par exemple, dans les écrans de configuration de pages de fader définies par l'utilisateur).

CONFIGURATION DE BUS

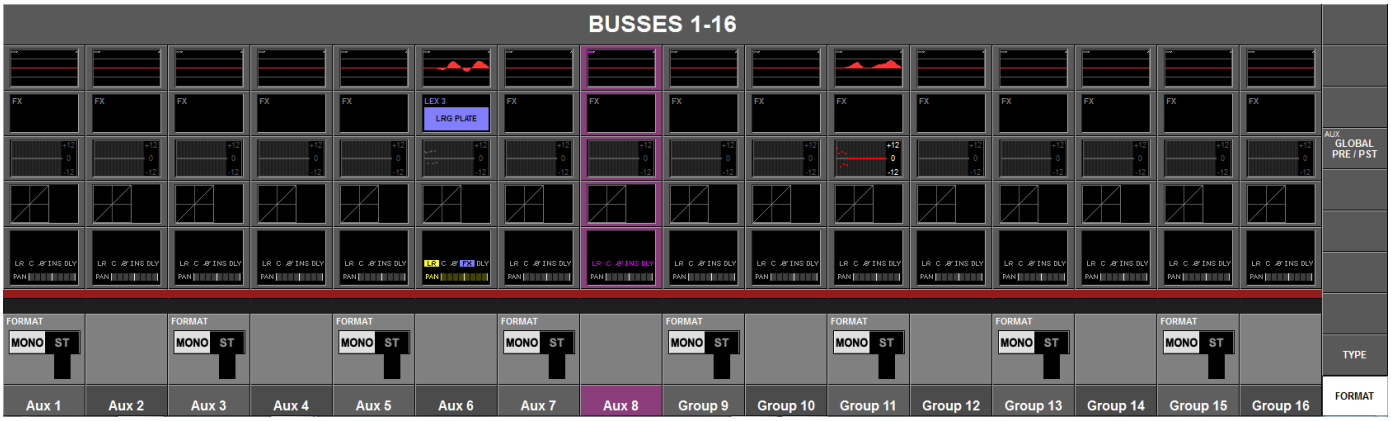
La configuration la plus importante de la Vi1™ Soundcraft est la configuration de bus et cela se fait à l'aide de la vue [ALL BUSSES] dans les baies d'entrée.



Le champ TYPE peut être réglé sur une des trois valeurs : AUX, GRP (groupe) ou MTX (matrice), l'encodeur servant à changer le type de bus. Si Aux est sélectionné et si le champ de format, voir ci-dessous, est réglé sur ST (stéréo), alors le champ {CHPAN} permet au signal de départ Aux stéréo de suivre le panoramique du canal plutôt que d'avoir sa propre commande de panoramique.

Le champ FORMAT (bus impairs uniquement) est disponible pour les bus Aux et Grp et est accessible en pressant le bouton FORMAT à l'extrême droite de l'écran.

Le champ peut être réglé sur Mono ou ST (stéréo). L'encodeur change le réglage du champ Format audio. Si le champ est réglé sur ST, le prochain bus de numéro pair ne sera pas affiché.



Dans la couche ALL BUSSES (tous les bus), les 24 bus sont affichés de gauche à droite sur les quatre baies d'entrée, c'est-à-dire que le bus 1 est affecté à la tranche la plus à gauche tandis que le bus 24 est affecté à la tranche la plus à droite de la surface de contrôle.

La Vi1 accepte les types de bus suivants :

- AUX Mono
- AUX Stéréo
- Groupe Mono
- Groupe Stéréo
- Matrice Mono

Association (GANG)

Généralités

Le Gang est une fonction très utile pour accélérer les opérations qui influencent les fonctions de la même façon sur plusieurs canaux d'entrée ou bus de sortie.

Par exemple, si les canaux d'entrée sont ainsi associés, un changement de paramètre d'une fonction s'appliquera à tous les canaux associés, en conservant leur décalage naturel. Par exemple, régler n'importe quel paramètre rotatif ou fader dans un Gang ajoutera ou soustraira cette variation à tous les autres canaux de ce groupe. Presser un commutateur fera passer à cet état tous les autres canaux dont les commutateurs ne sont pas déjà dans l'état voulu. À partir de là, les pressions ultérieures entraîneront un changement de mode de tous les commutateurs à la fois.

Création d'un Gang

* Activez le mode GANG avec [GANG], la touche [GANG] s'illuminera en bleu (voir Figure 1-4 pour l'emplacement de la touche [GANG]).
* Ajoutez/supprimez un canal en pressant la touche [SOLO/SEL] de ce canal. La touche [SOLO/SEL] devient bleue si le canal est incorporé au Gang.
* Ajoutez/supprimez une plage de canaux en pressant en même temps les touches [SOLO/SEL] du premier et du dernier canal de cette plage.

Démantèlement du Gang

Une fois qu'un Gang a été créé, il peut être démantelé en éteignant la touche [GANG]. Les touches [SOLO/SEL] retourneront au fonctionnement solo normal. Le Gang sera néanmoins mémorisé et pourra être réactivé à tout moment pour un nouvel usage. Les réglages de membre de Gang sont indépendants de l'automation par snapshot de la console mais sont mémorisés même si la console est éteinte.

Effacement d'un Gang

* Pressez et maintenez n'importe quelle touche [SOLO/SEL] active (bleue)

ou

* Quittez le mode GANG avec la touche [GANG].

Association par Gang de tous les canaux d'entrée

* Pressez et relâchez [GANG] pour activer le mode Gang puis pressez et maintenez [GANG] jusqu'à ce que toutes les touches [SOLO/SEL] virent au bleu. Cela sélectionne tous les canaux (y compris des couches masquées) pour les incorporer au Gang. Quand toutes les entrées sont ainsi associées, leurs touches [SOLO/SEL] virent au bleu.



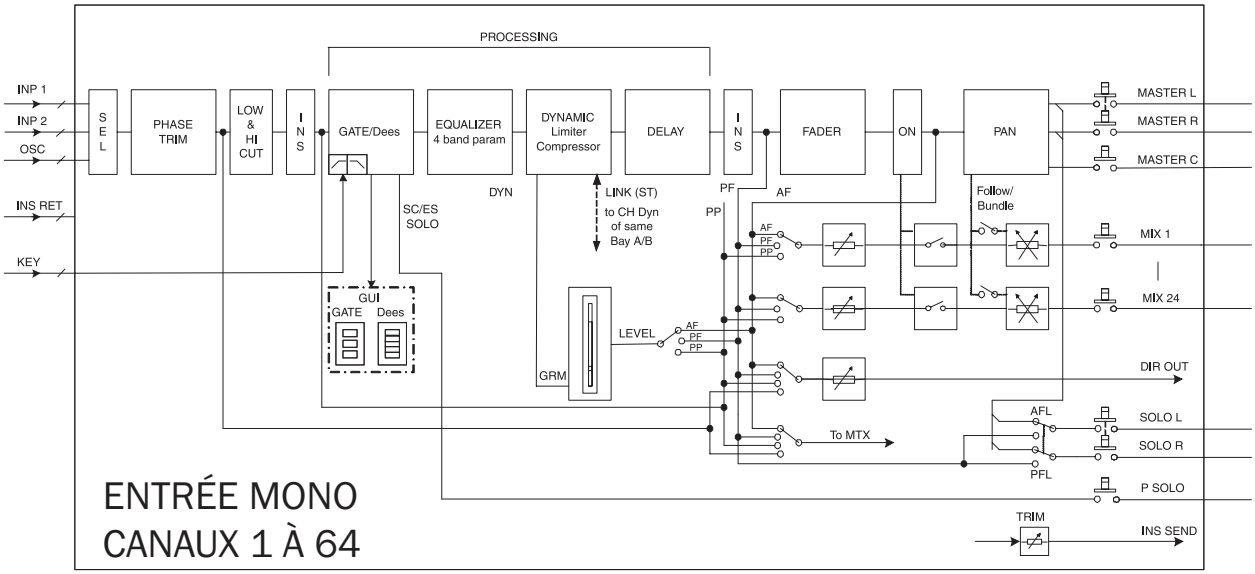
NOTE : passer en mode Gang n'annule aucun solo d'aucun type pouvant être actif à cet instant. Le système de solo continue de fonctionner tel qu'avant l'enclenchement du mode Gang. L'allumage "Solo" en ambre des commutateurs Solo/Sel ne peut pas être vu quand le mode Gang est activé.



NOTE : il est recommandé que les groupes Gang soient effacés après utilisation, particulièrement si un groupe Gang général est utilisé.

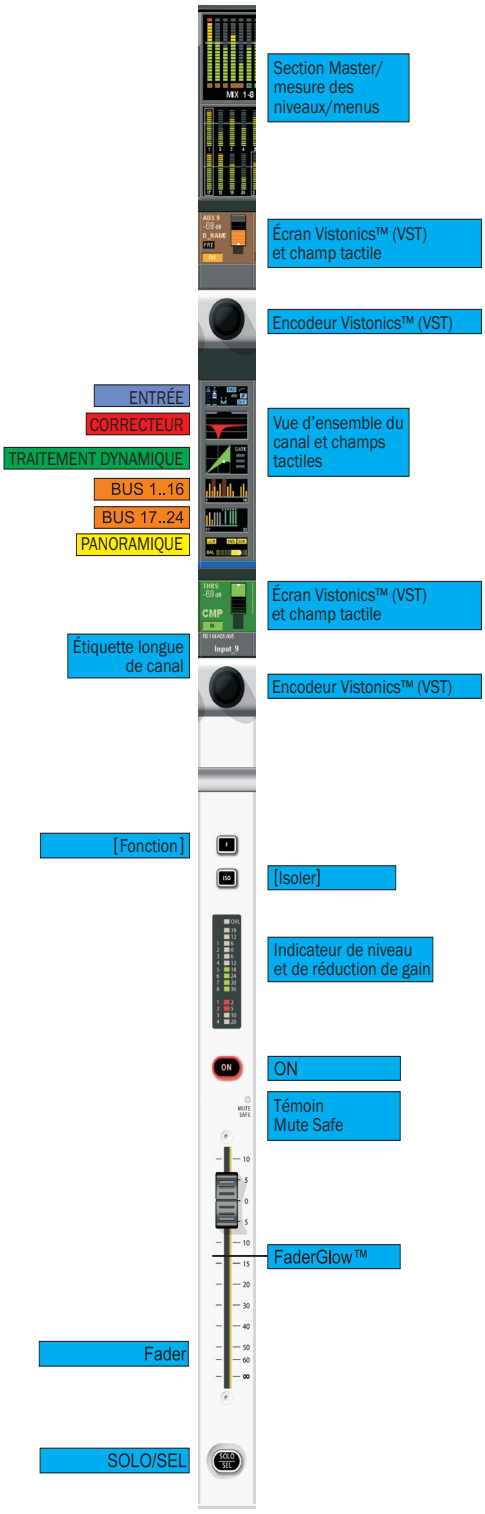
ENTRÉE

TRAJET DU SIGNAL



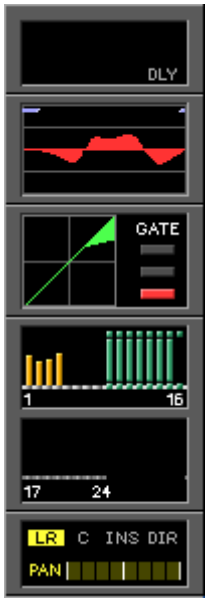
Un seul des deux points d'insertion peut être utilisé à la fois par canal.

TRANCHE DE CANAL D'ENTRÉE



L'indicateur de niveau va de -36 dB à +18 dB, l'indicateur de réduction de gain va de -2 à -20 dB.

CHAMPS TACTILES DE CANAL D'ENTRÉE



Entrée

Correcteur

Traitement dynamique

Bus 1-16

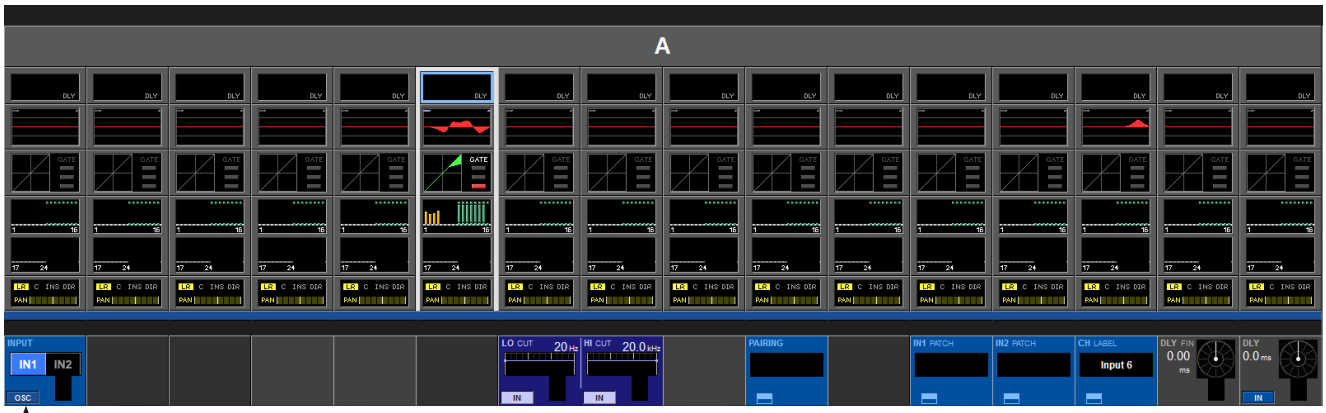
Bus 17-24

Panoramique

Changer un paramètre de canal d'entrée

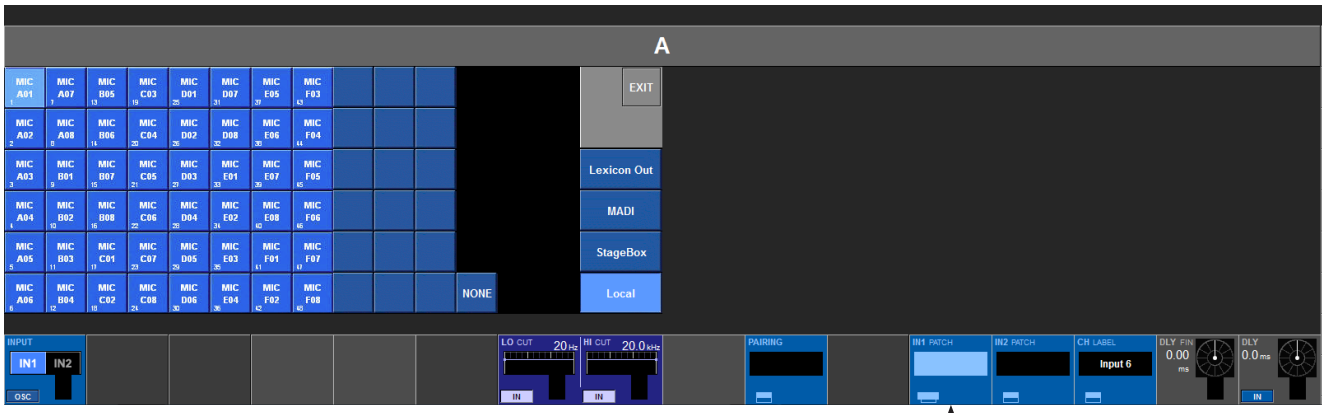
* Pressez le champ tactile désiré et la zone VST correspondante s'ouvrira.
* Changez le paramètre.
* Pressez à nouveau le champ tactile pour revenir à l'affichage de VST par défaut ou
* Pressez un autre champ tactile.

ENTRÉE



Champ INPUT (entrée)

Sélectionnez la source IN1 ou IN2. S'il est activé, l'oscillateur central est envoyé à ce canal et le sélecteur est désactivé.



Presser la touche de configuration de VST {IN1 PATCH} ou {IN2 PATCH} ouvre la page de configuration de page d'entrée.

Champ GAIN

L'{encodeur} permet d'ajuster le gain d'entrée analogique dans une plage allant de +5 dB à +65 dB. Le {PAD} réduit la sensibilité d'entrée de 20 dB.

Note : si un rack de scène de type Vi6 est connecté, la plage de gain va de +15 dB à +60 dB et possède un atténuateur (Pad) 20 dB.

Champ TRIM

L'encodeur permet d'ajuster le gain d'entrée numérique dans une plage allant de +18 dB à -36 dB. {LO CUT} insère un filtre coupe-bas analogique avant le convertisseur A/N (entrées du rack de scène Vi6 uniquement).

Champ LO CUT (coupe-bas)

L'encodeur permet d'ajuster la fréquence du filtre coupe-bas dans une plage de 20 à 600 Hz. {IN} met en et hors service le filtre coupe-bas.

Champ HI CUT (coupe-haut)
L'encodeur permet d'ajuster la fréquence du filtre coupe-haut dans une plage de 1 k à 20 kHz.
{IN} met en et hors service le filtre coupe-haut.

Champ FORMAT
Si le canal est couplé, l'encodeur permet d'ajuster le format stéréo, qui peut être :
LR / RL / LL / RR / MONO.
Si le canal n'est pas couplé, ce champ ne s'affiche pas.

Champ PAIRING (couplage)
Si le canal est couplé, l'intitulé du canal couplé est visible.
{Son bouton de configuration VST} fait passer en configuration de couplage.

Champ PHANTOM (alimentation fantôme)
{48V} active l'alimentation fantôme (+ 48 V) pour la prise XLR raccordée à cette entrée.

Champ PHASE
{INV} inverse la phase de ce canal (180°).

Champ IN1 PATCH
Affiche le nom de la source raccordée à IN1.
Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de patch pour IN1 (voir chapitre 10).

Champ IN2 PATCH
Affiche le nom de la source raccordée à IN2.
Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de patch pour IN2 (voir chapitre 10).

Champ CH Label (étiquette du canal)
Affiche l'étiquette du canal.
Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de l'étiquette de canal (clavier à l'écran).

Champ DLY (delay)
L'encodeur permet d'ajuster la quantité de délai d'entrée dans la plage 0... 100 ms.
{IN} met en service le délai.

Champ DLY FIN
Permet le réglage fin de retard d'entrée par pas de 0,02 ms.

CONFIGURATION STÉRÉO

Couplage des canaux d'entrée



Les canaux disponibles des quatre couches fixes A, B, C et D sont affichés sur l'écran tactile.

Les canaux pouvant être couplés doivent se trouver contigus à gauche et à droite ou être situés dans le même plan vertical de la couche immédiatement accessible. Les paires réalisées apparaissent en gris. Il n'est pas possible de coupler des canaux entre les couches B et C.

ASTUCE : sélectionner [SOLO/SEL] d'un canal d'entrée et/ou changer de couche d'entrée amène cette page sur le canal désiré sans avoir à quitter la page.

Couplage d'un canal d'entrée

* Passez en page de couplage en pressant {PAIRING} en page Input, tous les candidats possibles au couplage s'afficheront.
* Sélectionnez le candidat désiré pour le couplage, tous les paramètres du canal seront copiés dans celui-ci et les liens seront établis. La vue d'ensemble des indicateurs de niveau en écran Master indique le couplage à l'aide de rectangles blancs autour des indicateurs de niveau couplés.
* Quittez la page avec {EXIT} ou {PAIRING}.

ASTUCE : si vous voulez coupler un canal avec un autre déjà employé dans une autre paire, vous devez d'abord rompre ce couplage.

Paramètres liés dans les canaux couplés.

En général, la plupart des paramètres sont liés entre les deux canaux couplés. Les paramètres suivants ne le sont toutefois pas :

GAIN, TRIM, 48V, PHASE, DELAY, INPUT PATCH, DIRECT OUT PATCH, PAN.

CORRECTEUR



Généralités

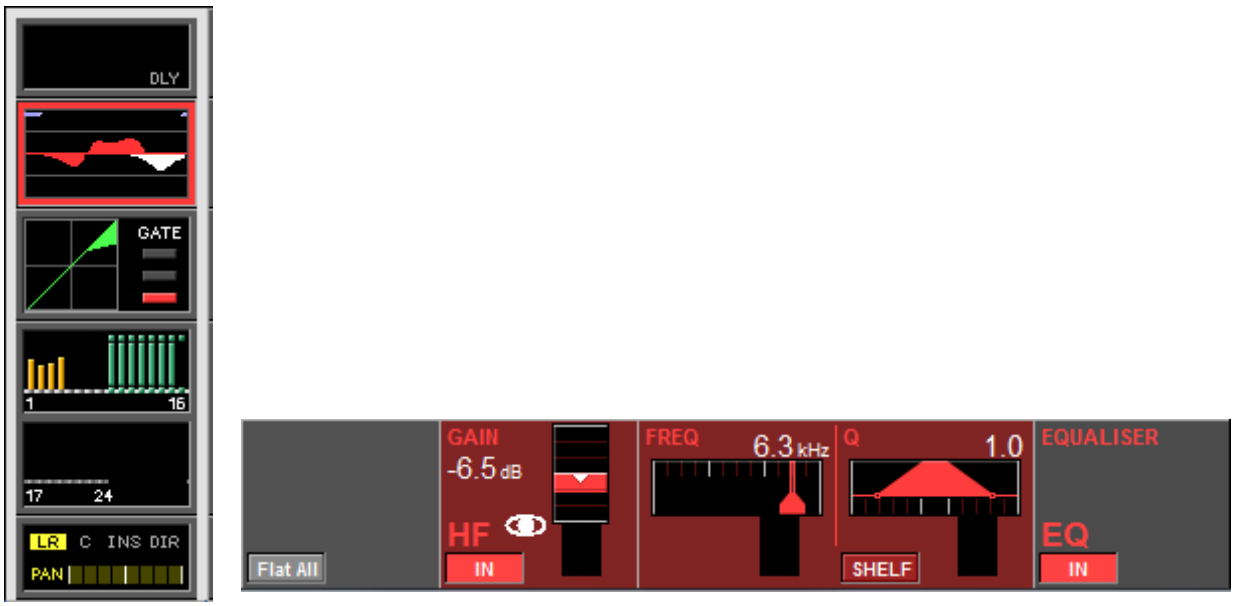
Le correcteur comporte 4 bandes entièrement paramétriques. Les 4 bandes paramétriques de l'égaliseur fonctionnent sur la totalité de la plage des fréquences. Les bandes LF (basses fréquences) et HF (hautes fréquences) peuvent également être réglées en mode plateau (SHELF).

La courbe de correction rouge sur l'écran tactile du correcteur représente la courbe de fréquence globale.

De plus, deux barres bleues en haut de l'écran tactile du correcteur indiquent clairement les fréquences de coupure des filtres coupe-bas et coupe-haut (les filtres sont réglés depuis la page Vistonics INPUT).

Surlignage de bande de correcteur

Si vous ajustez un ou plusieurs encodeurs de paramètre, la ou les bandes de correction correspondantes seront indiquées par une courbe blanche ne représentant que les bandes réglées, se superposant à la courbe générale rouge. Cette fonctionnalité trouve son utilité pour identifier quelle partie de courbe est associée à chaque bande de correction. La représentation revient à son affichage par défaut quand vous quittez la page.



Champ BANDE

Commutateur FLAT ALL

{FLAT ALL} ramène les paramètres GAIN des quatre bandes à 0 dB. Pour être activé, ce commutateur doit être pressé et maintenu durant 1 seconde.

Les quatre bandes contiennent un encodeur GAIN, FREQ, Q et un commutateur IN.

GAIN

L'encodeur permet l'ajustement du gain dans la plage +/- 18 dB. {IN} active la bande de correction.

FREQ

L'encodeur permet l'ajustement de la fréquence dans la plage 20 Hz... 20 kHz.

Q

L'encodeur permet l'ajustement de Q (largeur de bande) dans la plage 0.7... 15 uniquement en mode cloche (BELL).

Commutateur IN

{IN} active cette bande de correction.

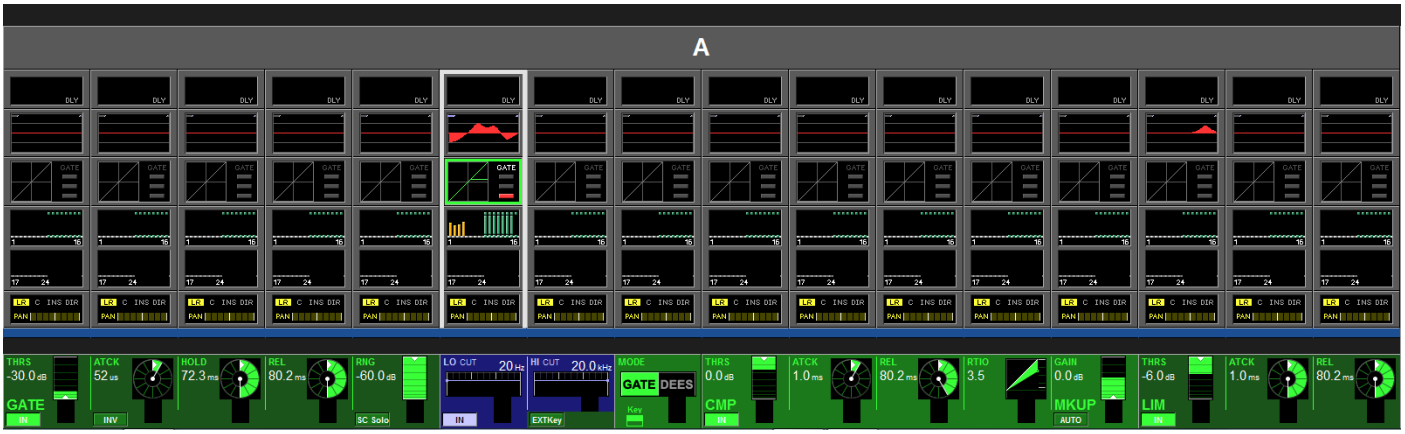
Commutateur SHELF

{SHELF} donne une correction en plateau (12 dB/oct.) (HF/LF uniquement).

Champ EQUALISER

{IN} active la totalité de la section de correction (sans les filtres). Pour la préparation, tous les paramètres y compris les commutateurs IN de bande peuvent être réglés, même si le correcteur n'est pas activé.

TRAITEMENT DYNAMIQUE



Généralités

La section de traitement dynamique (Dynamics) contient un GATE avec filtre Key, un compresseur et un limiteur. Par substitution, le Gate peut être réglé pour fonctionner en mode Dé-esser.

Fonction GATE

Le Gate contient une entrée side-chain avec filtres, un solo Key listen et peut également fonctionner en mode Ducking (atténuation automatique).

Indication d'état
Le statut du Gate est indiqué sur le côté droit du champ tactile Dynamics :

* ON vert
* HOLD (maintien) jaune
* OFF rouge

Champ THRS (Threshold)
L'encodeur permet d'ajuster la valeur de seuil (Threshold) entre -40 dB et +18 dB.
{IN} active le Gate.

Champ ATCK (Attack)
L'encodeur permet d'ajuster la durée d'attaque dans la plage allant de 10 µs à 957 ms.
{INV} règle le GATE en mode inversé (mode Ducking).

Champ HOLD
L'encodeur permet d'ajuster le temps de maintien (Hold) dans la plage allant de 2,2 ms à 2 s.

Champ REL
L'encodeur permet d'ajuster le temps de relâchement dans la plage allant de 2,2 ms à 3,7 s.

Champ RNG (Range)
L'encodeur permet d'ajuster la valeur d'atténuation RNG dans la plage allant de 0 à -60 dB.
{SC SOLO} commute le signal de side-chain vers le bus solo.

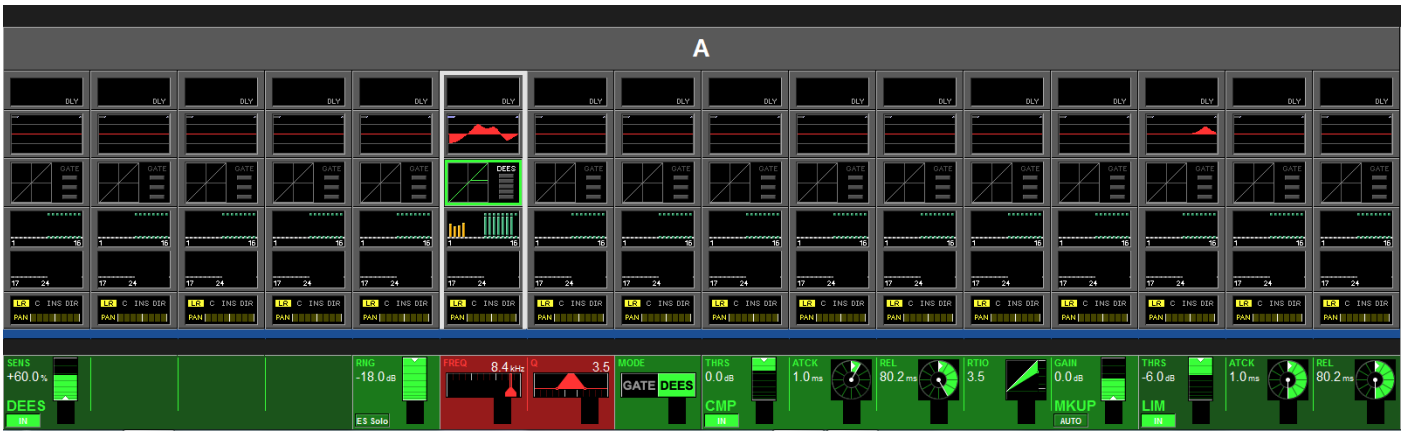
LO CUT
L'encodeur permet d'ajuster la fréquence du filtre coupe-bas (Lo Cut) du signal de side-chain.
{IN} active le filtre coupe-bas.

HI CUT
L'encodeur permet d'ajuster la fréquence du filtre coupe-haut (Hi Cut) du signal de side-chain.
{EXT Key} autorise un signal de déclenchement (KEY) externe, qui se sélectionne via la touche {KEY} associée au champ MODE ci-dessous ; sinon, c'est le signal interne qui sert à déclencher le Gate.

Champ MODE
L'encodeur commute le mode de fonctionnement entre GATE et DEES (dé-esser).
{Key} ouvre la page de patch (raccordement) du signal de déclenchement (Key) – voir chapitre 10.

Fonction DE-ESSER

Un dé-esser sert normalement à réduire la sibilance (composantes en "s") dans la voix d'un chanteur. La gamme Vi™ Soundcraft comprend une véritable fonction dé-esser qui agit comme un filtre contrôlé dynamiquement. Le filtre peut être réglé à l'aide des encodeurs FREQ et Q.
Si le dé-esser est activé, le niveau du signal ne sera réduit que dans la portion de bande réglée par les filtres, lorsque le niveau de signal de cette bande dépasse le seuil fixé.



Indicateur de réduction de gain

L'indicateur de réduction de gain du dé-esser est un bargraph à 5 segments situés sur le côté droit du champ tactile de traitement dynamique sur l'écran.

Champ SENS

L'encodeur permet d'ajuster la sensibilité de l'effet sur une valeur comprise entre 0 et 100%.
{IN} active le dé-esser.

Commutateur ES SOLO

{ES SOLO} commute le signal de traitement filtré vers le bus solo.

Champ FREQ

L'encodeur permet d'ajuster la fréquence centrale du filtre dé-esser dynamique.

Champ Q

L'encodeur permet d'ajuster la largeur du filtre dé-esser dynamique.

MODE

L'encodeur sélectionne le mode de fonctionnement entre GATE et DEES (dé-esser).

ASTUCE : le filtre dé-esser peut également balayer les fréquences moyennes et basses en plus des aigus pour qu'il puisse également servir à gérer des problèmes de résonance sur la batterie, la basse ou d'autres instruments.

Fonction COMPRESSEUR

Champ THRS (Threshold)

L'encodeur permet d'ajuster la valeur de seuil (Threshold) entre -40 dB et +18 dB.
{IN} active le compresseur.

Champ ATCK (Attack)

L'encodeur permet d'ajuster le temps d'attaque dans la plage allant de 0,5 ms à 98,6 ms.

Champ REL

L'encodeur permet d'ajuster le temps de relâchement dans la plage allant de 5,5 ms à 5 s.

Champ RTIO (ratio)

L'encodeur permet d'ajuster le taux dans une plage de 1:1 à 20:1.

Fonction LIMITEUR

Champ THRS (Threshold)

L'encodeur permet d'ajuster la valeur de seuil (Threshold) entre -40 dB et +18 dB.
{IN} active le limiteur.

Champ ATCK (Attack)

L'encodeur permet d'ajuster le temps d'attaque dans la plage allant de 10 µs à 98,6 ms.

Champ REL

L'encodeur permet d'ajuster le temps de relâchement dans la plage allant de 5,5 ms à 957 ms.

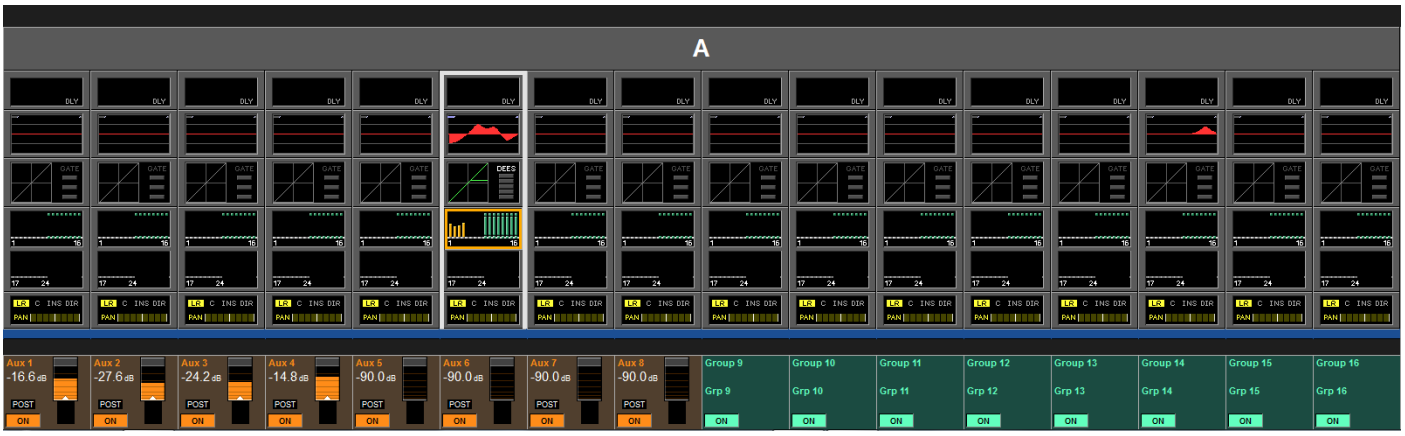
MKUP (Make-Up)

L'auto-compensation (Makeup) permet d'ajuster le niveau de sortie générale des sections limiteur et compresseur.

GAIN

L'encodeur permet d'ajuster manuellement le niveau de sortie pour compenser la réduction de gain.
{AUTO} ajuste automatiquement le niveau de sortie en fonction du réglage des commandes THRS et RATIO.

ROUTAGE DE BUS



Généralités

La première page de bus contient les commandes pour les bus 1-16 tandis que la seconde page contient les commandes pour les bus 17-24.

L'aspect de ces champs dépend de la configuration des bus.

AUX (Mono)
L'encodeur permet d'ajuster le niveau de départ vers ce bus. PRE indique le statut pré/post. {ON} active le départ.

AUX (Stéréo)
L'encodeur de gauche permet d'ajuster le niveau de départ vers les deux bus tandis que l'encodeur de droite règle le panoramique vers ces bus.

ASTUCE : si le canal est couplé, l'encodeur de droite permet d'ajuster la balance vers les bus. Si l'option "follow channel pan" (asservir au panoramique du canal) a été activée dans la configuration du bus, l'encodeur droit n'a pas de fonction.

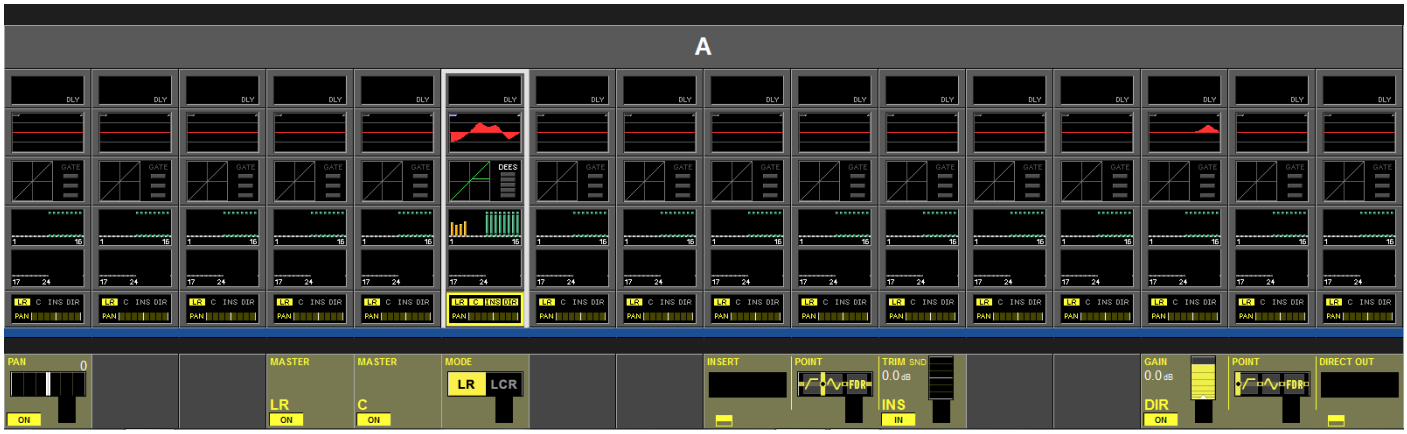
PRE indique le statut pré/post. {ON} active le départ.

GRP (Mono)
{ON} route le signal vers ce bus.

GRP (Stéréo)
{ON} route les signaux vers les deux bus.

Vide
Si un bus a été configuré comme une matrice, il n'est pas visible dans cette page.

PANORAMIQUE



Généralités

Cette page contient les fonctions de sortie du canal d'entrée. Cela comprend le panoramique, le routage vers les Masters, le point d'insertion et la fonction de sortie directe. Le Pan peut fonctionner en mode LR (gauche-droite) ou LCR (gauche-centre-droite). En mode LCR, une fonction de largeur (Width) supplémentaire est disponible.

Mode LCR de la fonction PAN

Champ PAN

L'encodeur règle le panoramique du canal vers les Masters. Si le canal est couplé, c'est la balance qui peut être réglée.
Voir Format audio/Pan/Panoramique en page 4-17.

MASTER LR

{ON} route le signal du canal vers les bus Masters gauche (L) et droit (R).

MASTER C

{ON} route le signal du canal vers le bus Master central (C).

MODE

Commute le mode de panoramique entre LR et LCR. Ce champ n'est pas disponible pour les entrées couplées en stéréo.

Mode LCR de la fonction PAN

Si le mode PAN est réglé sur LCR, un champ WIDTH (largeur) supplémentaire s'affiche (si le canal est couplé, il n'est pas possible de régler le mode PAN sur LCR).



Champ PAN
Affiche le réglage de panoramique. L'encodeur permet d'ajuster le panoramique du canal sur les trois Masters. Voir Format audio/Pan/Panoramique en page 4-17.

Champ WIDTH
En mode LCR, l'encodeur permet d'ajuster le niveau de signal supplémentaire envoyé à la fois aux sorties gauche et droite.

MASTER LCR
{ON} route le signal du canal vers les Masters gauche (L), droit (R) et central (C).

FORMAT AUDIO

Généralités

La Vi1™ Soundcraft peut gérer trois types de format audio :

* MONO
* STEREO
* LCR

Canaux d'entrée

La gamme Vi1™ Soundcraft peut contenir 64 canaux d'entrée mono. On peut créer une entrée stéréo en couplant horizontalement ou verticalement deux canaux d'entrée mono de la même baie.

Des paires peuvent être constituées par couplage vertical et d’autres par couplage horizontal. Voir Couplage des canaux d'entrée.

Bus de mixage

Les 27 (24+3) bus mono peuvent être configurés pour fonctionner en mono ou comme des bus stéréo couplés (pair/impair).

Masters

Les trois Masters L, R, C peuvent être utilisés comme Masters LCR si le mode de Pan des canaux d'entrée est réglé sur LCR, sinon, L et R fonctionnent comme une sortie stéréo et le C peut être utilisé comme un Master mono indépendant.

PAN

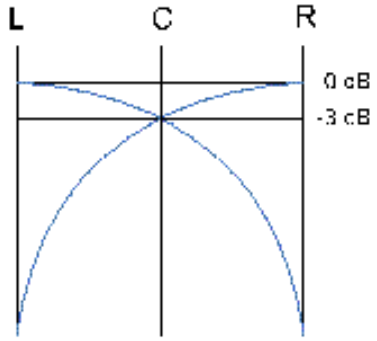
Le tableau suivant montre le niveau de destination par rapport aux réglages de PAN.

MODE	**position gauche**		**position médiane**		**position droite**	
	gauche	droite	gauche	droite	gauche	droite
PAN OFF	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB	- 3 dB
PAN ON	0 dB	- ∞	- 3 dB	- 3 dB	- ∞	0 dB

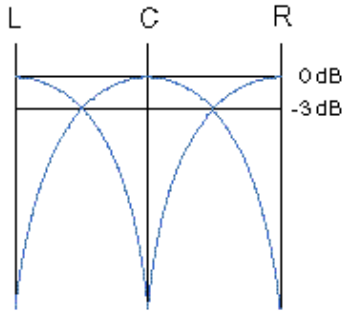
ASTUCE : si la fonction PAN est désactivée (OFF), le gain est le même que si vous aviez réglé l'encodeur en position médiane.

Si toutes les commandes TRIM, faders et autres sont en position 0 dB, les sorties par les Masters L et R sont inférieures de 3 dB à celle d'un signal d'entrée MONO.

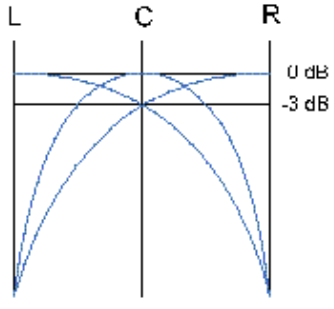
PAN MONO



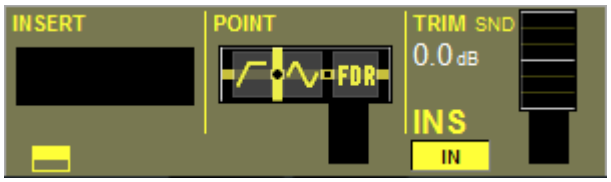
Si le mode de panoramique est commuté sur LCR, alors la fonction WIDTH (largeur) devient active.
PAN LCR avec WIDTH = 0



PAN LCR avec WIDTH = 100



Fonction d'insertion (INSERT)



Champ INSERT

Affiche le nom de l'insert sélectionné depuis la "zone commune d'allocation" (POOL).
Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de sélection dans la zone commune d'allocation d'inserts.
Référez-vous à la page 10-6 pour des détails sur la configuration de la zone commune d'allocation d'inserts.

Champ POINT

Permet de définir à quel emplacement de la chaîne du signal le signal est prélevé pour le point d'insert.
L'encodeur change ce point entre :

* pré-traitement (correcteur et traitement dynamique)
* pré-fader.

Champ TRIM

L'encodeur permet d'ajuster le niveau de départ d'insert dans une plage de +/- 18 dB.
{IN} active l'insert.

Fonction de sortie directe (Direct Out)

Champ GAIN

L'encodeur permet d'ajuster le niveau de la sortie directe.
{ON} active la sortie directe.

Champ POINT

Affiche le point réel d'où est pris la sortie directe sur le trajet du signal du canal.
L'encodeur sélectionne le point entre :

* pré-filtre
* pré-traitement
* pré-fader
* post-fader

Champ PATCH

Affiche la sortie raccordée.
Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de patch de sortie directe (voir page 10-8).

TRAJET DU SIGNAL

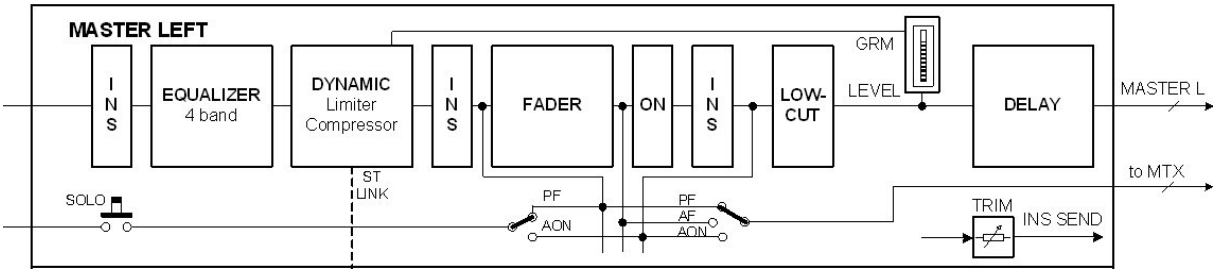


Figure 5-1 Le trajet du signal dans un Master LRC ou un Master Mix.

Un seul des trois points d'insertion possibles peut être utilisé à la fois par Master.

GÉNÉRALITÉS

Les Masters LR et C sont toujours gérés grâce à leurs tranches de faders Masters dédiées dans la baie Master.
Les paramètres de ces bus sont contrôlés via la page de traitement Master (Master Processing).

La Vi1™ Soundcraft offre trois moyens d'accéder aux 24 autres bus de sortie, de contrôler leur niveau et de modifier leurs paramètres.

Ce sont :

via les tranches de sortie de la section Master, et la sélection de la page Fader* requise,

via toutes les tranches d'entrée, à l'aide des touches [BUSSES 1-16] et [BUSSES 17-24],

via les boutons et encodeurs Vistonics™ en écran de section Master.



* Pour des informations détaillées sur les couches, voir chapitre 8.

Traitement Master L, R et C



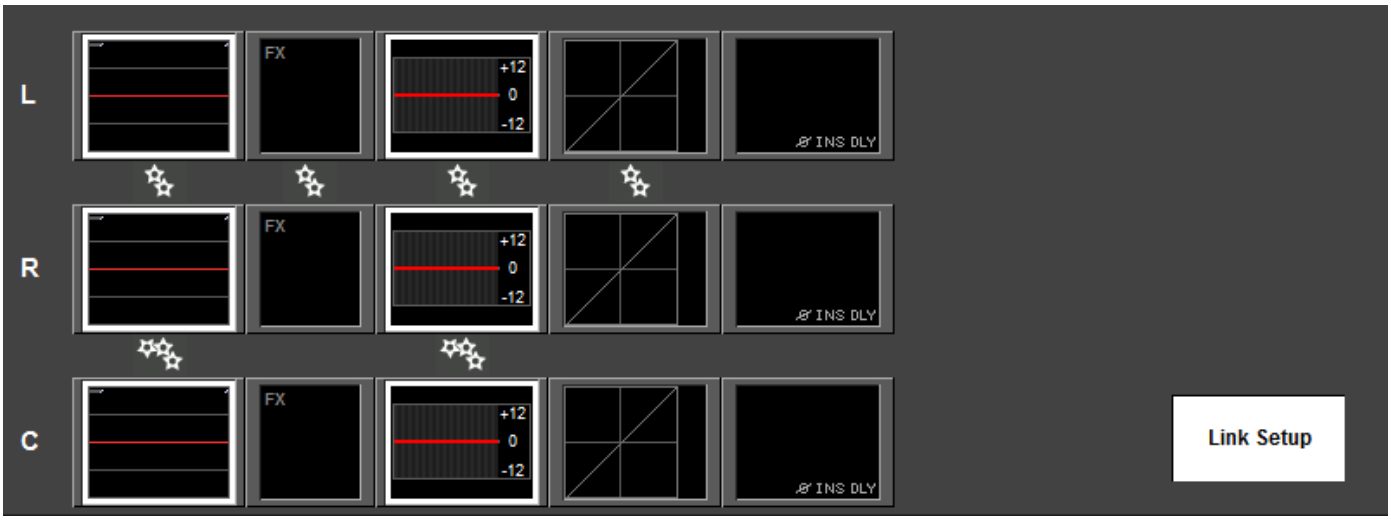
Cette page s'obtient en pressant la touche [SEL] qui se trouve sous les faders Masters L, R et C.
Les champs de traitement Master sont affichés dans la zone des indicateurs de niveau de l'écran Master.

Pour modifier les paramètres de correcteur, de traitement dynamique ou de panoramique, la zone appropriée de l'écran tactile doit être pressée.

Note : lorsque vous sélectionnez la zone PAN, la page affichée sera similaire à la copie d'écran de la page 5-10 excepté que les champs PAN, MASTER LR et MASTER C ne seront pas présents.

Note : les niveaux des sorties Master L, R et C sont toujours contrôlés par leurs faders dédiés.

COUPLAGE DES CORRECTEURS MASTER



Les bus Master LRC comportent la possibilité de coupler leurs commandes de correcteurs paramétriques et/ou graphiques, ce qui accélère et optimise le processus de réglage. Les bus gauche et droit peuvent être couplés ou le bus central peut être ajouté aux bus L et R couplés pour que les trois bus puissent être réglés ensemble. Il n'est pas possible de coupler le bus gauche et le bus central ou le bus droit et le bus central.

Le statut de couplage est constamment indiqué par une paire d'icônes "engrenages" blanches entre les champs tactiles des correcteurs paramétriques et graphiques L (gauche) et R (droit).

Une icône similaire avec 3 "engrenages" indique que le bus C est aussi couplé.

Pour coupler ou découpler les sections de correction

- Pressez [SEL] sous les faders Master LRC pour ouvrir l'affichage de la tranche Master.
- Pressez la touche {LINK SETUP} dans le coin inférieur droit de l'affichage de tranche Master.
- Pressez le champ tactile {EQ} L ou R pour commuter On/Off le couplage du correcteur.
  Pressez le champ {EQ} C pour ajouter/soustraire le correcteur du bus C à la paire L/R déjà couplée.
- Pressez l'un ou l'autre des champs tactiles {GEQ} (correcteur graphique) L ou R pour commuter On/Off le statut de couplage pour le correcteur graphique (GEQ).
  Touchez le champ {GEQ} C pour ajouter/soustraire le correcteur graphique du bus C à la paire L/R déjà couplée.

Les champs qui sont disponibles pour une commutation de leur statut de couplage sont indiqués par un encadrement blanc autour du champ tactile quand {LINK SETUP} est actif.

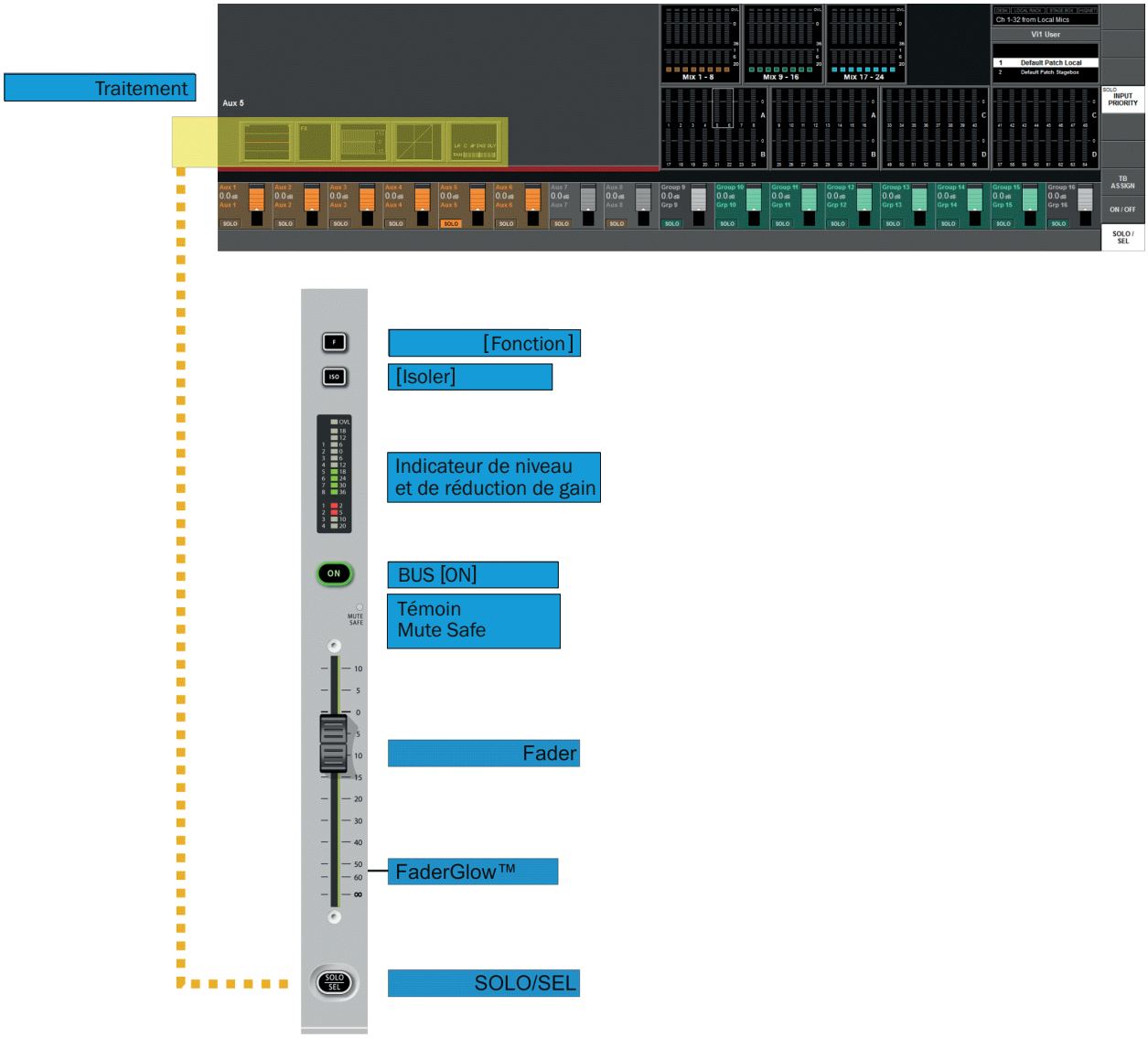
Notez que les champs FX et Dynamics des bus L et R sont couplés en permanence et que ce couplage ne peut pas être commuté en mode Link Setup (configuration de couplage).

Réglages par défaut

Les réglages de couplage des correcteurs paramétriques et graphiques pour les bus Master sont mémorisés dans le Show actuel.
Les couplages sont sur ON pour les bus L, R et C à la fois en ce qui concerne le correcteur paramétrique et le correcteur graphique, dans les Shows livrées d'origine avec la console.

TRANCHES DE SORTIE DE LA BAIE MASTER

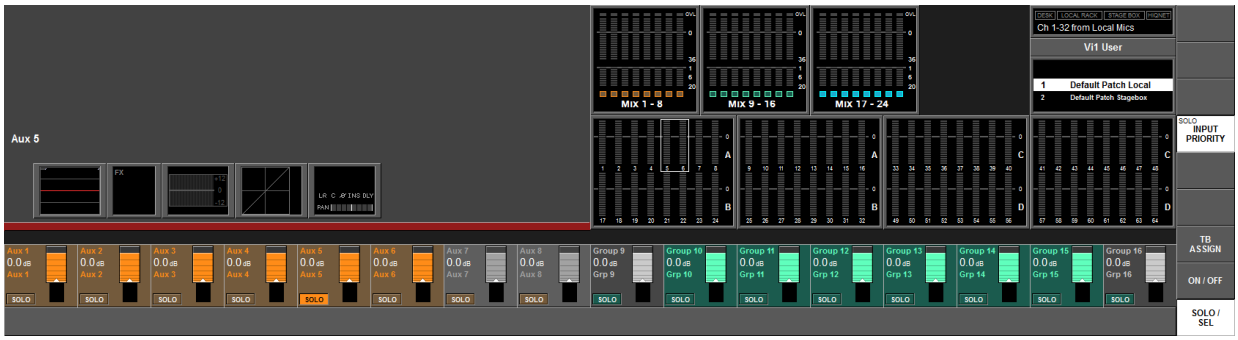
Le premier moyen de contrôler et de changer les paramètres des 27 bus (24+3) de sortie décrits précédemment est le suivant.



Afin de sélectionner la sortie désirée parmi les 24 choix possibles, la page de faders Master appropriée, VCA, A, B, C ou D, doit d'abord être assignée à la baie Master. Une fois cela fait, l'utilisateur peut sélectionner le fader désiré pour contrôler le niveau de sortie et presser sa touche [SOLO/SEL] afin d'ouvrir la zone de traitement dans l'écran Master (voir le surlignage jaune dans la copie d'écran ci-dessus).

ASTUCE : si plusieurs solos de sortie sont activés, c'est le traitement du dernier solo Master pressé qui est affiché.

Traitement Master de bus



Le traitement Master de bus s'affiche dans la zone des indicateurs de niveau d'entrée en moitié haute de l'écran.

Afin de modifier les paramètres de correcteur, de traitement dynamique ou de panoramique, la zone appropriée de l'écran tactile doit être pressée : cela ouvrira une page dont la zone VST est similaire à celle des écrans des canaux d'entrée.

ASTUCE : les bus stéréo sont couplés. Par conséquent, la tranche de traitement contrôlera les deux canaux.

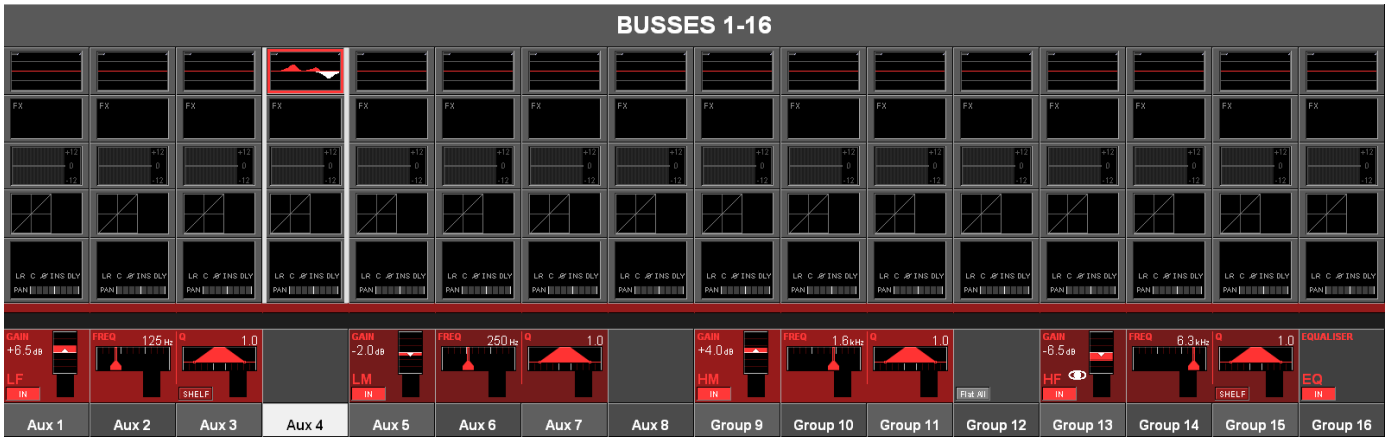
TRANCHE DE BAIE D'ENTRÉE AVEC [BUSSES 1-16] et [BUSSES 17-24]

Le second moyen de contrôler et de modifier les paramètres des 24 bus de sortie décrits précédemment est le suivant.

Si la touche [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24] est enclenchée, les tranches d'entrée de toutes les baies d'entrée basculeront en mode de contrôle des 24 bus de sortie.

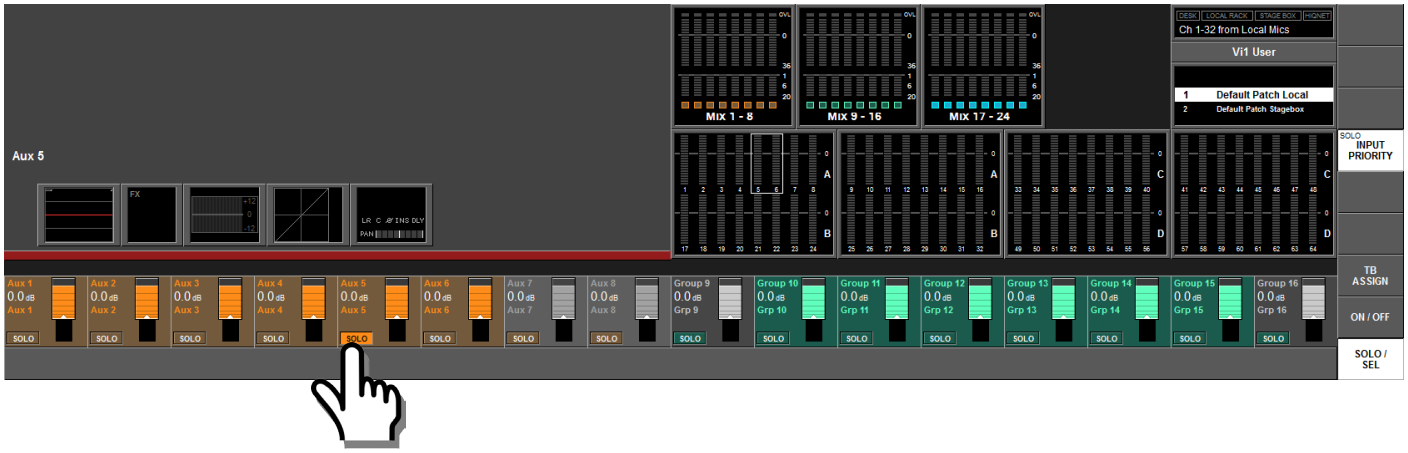
Ensuite, l'utilisateur peut sélectionner le fader désiré pour contrôler le niveau de sortie requis. De plus, les encodeurs VST peuvent changer le type (Aux, Grp ou Mtx) et format (mono ou stéréo) de bus.

Afin de modifier les paramètres de correcteur, de traitement dynamique ou de panoramique, la zone appropriée de l'écran tactile au-dessus de la tranche requise doit être pressée ; cela ouvrira une page similaire au traitement de canal d'entrée.



ENCODEURS ET TOUCHES VISTONICS™ DE LA BAIE MASTER

La troisième façon de contrôler et de modifier les paramètres des 24 bus de sortie décrits précédemment est la suivante.



Les encodeurs VST contrôlent les niveaux des bus de sortie affichés. Pour sélectionner la plage de bus désirée, l'utilisateur doit presser [Page A] ou [Page B] juste à droite de l'écran. La touche [PAGE A] affiche les bus 1-16 en partie supérieure, [PAGE B] affiche les bus 17-32.

Pour modifier les paramètres de bus de sortie, l'utilisateur doit d'abord s'assurer que la touche [SOLO SEL] du panneau VISTONICS des fonctions de commutation est active (voir ci-dessus).

Une fois cela fait, presser la touche {SOLO} VST ouvre la zone de traitement dans le cadran supérieur gauche de l'écran. Pour modifier les paramètres de correcteur, de traitement dynamique ou de panoramique, la zone appropriée de l'écran tactile doit être pressée.

Fonction de touche VST

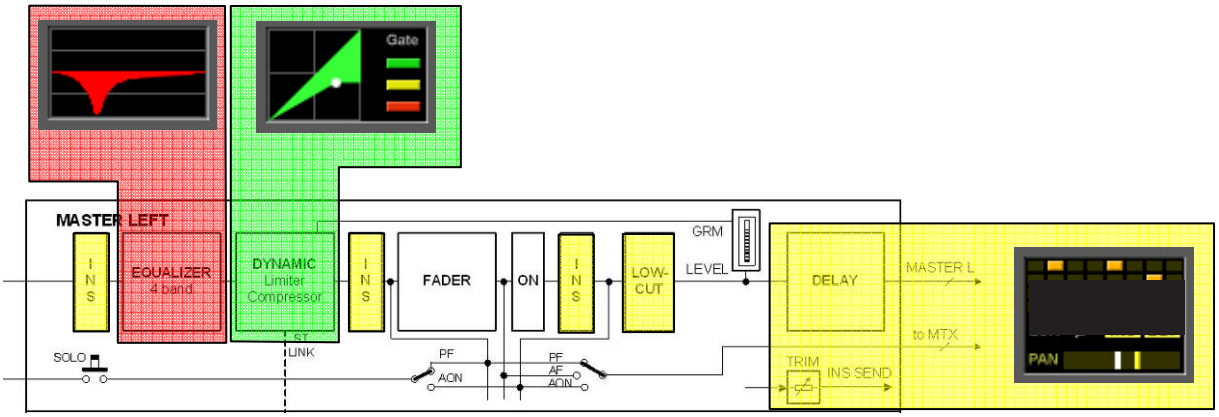
La fonctionnalité des touches de solo VST peut être déterminée via les trois boutons tactiles à l'extrême droite de l'écran, avec au choix TB Assign (assignation au talkback), ON/OFF ou SOLO/SEL, SOLO/SEL étant le réglage par défaut. La fonction est la même pour TOUS les encodeurs des deux pages. La touche [PAGE A] affiche les bus 1-16 dans la zone VST, [PAGE B] affiche les bus 17-32.

CHANGEMENT DES PARAMÈTRES DE BUS DE SORTIE

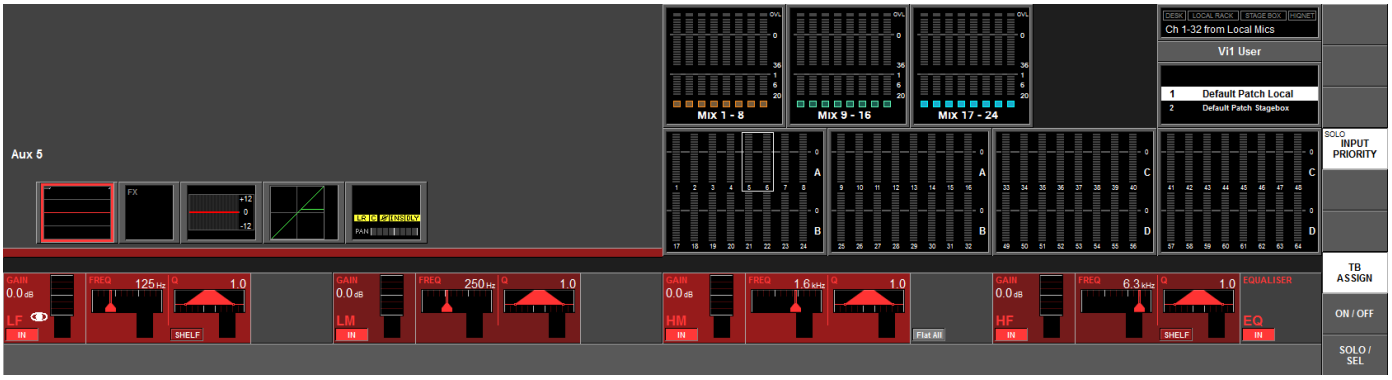
Les pages suivantes montrent le traitement Master de bus en prenant pour exemple le mode d'accès depuis les tranches d'entrée (couche [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24]). La modification de paramètre s'effectue de manière identique avec les deux autres méthodes d'accès aux Masters de bus.

Changement d'un paramètre d'un bus

* Pressez le champ tactile désiré et la zone VST correspondante s'ouvrira.
* Changez le paramètre.
* Pressez à nouveau le champ tactile pour revenir à l'affichage VST par défaut
  ou
* Pressez un autre champ tactile.



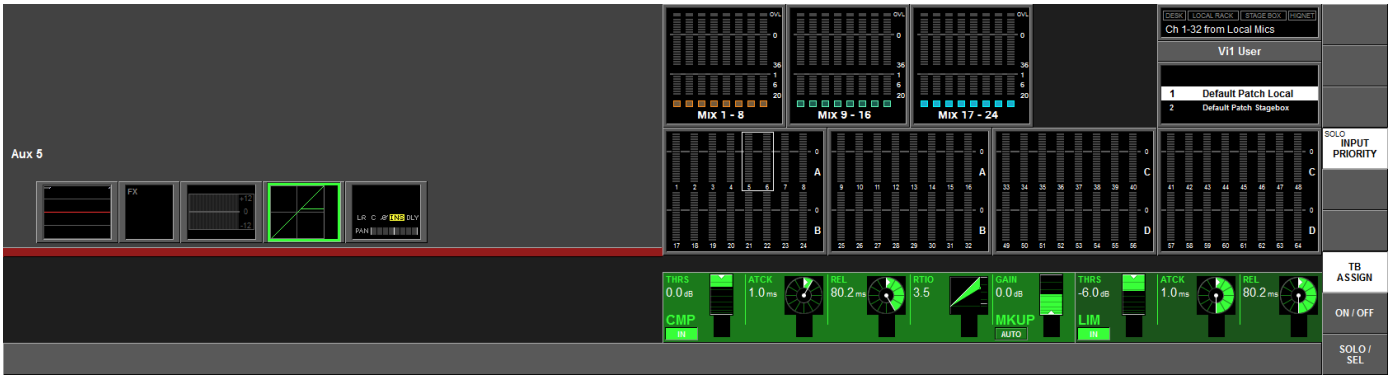
CORRECTEUR (EQ)



Les commandes sont identiques à celles des correcteurs des canaux d'entrée.

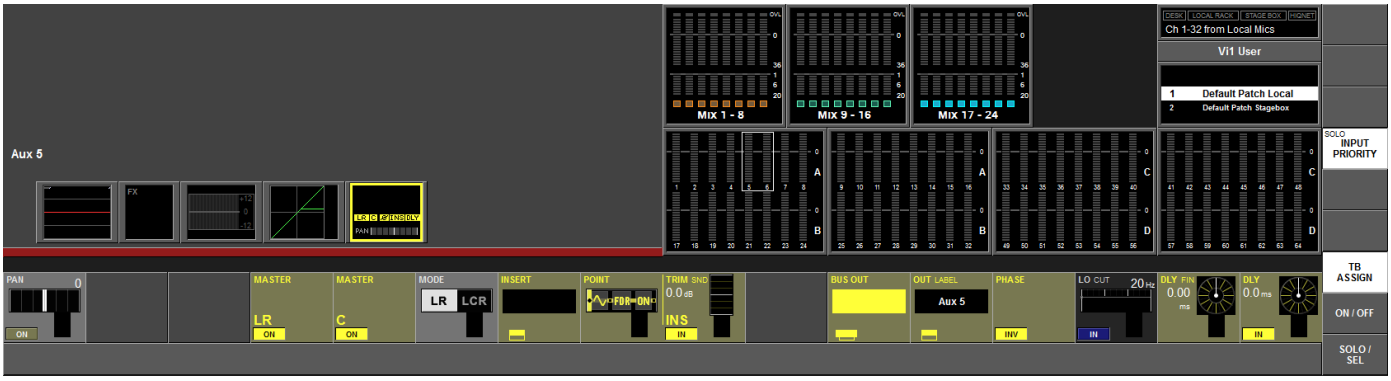
Les encodeurs VST et les zones de touches permettent le réglage du correcteur paramétrique 4 bandes et sa mise en/hors circuit.

TRAITEMENT DYNAMIQUE



Les commandes sont identiques à celles des canaux d'entrée excepté qu'il n'y a pas de mode Gate ou Dé-esser disponible pour les bus de sortie.

PANORAMIQUE (PAN)



Les commandes pour la section PAN et la section Insert sont identiques à celles des canaux d'entrée.

Notez que pour les bus Master L, R et C, les champs PAN, MASTER LR et MASTER C ne sont pas disponibles.

Les fonctions supplémentaires propres aux bus de sortie sont les suivantes.

Champ LOW CUT (coupe-bas)

L'encodeur permet d'ajuster la fréquence du filtre coupe-bas dans une plage de 20 à 600 Hz.
{IN} met en et hors service le filtre coupe-bas.

Champ PHASE

{PHASE} inverse la phase en sortie.

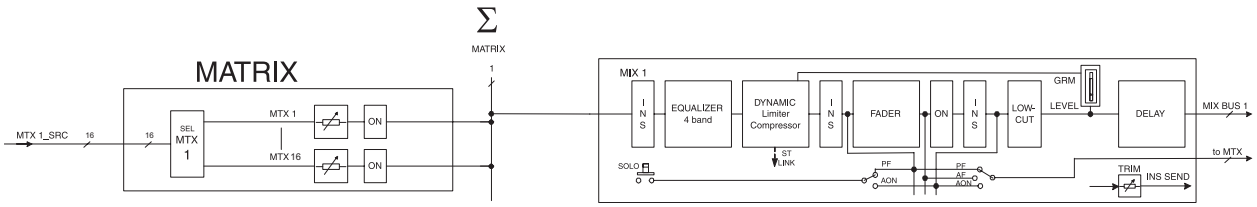
Champ DLY (délai)

L'encodeur change le retard de sortie dans la plage de 0 à 1000 ms.
{IN} met en service le délai.

Champ DLY FIN

Permet le réglage fin du retard de sortie par pas de 0,02 ms.

TRAJET DU SIGNAL



Un seul des 8 trajets de matrice possibles est visible.

FONCTION

Plutôt qu'une simple matrice de sortie, la Vi1™ Soundcraft possède une matrice intégrée librement configurable pouvant avoir jusqu'à 8 sorties (mono).

Chaque sortie de matrice est un mixage d'un maximum de 16 sources configurables et contient un traitement complet incluant correcteur, compresseur/limiteur et délai.

Les sources de la matrice peuvent être des signaux venant des bus, des sorties directes ou entrées de canal.

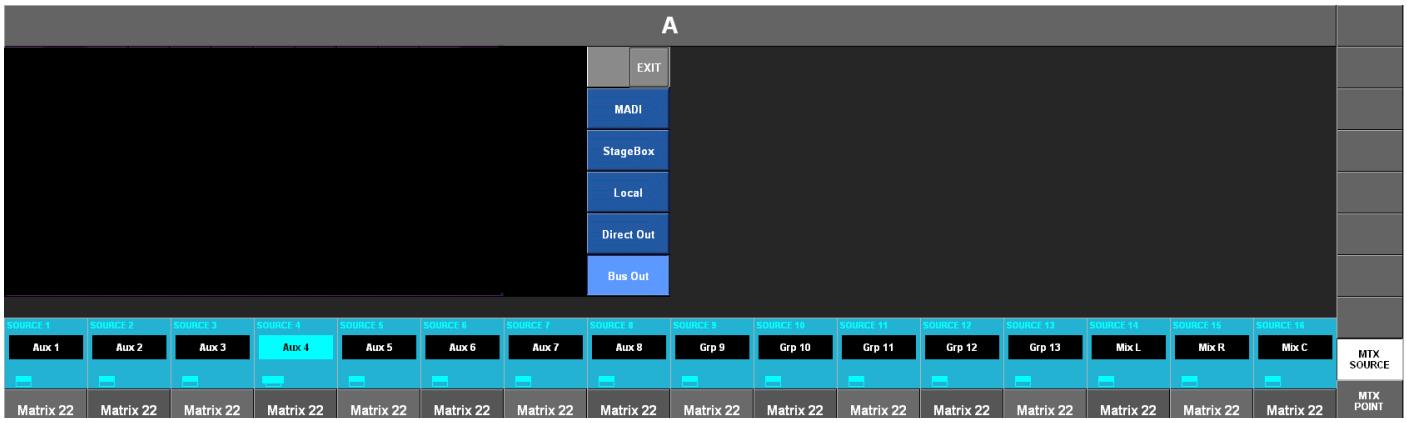
ASTUCE : les sources de chaque sortie de matrice peuvent également être raccordées individuellement, la matrice pouvant être utilisée comme 8 mélangeurs différents, chacun avec jusqu'à 16 entrées et traitement de sortie.

Réglage d'un niveau de départ de matrice

Assurez-vous que les touches [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24] ne sont **PAS** sélectionnées. Pressez [SOLO/SEL] sur un Master de matrice. Toutes les baies d'entrée passent en affichage de contributions à la matrice et l'éclairage Faderglow™ passe à la couleur de matrice (CYAN). Les touches [ON] de tranche d'entrée servent de touches ON pour les signaux de contribution à la matrice. Le fader permet d'ajuster le niveau de contribution de la source désirée (1....16).

CONFIGURATION DE LA MATRICE

Cet écran s'ouvre sur l'écran large Vistonics après avoir pressé SOLO/SEL sur un Master de matrice.

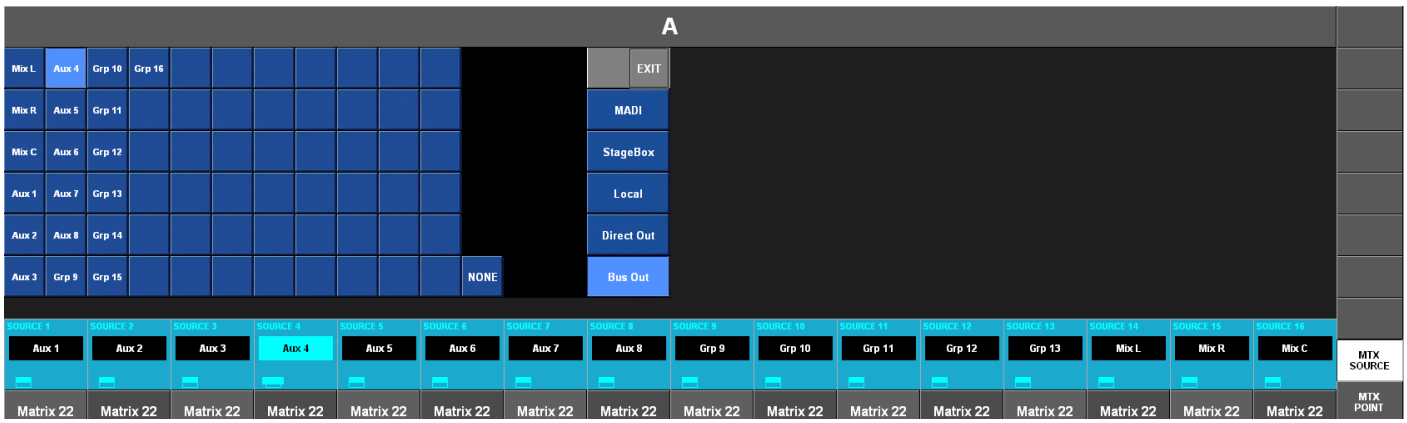


Champ SOURCE

Affiche la source raccordée.
Le bouton d'écran ouvre la page de configuration du patch de matrice.

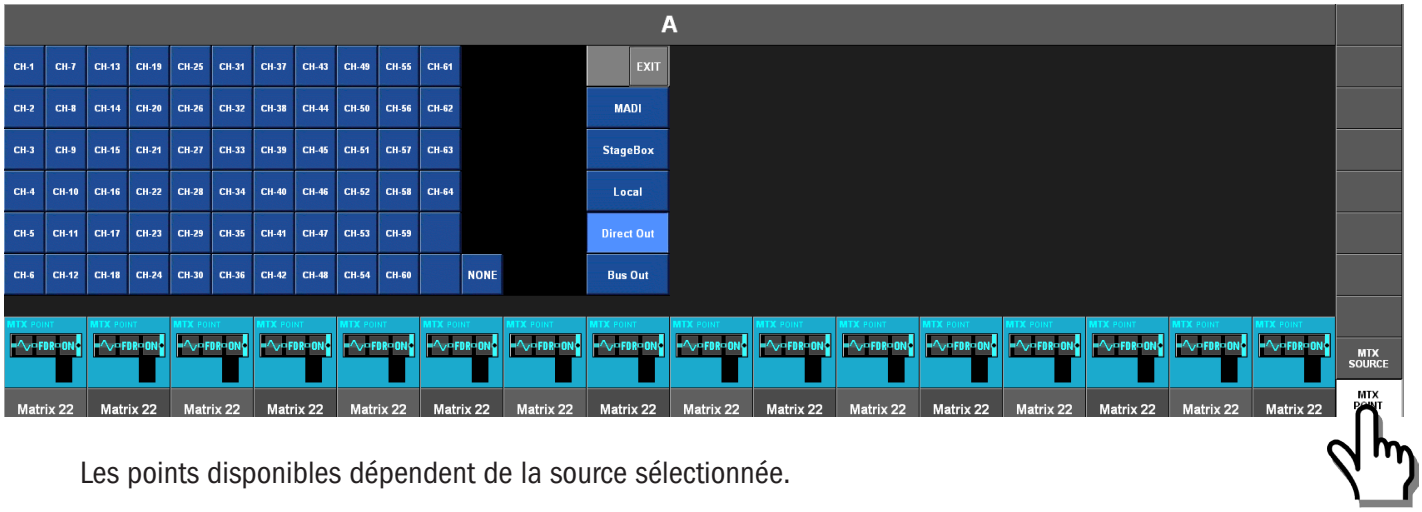


La source de contribution à la matrice sélectionnée peut être choisie entre les Masters de bus, les sorties directes de canal ou les sources d'entrée sur les entrées/sorties locales, la carte MADI ou le rack de scène. Pour chaque source, il est possible de choisir entre divers "points" sur le trajet du signal – voir page suivante.



Champ MTX Point

La fonction des encodeurs Vistonics est modifiée lorsque l'on touche le champ [MTX POINT] situé à l'extrême droite de l'écran. L'encodeur permet de définir le point auquel le signal est prélevé.



Les points disponibles dépendent de la source sélectionnée.

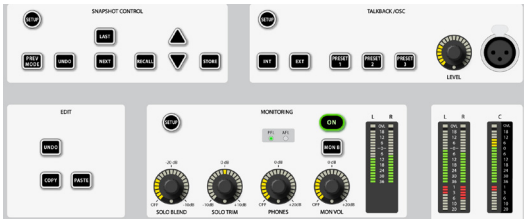
	Réglage possible pour le point de matrice					
Type de source MTX	**Entrée**	**Pré-filtre**	**Pré-traitement**	**Pré-fader**	**Post-fader**	**Post ON**
Entrée	*					
Sortie directe		*	*	*	*	
Bus Master				*	*	*

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Chaque tranche de canal d'entrée contient un encodeur situé dans la rangée inférieure de l'interface à écran large Vistonics. Cet encodeur peut contrôler différents paramètres, selon les réglages des autres parties de la console.

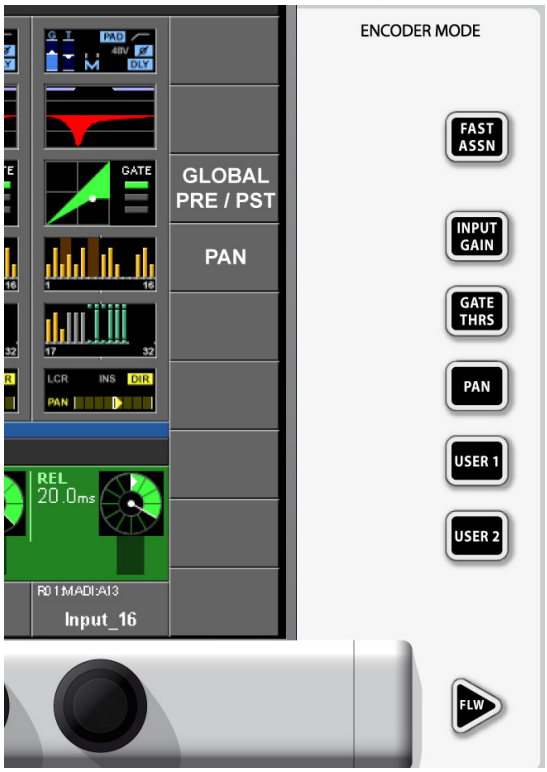
La section Master comporte 16 encodeurs VST et 5 encodeurs montés sur le panneau avec des cercles de LED : l'encodeur Level de la section Talkback/OSC, les encodeurs Solo Blend, Solo Trim, Phones et Mon Vol de la section Monitoring. Ces 5 derniers encodeurs sont dédiés à leurs fonctions respectives.





ENCODEURS VISTONICS DE CANAL

Les encodeurs de canal contrôlent toujours un paramètre de leur propre tranche de canal. La fonction des encodeurs de canal peut être globalement sélectionnée via les touches [INPUT GAIN] (gain d'entrée), [GATE THRS] (seuil de gate) et [PAN] (panoramique) du panneau Encoder Mode (mode des encodeurs).



[USER1] et [USER2] servent actuellement à régler les encodeurs de canal sur le contrôle respectif des niveaux AUX 1 et AUX 2.

ASTUCE : si [ALL BUSSES] est activé ou si une sortie de matrice est mise en solo, les encodeurs de canal sont désactivés et n'ont pas de fonction (toutefois, leur fonction antérieure est mémorisée).

ENCODEUR VST DE CANAL



Priorité d'encodeur VST

Si une action d'assignation à plus haute priorité survient, les fonctions des encodeurs VST changent immédiatement pour respecter cette affectation.
L'ordre de priorité des actions d'assignation possibles est :

Priorité	**Fonction**
La plus haute	Fonction de canal déployée (par exemple : correcteur, traitement dynamique, etc.)
	Suivi du solo de sortie
	Assignation rapide
La plus basse	Fonction d'encodeur de canal (voir page précédente)

ASTUCE : si n'importe quel champ tactile est activé, les 16 encodeurs VST sont assignés aux paramètres de fonction du canal ainsi développé (voir Chapitre 4 pour plus de détails).

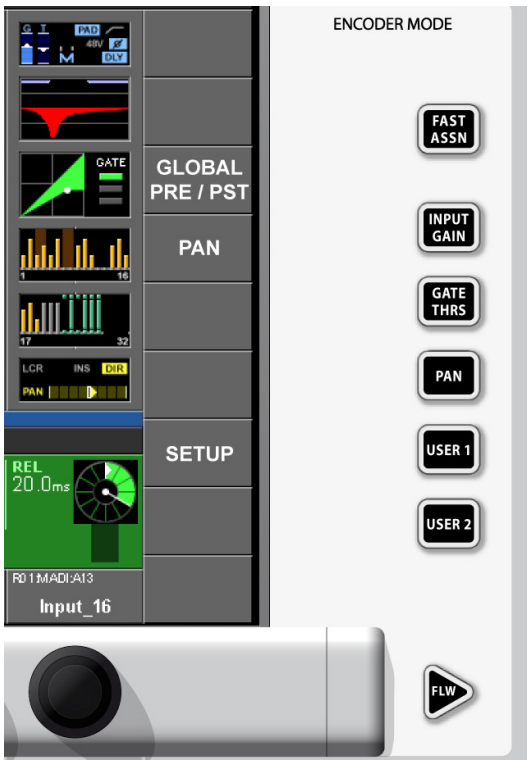
Changement de la fonction des encodeurs

La fonction assignée aux encodeurs VST peut être changée par l'utilisateur via le panneau Vistonics Mode.

Les deux touches [FAST ASSN] offrent un moyen très rapide de temporairement assigner une fonction de bus à une rangée d'encodeurs VST. Pressez et maintenez l'une des touches [FAST ASSN] puis pressez une des touches [SOLO/SEL] des Masters de sortie (il n'y aura pas d'influence sur l'audio, le solo de sortie n'est pas activé). La rangée d'encodeurs VST correspondante est maintenant affectée à ce Master de sortie et la touche [FAST ASSN] en question s'allume.

ASTUCE : seuls les Masters de sortie qui sont configurés comme des auxiliaires utilisent les encodeurs. Les Masters de groupe utilisent toutefois le bouton VST proche de l'encodeur.

ASTUCE : l'affectation par assignation rapide est annulée par pression/relâchement de [FAST ASSN]. L'assignation rapide fonctionne toujours de façon GLOBALE pour toutes les tranches d'entrée.



La touche [FLW] active la fonction de suivi du solo (FOLLOW SOLO) pour la rangée d'encodeurs. Cela signifie que presser Solo/Sel pour une sortie assignera automatiquement la sortie mise en solo à la rangée, remplaçant ainsi la sélection [USER] ou celle par défaut. Notez que cette touche FLW annule le mode FLW pour les faders d'entrée et vice-versa.

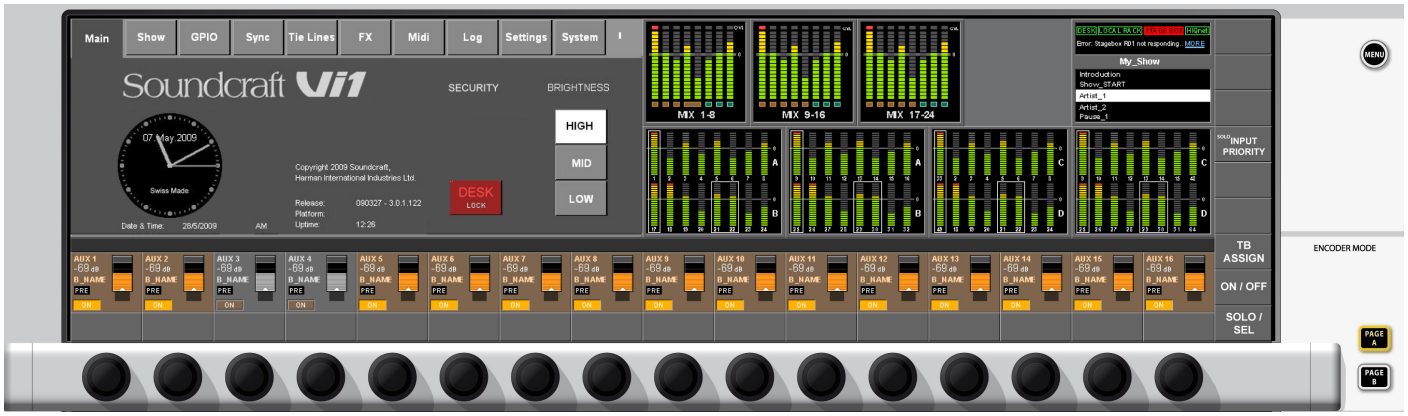
Le bouton tactile de mode {PAN} n'a un effet que sur les bus Aux qui ont été configurés comme des paires stéréo. Si une telle paire est assignée à la rangée d'encodeurs VST et si la touche {PAN} est active, les encodeurs contrôlent le panoramique de la paire plutôt que le niveau de contribution.

Le bouton tactile {GLOBAL PRE/POST} ne sert à aucune des fonctions d'encodeur mais pour être complet, sa fonction est décrite ici. La touche [PRE/POST] permet à l'utilisateur de configurer les départs Aux depuis les canaux comme pré ou post-fader quand ils sont assignés à la rangée d'encodeurs VST.

ENCODEURS DU PANNEAU DE BAIE MASTER

La section Master comporte quatre encodeurs montés sur le panneau avec des cercles de LED : l'encodeur Level de la section Talkback/OSC et les encodeurs Solo Blend, Solo Trim, Phones et Mon Vol. Ils sont tous dédiés à leurs fonctions respectives. Une description de leurs fonctions est donnée au Chapitre 9 de ce mode d'emploi.

ENCODEURS VST DE LA SECTION MASTER



Le réglage par défaut pour les encodeurs VST Master est le contrôle du niveau des sorties Master 1-16. Cela peut également se sélectionner en pressant la touche [PAGE A] dans le panneau de mode Vistonics Master (voir Figure 7-6). Presser [PAGE B] assignera les encodeurs VST Master au contrôle du niveau des sorties Master 17-24.

Les encodeurs VST Master peuvent également être assignés aux fonctions étendues de sortie Master (par exemple correcteur, traitement dynamique, etc.). Quand on touche une touche {SOLO/SEL} de sortie Master, cela ouvre la zone de traitement dans l'écran VST Master. Si une zone tactile particulière est alors touchée, les encodeurs VST sont assignés aux fonctions étendues correspondantes. Ces fonctions sont toutes décrites en détail au chapitre 5 de ce mode d'emploi.

COUCHES (PAGES DE FADERS)

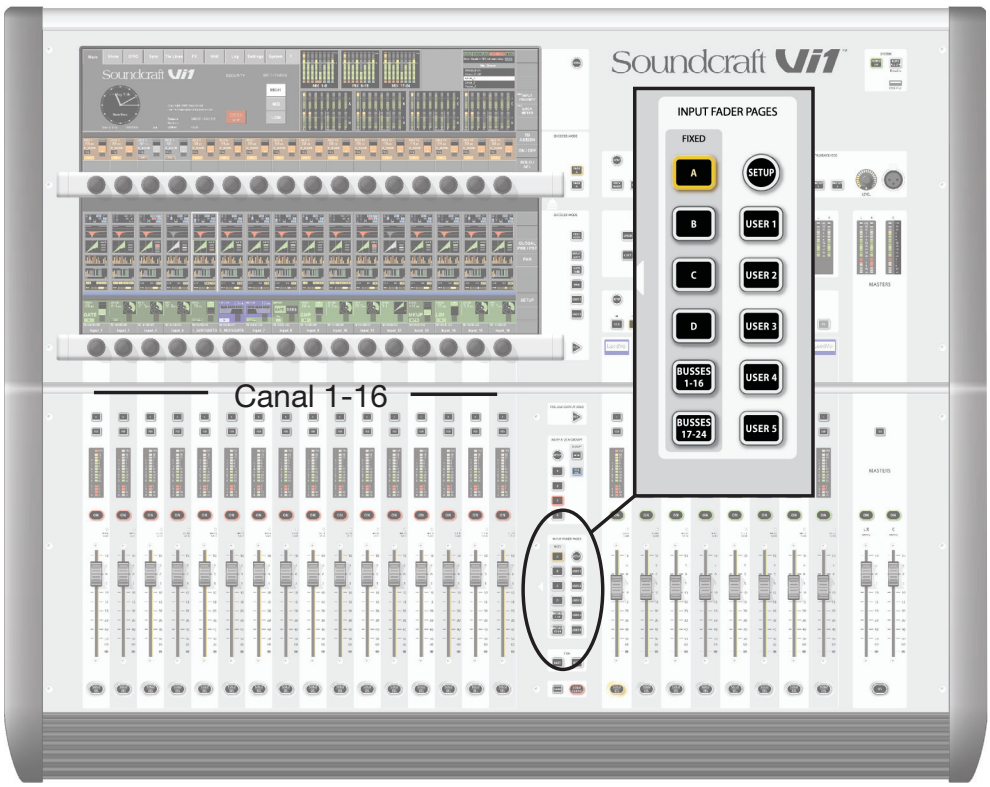
Généralités

Les couches ou pages de faders permettent à l'utilisateur d'accéder à différentes vues de la structure des canaux de DSP de la table de mixage, sur la surface de contrôle.

ENTRÉES

La surface de contrôle de la Vi1™ Soundcraft contient une baie d'entrée à 16 faders qui permet un accès direct et une vue d'ensemble des informations d'état pour les 16 canaux d'entrée.

Par conséquent, 4 couches sont requises pour permettre d'agir sur les 64 entrées, ou 2 couches pour 32 canaux d'entrée.
Changer de couche se fait simplement en pressant la touche de page de faders d'entrée [A] ou [B] ou [C] ou [D] désirée (Input Fader Pages).



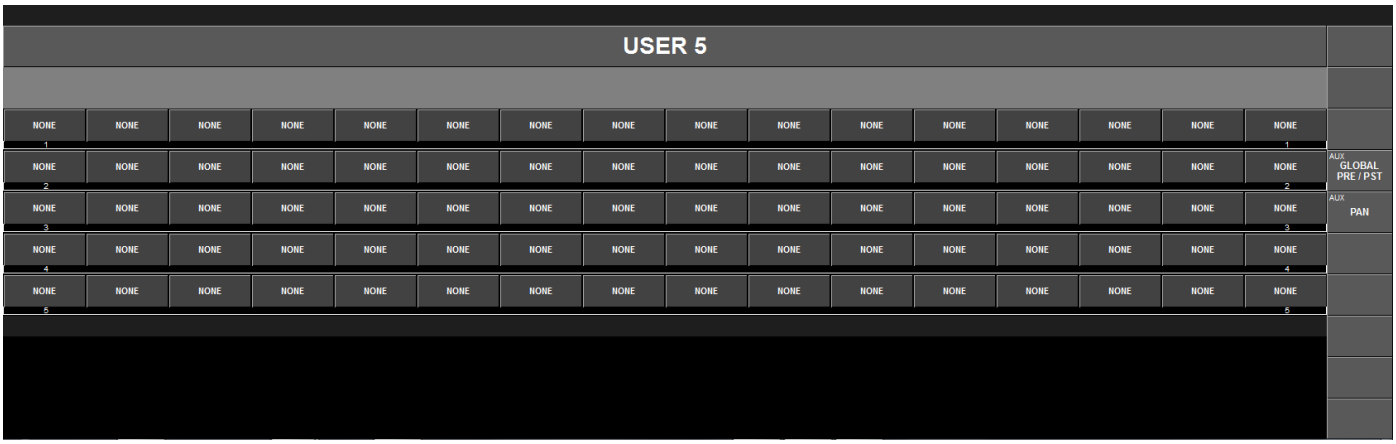
De plus, il existe 5 couches configurables par l'utilisateur dans lesquelles les faders peuvent être sélectionnés pour contrôler n'importe quelle combinaison, telle que :

* Arrangement des canaux dans n'importe quel ordre sur la surface.
* Assignation des faders Master VCA à côté des faders de canal.
* Assignation d'un canal important au même fader dans les 5 pages utilisateur, pour qu'il ne disparaisse jamais de la surface.
* Assignation aux pages utilisateur d'une seule moitié des canaux couplés pour économiser des faders.
* Assignation des Masters d'Aux et de groupe stéréo à un seul fader en section de sortie plutôt que d'avoir à utiliser une paire de faders pour les bus stéréo.
* Assignation des faders Masters VCA aux côtés des faders de Master de bus en section de sortie.

Il existe 5 pages User 1, 2, 3, 4 et 5 pouvant être créées par l'utilisateur et chacune de celle-ci contient n'importe quelle combinaison de canaux apparaissant sur les trois couches fixes. Il est aussi possible d'arranger les faders Master VCA dans les pages de faders définies par l'utilisateur, aux côtés des canaux d'entrée. Le nombre d'utilisations d'un canal particulier n'est pas limité, aussi est-il possible par exemple d'assigner un canal de voix au même fader dans les cinq pages User, ce qui signifie qu'il apparaîtra à la même place sur la surface quelle que soit la page User sélectionnée.

Configurer une couche User

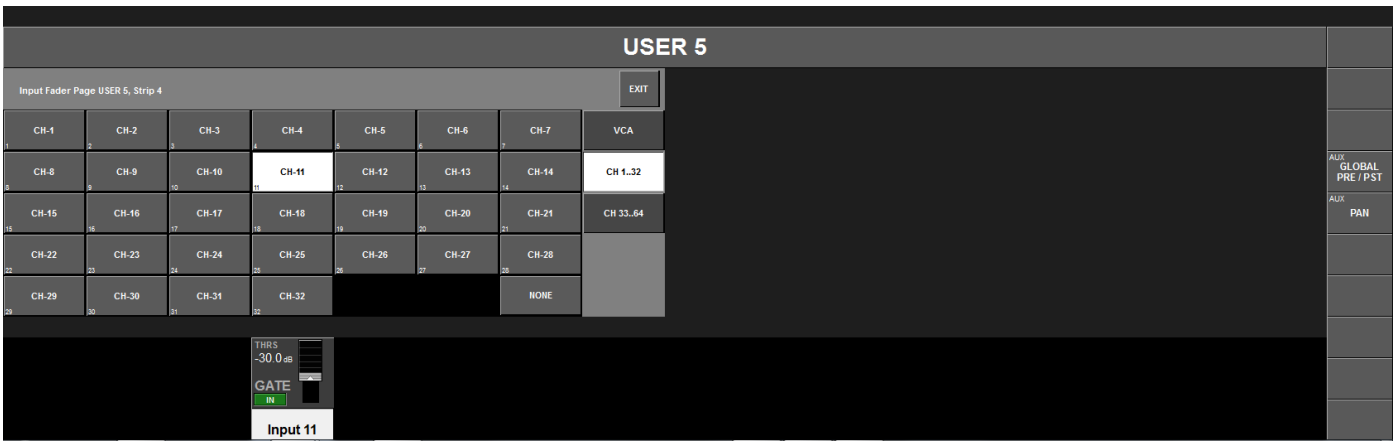
Pressez la touche Setup en section de contrôle Input Fader Pages.
Cela ouvre un écran de configuration dans les écrans Vistonics.



Chaque écran de configuration contient 5 rangées de boutons correspondants aux pages User 1, 2, 3, 4 et 5 pour les 16 tranches de faders. Si vous chargez un Show par défaut, tous les faders de toutes les couches auront par défaut un réglage NONE, qui signifie qu'aucun canal n'est encore assigné à aucune des pages User.

Pour commencer l'assignation des canaux aux tranches de faders, touchez n'importe lequel des boutons intitulé "NONE" dans la copie d'écran précédente, correspondant à la position et à la couche du fader auquel vous voulez assigner quelque chose. Normalement, vous devriez commencer en haut à gauche et ensuite traverser chaque couche en assignant les faders dans l'ordre.

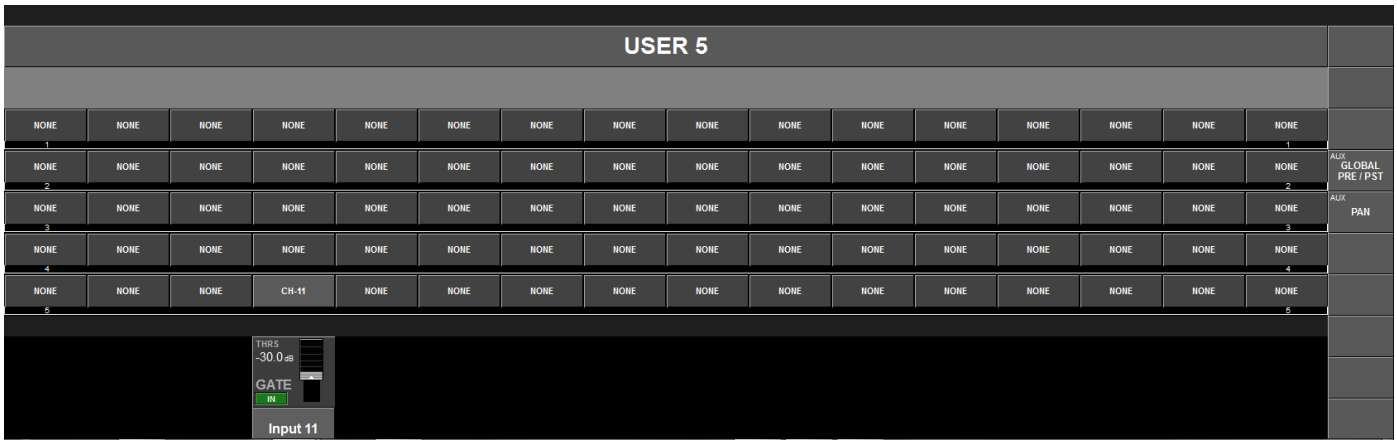
Toucher n'importe lequel des boutons "NONE" ouvre l'écran "Channel Select" (sélection de canal) qui vous permet ensuite de choisir n'importe lequel des canaux d'entrée de la console pour l'assigner au fader de votre choix.



Les onglets sur le côté droit de l'écran permettent d'accéder à tous les canaux d'entrée ou Masters VCA disponibles.

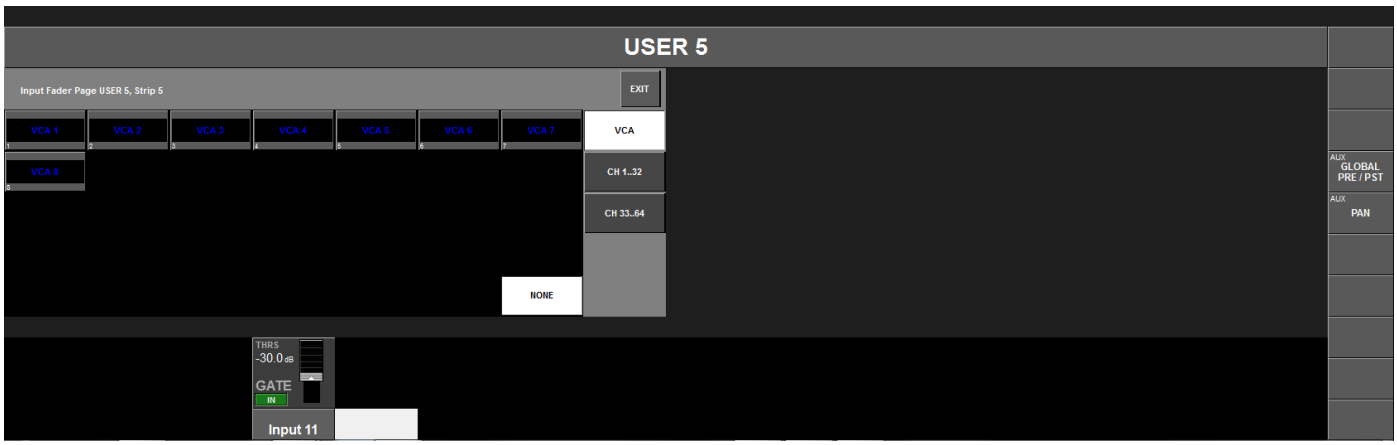
Chaque bouton de sélection de canal affiche le nom "court" du canal au centre du bouton, et le numéro de canal correspondant à sa position sur les couches fixes A/B/C/D dans le coin inférieur gauche.

Dans les cas ci-dessus, le canal 11 est choisi pour être assigné à la tranche 4 de la couche User 5. Dès que vous avez sélectionné votre canal, l'écran de sélection se ferme automatiquement et la page de configuration (Setup) revient, vous permettant de voir votre canal assigné sur la tranche de la couche User 1, comme ceci :



Assignation des faders Masters VCA aux tranches d'entrée

En plus de pouvoir choisir les canaux d'entrée assignés aux tranches de faders dans les couches User, il est aussi possible d'assigner les Masters VCA aux côtés des entrées. Les 8 faders Master VCA sont affichés dans la page de sélection de canal en touchant l'onglet VCA en haut à droite de l'écran :



ASTUCE : il est aussi possible de laisser l'écran de sélection de canal ouvert sans sélectionner de canal ni de VCA, et d'utiliser les touches Solo/Sel des panneaux de faders sous le bureau pour un défilement jusqu'à une autre tranche de faders que celle dont vous êtes parti, avant de sélectionner le canal requis.

SORTIES

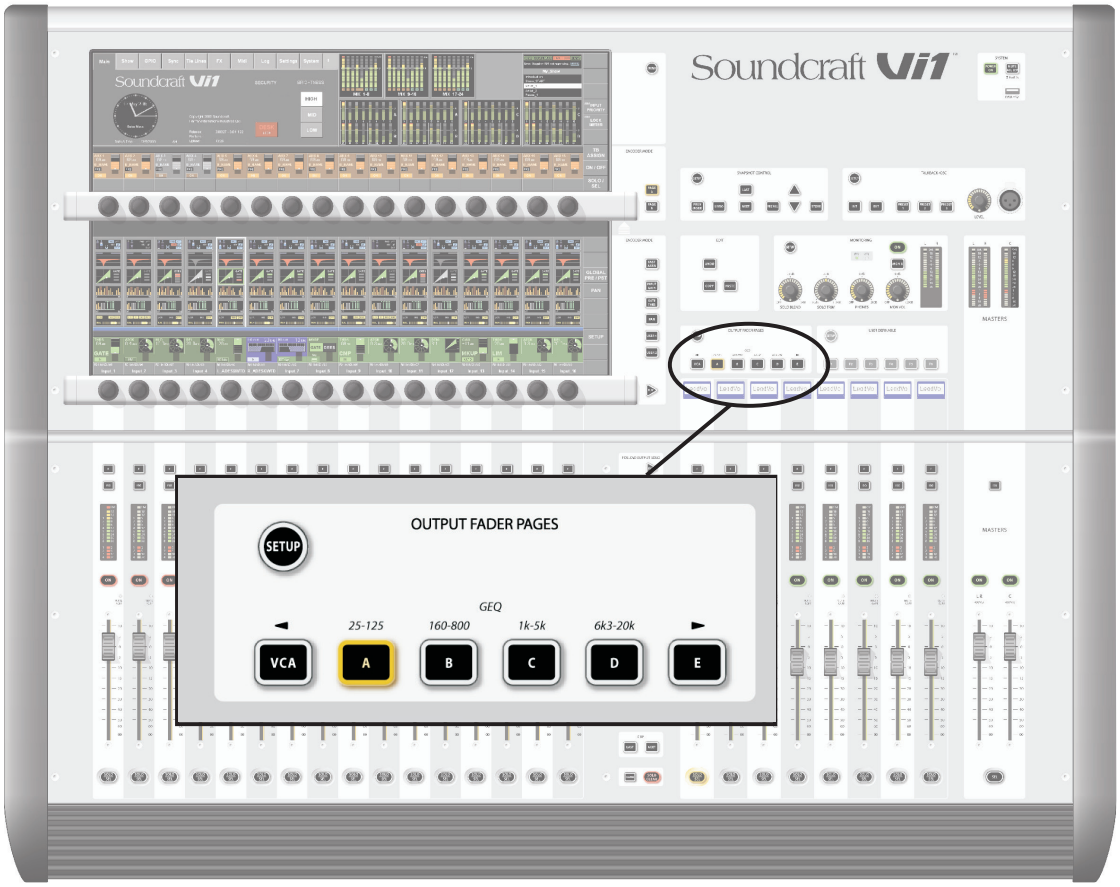
On accède aux Masters de bus de trois façons, selon ce qui est pratique pour la façon dont la console est configurée : avec les tranches de faders Master dans la zone de baie de contrôle ; avec les encodeurs dans la zone Master VST ; ou avec les couches BUSSES 1-16 et BUSSES 17-24 dans les baies d'entrée.

Section Fader Master

Il existe 6 couches pour la baie Master : VCA et A à E. Elles associent les faders Master suivants à la baie Master comme suit : VCA associe les VCA 1-8, A associe les bus 1-8, B les bus 9-16 et C les bus 17-24.

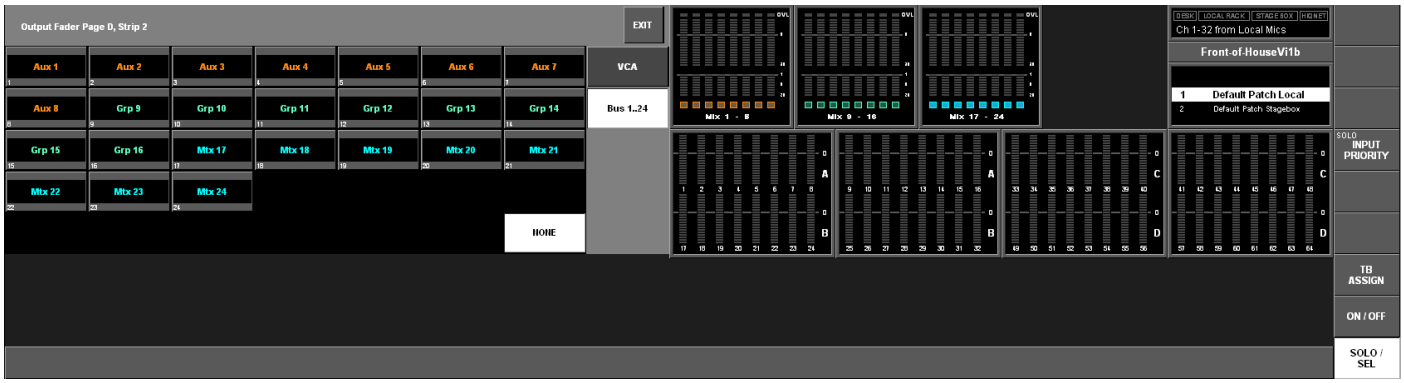
Les couches D et E sont normalement non assignées et peuvent être configurées comme les couches d'entrée, pour afficher ce qu'a choisi l'ingénieur du son parmi les bus de sortie disponibles. En fait, les couches A, B et C peuvent également être personnalisées pour afficher les bus prioritaires.

Dans le fichier de Show "Front-Of-House", de configuration de console d'usine, les bus 1-8 se voient attribuer la fonction de départs AUX (auxiliaires), les bus 9-16 la fonction de départs GROUP (groupes) et les bus 17-24 la fonction de départs MATRIX (matrice). Si la configuration des couches est modifiée, la nouvelle configuration peut être sauvegardée dans votre propre fichier Show.



Pour changer la configuration d'une couche de sortie, pressez le bouton SETUP. La partie supérieure gauche de l'écran indiquera quels bus de sortie sont assignés à chaque fader de sortie (voir la copie d'écran en page suivante).

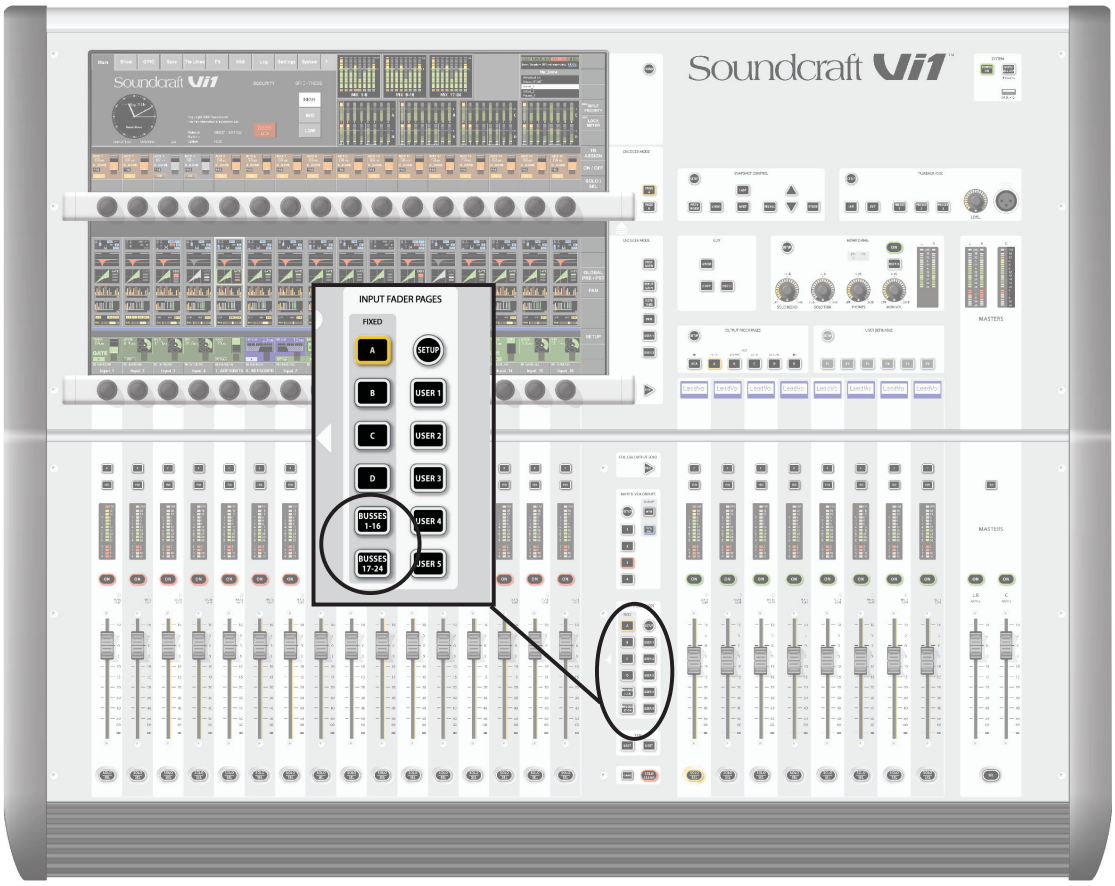
Le changement d'assignation se fait exactement comme décrit pour les pages de faders d'entrée (voir page 8-2).



Tous les bus

Si [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24] est sélectionné dans la sélection de page de faders d'entrée, les 24 bus peuvent être assignés à la section des faders d'entrée sur deux couches. Ces couches offrent un moyen rapide de comparer les sorties ou de changer rapidement le traitement des bus.

ASTUCE : la configuration des bus, comme par exemple leur format (mono/stéréo) et leur type (Aux, Groupe, Matrice) se gère également dans ces couches. En fait, c'est la seule méthode d'accès au format et au type.

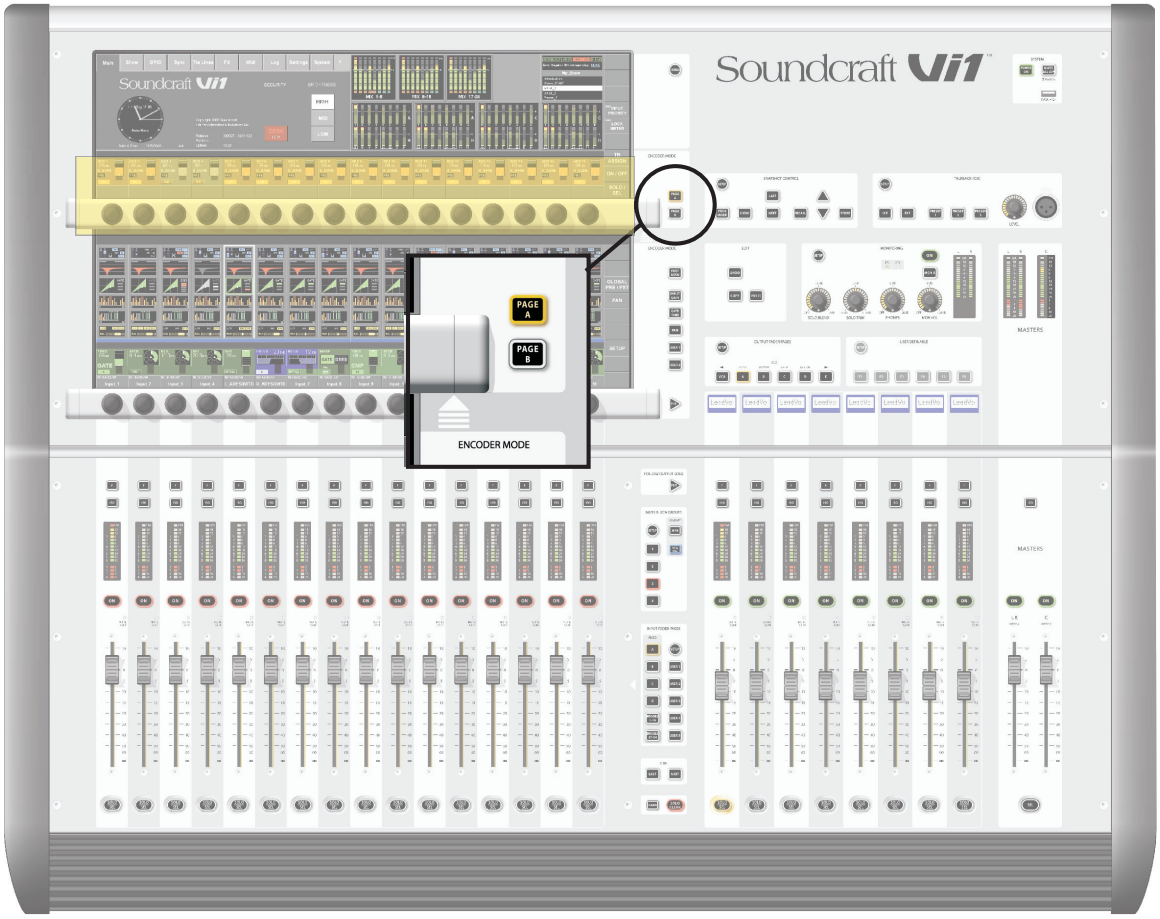


Zone Master VST

La section sortie de l'écran large Vistonics permet d'accéder aux 24 Masters de bus et ce même si les 8 faders de sortie sont affectés au contrôle des Masters VCA, et les faders d'entrée aux canaux d'entrée.

Il y a deux couches d'encodeurs : Page A affiche les bus 1-16 et Page B les bus 17-24.

Dans le Show Front-Of-House d'usine par défaut, les bus sont réglés comme suit : les bus 1-8 se voient attribuer la fonction de départs AUX (auxiliaires), les bus 9-16 la fonction de départs GROUP (groupes) et les bus 17-24 la fonction de départs MATRIX (matrice).



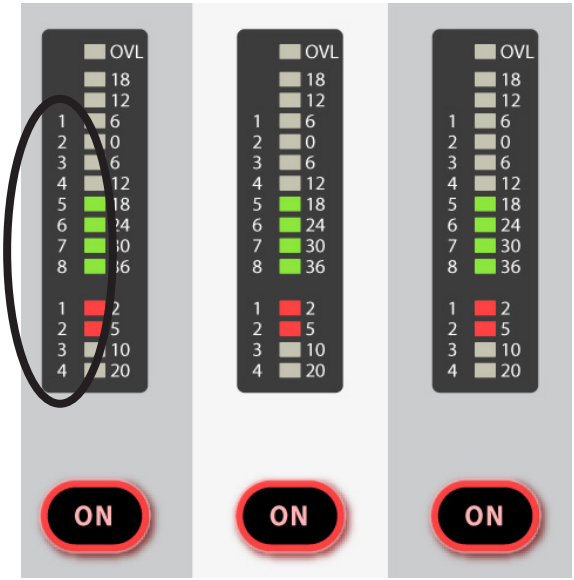
VCA ET GROUPES DE MUTE

La Soundcraft Vi1™ permet de gérer jusqu'à 4 groupes de Mute et 8 masters de VCA.



INDICATION DE VCA/GROUPE DE MUTE

Chaque bandeau d'indication de niveau d'entrée et de sortie contient un jeu de légendes d'affichage pour 8 VCA et 4 groupes de Mute, qui affichent l'assignation de VCA et de groupes de Mute sur les diodes de l'indicateur de niveau quand DISPLAY [VCA/MG] est pressé à la place de [METER], pour toutes les tranches.



COMMUTATEURS MASTER DE GROUPE DE MUTE

Les quatre commutateurs marqués 1-4 activent les groupes de Mute quand on les presse.

COMPORTEMENT DE GROUPE DE CONTRÔLE DE VCA

8 groupes de VCA peuvent être créés. Dans la configuration normale de la console avec un seul bloc de section de sortie, il y a 8 faders disponibles pour les Masters VCA. De même, il y a 8 diodes d'assignation sur les indicateurs de niveau de canal et de sortie.

COMPORTEMENT AUDIO

Quand un groupe de VCA a été créé, en assignant les canaux d'entrée ou de sortie à un Master VCA, le comportement suivant est obtenu :

* Le réglage du fader Master applique sa valeur en dB comme un offset (complément) à tous les canaux membres. **Les positions des faders des canaux membres restent inchangées**.

* Si un canal est assigné à plus d'un groupe VCA, l'offset résultant qui est appliqué au canal est calculé comme la somme arithmétique des valeurs en dB de chaque fader Master VCA. N'importe quel fader Master atteignant –inf dB ramènera tous les canaux membres à –inf dB, quels que soient les réglages des autres faders Master. Le gain maximal appliqué à un canal membre par la conjonction du réglage de fader de canal et des offsets des faders Master VCA est limité à +10 dB.

* Le commutateur [ON]/Off sur le fader Master VCA agit comme une télécommande pour tous les commutateurs ON/OFF des canaux membres. Si un canal qui était précédemment sur ON est commuté sur OFF par l'action d'un commutateur ON/OFF de Master VCA, le commutateur On du canal s'allume en rouge pour distinguer cette condition d'un canal manuellement mis sur OFF.
  Le commutateur ON/OFF de Master VCA lui-même n'a que 2 états et s'allume toujours en rouge quand il est sur OFF, en vert sur ON (il n'est jamais éteint). C'est parce que les commutations On/Off de Master VCA ne peuvent pas être elles-mêmes changées à distance, donc le rouge aide à identifier les Masters VCA "coupés".

* Le commutateur [SOLO/SEL] du fader Master VCA agit comme une télécommande pour tous les commutateurs Solo des canaux membres. La fonction "Sel" du canal n'est toutefois pas activée.

ASSIGNATION DES VCA

1. Pressez la touche [SETUP] du groupe de Mute/VCA. Elle s'allume en bleu.

2. Choisissez le Master VCA requis en pressant sa touche [SOLO/SEL], qui s'allume aussi en bleu. Notez que si la page de faders de sortie n'affiche pas les VCA, il sera nécessaire de sélectionner d'abord la page [VCA].

3. Pressez la touche [SOLO/SEL] de n'importe quel canal qui doit être assigné au Master VCA sélectionné.

4. Pressez à nouveau [SETUP] pour terminer le processus ou pressez la touche [SOLO/SEL] d'un autre Master VCA pour assigner d'autres canaux à un autre Master VCA. Les groupes de VCA assignés s'afficheront sur les LED bleues correspondantes dans l'indicateur de niveau si DISPLAY VCA/MG est pressé.

ASTUCE : si le mode SETUP n'est pas désactivé après avoir assigné les VCA, les canaux ne peuvent pas être mis en solo.
ASTUCE : l'assignation des VCA doit se faire avec les faders de canal ou de groupe et le Master VCA, pour lequel se fait l'assignation, à un niveau de fonctionnement nominal ou proche de celui-ci : c'est-à-dire que vous ne devez pas assigner un Master VCA à un canal ou à un groupe si le Master VCA est à -40 dB alors que le canal ou le groupe est à 0 dB.

ASSIGNATION DE GROUPES DE MUTE

1. Pressez la touche [SETUP] du groupe de Mute/VCA. Elle s'allume en bleu.

2. Pressez la touche Master [1-4] du groupe de Mute requis et elle s'allumera en rouge. La tranche d'affichage MUTE/VCA de chaque canal affichera les assignations de Mute en rouge.

3. Pressez la touche [SOLO/SEL] de n'importe quel canal qui doit être assigné au Master MUTE sélectionné.

4. Pressez à nouveau [SETUP] pour terminer le processus ou pressez une autre touche Master MUTE pour assigner d'autres canaux à un autre Master MUTE. Les groupes de Mute assignés seront indiqués dans les diodes rouges des indicateurs de niveau si DISPLAY VCA/MG est sélectionné.
ASTUCE : si le mode SETUP n'est pas désactivé après avoir assigné les MUTES, les canaux ne peuvent pas être mis en solo.

ASSIGNATION DES VCA ET GROUPES DE MUTE AUX CANAUX DE SORTIE

Il est possible d'assigner les VCA et/ou groupes de Mute à n'importe lesquels des 24 canaux de sortie (mais pas aux sorties Master LRC). À l'étape 3 de l'un ou l'autre des processus d'assignation ci-dessus, sélectionnez une des pages de faders de sortie [A] à [C] puis utilisez la touche [SOLO/SEL] sous le fader de sortie pour l'assigner au VCA ou au groupe de Mute en question. Note : vous ne devez pas assigner un groupe de VCA à la fois aux canaux d'entrée et de sortie.

GROUPES DE VCA QUAND LES DÉPARTS AUX SONT CONTRÔLÉS PAR LES FADERS DE CANAL

Les groupes de VCA de la Vi1™ Soundcraft sont normalement utilisés par les ingénieurs du son de façade pour contrôler des groupes de faders de canal d'entrée. Dans ce cas, il servent à grouper ensemble les canaux mono et/ou stéréo sous le contrôle d'un seul fader Master pour un contrôle simplifié durant un mixage. Les canaux membres peuvent également être mis en solo ou coupés (Mute) à l'aide des commutateurs [SOLO/SEL] et [ON] de Master VCA.

Pour l'ingénieur de mixage de retour, le contrôle des faders de canal est d'une importance secondaire par rapport à celui des départs Aux depuis les canaux et donc sur la Vi1 Soundcraft, la fonctionnalité des groupes de VCA a été étendue pour contrôler les groupes de départs Aux ainsi que les faders de canal.

Effectivement, comme il peut y avoir jusqu'à 24 départs Aux configurés sur la console, cela signifie qu'il y a jusqu'à 24 jeux de groupes de VCA (chacun avec jusqu'à 8 Masters de groupe) en plus du réglage des groupes de VCA de fader de canal principal. Cela signifie qu'il y a jusqu'à 32 jeux virtuels de 8 faders Master VCA au total.

Le contrôle VCA des auxiliaires n'est disponible qu'en activant la touche de suivi du solo de sortie [FLW] (Follow Output Solo) à côté des faders Master ; notez que la paire de touches [FLW] pour la rangée des encodeurs VST n'a pas accès à cette fonction.
En raison de la fonctionnalité Follow Output Solo, il n'est possible de contrôler qu'un mixage Aux via les VCA à un instant T.

Procédure

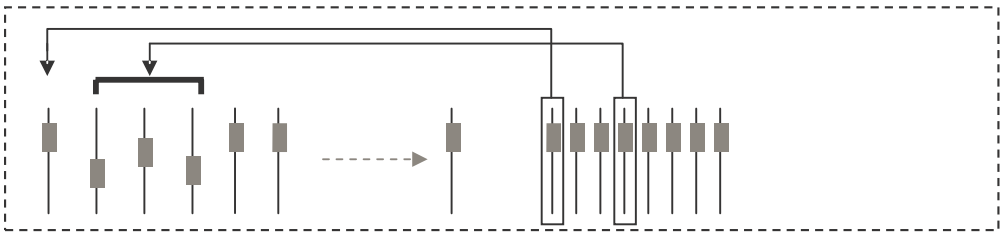
Sélectionnez l'auxiliaire requis en choisissant la banque de faders Master requise, [A]-[C].
Activez la touche [FLW] à côté des faders Master.

Pressez la touche [SOLO/SEL], sous le fader Master, pour l'auxiliaire requis. Sinon, l'auxiliaire peut être mis en solo à l'aide des commutateurs solo dans l'écran Master Vistonics™.

Pressez [VCA]. L'éclairage FaderGlow™ des faders Master vire au bleu. Les faders bougeront pour afficher les offsets (décalages) qui ont été appliqués aux sources Aux par rapport aux canaux qui sont assignés aux VCA maintenant affichés dans la section Master. Notez qu'à ce point, les touches [SOLO/SEL] de Master VCA n'ont pas de fonction. Le commutateur [ON] de VCA contrôle le départ Aux On/Off des canaux membres (le commutateur [ON] de canal est allumé en rouge si le départ Aux est désactivé par un commutateur [ON] de Master VCA).

Pour sélectionner un autre Aux à régler, pressez la touche de banque [A]-[C] requise, mettez en solo l'auxiliaire requis (ou mettez directement en solo en écran VST) et pressez [VCA] ou [E]. Pour sortir, pressez [SOLO CLEAR] et désélectionnez [FLW].

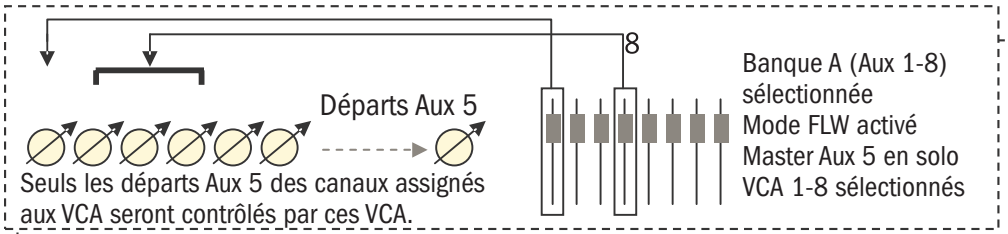
Dans l'exemple de la Figure 9-3, le canal d'entrée 1 a été assigné au VCA 1 et les canaux 2,3 et 4 ont été assignés au VCA 4. Afin d'utiliser les VCA pour contrôler les départs Aux 5 depuis les canaux d'entrée, procédez comme suit : sélectionnez la banque A, activez [FLW], mettez en solo le Master Aux 5 à l'aide de sa touche [SOLO/SEL], pressez [VCA]. Le fader du VCA 4 contrôlera maintenant les sources Aux 5 venant des canaux d'entrée 2, 3 et 4 ; et le fader du VCA 1 contrôlera la source Aux 5 venant du canal d'entrée 1.



Il y a 8 Masters VCA virtuels pour les canaux d'entrée

24 faders de canal d'entrée

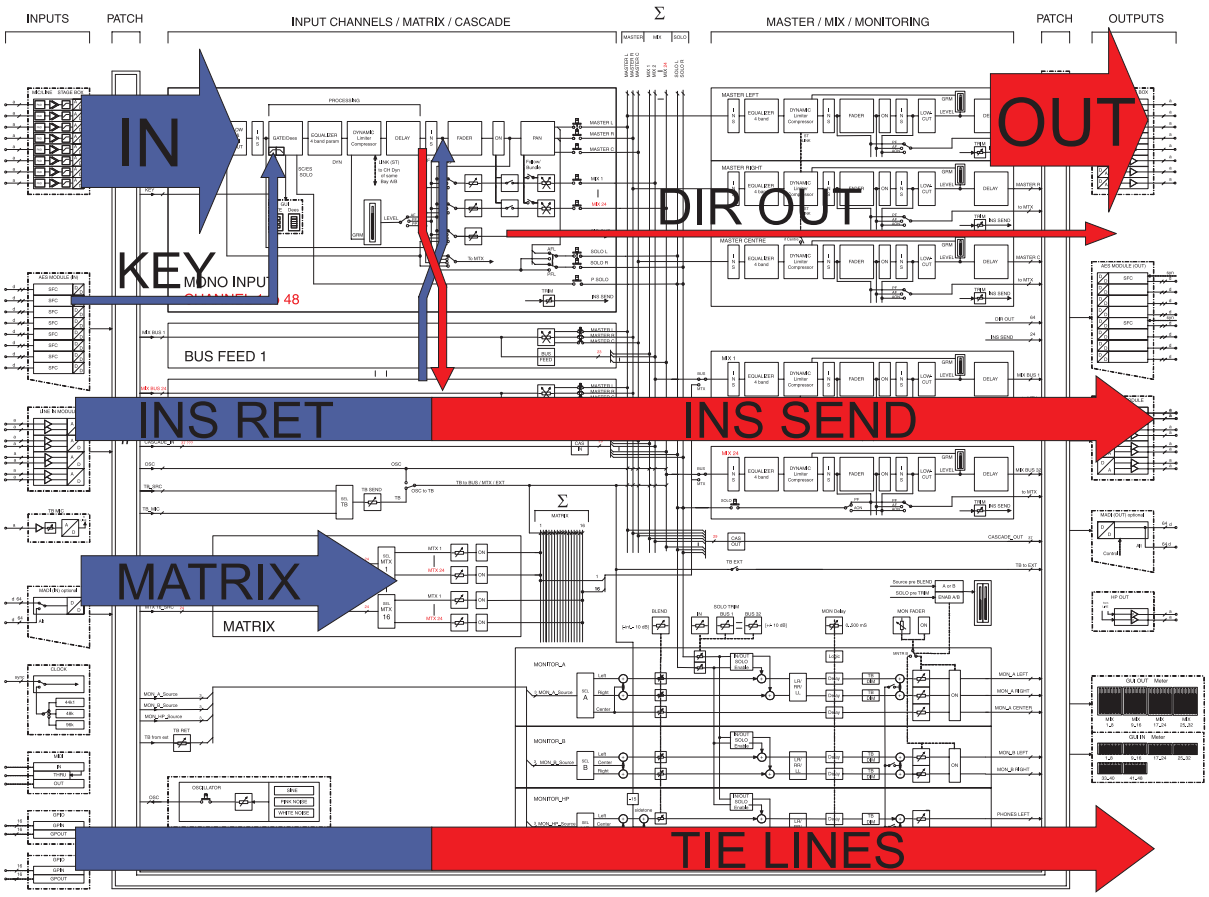
8 Masters VCA



Il y a 8 Masters VCA virtuels pour chacun des 24 Aux

Jusqu'à 23 autres départs Aux

TRAJET DU SIGNAL



Introduction

Une baie de connexion (Patchbay) électronique existe en différents points du trajet du signal dans la console. Dans le schéma ci-dessus, le "bleu" indique le raccordement (patch) des entrées arrivant à la console et les flèches rouges le patch des signaux quittant la console. Les panneaux de commande destinés aux patches dans la console sont colorés conformément à cette convention.

VUE D'ENSEMBLE

Le système de patch de la Vi1™ Soundcraft est divisé en groupes fonctionnels lui permettant un accès facile et intuitif via la surface de travail de la console.

Le tableau suivant donne une vue d'ensemble de l'emplacement des fonctions de patch sur la surface de travail de la console.

	Emplacement			
Fonction de patch	**Baie d'entrée**	**Baie d'entrée** *[BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24] activé*	**Baie d'entrée** *MTX [SEL] en section Master activé*	**Baie Master** *[SEL] activé*
Input	Section d'entrée			
Output		Section Pan		Section Pan
Insert (canal)	Section Pan			
Insert (master)		Section Pan		Section Pan
Direct Out	Section Pan			
Key Signal	Section traitement dyn.			Section traitement dyn.
Matrix			Accès direct	
Tie Lines	[MENU] puis l'onglet <TIE LINES>			

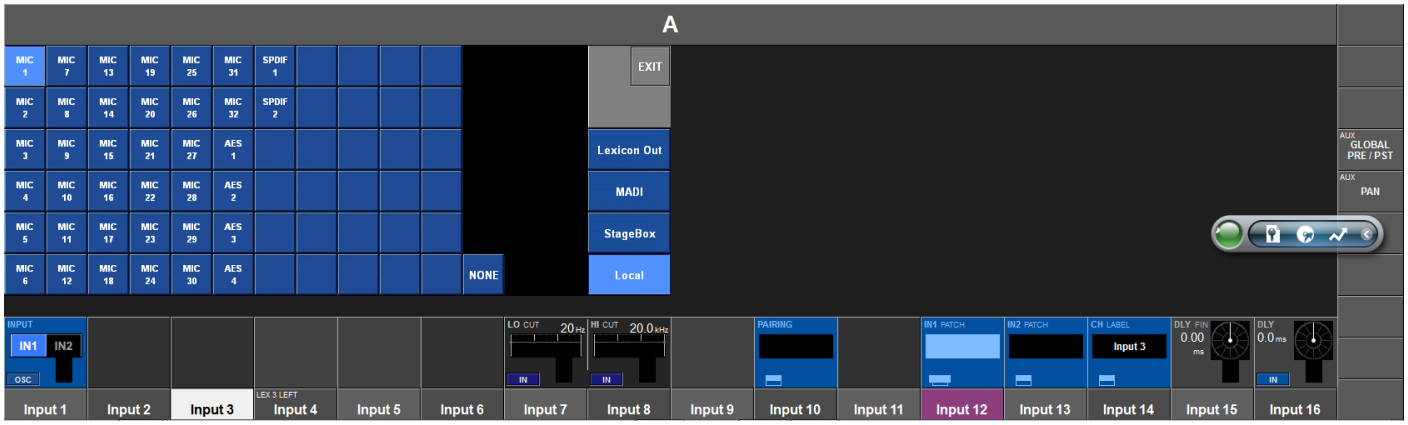
RÈGLES GÉNÉRALES

Les règles suivantes sont valables pour toutes les pages de patch.

* Les noms des canaux sont situés près de la configuration du patch.
* Les patches de source sont colorés en BLEU et les patches de destination en ROUGE.
* Les pages de patch s'ouvrent dans la zone d'écran supérieure en pressant la touche Patch Configuration.
* Les pages de patch se ferment en pressant à nouveau la touche Patch Configuration ou en pressant la touche EXIT.
* Sources et destinations sont groupées par emplacement (entrées/sorties locales, rack de scène, MADI).
* Si la page est ouverte, presser la touche SEL d'un autre canal amène la page sur ce canal.

ENTRÉE (INPUT)

Le patch d'entrée raccorde un connecteur d'entrée ou un canal MADI aux canaux d'entrée désirés.
Le signal de chaque connecteur d'entrée peut être raccordé à plusieurs canaux d'entrée en même temps.



Le point de patch d'entrée peut être réglé individuellement pour les deux entrées IN1 et IN2 possibles, à l'aide des touches de configuration de patch IN1 et IN2.

IN 2 peut être optionnellement utilisé pour employer un micro de secours.

La petite légende A/B bleue dans la zone d'étiquetage de canal indique quels autres canaux utilisent le même signal A, correspondant à ce canal dans la couche d'entrées A et B à ce canal dans la couche d'entrées B.

Raccorder une source à un canal d'entrée

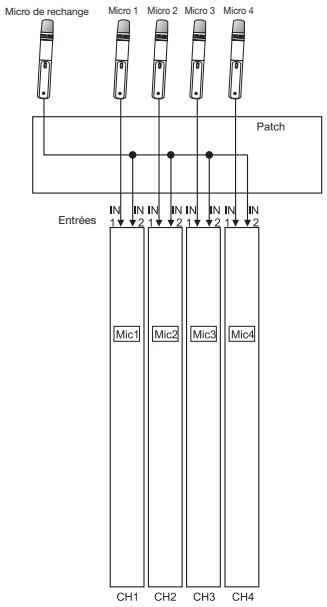
Pressez le champ Input du canal désiré.
Pressez la touche de patch IN1 ou IN2.
* Sélectionnez la source d'entrée désirée -> l'audio sera immédiatement raccordé.
* Quittez la page de patch en pressant à nouveau la touche de patch IN1 ou IN2 ou la touche Exit à l'écran.

ASTUCE : il est possible de sélectionner NONE (aucune), ce qui signifie qu'aucune source audio n'est raccordée à cette entrée.
Les groupes d'emplacement (par exemple rack de scène Stage Box, entrées/sorties locales etc.) peuvent être changés en sélectionnant directement le groupe requis sur le côté droit de l'écran.

ASTUCE : si le canal est couplé, <LEFT> (gauche) et <RIGHT> (droite) apparaissent et permettent d'alterner le patch d'entrée entre L et R pour le couple de canaux.

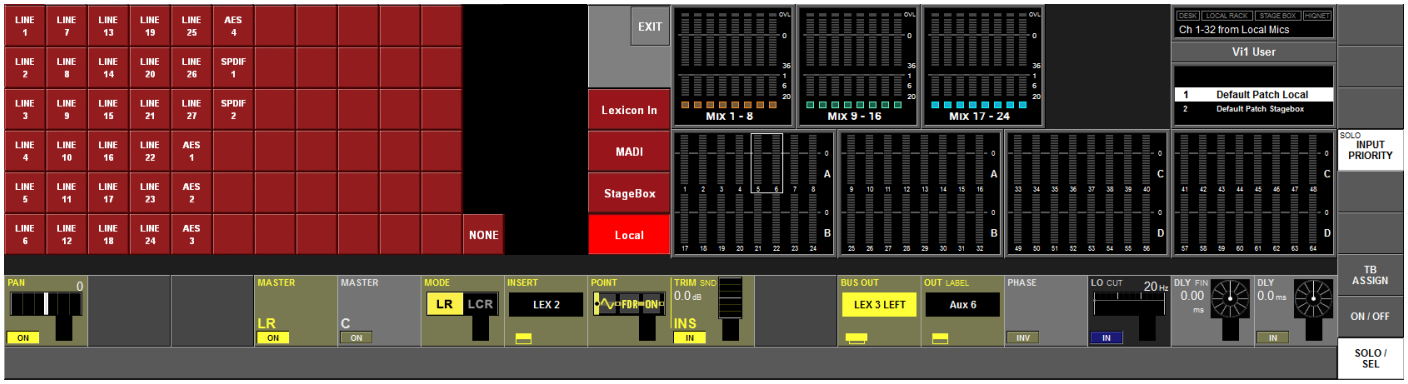
Emploi d'un micro de secours pour plusieurs entrées

La Figure 10-4 montre quatre micros raccordés à quatre canaux d'entrée via le patch IN1 de chaque canal. Le micro de secours est raccordé aux quatre canaux via leur patch IN2. Au cas où un des micros principaux serait défaillant, il est facile de faire passer le canal d'entrée concerné de IN1 à IN2.



SORTIE (OUTPUT)

Le patch de sortie relie une sortie master ou une sortie de bus à un connecteur de sortie ou un canal MADI. Le signal de sortie de master ou de bus peut être raccordé à plusieurs sorties physiques en même temps.



Raccorder un BUS à une SORTIE

Il y a deux façons d'accéder à la page de configuration de patch de sortie. Elles sont résumées en page 10-2.

À titre d'exemple d'une des deux méthodes, procédez comme suit :

* Pressez une des touches de page de faders de sortie [A]-[D] dans la baie Master.
* Assurez-vous qu'aucune page Setup ou Menu n'est ouverte (autre que le menu principal "MAIN").
* Pressez la touche [SOLO/SEL] du bus à assigner à une sortie (ou pressez la touche [SEL] sous les faders LRC pour assigner n'importe lequel des trois bus de sortie principaux).
* Pressez la zone PAN dans l'écran tactile de la section Master (elle se trouve dans la zone où sont affichés les indicateurs de niveau d'entrée).
* Pressez la touche de patch {BUS OUT}.
* Sélectionnez la sortie requise sur l'écran tactile.
* Éventuellement, sélectionnez des sorties supplémentaires.
* Quittez la page de patch en pressant à nouveau la touche de patch OUT ou la touche <EXIT> à l'écran.

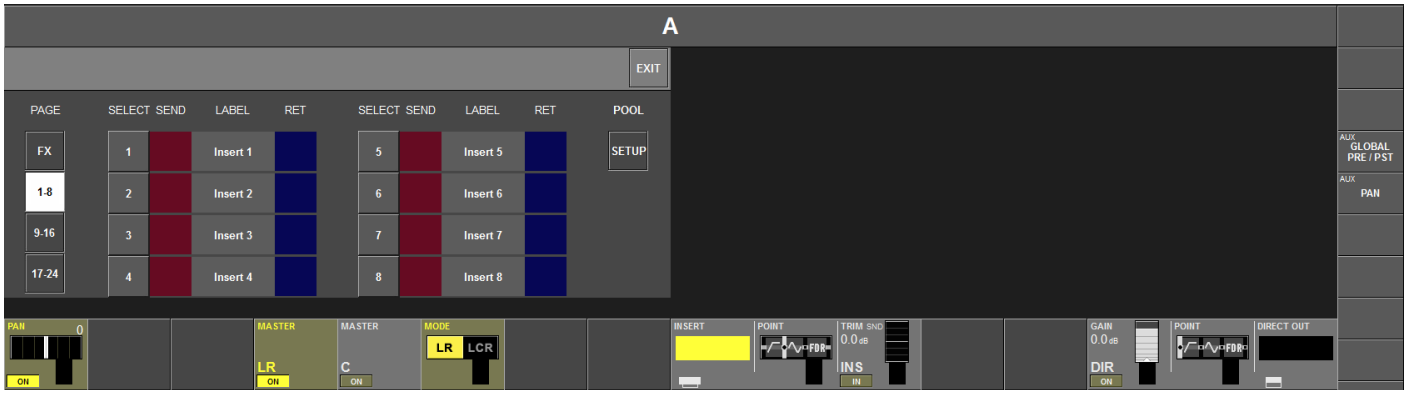
La seconde méthode consiste à sélectionner les pages de faders [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24] et à accéder à la zone PAN de la sortie requise directement sur les écrans de faders d'entrée.

ASTUCE : il est possible de sélectionner <NONE> pour réinitialiser le patch.

On peut directement changer d'unité physique (par exemple rack de scène Stage Box, entrées/sorties locales etc.) en sélectionnant une autre de ces unités.

ASTUCE : si vous réglez un bus stéréo, la page de patch désiré peut être sélectionnée avec <LEFT> et <RIGHT> .

INSERT



Les inserts sont organisés dans une zone commune d'allocation, une sorte de panier commun (POOL) d'inserts qui contient jusqu'à 24 paires de départ/retour pour insertion.

Une fois configuré, chaque insert de la zone commune d'allocation peut aisément être raccordé au canal d'entrée ou au point d'insertion Master désiré.

Raccordement d'un point d'insertion à un canal d'entrée

* Sélectionnez le champ tactile PAN du canal d'entrée de destination.
* Pressez à l'écran la zone de configuration {INSERT}. La page de sélection d'insert s'ouvrira dans la zone tactile.
* Sélectionnez la paire de connexions d'entrée et sortie d'insert préconfigurée [1]-[24] dans le pool.
* Quittez la page avec <EXIT> ou pressez à nouveau {INSERT}.

Avant de pouvoir raccorder un insert à un canal, les connecteurs physiques ou canaux MADI de départ et de retour doivent être définis. Une paire de connecteurs spécifiques peut être configurée pour chaque appareil et le nom de l'appareil saisi pour une identification facile. Pressez <SETUP> pour accéder à la page de configuration de point d'insertion.

Raccorder les signaux de départ ou de retour d'insert aux connecteurs ou aux canaux MADI

* <SEND> ouvre la page de patch de sortie où il est possible de définir le connecteur physique servant au départ d'insert.
* <RET> ouvre la page de patch d'entrée où il est possible de définir le connecteur physique de retour d'insert.
* <LABEL> ouvre la page clavier où il est possible de nommer l'insert.
* Quittez la page avec <EXIT> ou pressez à nouveau la touche de configuration VST {INSERT}.

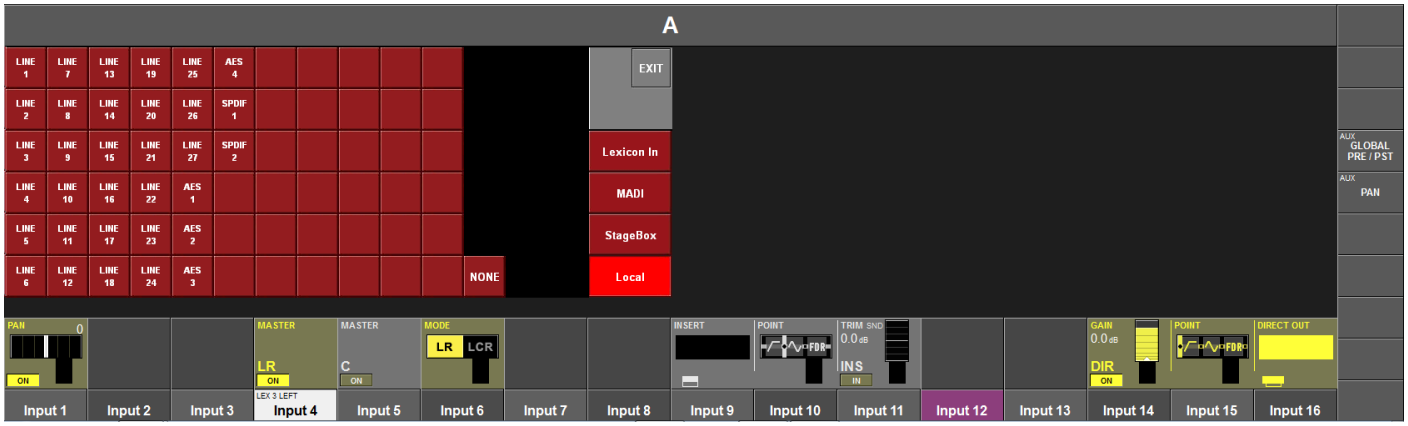
Inserts stéréo

Les inserts stéréo peuvent être configurés sur le mode impair/pair avec <LINK> à partir du numéro d'insert pair.
Le tableau suivant donne les combinaisons de format valables.

	CANAL MONO	CANAUX COUPLÉS ou BUS STÉRÉO
INSERT MONO	√	X
INSERT STÉRÉO	√ l'audio alimente des deux départs d'insert, les retours sont réduits en stéréo	√

Sortie directe (DIRECT OUT)

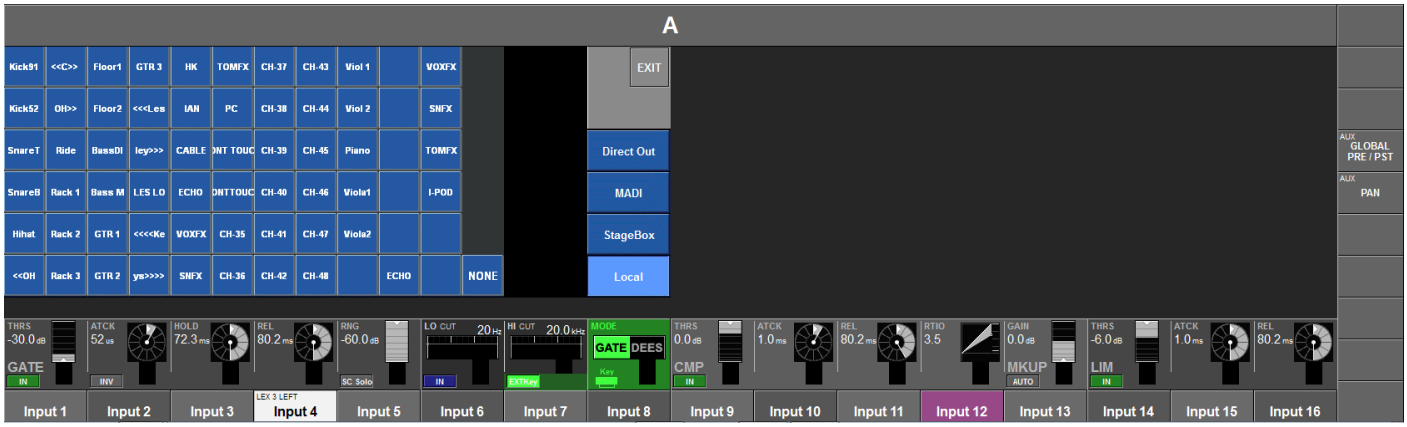
Le patch de sortie directe associe une sortie directe de canal à un connecteur de sortie. La sortie directe peut se faire simultanément sur plusieurs sorties.



ASTUCE : si le canal est couplé, <LEFT> (gauche) et <RIGHT> (droite) apparaissent et permettent d'alterner entre le raccordement de sortie directe L et R du canal couplé.

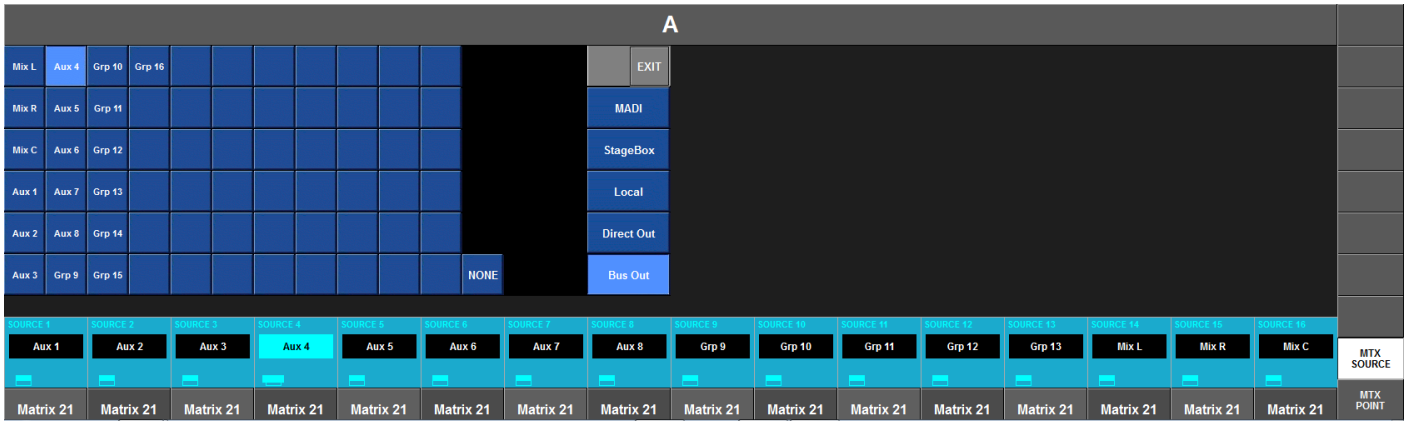
SIGNAL DE DÉCLENCHEMENT EXTERNE (KEY)

Le patch de signal de déclenchement externe (Key) envoie la sortie directe d'un canal ou un signal d'entrée du patch à l'entrée Key du GATE.



MATRICE (MATRIX)

La page de patch de matrice connecte la sortie directe d'un canal, un signal d'entrée, un canal MADI ou un signal master afin d'en faire une source pour une sortie de matrice.

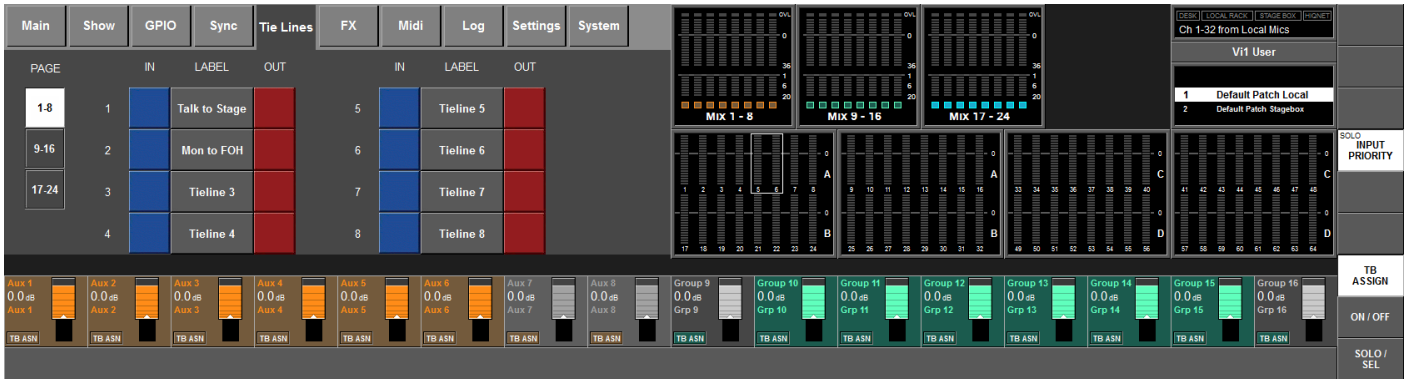


Presser la zone VST requise ouvre la page de patch de source de matrice.

LIAISONS DIRECTES (TIE LINES)

Les Tie Lines sont des connexions directes entre un connecteur d'entrée et un connecteur de sortie. Ce sont des passages par la table de mixage sans traitement ni mixage et ne consommant donc aucune ressource DSP.

Pour ouvrir la page de configuration Tie Line, pressez la touche [MENU], puis pressez l'onglet <Tie Lines> en haut de l'écran tactile de la zone Master.



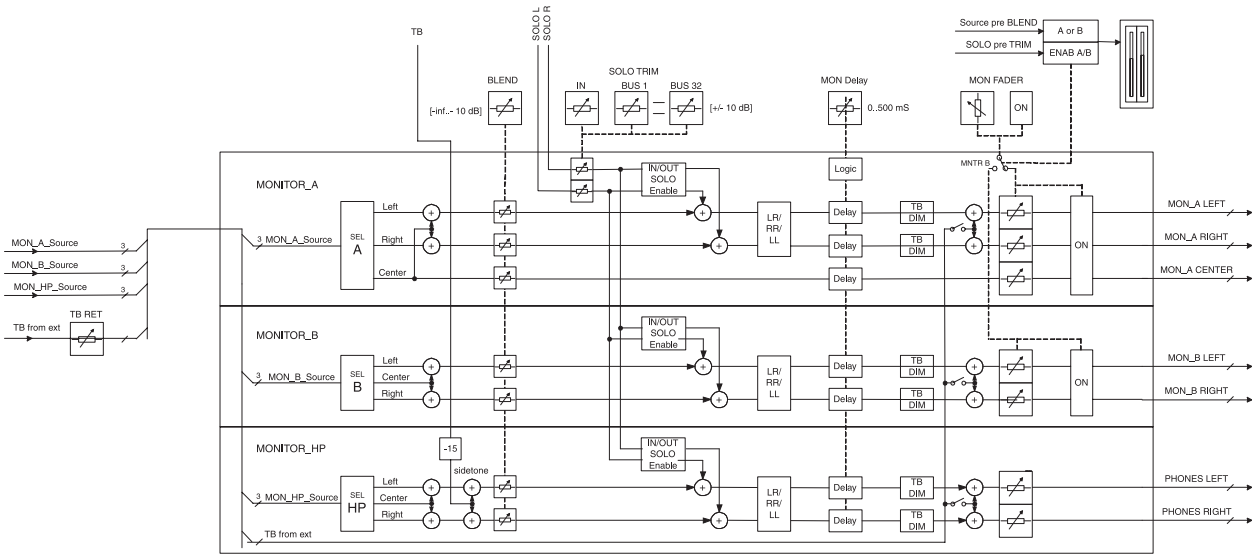
La Vi1™ Soundcraft permet d'utiliser jusqu'à 24 Tie Lines. Une page en comporte 8. La page désirée peut être choisie à l'aide des touches <1-8>, <9-16>,<17-24>.
<IN> ouvre la page de configuration de patch d'entrée tandis que <OUT> ouvre la page de configuration de patch de sortie.

Exemple : envoyer un signal audio de la scène à la façade

Pour configurer une liaison directe Tie Line :

* Raccordez le connecteur d'entrée du rack de scène à une entrée Tie Line libre <IN> (bleue)
* Raccordez la liaison Tie Line à un connecteur de sortie <OUT> (rouge) du rack local.
* Éventuellement, renommez la Tie Line avec <LABEL>.

TRAJET DU SIGNAL



FONCTION

La section Monitoring de la Vi1™ Soundcraft comporte trois sorties individuelles :

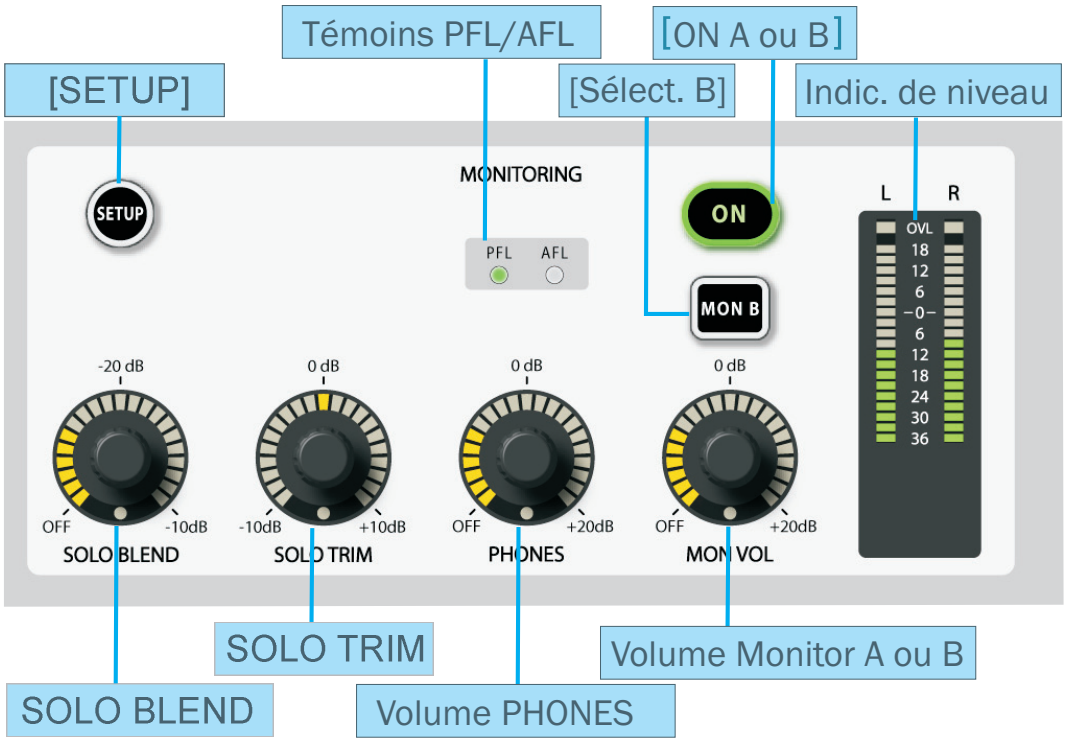
- Monitor A format 3 canaux (LCR) pouvant être utilisés en stéréo en ignorant C
- Monitor B format stéréo
- Casque format stéréo.

Pour chaque sortie de monitoring, les paramètres suivants peuvent être réglés ou configurés :

- Source
- Solo d'entrée
- Solo de sortie (avec groupe de solo de sortie configurable par l'utilisateur)
- Talkback de l'extérieur
- Format audio (inversion ou écoute mono des canaux gauche ou droit).

Deux autres sources de monitoring, USER A et USER B peuvent être librement assignées et nommées. Elles peuvent servir à un mixage de retour favori, ou comme retour d'ordres.

VUE DE LA CONSOLE



SOLO TRIM

Ajuste le niveau solo dans une plage de +/- 10 dB. Cette commande dépend du réglage solo. Il est possible de faire un ajustement différent pour chacun des 27 bus (24+3) en plus du niveau d'ajustement de solo d'entrée global.

SOLO BLEND

Permet d'ajuster le niveau de ré-injection du signal mixé, dans l'écoute, lorsque la fonction solo est engagée pour un canal et cela de OFF (-∞)(comme sur les consoles normales) jusqu'à une atténuation de -10 dB. Permet, dans le cas de mixage complexes avec des sources difficiles à placer dans l'espace sonore, de disposer d'une base du signal mixé en référence, ré-injectée dans l'écoute solo.

Volume PHONES

Cet encodeur est en permanence affecté au contrôle du niveau de volume de casque. La prise de sortie casque se trouve sous le repose-mains de la console, et est conçu pour des casques ayant une impédance comprise entre 50 et 600 ohms.

SETUP

Quand cette touche est pressée, la page de configuration d'écoute de contrôle (Monitor Setup) est affichée en écran Master. La touche Setup s'allume en bleu quand elle est activée.

Indicateur de niveau

L'indicateur de niveau stéréo affiche le niveau des sorties A ou B, selon la sélection faite avec le commutateur Mon B. Les indicateurs suivent le fader de volume Monitor.

Témoins PFL/AFL

Ces deux témoins électro-luminescents (LED) indiquent si le solo activé est de type PFL ou AFL.

ON

Ce commutateur active l'écoute actuellement sélectionnée (MTR A ou MTR B).

MON VOL (volume de monitoring)

Il contrôle le volume de l'écoute de contrôle actuellement sélectionnée (MTR A ou MTR B). Notez que le volume de monitoring peut également être assigné aux faders Master LR et C (voir page 11-9).

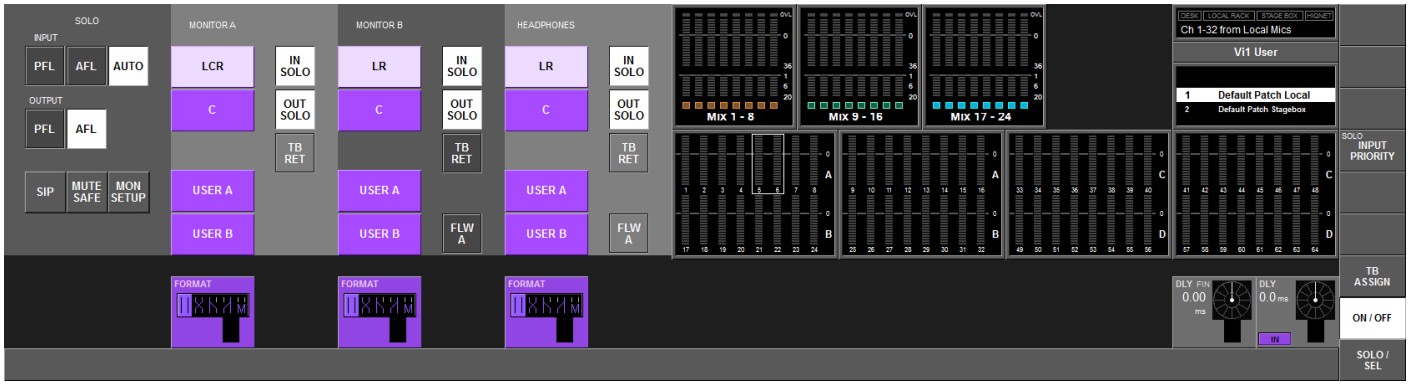
MON B

Sélectionne le moniteur A ou B comme devant être affiché par l'indicateur de niveau, contrôlé par le fader et commuté On et Off par le commutateur ON.



Astuce : A et B continuent de fonctionner quelle que soit la sélection faite avec le commutateur Mon B.

Page de configuration Monitor (MONITOR SETUP)



Section SOLO

Entrée (Input)

<PFL>

Sélectionne le mode PFL de solo du canal d'entrée.

<AFL>

Sélectionne le mode AFL de solo du canal d'entrée.

<AUTO> (par défaut)

Sélectionne automatiquement le mode de solo du canal d'entrée comme suit. Si un solo d'entrée est activé, le mode est PFL, mais si plus d'un solo d'entrée est activé, le mode est AFL (pressez et maintenez la première touche de solo d'entrée puis sélectionnez des solos supplémentaires).

Sortie (Output)

<PFL>

Sélectionne le mode PFL de solo de sortie.

<AFL> (par défaut)

Sélectionne le mode AFL de solo de sortie.

Divers

<SIP>

Active le mode de solo destructif SOLO-IN-PLACE. C'est un mode destructif à n'utiliser que durant les balances ou les répétitions. Quand un canal est mis en solo en mode SIP, tous les autres canaux sont coupés de façon à ce que seul le canal mis en solo soit entendu, dépendant de sa position dans l'espace stéréo (panoramique), à travers les sorties de mixage de la console.

<MUTE SAFE>

Active le mode de configuration Mute Safe (isolation SIP). Si <Mute safe> est activé, l'état Mute safe (protection contre la coupure) des canaux d'entrée peut être changé avec la touche SEL du canal. L'état d'un canal donné est indiqué par la LED Mute Safe du canal. Ce mode de configuration est désactivé quand on sort de la page de configuration (Setup).

<MON SETUP>

Fait entrer dans la sous-page de configuration Monitor (voir page 11-8).

Section MONITOR A

Source

USER A, USER B et (LCR,C) s'excluent mutuellement, mais LCR et C peuvent être mixés. Vous pouvez également ne sélectionner aucune source.

<LCR>

Sélectionne LCR comme source de Monitor A.

<C>

Sélectionne C comme source de Monitor A.

<USER A>

Sélectionne USER A comme source de Monitor A. Cela peut par exemple servir à un retour 2 pistes.

<USER B>

Sélectionne USER B comme source de Monitor A. Cela peut par exemple servir à un retour 2 pistes.

Commutation de solo

<IN SOLO>

Route les signaux de solo d'entrée vers la sortie Monitor A.

<OUT SOLO>

Route le solo de sortie depuis les bus inclus dans la sélection de solo de sortie vers la sortie Monitor A.

<TB RET>

Route le signal de retour de talkback vers la sortie Monitor A.

Champ FORMAT

L'encodeur sélectionne une des options suivantes comme format d'écoute (les icônes sont affichées à gauche de la liste) :



LR	Source gauche vers moniteur gauche, source droite vers moniteur droit
RL	Source gauche vers moniteur droit, source droite vers moniteur gauche
LL	Source gauche vers les moniteurs gauche et droit
RR	Source droite vers les moniteurs gauche et droit
Mono	Les sources gauche et droite sont additionnées et envoyées aux moniteurs gauche et droit. Le signal du centre n'est pas affecté.

Sections MONITOR B et HEADPHONES (HP)

Source
USER A, USER B et (LCR,C) s'excluent mutuellement, mais LCR et C peuvent être mixés.. Vous pouvez également ne sélectionner aucune source (NONE).
<LR>
Sélectionne LR comme source de Monitor B.
<C>
Sélectionne C comme source de Monitor B.
<USER A>
Sélectionne USER A comme source de Monitor B.
<USER B>
Sélectionne USER B comme source de Monitor B.

Commutation de solo
Les quatre champs suivants s'appliquent aux sections MONITOR B et HEADPHONES de la page d'écran.

<IN SOLO>
Route les signaux de solo d'entrée vers la sortie Monitor B/Headphones, selon celui des deux champs possibles qui est sélectionné.

<OUT SOLO>
Route le solo de sortie depuis les bus inclus dans la sélection de solo de sortie vers la sortie Monitor B/Headphones, selon celui des deux champs possibles qui est sélectionné.

<TB RET>
Route le signal de retour de talkback vers la sortie Monitor B/Headphones, selon celui des deux champs possibles qui est sélectionné.

<FLW A>
Sélectionner cette option force la sélection de source pour Monitor B et/ou Headphones à suivre la sélection faite pour Monitor A. Toutes les autres options pour Monitor B et/ou Headphones sont désactivées quand FLW A est activé.

Champ FORMAT
Sélectionne le format d'écoute.
L'encodeur sélectionne une des options suivantes comme format d'écoute



LR	source gauche vers moniteur gauche, source droite vers moniteur droit
RL	source gauche vers moniteur droit, source droite vers moniteur gauche
LL	source gauche vers les moniteurs gauche et droit
RR	source droite vers les moniteurs gauche et droit
Mono	les sources gauche et droite sont additionnées et envoyées aux moniteurs gauche et droit.

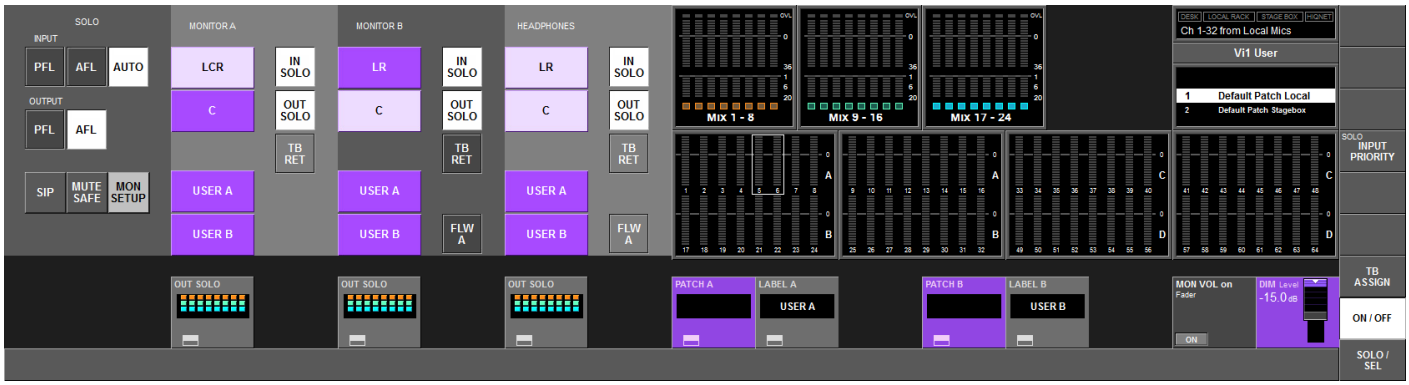
Champ DLY (délai)
L'encodeur change le retard de monitoring dans une plage de 0 à 2000 ms. {ON} active la fonction de retard (délai). Ce paramètre s'applique aux trois circuits de monitoring.

Le retard des moniteurs permet au casque et/ou enceintes de retour d'être alignés temporellement sur le système de sonorisation de façade lorsqu'on travaille à distance des enceintes de façade.

	Mon A Source Options							Mon A Audio Out		
	LCR	C	USER A	USER B	IN SOLO	OUT SOLO	TB RET	L	C	R
Normal Monitoring (No SOLO active)	✔							L	C	R
	✔	✔						L+ (C-3dB)	C	R+ (C-3dB)
		✔				don't care		C		C
			✔					USR A L		USR A R
				✔				USR B L		USR B R
Input SOLO is active	don't care				✔	don't care	don't care	The Input channel's signal is routed to the monitor, the LCR busses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel.		
						don't care	don't care	as selected by LCR/C/USR A/USR B		
Output SOLO is active	Note that if the SOLO BLEND control is not at -∞ a proportion of the normally-monitored signal will be heard during a Solo activation.				don't care	✔	don't care	The Output channel's signal is routed to the monitor, the LCR busses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel.		
					don't care		don't care	as selected by LCR/C/USR A/USR B		
TB Return is active					don't care	don't care	✔	The TB Return channel's signal is routed to the monitor, the LCR busses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel.		
					don't care	don't care		as selected by LCR/C/USR A/USR B		

	Mon B/H'phones Source Options							Mon B/HP Audio Out	
	LR	C	USER A	USER B	IN SOLO	OUT SOLO	TB RET	L	R
Normal Monitoring (No SOLO active)	✔							L	R
	✔	✔						L+ (C-3dB)	R+ (C-3dB)
		✔				don't care		C	C
			✔					USR A L	USR A R
				✔				USR B L	USR B R
Input SOLO is active	don't care				✔	don't care	don't care	The Input channel's signal is routed to the monitor, the LCR busses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel.	
						don't care	don't care	as selected by LR/C/USR A/USR B	
Output SOLO is active	Note that if the SOLO BLEND control is not at -∞ a proportion of the normally-monitored signal will be heard during a Solo activation.				don't care	✔	don't care	The Output channel's signal is routed to the monitor, the LCR busses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel.	
					don't care		don't care	as selected by LR/C/USR A/USR B	
TB Return is active					don't care	don't care	✔	The TB Return channel's signal is routed to the monitor, the LCR busses are configured by its status as a mono or stereo-paired channel.	
					don't care	don't care		as selected by LR/C/USR A/USR B	

Sous-page de configuration Monitor (MONITOR SETUP)



SÉLECTION DE SOLO DE SORTIE (OUTPUT SOLO)

La sélection de solo de sortie permet de n'envoyer un solo de sortie individuel qu'à une sortie Monitor spécifique (Mon A, B ou casque). Cette fonctionnalité est très utile pour les applications de retour de scène dans lesquelles les solos des mixages de retours intra-auriculaires peuvent être programmés afin de n'apparaître par exemple qu'en Monitor B, auquel peut être connecté un système de retours intra-auriculaires. Dans cet exemple, des mixages de retours bains de pied conventionnels peuvent être programmés pour n'apparaître qu'en sortie Monitor A en cas de mise en solo, la sortie Monitor A étant connectée à un système de retours bains de pied.

Champ OUT SOLO A

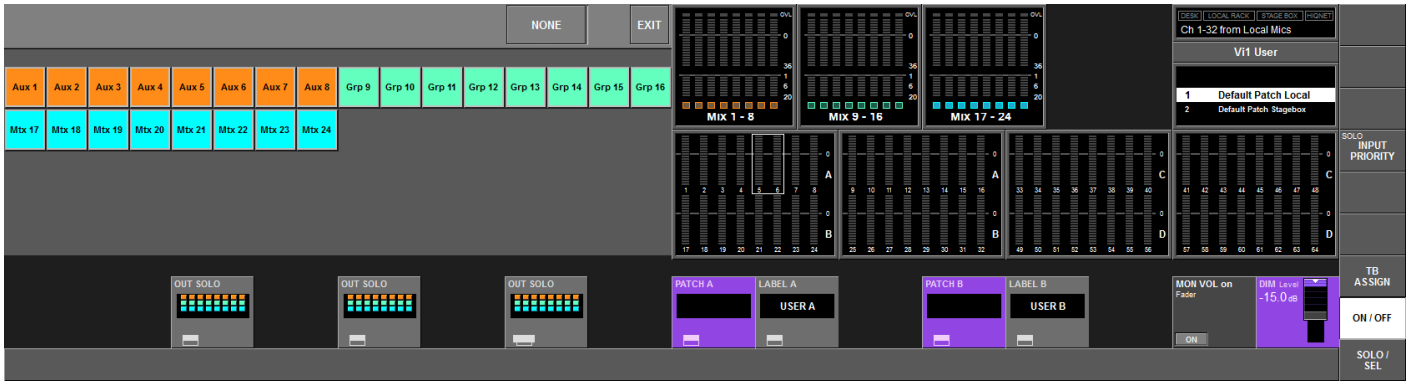
Affiche les bus qui sont inclus dans la sélection de solo de sortie OUT SOLO (par défaut tous) pour Monitor A. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de groupe OUT SOLO (solo de sortie).

Champ OUT SOLO B

Affiche les bus qui sont inclus dans la sélection de solo de sortie OUT SOLO (par défaut tous) pour Monitor B. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de groupe OUT SOLO (solo de sortie).

Champ OUT SOLO HEADPHONES

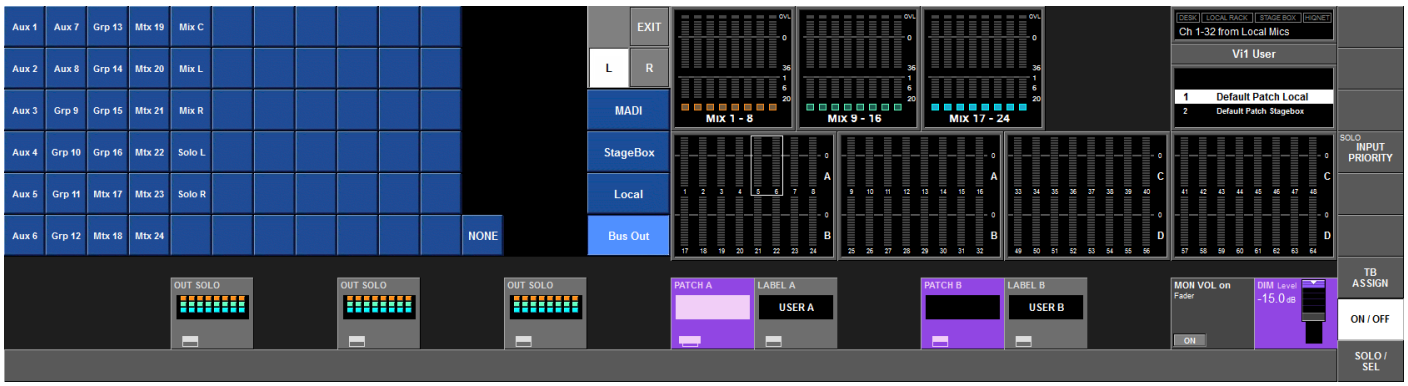
Affiche les bus qui sont inclus dans la sélection de solo de sortie OUT SOLO (par défaut tous) pour casque. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de sélection OUT SOLO (solo de sortie).



Chacun des 27 bus (24+3) peut être intégré ou non au groupe de monitoring de sortie, pour chacune des 3 sorties de monitoring. La touche <NONE> les désélectionne tous. <EXIT> ramène l'affichage à la page précédente. Les sélections faites sont reproduites dans les petites zones OUT SOLO de l'affichage VST. Les couleurs indiquent le type de chaque sortie : Groupe, Aux ou matrice.

Champ PATCH A

Affiche le nom de la source raccordée à USER A. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de patch USER A (voir copie d'écran ci-après).



Champ LABEL A

Affiche le nom de USER A. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de nom USER A, qui affiche le clavier interne et permet de changer le nom affecté à USER A.

Champ PATCH B

Affiche le nom de la source raccordée à USER B. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de patch USER B, qui est similaire à la page de patch USER A.

Champ LABEL B

Affiche le nom de USER B. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de nom USER B, qui affiche le clavier interne et permet de changer le nom affecté à USER B.

Les pages de patch USER A et USER B permettent de configurer une autre source de Monitor que le mixage LR ou LCR normal.

Cela peut servir par exemple à écouter un mixage Monitor favori quand il n'y a pas de solo pressé (sélectionnez un bus Aux dans la page Bus Out comme représenté ci-dessous). Une autre application est de permettre à une entrée du rack de scène de servir de ligne d'écoute plateau : si l'entrée de rack de scène concernée est sélectionnée comme source pour USER A ou B, elle peut être entendue lorsqu'il n'y a aucune écoute solo sur la table.

Les sources de USER A et de USER B sont normalement stéréo, mais une source mono peut être utilisée en raccordant la même source aux canaux L et R dans la page de patch représentée ci-dessus.

Champ MON VOL on Fader

Commuter sur ON cette fonction assignera le volume de Monitor aux faders Master LR et C pour que les ingénieurs de retour aient un contrôle plus direct sur ceux-ci. Le volume MONITOR A est assigné au fader Master LR et le volume MONITOR B est assigné au fader Master C. L'encodeur Monitor Vol continue de fonctionner en parallèle. Les signaux LR et C conservent le niveau qu'ils avaient avant l'activation de la fonction ; il n'est pas possible de les régler dans ce mode.



ASTUCE ! Quand vous chargez un show Monitor par défaut, ce paramètre est automatiquement activé.

Champ DIM LEVEL

L'encodeur permet d'ajuster le niveau d'atténuation entre 0 et moins l'infini. La fonction DIM n'est activée que si la fonction de Talkback de retour est activée via le dispositif GPIO (voir Chapitre 16) ou si n'importe lequel des boutons de Talkback (EXT, INT, PRESET 1, 2, 3) de la console est pressé (voir Section 12, Talkback et oscillateur).

SYSTÈME DE SOLO

AFL ,PFL et SIP

Le système de solo de la Vi1™ Soundcraft comprend des possibilités de solo non destructif PFL et AFL sur les entrées et les sorties, ainsi qu'un mode destructif Solo-In-Place à n'utiliser que durant les balances et les répétitions. Le mode Solo-In-Place doit être activé depuis la page Monitor Setup (configuration Monitor) et change le mode de fonctionnement du système de solo.

Si le mode Solo-In-Place (SIP) est désactivé (OFF)

* Mettre en solo une simple entrée génère localement un solo PFL sur le bus solo.

* Si le mode de solo d'entrée est réglé sur Auto, en page Monitor Setup, mettre en solo plusieurs entrées localement (en pressant et en maintenant le premier commutateur Solo/Sel pendant que l'on en presse d'autres) génèrera un solo AFL sur le bus solo à partir de toutes les entrées mises en solo. Si une seule sortie est mise en solo, ce solo sera de type PFL.

* La source de PFL à partir d'entrées mono est indépendante du panoramique de canal et est envoyée au bus solo stéréo comme une image panoramiquée au centre. Si l'entrée est une entrée stéréo, la source de PFL est le canal gauche pour la gauche du bus solo et le canal droit pour la droite.

* La source AFL des entrées mono ou stéréo (couplées) est stéréo et suit le panoramique de canal.

* Mettre en solo une sortie (que ce soit localement ou via un solo Master VCA) génère un solo AFL. Le signal de sortie post-fader est commuté dans le bus solo.
Si la sortie est un auxiliaire, un groupe ou une matrice mono, le signal est envoyé de façon égale aux côtés gauche et droit du bus solo (c'est-à-dire que l'image est panoramiquée au centre).
Si la sortie est sous forme d'une paire stéréo couplée, les signaux des sorties gauche et droite sont respectivement envoyés aux côtés gauche et droit du bus solo. Il n'y a pas de panoramique contrôlé manuellement sur les solos de sortie.

* Dans tous les cas, quand le mode SIP est désactivé (OFF), l'enclenchement de n'importe quel solo commutera l'audio sur le bus solo et la section Monitor sera automatiquement basculée de façon à ce que l'audio mis en solo remplace la sélection antérieure de source de Monitor (s'il y en a une) en considérant que les solos d'entrée (IN Solo) et/ou de sortie (OUT Solo) ont été sélectionnés comme source Monitor en page Monitor Setup.

Si le mode Solo-In-Place (SIP) est activé (ON)

* Mettre en solo une entrée génère un solo SIP "destructif" qui coupe ou atténue toutes les autres entrées non mises en solo, même réglées pour être protégées contre le Mute (Mute Safe). Les autres canaux mis par la suite en solo seront rétablis. L'ampleur de l'atténuation est contrôlée par la commande SOLO BLEND de la face avant.

* La mise en solo d'une entrée (ou d'un groupe d'entrées) par mise en solo d'un Master VCA auquel l'entrée est assignée génère un solo SIP sur toutes les entrées du groupe VCA.

* Le signal d'entrée n'est pas basculé sur le bus Solo et la section Monitor ne bascule pas sur l'audio du bus Solo pour remplacer la sélection de source de contrôle.

* La mise en solo d'une sortie génère un solo de sortie AFL normal, le même que si le mode SIP n'était pas activé. Le signal de sortie est basculé sur le bus solo et la section Monitor se commute pour que l'audio du solo de sortie soit entendu dans les Monitors, remplaçant leur source antérieure s'il y en avait une.

Logique de fonctionnement du solo

Activation des solos

Un solo est activé quand n'importe quel commutateur Solo/Sel de la console est pressé, tant que ce qui suit est vérifié :

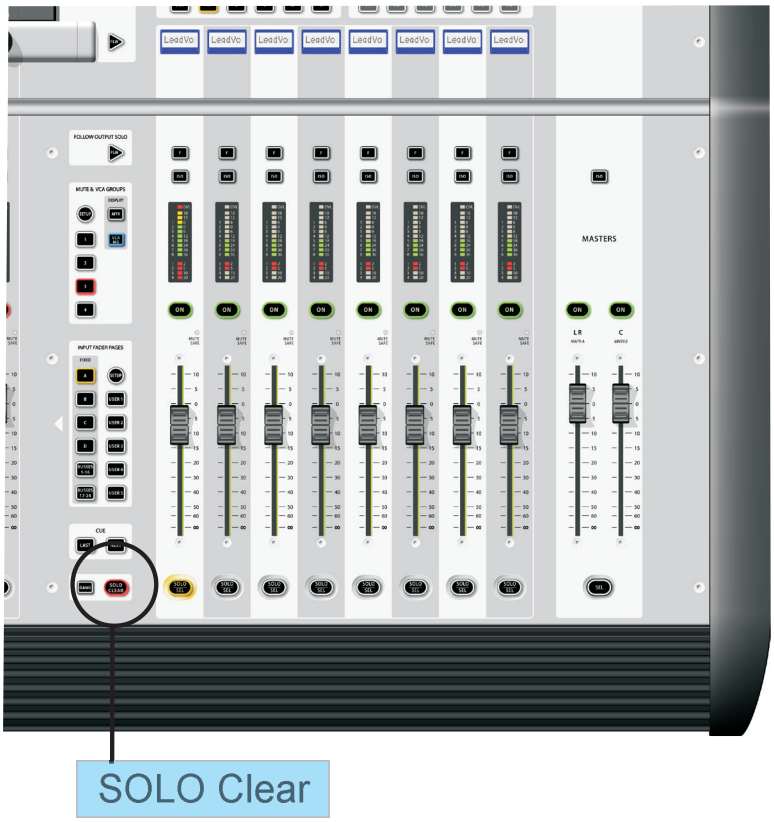
* Mode Gang (couplage) non activé
* Page de configuration de VCA ou de groupe de Mute non ouverte

Effacement des solos

* Tous les solos actifs peuvent être effacés en pressant le commutateur fugitif Solo Clear en section Master de la console. Ce commutateur s'allume quand des solos sont actifs.

* Les solos peuvent être désactivés manuellement.

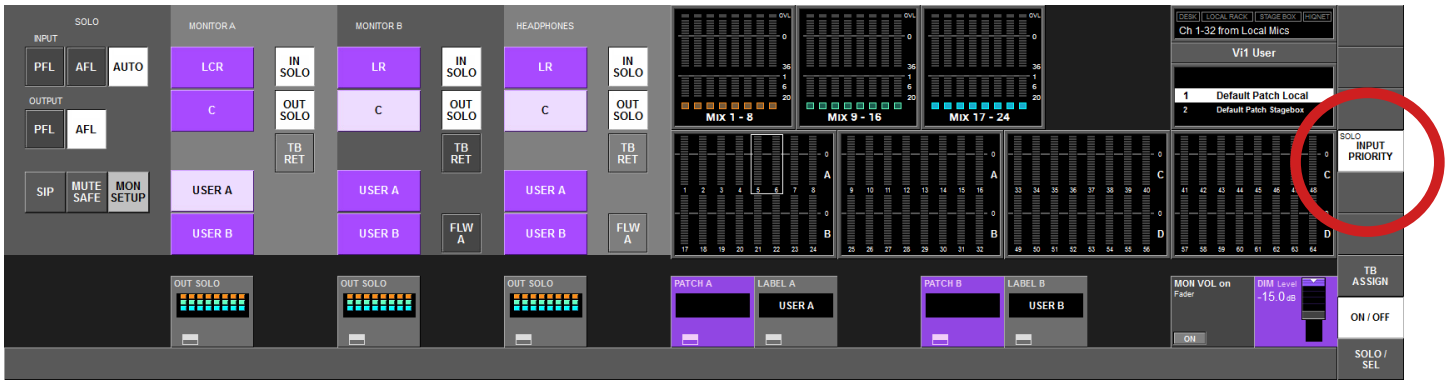
* Les solos peuvent être remplacés par d'autres solos, selon les règles du système d'auto-annulation (voir plus loin dans ce chapitre).



Mode de priorité d'entrée (Input Priority)

Quand Input Priority est activé via le champ tacile Input Priority, cela permet à un solo de sortie de rester actif alors qu'un solo d'entrée est temporairement activé par-dessus lui. Quand le solo d'entrée est activé, son audio remplace l'audio du solo de sortie dans le bus Solo, bien que le commutateur Solo/Sel de la sortie reste allumé. Quand le solo d'entrée est désactivé, l'audio du solo de sortie revient dans le bus Solo.

ASTUCE : le mode Input Priority est normalement utilisé par les ingénieurs de retour qui tendent à travailler avec un solo de sortie toujours actif mais ont occasionnellement besoin de mettre en solo une entrée pour identifier un problème. Le mode Input Priority assure qu'ils retournent automatiquement au solo de sortie qu'ils écoutaient après désactivation du solo d'entrée.



Auto-annulation

Dans la majorité des cas lors d'un mixage live, un seul canal est mis en solo à la fois, donc il est devenu courant pour les solos de "s'auto-annuler" les uns les autres de façon à ce que presser n'importe quel solo annule le précédent et qu'un seul solo puisse être activé à la fois. Cela accélère le fonctionnement en éliminant le besoin de supprimer des solos avant de mettre en solo un autre canal. La Vi1™ Soundcraft comprend une version optimisée de ce système qui permet aux solos de s'auto-annuler en fonctionnement normal mais également à l'opérateur de sélectionner plusieurs solos à la fois en cas de besoin. Pour cette raison, il n'y a pas besoin d'un commutateur On/Off pour l'auto-annulation (Autocancel).

Désactivation de la priorité d'entrée (Input Priority OFF)

* Presser n'importe quel solo individuel d'entrée ou de sortie annulera tout autre solo actif quel qu'en soit le type.

* Si un solo d'entrée ou de sortie est pressé et maintenu (qu'il soit déjà actif ou non), puis si un ou plusieurs autres solos sont également pressés, l'auto-annulation n'agit plus et plusieurs solos peuvent être sélectionnés. Les solos d'entrée peuvent dans ce cas passer de PFL à AFL si le mode AUTO est sélectionné pour les solos d'entrée, en page Monitor Setup. Presser n'importe quel solo après relâchement du premier solo annulera tous les solos actifs.

Activation de la priorité d'entrée (Input Priority ON)

* Presser n'importe quel solo individuel d'entrée annulera tout autre solo d'entrée ou de VCA actif et supplantera temporairement (mais sans les annuler) tous les solos de sortie actifs, comme décrit ci-dessus.

* Presser n'importe quel solo individuel de sortie annulera tous les autres solos de sortie actifs.

* L'auto-annulation peut être désactivée en maintenant enfoncé un solo d'entrée ou de sortie et en pressant d'autres solos du même type ("l'autre" type de solo est ignoré dans ces conditions).

Mode d'asservissement au solo de sortie (Follow Output Solo)

Vocation du mode d'asservissement au solo de sortie

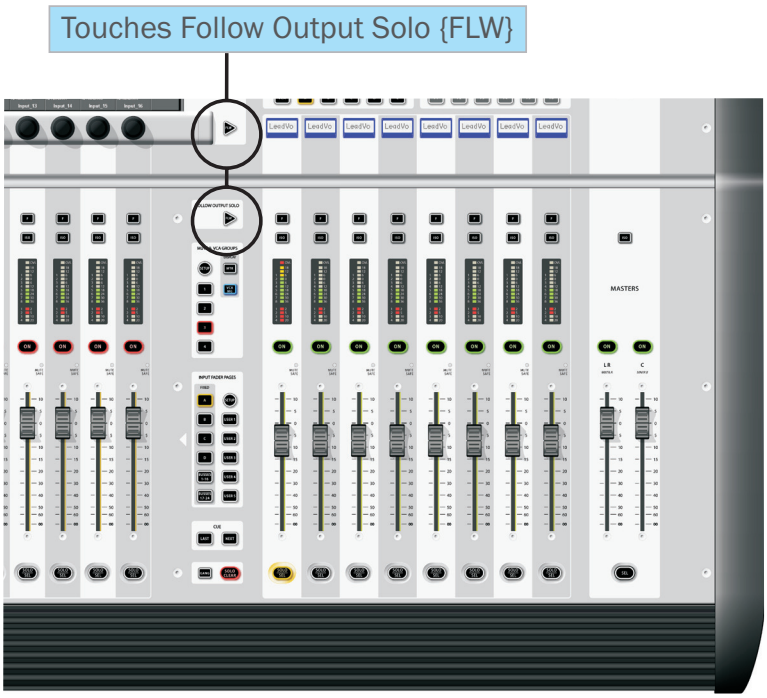
Les touches Follow Output Solo [FLW] permettent à l'utilisateur de rapidement identifier et régler les canaux d'entrée qui contribuent à chacun des 27 bus (24+3).

Il y a deux touches [FLW] : une touche fader et une touche en zone Vistonics™. Une seule touche peut être active à un moment donné (il est aussi possible de n'en sélectionner aucune).

* Si l'asservissement au solo n'est PAS activé pour les faders ou les encodeurs Vistonics™, presser un solo de sortie de groupe Aux activera un solo de sortie et cela affichera également la zone d'écran tactile EQ/Dyn/Misc pour la sortie mise en solo, dans la partie supérieure gauche de l'écran (dans l'espace normalement occupé par l'affichage d'horloge/menu).

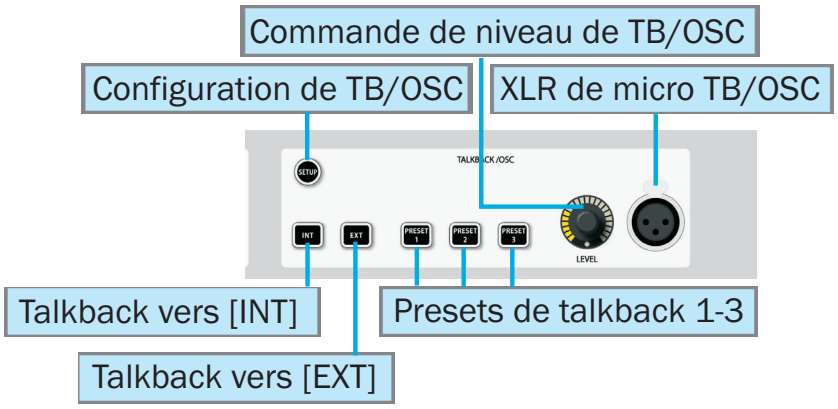
* Si l'asservissement au solo EST activé pour les faders ou les encodeurs Vistonics, presser un commutateur Solo/Sel de sortie groupe ou Aux fonctionnera comme décrit ci-dessus et assignera également les faders ou encodeurs de canal d'entrée aux départs contribuant au bus mis en solo (l'équivalent de la bascule de fader "Fader Flip" sur certaines autres consoles).

* Si un commutateur Solo/Sel de sortie de matrice est pressé, quel que soit le réglage des modes d'asservissement au solo (Follow Solo), le solo de sortie sera activé, l'écran tactile EQ/Dyn/Misc de la sortie de matrice affiché et les faders de canal seront assignés aux niveaux de contribution des sorties à la sortie de matrice mise en solo.



Note : la touche [FLW] du bas a une fonction supplémentaire en cela qu'elle permet aux VCA de contrôler les départs Aux des canaux d'entrée. Voir Chapitre 9 pour des détails.

VUE DE LA CONSOLE



Touche SETUP

La touche [SETUP] ouvre et ferme une page de configuration dédiée dans la section de sortie de l'écran large Vistonics™, permettant de contrôler les fonctionnalités de Talkback et d'oscillateur suivantes : gain du micro et destination de routage pour les trois touches Preset, routage du Talkback (TB) de retour vers les bus et ou le casque ; forme d'onde, fréquence, mode et routage de l'oscillateur.

Les autres commandes de la façade ne concernent que le système de Talkback.

XLR de micro TB

Il y a 1 entrée micro en face avant de la console. Le commutateur d'alimentation fantôme, si celle-ci est nécessaire, se trouve à l'arrière de la console.

Commande Level de niveau de TB/Osc.

Cet encodeur de face avant vous procure un contrôle en temps réel du niveau de TB ou d'oscillateur. Pour le Talkback, le gain de l'ampli micro analogique est variable de 46 à 66 dB à l'aide d'un préréglage variable interne situé sur la carte mère à l'intérieur du châssis de la console. Celui-ci est par défaut réglé sur une plage moyenne. Si l'oscillateur est activé, la commande règle le niveau de l'oscillateur vers toutes ses destinations. Le réglage de niveau est mémorisé indépendamment pour le TB et l'oscillateur.

Routage du signal de TB

Les touches suivantes dirigent le signal du micro de TB interne (ou de toute autre source de TB).

INT

Le signal de TB est routé vers les bus de sortie présélectionnés. Les bus de sortie sont sélectionnés via leurs touches VST {TB} dans la zone VST de la section Master. Les touches {TB} sont activées par sélection du champ tactile [TB ASSN] qui se trouve à l'extrême droite de la zone VST de l'écran Master. Les bus de sortie sont affichés en deux plages, 1-16 et 17-24, qui se contrôlent via les touches [PAGE A] et [PAGE B] (voir Figure 7-6).

EXT

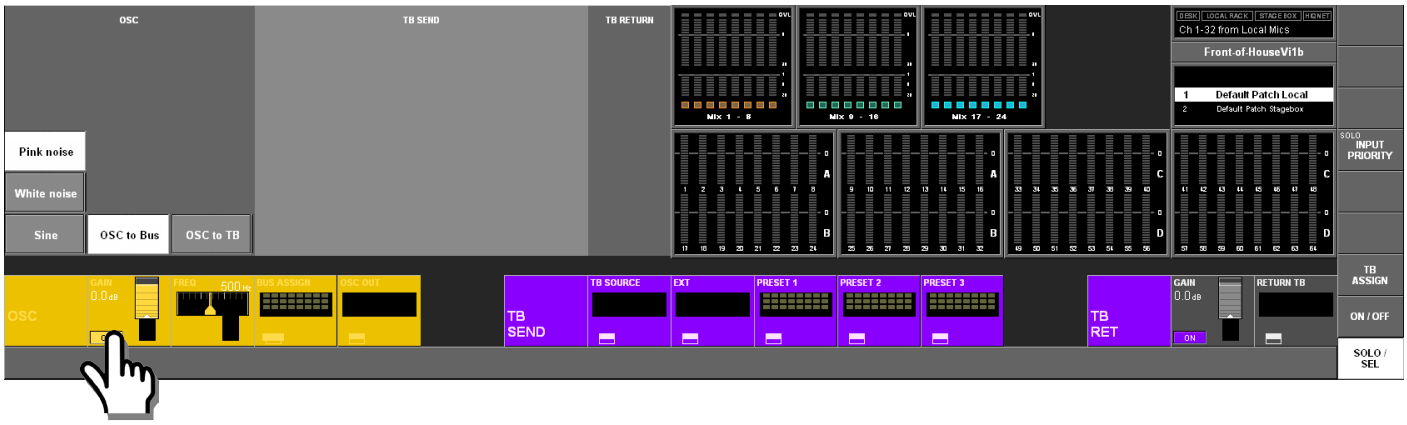
Le signal TB peut être routé vers n'importe quelle sortie locale de la console, le rack de scène ou l'interface MADI.

PRESET 1 - 3

Les Presets 1-3 sont des commutateurs programmables par l'utilisateur qui doivent être pressés pour être activés (fonctionnement fugitif ou verrouillable) afin de parler directement aux sorties spécifiées.

SETUP

[SETUP] ouvre la page de configuration qui contient la configuration pour la Vi1™ Soundcraft de l'oscillateur central et des départ et retour de talkback.



Section OSC

ASTUCE : l'oscillateur peut également être raccordé aux canaux d'entrée en utilisant la touche {OSC} dans l'écran VST de canal d'entrée.

<PINK NOISE>
Choisit du bruit rose comme forme d'onde.

<WHITE NOISE>
Choisit du bruit blanc comme forme d'onde.

<SINE>
Choisit une sinusoïdale comme forme d'onde.

<OSC to BUS>
Envoie l'oscillateur aux bus préconfigurés, qui sont sélectionnés dans la page d'assignation de bus (Bus Assign).

<OSC to TB>
Le signal de l'oscillateur est routé vers le bus de TB et remplace le signal de TB.

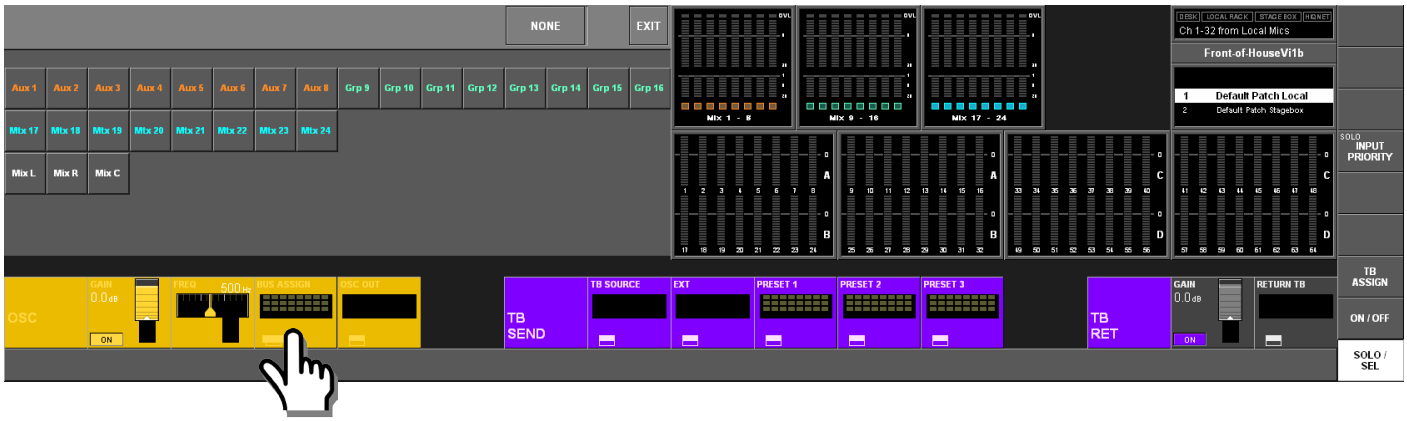
Champ GAIN
L'encodeur permet d'ajuster le niveau de l'oscillateur dans une plage de – l'infini à +18 dB. {ON} active l'oscillateur.

Champ FREQ
Si l'oscillateur est commuté sur SINE, l'encodeur permet d'ajuster sa fréquence dans la plage 20 Hz – 20 kHz.

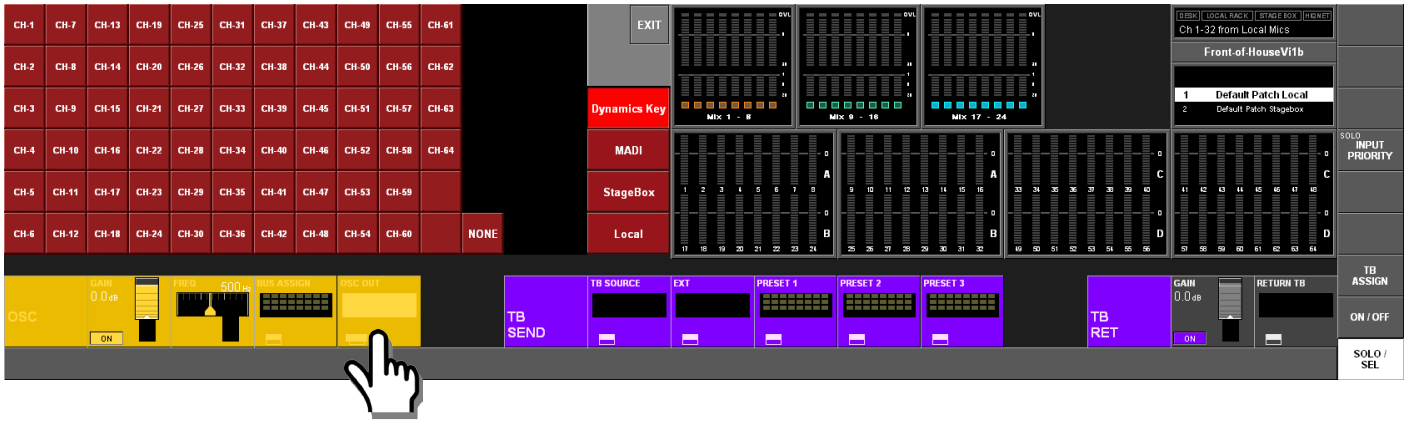
Champ BUS ASSIGN
Son {bouton de configuration VST} ouvre la page d'assignation de bus.

Champ OSC OUT
Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de patch de sortie.

Champ d'assignation de bus pour l'oscillateur (BUS ASSIGN)



Champ de sortie d'oscillateur (OSC OUT)



Cette page permet à l'utilisateur de raccorder l'oscillateur aux sorties du rack de scène et du rack local, aux canaux MADI ou aux entrées Key des unités de traitement dynamique sur les canaux d'entrée 1-64.

L'utilisateur sélectionne l'écran approprié en choisissant un des boutons d'écran tactile suivants : <Dynamics Key>, <MADI>, <StageBox> ou <Local>.

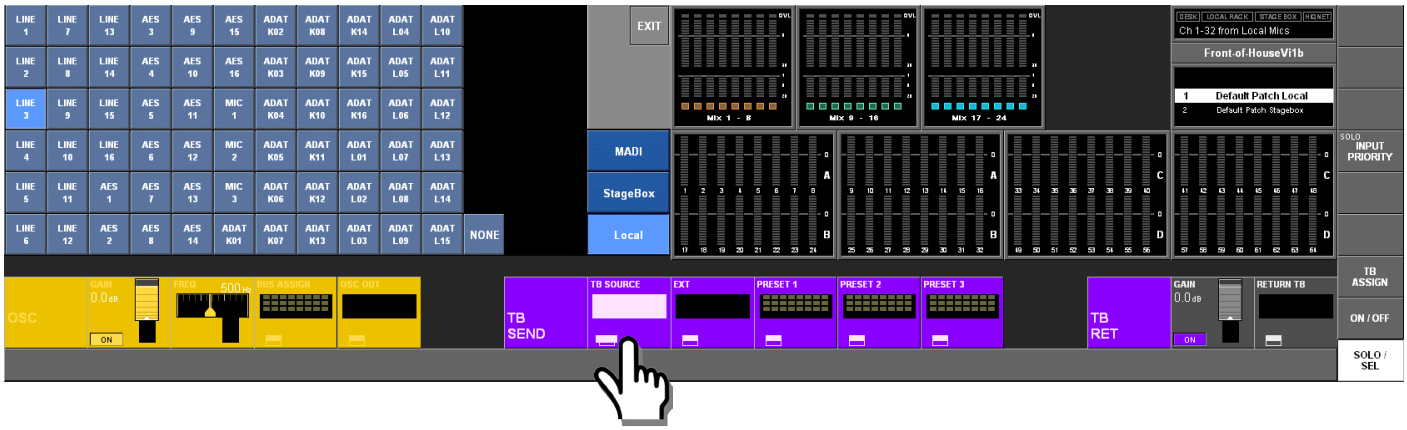
Section de départ de TB (TB Send)

Cette section permet à l'opérateur de la console de router le signal du micro de TB vers diverses sorties de la Vi1™ Soundcraft.

Champ TB Source

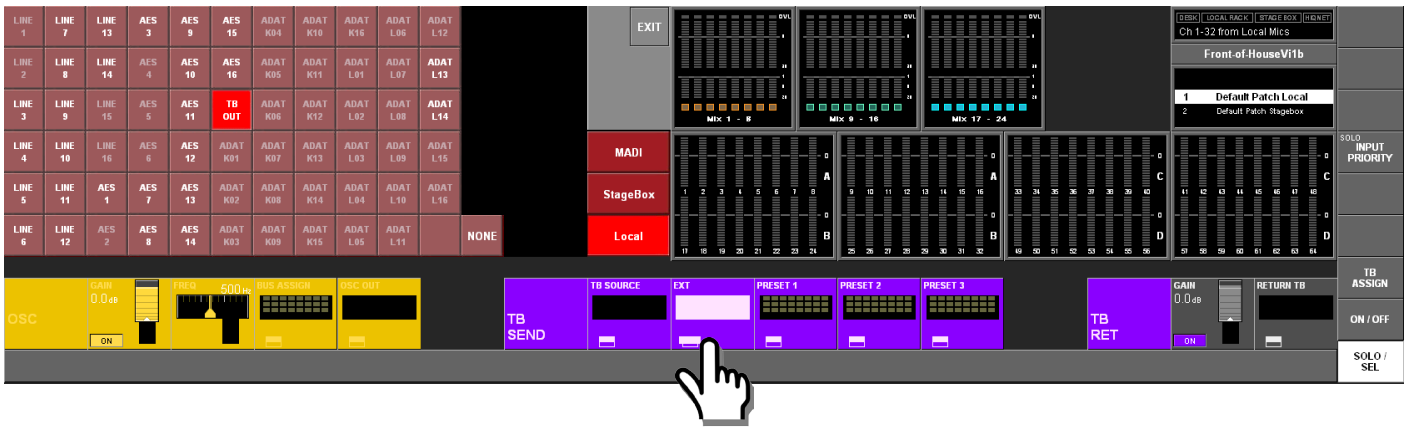
Affiche le nom de la source. Si rien n'est sélectionné, c'est la prise XLR de micro de TB de la console qui est automatiquement sélectionnée. Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration du patch source de TB.

ASTUCE : les sources peuvent être le microphone de TB interne ou n'importe quelle entrée de microphone de la Vi1™ Soundcraft. Sélectionnez <NONE> (aucune) pour choisir la prise XLR de microphone de TB de la console.



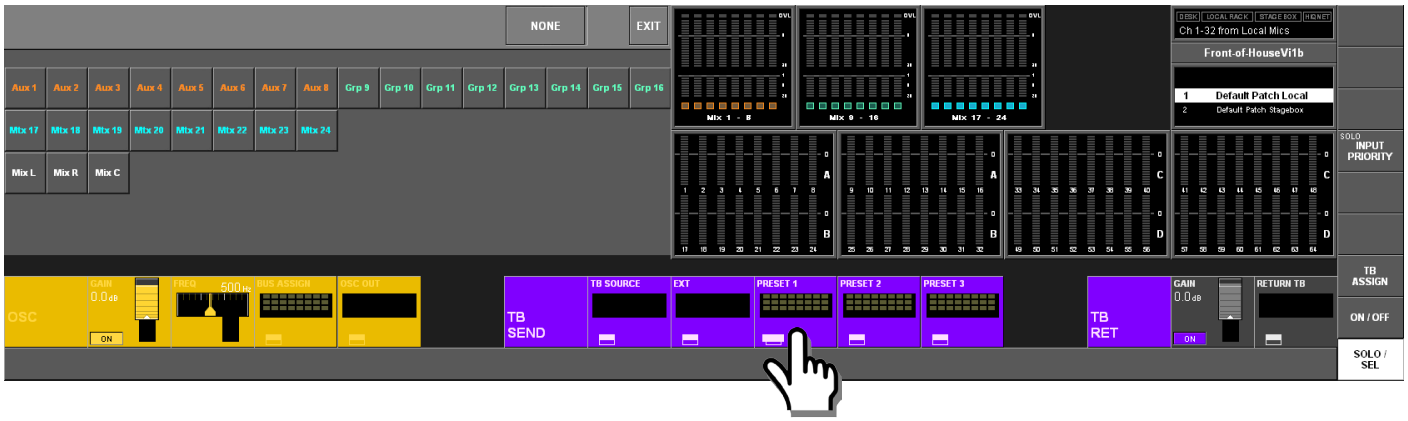
EXT

Le {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de patch (voir Figure 12-6). Cela permet à l'utilisateur de choisir quelle sortie servira lorsque la touche [EXT] de la face avant sera sélectionnée.



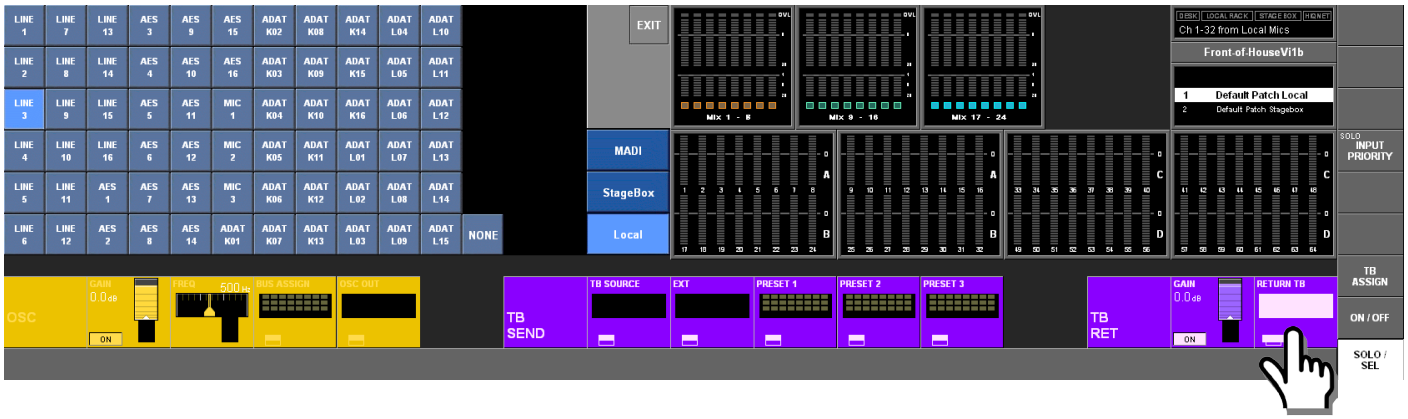
Champs Preset 1 – 3

Leurs {boutons de configuration VST} ouvrent la page de configuration des patches preset vers les bus.



Section de retour de TB (TB Ret)

Cette section permet à l'opérateur de la console de router directement les entrées dans le circuit Monitor. Cela permet aux assistants sur site de parler directement avec l'opérateur de la console. Cette fonction doit être activée via la page de configuration de monitoring (Monitor Setup, page 11-5).



GAIN

L'encodeur règle le niveau du signal de retour de TB. {ON} active le retour de TB.

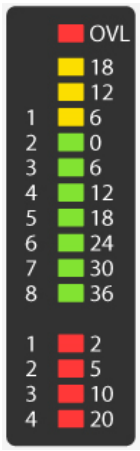
Return TB

Son {bouton de configuration VST} ouvre la page de configuration de patch où choisir le connecteur physique qui servira au signal de retour de TB.

ASTUCE : choisissez une entrée micro du rack de scène comme source de retour de TB afin de permettre la communication avec les ingénieurs du son distants.

Indicateur de niveau de canal d'entrée

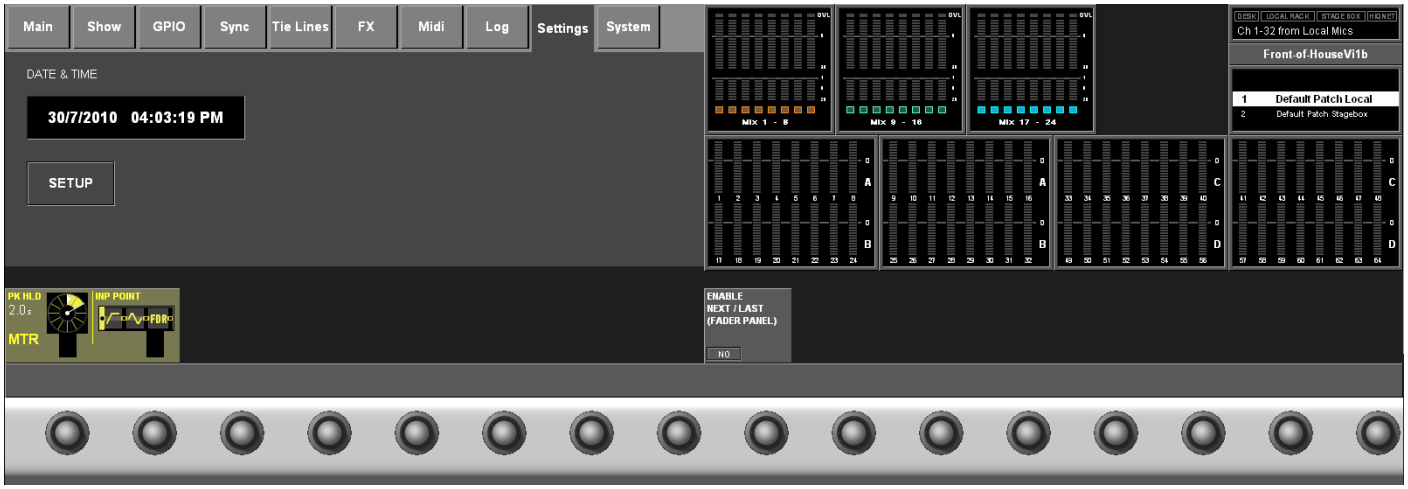
Chaque canal d'entrée comporte un indicateur de niveau d'entrée. Cet indicateur est constitué de deux parties (voir Figure 13-1) : la partie supérieure est un indicateur de niveau à 10 segments et la partie inférieure un indicateur de réduction de gain à 4 segments (nous l'appellerons GRM pour Gain reduction Meter).

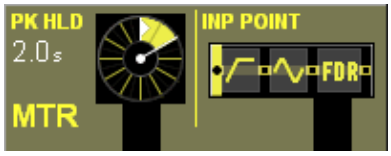


L'indicateur de niveau affiche le niveau d'entrée en un point sélectionné du canal d'entrée. Le point auquel se fait la mesure du signal dans le canal d'entrée peut être globalement défini via la page des réglages Settings, et il y a quatre possibilités (voir ci-dessous). Cette page s'obtient en pressant la touche [MENU], puis en pressant l'onglet <Settings>.

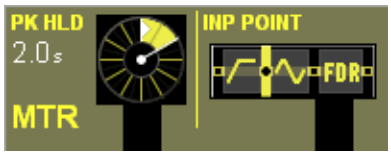
Si deux canaux sont couplés verticalement, l'indicateur de niveau affiche la plus haute des deux valeurs.

Le GRM affiche la réduction de gain globale du limiteur et du compresseur s'ils sont enclenchés.

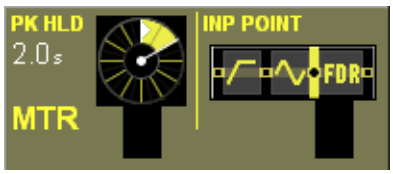




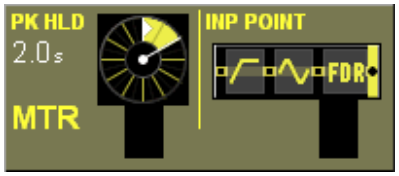
Le point de mesure se trouve après la section de gain de micro analogique, mais avant l'ajustement numérique et les filtres.



Le réglage par défaut. Le point de mesure se trouve après l'ajustement numérique et les filtres, mais avant la suite gate/correcteur/processeur dynamique.

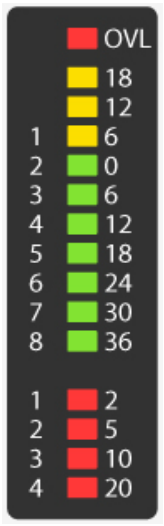


Le point de mesure se trouve après la suite gate/correcteur/processeur dynamique, mais avant le fader.

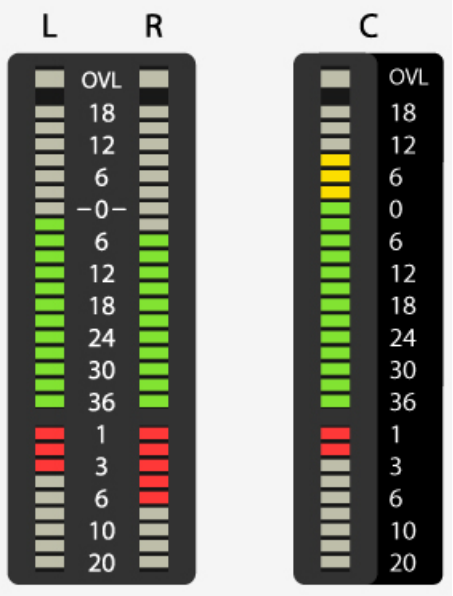


Le point de mesure est situé après fader.

Indicateurs de niveau Master de bus

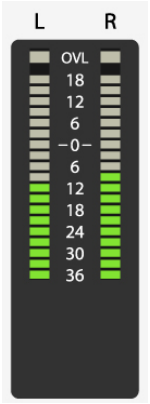


Le GRM affiche la réduction de gain globale du limiteur et du compresseur s'ils sont enclenchés.



Indicateurs de niveau de sortie Master

Les Masters de sortie L, R et C ont chacun un indicateur de niveau et un indicateur de réduction de gain (GRM). Les Masters L et R partagent un indicateur de niveau stéréo.



Indicateurs de niveau de retour (Monitoring)

La section Monitor comporte un indicateur de niveau stéréo mais pas de GRM.

Échelle

L'échelle de l'indicateur de niveau va de +18 dB à -36 dB, le niveau de sortie réel en dBu par sa sortie ligne analogique étant plus élevé de 4 dB. La réduction de gain est affichée dans une plage de 2 - 20 dB.



ASTUCE : la Vi1™ Soundcraft effectue ses calculs entièrement en virgule flottante, ce qui signifie que le signal audio ne peut pas saturer dans la console. Si le niveau du signal est trop élevé dans les indicateurs de niveau de sortie Master, il suffit de baisser le niveau du fader Master jusqu'à l'obtention d'un niveau correct.

Dans les indicateurs de niveau de canal d'entrée, la LED de saturation (OVL pour Overload) indique une entrée analogique saturée (écrêtage du préampli micro) tandis que dans les indicateurs de niveau Master, elle indique une valeur supérieure à la pleine échelle (ou Full Scale, soit un écrêtage de l'étage de sortie analogique).

Indicateurs de niveau en écran de section Master

La partie supérieure affiche les niveaux des 24 bus tandis que la partie inférieure affiche les niveaux des 64 entrées.
Pour améliorer la vue d'ensemble, les niveaux d'entrée sont répartis en quatre rangées qui correspondent aux canaux de la couche fixe A (1-16), de la couche fixe B (17-32), de C (33-48) et D (49-64).

Les bus stéréo sont indiqués par la réunion en bas de barre des deux indicateurs de niveau.
Les canaux d'entrée couplés sont affichés avec un cadre blanc indiquant le couplage horizontal ou vertical.



Maintien d'affichage des crêtes (Peak Hold)

Tous les indicateurs de niveau (indicateurs à LED en surface et indicateurs à l'écran) offrent une fonction de maintien d'affichage des crêtes (PEAK HOLD) avec extinction automatique.

La durée de maintien des crêtes (identique pour tous les indicateurs) se règle via l'encodeur PK HOLD de la page "Settings".

Balistique

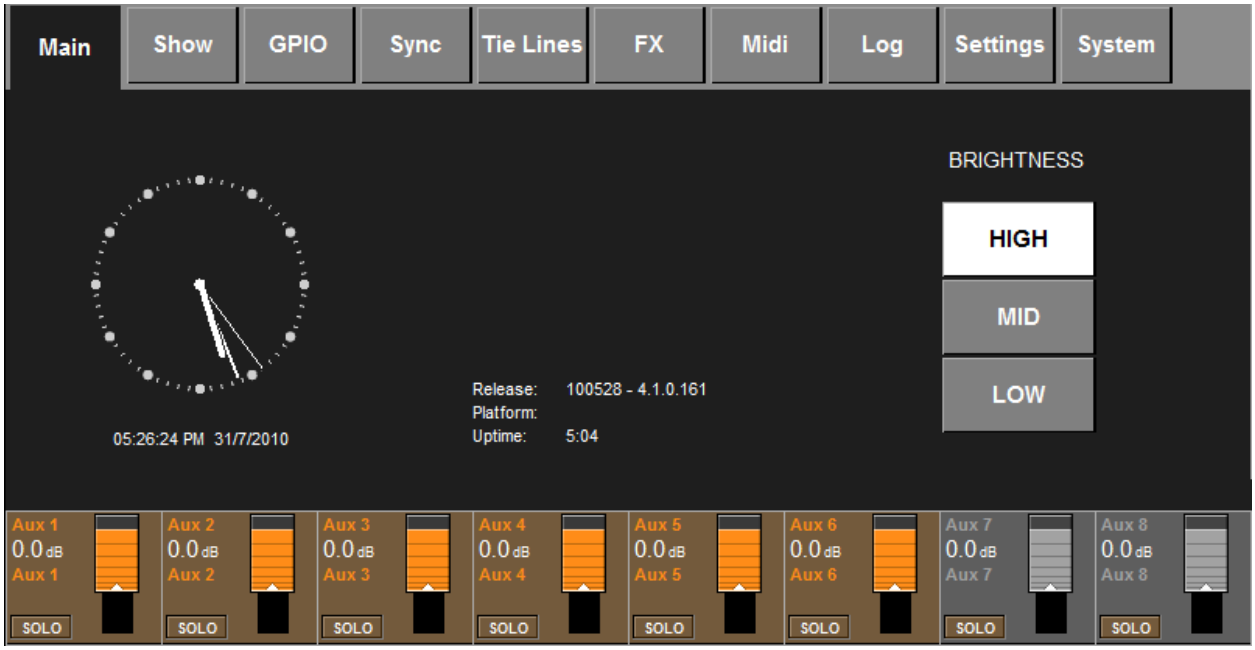
La balistique de tous les indicateurs de niveau se conforme à la norme PPM (peak program meter) DIN, à la différence près que le temps d'attaque est basé sur un échantillon audio (20,8 µs à 48 kHz) et n'a pas de temps d'intégration.

Les GRM n'ont pas de balistique puisqu'ils affichent la valeur réelle de contrôle dynamique (avec des constantes de temps correspondant à celles réglées par l'utilisateur dans la page VST du processeur dynamique, Dynamics).



Si le menu n'est pas visible (par exemple parce qu'un autre bouton de configuration est activé ou qu'un solo de sortie est activé), presser la touche [MENU] vous ramène à la page de menu Main et l'affiche en haut à gauche de l'écran de section Master.

MAIN

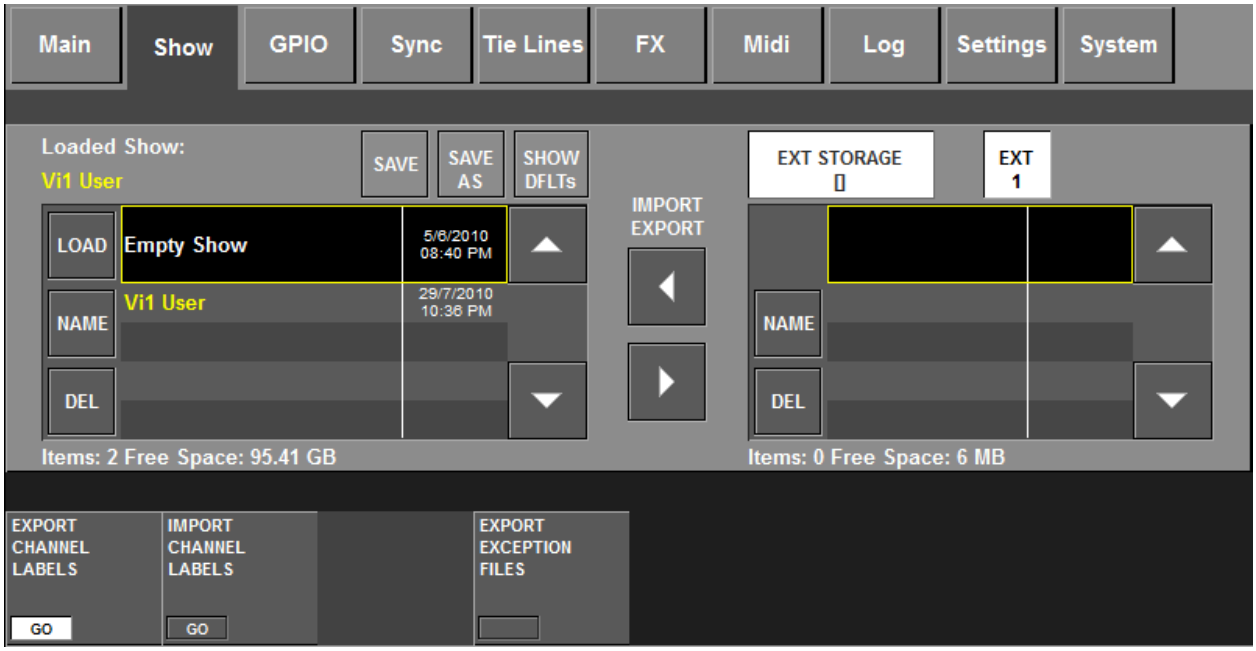


Les autres pages de menu peuvent être obtenues en touchant l'onglet approprié en haut de l'écran. Lorsque vous demandez une assistance technique à Soundcraft, vous devez fournir le numéro de version et sous-version (Release).

Commande BRIGHTNESS

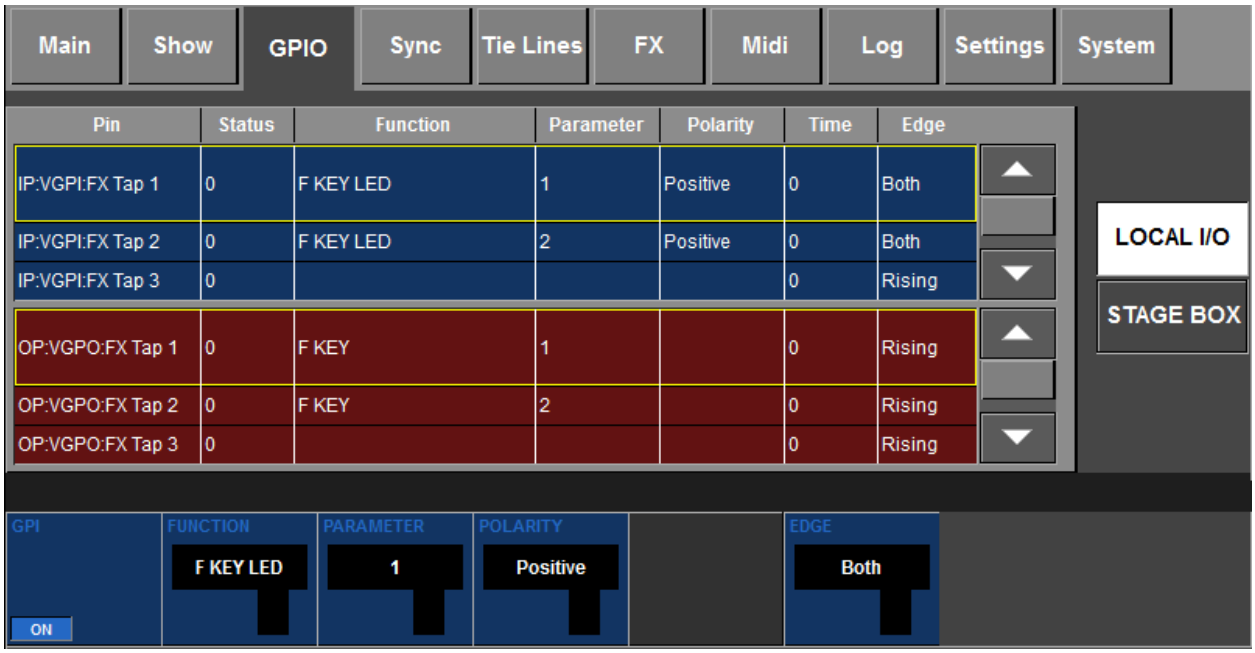
L'utilisateur a le choix entre trois niveaux de luminosité pour les écrans, les touches lumineuses et le FaderGlow™.

SHOW



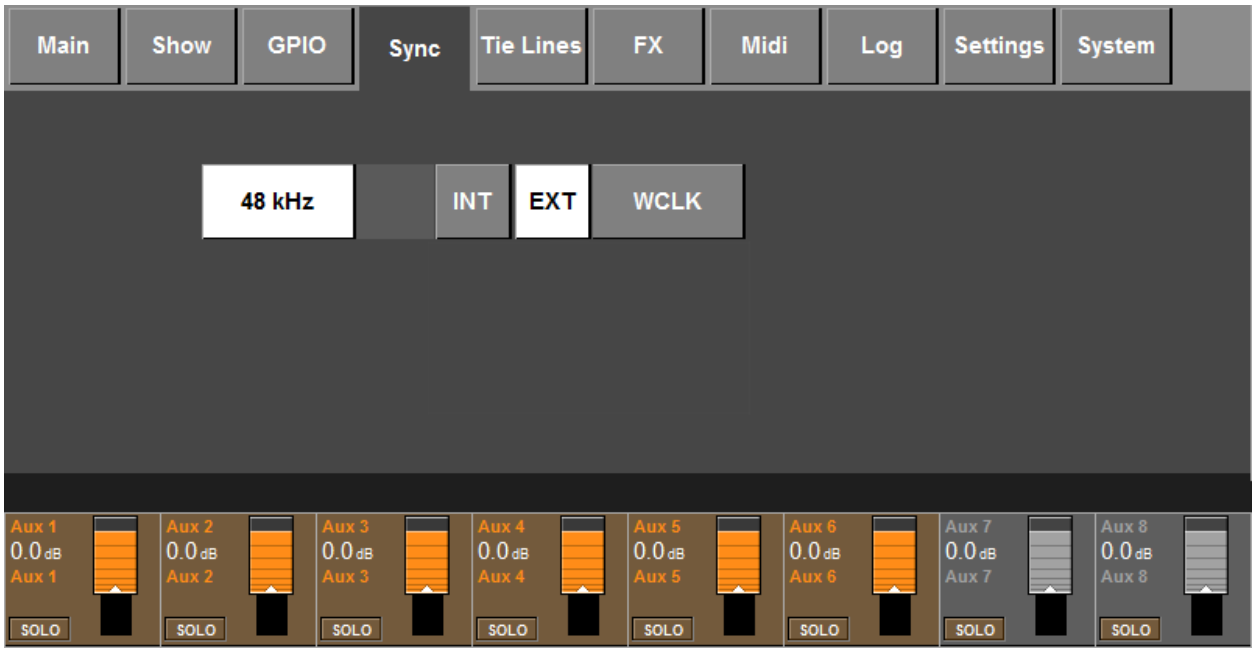
Une explication complète des shows est donnée au chapitre 15 de ce mode d'emploi.

GPIO



Une explication complète de l'emploi des GPIO est donnée au chapitre 18 de ce mode d'emploi. Les GPIO ne sont disponibles que lorsque le rack de scène optionnel Stagebox Vi6 est connecté.

SYNC



Actuellement, la console fonctionne avec une horloge interne à 48 kHz.

Si une horloge externe est raccordée à la prise BNC d'entrée word clock (WCLK IN) à l'arrière de la console, la console basculera sur une synchro externe et la LED témoin EXT LOCK à l'arrière de la console s'allumera en même temps que le témoin EXT WCLK dans la page de menu Sync.

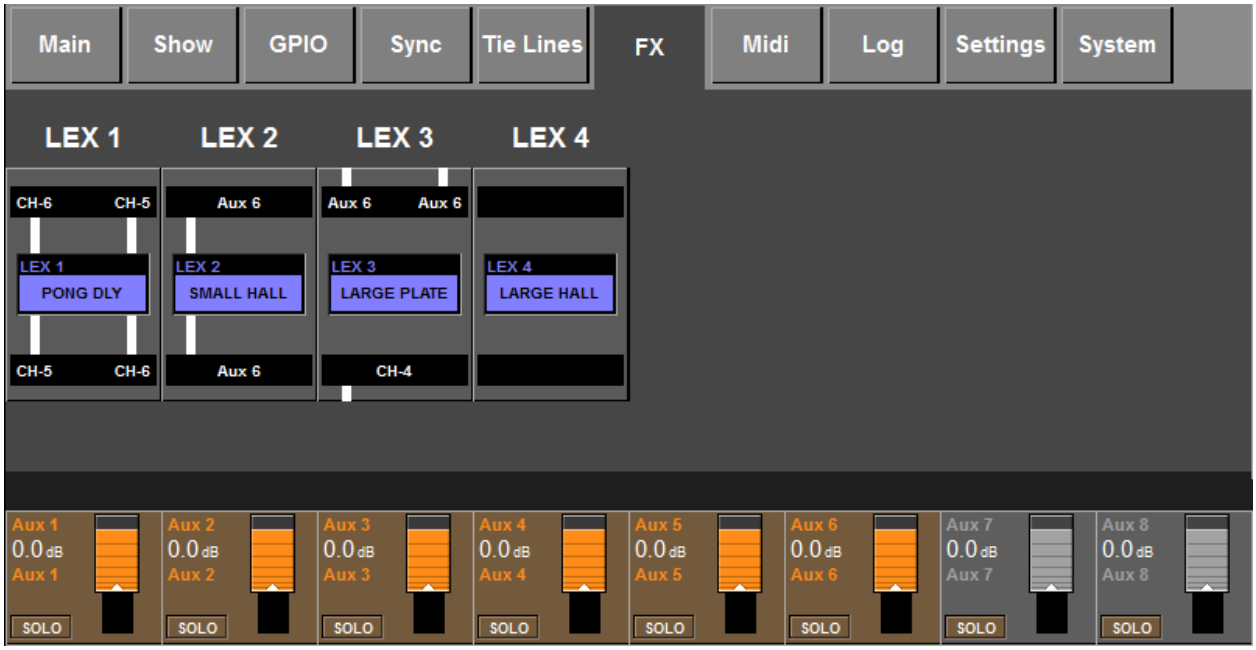
Afin que la console se verrouille sur l'horloge externe, sa fréquence doit être de 48 kHz +/-100 ppm (+/- 0,01%).

TIE LINES



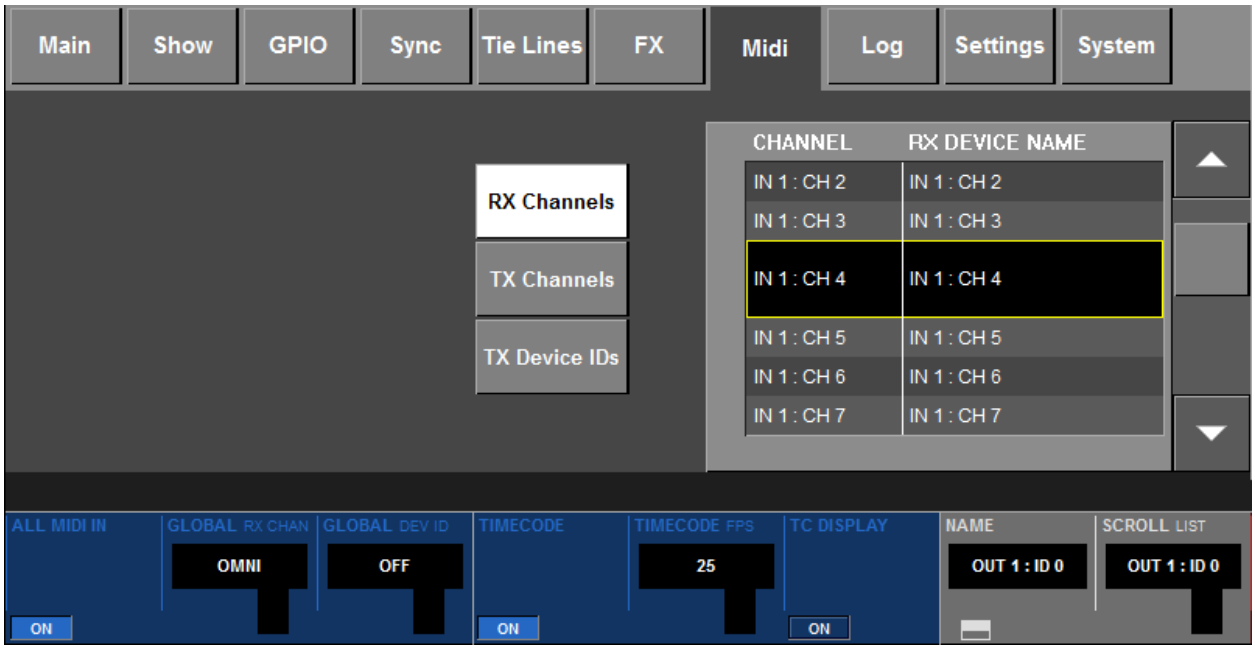
Une explication complète de l'emploi des Tie Lines est donnée au chapitre 11 de ce mode d'emploi.

FX



Voir Chapitre 21.

MIDI



La page MIDI du menu Main contient les éléments suivants :

- Liste des périphériques pour les canaux MIDI de transmission, canaux MIDI de réception et identifiant de périphérique MIDI émetteur.
- Canal de réception MIDI globale, On/Off et identifiant de périphérique MIDI de réception globale.
- Canal de transmission MIDI globale et commutateur On/Off.
- Commutateur On/Off global de réception de time code MIDI et commande de cadence d'images (Frame).

Vous trouverez plus d'informations au Chapitre 21.

LOG



Cette page affiche toute erreur s'étant produite depuis la dernière mise sous tension de la console. Ce seront généralement des erreurs de communication entre les divers composants du système, par exemple la surface de contrôle, les entrées/sorties locales et le rack de scène (s'il y en a un de raccordé).

Les boutons flèches permettent à l'utilisateur de faire défiler la liste.
Le bouton <Expand> affiche 3 lignes de texte pour le message actuellement sélectionné, après quoi le bouton <Compact> remplace <Expand>.

Le bouton <Auto Scroll> sélectionne pour l'affichage le message le plus récent.

Le bouton <Clear> efface le journal des messages.

ASTUCE : le message le plus récent est également affiché en haut à droite de l'écran principal de la section Master, dans la zone d'affichage du journal d'erreurs (voir Figure 14-11). Le message est effacé de l'écran principal une fois que la page Log a été vue par l'utilisateur. Notez que la page Log peut être obtenue comme décrit ci-dessus ou en touchant la zone d'affichage du journal d'erreurs de l'écran principal.

SETTINGS



Cette page contient les réglages généraux de la console.

INP POINT

Le point auquel sont mesurés les signaux des canaux d'entrée par les indicateurs de niveau d'entrée peut être défini globalement à l'aide de l'encodeur {INP POINT}. Quatre options sont possibles, décrites au Chapitre 13, Mesure de niveau.

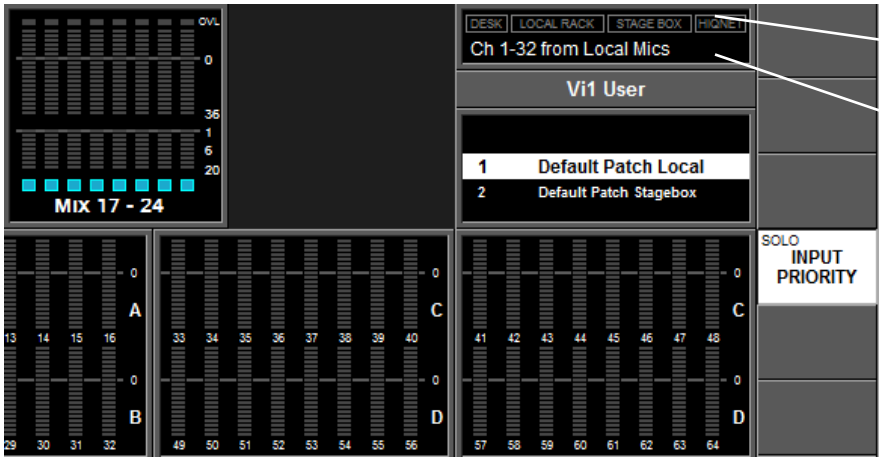
ENABLE NEXT/LAST

Les touches [NEXT] et [LAST] sont dupliquées à l'avant de la console, au-dessus des touches [SOLO CLR] et [GANG]. Par sécurité, ces touches dupliquées ne sont normalement pas activées et doivent l'être via la touche {NO/YES}. Une fois que les touches ont été activées, cela sera mémorisé lors de la sauvegarde du show.

DATE & TIME

La date et l'heure actuelles sont affichées, cette information servant également à horodater les fichiers de show de la console lors de leur création et/ou de leur sauvegarde. Le bouton {SETUP} permet de modifier la date et l'heure, ainsi que de choisir différents formats de date et le format horaire sur 12 ou 24 heures.

SURVEILLANCE DU SYSTÈME
VUE D'ENSEMBLE



Zone d'affichage général de surveillance du système
Zone d'affichage du journal d'erreurs

La zone d'affichage général de surveillance du système se trouve en haut à droite de l'écran Master, avec en dessous la zone d'affichage du journal d'erreurs.

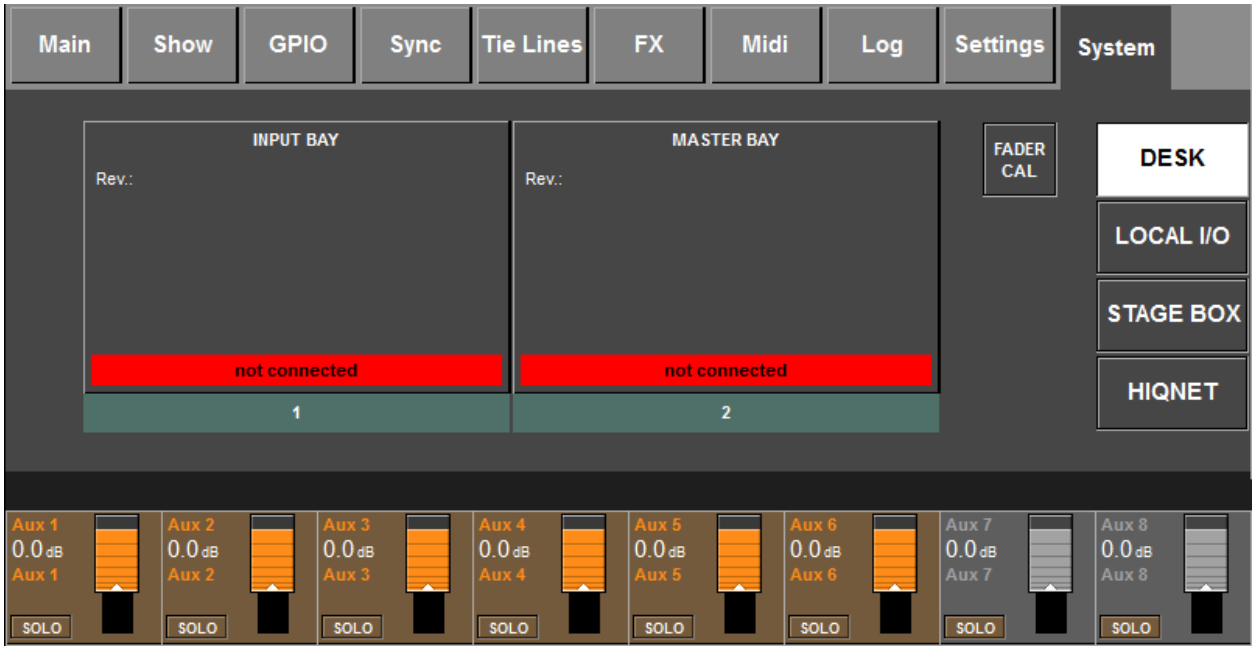
Dans la zone d'affichage général de surveillance du système, chaque périphérique physique et l'état du réseau HiQnet™ sont représentés par un encadré coloré. La couleur de l'encadré indique l'état général de la page de surveillance du système. Un encadré vert indique que ce périphérique fonctionne correctement tandis qu'un encadré rouge indique une erreur.

Les erreurs et avertissements sont affichés dans la zone du journal d'erreurs.

ASTUCE : en plus de pouvoir accéder à la page System en pressant [MENU] puis <System>, l'utilisateur peut également toucher la zone d'affichage général de surveillance du système.

Quand la page System a été ouverte, quatre sous-pages sont accessibles via les pads tactiles situés sur la droite : DESK, LOCAL I/O, STAGE BOX et HiQnet™.

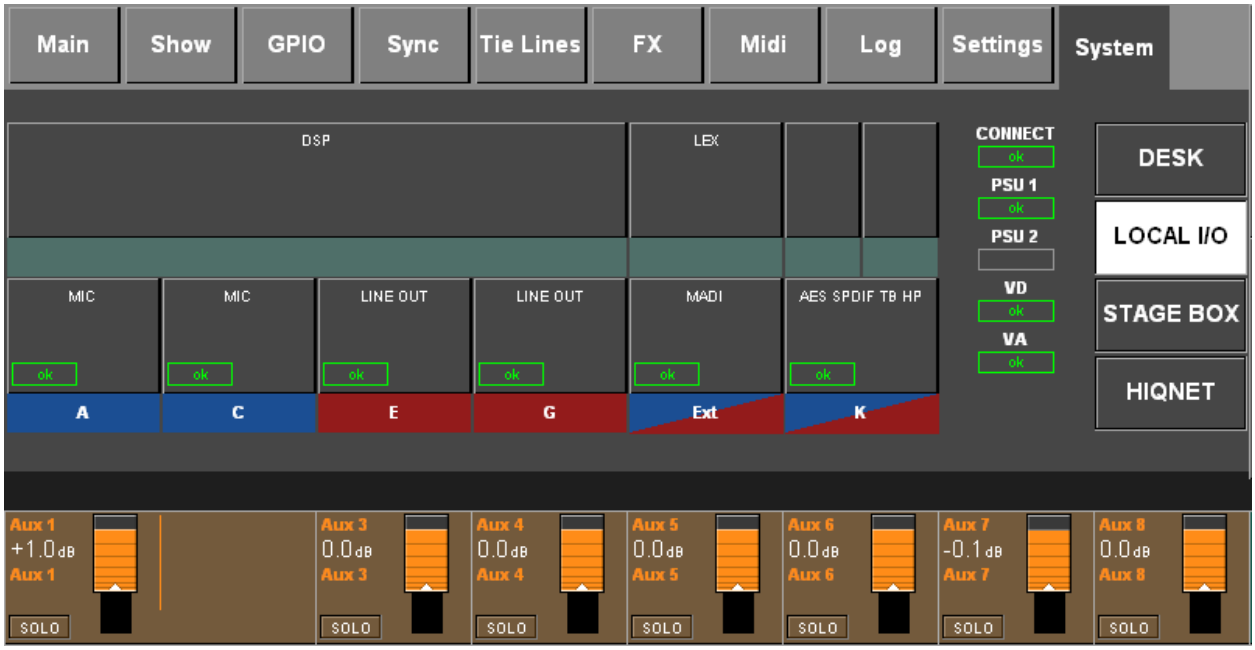
MENU SYSTEM - DESK



Cette page affiche l'état actuel des baies de la console.

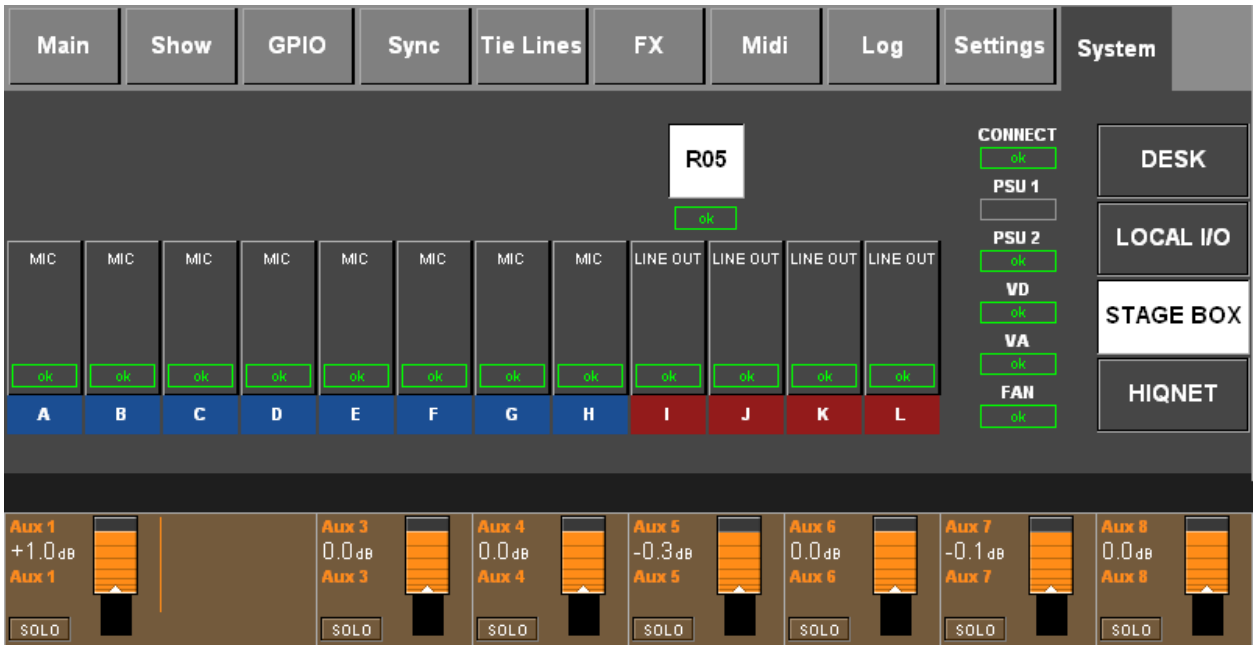
Les données numériques affichées pour chaque baie donnent le numéro de révision du firmware actuellement installé dans chaque baie. Cette information peut être demandée par le SAV Soundcraft en cas de demande d'assistance technique.

LOCAL I/O



Cette page affiche une représentation graphique ainsi que l'état actuel des cartes dans la console. Elle affiche également l'état des alimentations et l'état des tensions pour les rails d'alimentation analogique (VA) et numérique (VD). Une étiquette bleue sous la carte indique qu'elle est dotée d'entrées, une étiquette rouge signifiant qu'elle est équipée de sorties. Certaines cartes ayant à la fois des entrées et des sorties, elles sont représentées par deux triangles ayant chacun une de ces couleurs.

STAGE BOX



Cette page affiche une représentation graphique ainsi que l'état actuel des cartes de la Stagebox de type Vi6 optionnelle. Elle affiche également l'état des alimentations et l'état des tensions pour les rails d'alimentation analogique (VA) et numérique (VD). L'état du ventilateur de refroidissement est également indiqué.

Une étiquette bleue sous l'affichage de la carte indique une fonction d'entrée, une étiquette rouge indique une fonction de sortie.

Si la configuration des cartes de Stagebox est modifiée (par exemple lorsque l'on installe des cartes d'entrée ou de sortie AES à la place des cartes analogiques), les étiquettes de carte sont automatiquement actualisées et remplacées par celles des nouveaux types de carte si le bouton "Reconfig" de la face avant du rack Stagebox a été pressé après avoir changé les cartes.

HiQNET



HiQNet {ON}

Active ou désactive le port Ethernet HIQNet à l'arrière de la surface de contrôle.

HiQNet ADDRESS

Permet de modifier l'adresse HiQNet de la console. Chaque équipement d'un réseau HiQNet doit avoir sa propre adresse HiQNet, unique.

IP CONFIG : DHCP ou MAN

Choisissez MAN si vous voulez régler manuellement l'adresse IP de la console ou DHCP si vous désirez que l'adresse soit automatiquement assignée par un serveur DHCP externe (par exemple un commutateur réseau).

IP ADDRESS et SUBNET MASK

Si le mode IP CONFIG a été réglé sur MANUEL (MAN), l'adresse IP et le masque de sous-réseau peuvent être réglés à l'aide de ces commandes pour la console. Dans un réseau Ethernet, chaque équipement doit avoir une adresse IP (Internet Protocol) unique. Les appareils devant communiquer entre eux doivent être sur le même sous-réseau.

Note : quand vous effectuez des modifications sur les réglages en page HIQNet, un délai de quelques secondes est nécessaire pour que la modification soit effective. Cela est normal et est dû au temps de configuration de l'interface réseau interne.

Le système de Snapshot permet à l'utilisateur de mémoriser les réglages de la console. Quand un Snapshot est mis en mémoire, il devient partie intégrante d'un Cue : un Cue contient un Snapshot et des événements MIDI et GPIO/HiQnet optionnels. Ces Cues peuvent ensuite être rappelés durant une prestation. Les Cues peuvent être supprimés, copiés et déplacés dans l'ordre de défilement du Show.

Les Cues sont mémorisés dans la mémoire Flash de la console, chaque ensemble de Cues étant conservé comme un Show. Les Shows peuvent être sauvegardés sur un périphérique de stockage de données USB et rechargés depuis celui-ci.

Notez que certains réglages de la console ne sont pas mémorisés dans les Cues, mais sont enregistrés comme partie du Show. Ces réglages ne changent donc pas au cours d'un Show. D'autres réglages ne sont pas enregistrés du tout. Une liste de ce qui est enregistré et de ce qui ne l'est pas est fournie à la fin de ce chapitre.

FILTRAGE DE SNAPSHOT

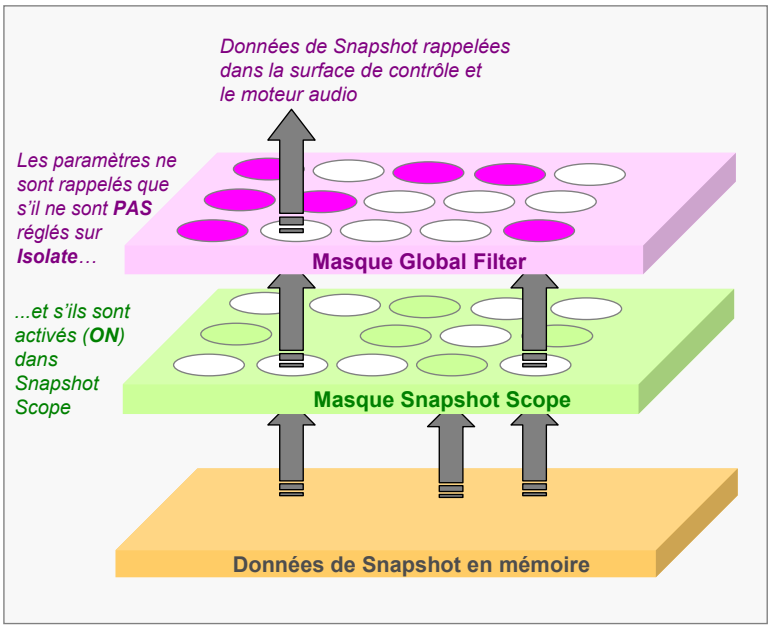
Le filtrage de Snapshot est le rappel sélectif de certains paramètres de Snapshot. Le jeu complet de paramètres est toujours mémorisé, donc le filtrage n'affecte que le rappel des paramètres.

Il y a deux types de filtrage de Snapshot : Snapshot Scope (portée du Snapshot) et Global Filter (filtre global).

Le **Snapshot Scope** est un moyen de sélectionner les paramètres qui seront rappelés à partir des Snapshots. Le Snapshot Scope est mémorisé dans chaque Snapshot. Cela permet de créer des Snapshots spéciaux pour des fonctions spécifiques n'agissant que sur une partie définie de la console.

Global Filter est mémorisé dans le Show et affecte tous les Snapshots. Vous pouvez l'éditer et le mettre en/hors service à l'aide des touches ISO sur les tranches de canal.
Global Filter est utile comme un outil "d'urgence" pour empêcher le rappel de certains paramètres, par exemple en cas d'échange de micro rendant nécessaire un changement de correction ou de défaut quelconque signifiant qu'un canal de rechange doit être utilisé avec tous les paramètres réglés par défaut dans tous les Snapshots.

Tout rappel de Snapshot est soumis à ces filtrages en série (à condition que Global Filter soit activé), donc si un paramètre est filtré par l'un ou l'autre de ces filtres, il n'est alors pas rappelé.

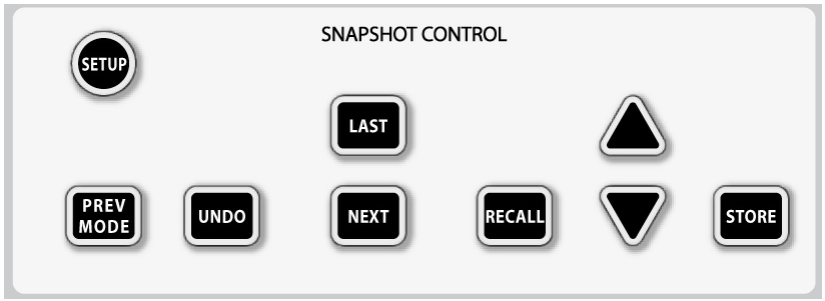


AFFICHAGE ET COMMANDES DE LA FACE AVANT

Les Cues du Show actuellement chargé sont affichés dans la liste des Cues en haut à droite de l'écran. Le titre du Show est également affiché.



Les touches Snapshot/Cue servent comme indiqué ci-dessous.



SETUP

La touche [SETUP] fait s'afficher la page de configuration Setup en écran Master, voir page 15-4.

Prise DATA (sur le panneau principal)

Elle accepte un périphérique de stockage de données USB.

STORE

Presser [STORE] enregistre les réglages actuels de la console dans un nouveau Cue.

UNDO

Presser [UNDO] annule l'effet de la pression sur [RECALL], [NEXT] ou [LAST]. Cela sert si l'une de ces trois touches a été pressée par erreur et si les réglages antérieurs de la console, qui ont été ainsi écrasés, sont nécessaires et n'ont pas encore été enregistrés dans un Cue.

PREV MODE

Pressez la touche [PREV MODE] pour faire passer l'encodeur en mode Preview.
Dans ce mode, les Cues peuvent être rappelés sur la surface de console mais sans pour autant affecter aucun des réglages audio. Voir page 15-15 pour plus de détails.

LAST

La touche [LAST] sert en conjonction avec les informations affichées dans la liste des Cues. Presser [LAST] entraîne le chargement dans la console de tout réglage voulu par le Cue précédent dans la Cue List, c'est-à-dire que la console est configurée conformément aux réglages contenus dans le Cue précédent. Ce Cue devient alors le Cue activé dans la liste.

NEXT

La touche [NEXT] sert en conjonction avec les informations affichées dans la liste des Cues. Presser [NEXT] entraîne le chargement dans la console de tout réglage voulu par le Cue suivant dans la Cue List, c'est-à-dire que la console est configurée conformément aux réglages contenus dans le Cue suivant. Ce Cue devient alors le Cue activé dans la liste.

Les touches [NEXT] et [LAST] sont dupliquées vers l'avant de la console, au-dessus des touches [SOLO CLR] et [GANG]. Par sécurité, ces touches dupliquées ne sont normalement pas activées et doivent être mise en service en page MENU/SETTINGS. Une fois que les touches ont été activées, cela sera mémorisé lors de la sauvegarde du Show.

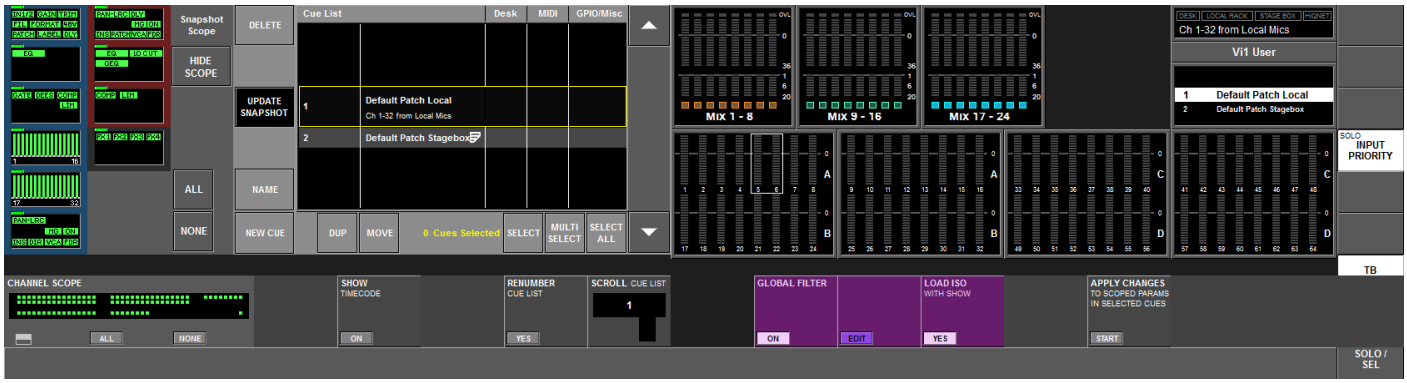
Les touches flèches et RECALL

Les touches [flèche en haut] et [flèche en bas] servent en conjonction avec les informations affichées dans la liste des Cues. Presser n'importe laquelle de ces touches fera défiler la liste vers le haut ou le bas, sans mettre pour autant en œuvre les réglages d'aucun des Cues ainsi parcourus.

Quand le Cue voulu est atteint, l'utilisateur doit presser [RECALL] : cela entraîne le chargement dans la console de tous les réglages mémorisés dans le Cue sélectionné, c'est-à-dire que la console est configurée conformément aux réglages contenus dans ce Cue. Le Cue devient alors le Cue activé dans la liste et le nom du Cue est affiché en texte vert pour l'indiquer.

SETUP

Presser [SETUP] ouvre la page suivante. Cette page peut également être ouverte en touchant la liste des Cues dans le coin supérieur droit de l'écran Master.



Boutons HIDE SCOPE/SHOW SCOPE

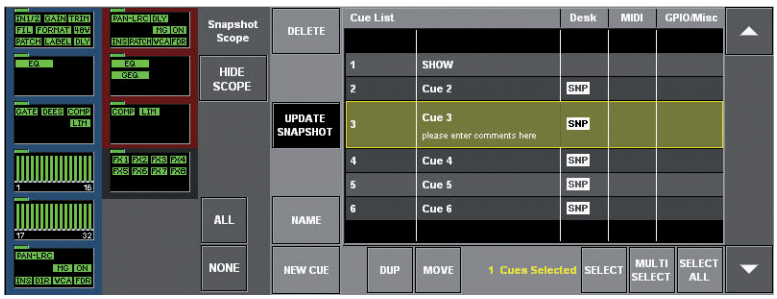
Si le côté gauche de l'écran ci-dessus ne s'affiche pas dans votre console, c'est parce que le Snapshot Scope est masqué afin de simplifier l'affichage pour les niveaux utilisateurs. Si vous désirez voir ces commandes, pressez le bouton <SHOW SCOPE>. Ce réglage d'affichage/masquage est mémorisé dans le Show.

La page principale de la liste des Cues est divisée en trois sections principales. L'affichage de la liste des Cues (Cue List) elle-même ; un jeu de boutons tactiles associé à la liste des Cues et accomplissant diverses opérations d'édition et autres sur la liste des Cues ; et l'interface graphique utilisateur du Snapshot Scope, offrant un moyen de rapidement activer divers groupes de paramètres devant être rappelés par les Snapshots de console pour chaque Cue.

Affichage Cue List

Un Cue est une combinaison réunissant un Snapshot de console, divers types d'événement et quelques notes de type texte. La liste permet aux Snapshots d'être combinés avec des événements transmis et de les organiser dans l'ordre de défilement.

La liste des Cues est mémorisée dans le Show actuel. Cette liste comprend des colonnes avec le numéro de Cue (ou le time code), le nom de Cue, le statut de Snapshot de la console (DESK), le statut d'événement MIDI (MIDI) et le statut d'événement HiQnet (GPIO/misc).



La ligne plus haute avec un cadre jaune située au centre de la liste représente le Cue actuellement sélectionné (ce Cue n'est pas nécessairement celui actuellement rappelé). Dans le Cue sélectionné se trouve un espace supplémentaire pour afficher des notes de type texte qui peuvent être saisies pour donner des informations sur la nature du Cue.

Les colonnes de la liste peuvent afficher diverses icônes représentant les différents types d'événement pouvant déclencher ou être déclenchés par les Cues :



Icône de Snapshot : elle s'affiche dans tous les Cues pour représenter la présence d'un Snapshot de console dans le Cue mais est grisée si le Snapshot de console est localement désactivé dans le Cue. Elle apparaît aussi grisée si la colonne Desk a été globalement désactivée.


Icônes MIDI IN & OUT : ces icônes indiquent la présence d'un événement MIDI valide dans le Cue. L'icône bleue représente un événement d'entrée MIDI (MIDI In), quand un message MIDI peut être utilisé pour rappeler le Cue. L'icône rouge représente un ou plusieurs événements de sortie MIDI (MIDI Out). Ces icônes seront grisées si la colonne MIDI est globalement désactivée ou si MIDI In et/ou MIDI Out ont été désactivés en page MENU/MIDI.



Icônes d'événement GPI/GPO/HiQnet.
Affichées dans la colonne correspondante, ces icônes indiquent si un événement entrant ou sortant a été réglé pour le Cue. Si aucun événement n'a été réglé, l'icône n'apparaît pas. Les icônes apparaissent grisées si la colonne est désactivée. En général, des icônes bleues indiquent des événements entrants et des icônes rouges ou jaunes des événements sortants.

Activation/désactivation globale de commandes à l'aide des boutons d'en-tête des colonnes de liste des Cues
Ces en-têtes de colonne peuvent être touchés pour désactiver une colonne d'événements (tous les événements de ce type sont désactivés pour la totalité de la liste) ou la totalité de la liste des Cues peut être complètement désactivée en touchant l'en-tête de colonne numéro/nom de Cue. Presser les en-têtes de colonne a une action de commutation pour l'activation/désactivation.
Comme avec tous les autres paramètres de la page Cue List, le statut de ces boutons est mémorisé dans le Show actuel.

Bouton d'en-tête de colonne **<Cue List>** : active/désactive le rappel de la totalité de la liste des Cues. En cas de désactivation, la liste des Cues est verrouillée et les Cues ne peuvent pas être rappelés. Le défilement de la liste et l'édition de ces événements restent permis : seules les touches [NEXT], [LAST] et [RECALL] de la surface sont désactivées.

Bouton d'en-tête de colonne **<Desk>** : active/désactive le rappel des Snapshots de console pour tous les Cues.
En cas de désactivation, aucun Snapshot de console ne sera rappelé, même si les Snapshots de console sont activés individuellement dans les Cues. Si un nouveau Cue est créé (par exemple en pressant STORE) alors que la colonne Desk est désactivée, le Cue créé ne comprendra aucun Snapshot de console.

Bouton d'en-tête de colonne **<MIDI>** : active/désactive les événements MIDI entrants et sortants pour tous les Cues. En cas de désactivation, aucun message MIDI ne sera envoyé ni reçu, même si les événements MIDI sont activés individuellement dans les Cues.

Bouton d'en-tête de colonne **<GPIO/Misc>** : Active/désactive les événements GPI entrants et GPO sortants pour tous les Cues. En cas de désactivation, aucun message GPIO ne sera envoyé ni reçu, même si les événements GPI ou GPO sont activés individuellement dans les Cues. Pour HiQnet, aucun message HiQnet ne sera émis, même si des événements HiQnet sont activés individuellement dans les Cues.

Boutons d'édition et de commande

Ces boutons tactiles permettent a) la création de Cues, le défilement de la liste, et b) diverses opérations d'édition sur la liste telles que Delete (supprimer), Move (déplacer), Duplicate (dupliquer), Rename (renommer) etc. Pour permettre ces opérations sur plusieurs Cues à la fois, un jeu de boutons de sélection multiple c) est également prévu.

a) Boutons d'action

Boutons **<FLÈCHE HAUT/BAS>** : font défiler la liste des Cues vers le haut et le bas au moyen du curseur de sélection central. L'action de ces boutons est reprise par les boutons flèche haut/bas de la surface. Le curseur de la liste des Cues indique toujours quel Cue sera rappelé si l'on presse le bouton RECALL de la surface.
La page Cue List principale contient également une indication surlignée en vert indiquant quel est le dernier Cue rappelé.

Bouton **<NEW CUE>** (nouveau Cue) : si le curseur est à la fin de la liste des Cues, presser New Cue crée un nouveau Cue avec par défaut le nom Cue xxx, où xxx correspond au nombre d'éléments existants dans la liste +1. Si le curseur est à un autre endroit dans la liste, un nouveau Cue est inséré à la position suivante dans la liste (voir Numérotation de Cue). Dans les deux cas, un Snapshot de console est également généré et automatiquement associé à ce Cue, et le statut activé/désactivé du Snapshot de console (Desk) est réglé sur ON (activé).
Le statut des événements de tous les autres types est réglé sur désactivé (OFF) et aucun événement n'est assigné. Les réglages de Snapshot Scope sont également mémorisés avec les réglages actuellement affichés, conjointement aux paramètres audio et de surface.

Bouton **<UPDATE SNAPSHOT**> : met à jour uniquement le Snapshot de console associé au Cue, en remplaçant le Snapshot par le statut actuel de la surface. Une fenêtre de dialogue apparaît pour confirmer cette action. Notez que les réglages de Snapshot Scope ne nécessitent pas pour être sauvegardés que l'on presse le bouton Update Snapshot – les changements qui lui sont apportés sont immédiatement stockés.

b) Boutons de fonction d'édition

Bouton **<NAME>** : ouvre le clavier QWERTY permettant de modifier le nom du Cue actuellement sélectionné. Lors de sa création, le Cue se voit par défaut nommer au format "Cue X". Le numéro est automatiquement incrémenté à chaque nouvelle opération de création.

Bouton **<DELETE>** : supprime le ou Cues actuellement sélectionnés. Une fenêtre de dialogue apparaît pour confirmer cette action.

Bouton **<DUP>** : crée une ou plusieurs copies du ou des Cues actuellement sélectionnés. Les copies contiennent tous les aspects du Cue, c'est-à-dire : Snapshot de console et événements.
Les noms des copies ont un "D" ajouté au début du nom de Cue afin de les distinguer des originaux, et ces copies sont placées après l'original.
Si plusieurs Cues non adjacents sont sélectionnés quand on utilise la fonction DUP, les Cues dupliqués apparaissent chacun après leur propre original.

Bouton **<MOVE>** : (à verrouillage) simule la fonction de déplacement par "cliquer et tirer". Quand le verrouillage est activé, un Cue ou un groupe de Cues adjacents présélectionné peut être déplacé dans la liste en utilisant les boutons de défilement ou l'encodeur.
Notez qu'il n'est possible de déplacer qu'une plage de Cues adjacents – l'opération de déplacement Move sera interdite si la sélection active contient des Cues non adjacents lorsque l'on presse Move.

Le bouton <MOVE> est renommé <DROP> après qu'il ait été enclenché et presser <DROP> "déposera" le Cue ou le groupe de Cues à l'endroit situé immédiatement après le dernier Cue visible au-dessus de la barre de sélection. Le numéro de ces Cues déplacés sera recalculé en fonction des règles de numérotation de "Cue inséré" (voir Numérotation de Cue).

c) Boutons de mode de sélection

Bouton **<SELECT>**.
Le bouton SELECT permet de sélectionner un seul Cue ou nimporte quel nombre de Cues adjacents ou non en vue d'opérations de suppression (Delete), duplication (Duplicate) ou déplacement (Move). Il est équivalent au CTL+clic d'un PC sous Windows.

Toucher SELECT change la couleur de fond de la barre de sélection de Cue centrale actuelle de noir à jaune pâle. Le Cue peut être désélectionné en pressant à nouveau SELECT.
Si on fait défiler la liste sur un autre Cue que celui sélectionné, le fond jaune demeure sur le Cue précédemment sélectionné. Un nouveau Cue peut maintenant être choisi en barre centrale et SELECT peut être pressé à nouveau pour ajouter celui-ci.

Pour désélectionner les Cues sélectionnés, il faut ramener chacun un par un en sélection de Cue actuelle et le bouton SELECT doit être pressé pour le désélectionner, sinon vous pouvez tout sélectionner (avec "Select All") puis tout désélectionner (avec "Select None") – voir Select All ci-dessous.

Bouton **<MULTI SELECT>** : toucher le bouton <MULTI SELECT> sélectionne le Cue actuellement surligné en mode verrouillage, comme avec SELECT décrit ci-dessus, mais dans ce cas, la commande de défilement ou les touches flèche peuvent servir à faire défiler la liste pour ensuite sélectionner une plage continue de Cues.

Quand les Cues requis ont été sélectionnés, le bouton MULTI SELECT est désactivé et la plage de sélection demeure en fonction – la plage peut être identifiée par la couleur jaune pâle de tous les Cues sélectionnés visibles.

Une autre plage de Cues, pas nécessairement adjacente à la première, peut être sélectionnée en répétant la procédure ci-dessus dans une autre partie de la liste des Cues. Le champ "éléments sélectionnés" (voir plus loin) vous tient informé du nombre de Cues sélectionnés et est utile quand certaines des sélections se trouvent hors de la fenêtre visible.

Désélection d'une plage de Cues en mode Multiselect
Si n'importe lequel des Cues d'une plage sélectionnée existante se trouve dans la barre de sélection de Cue actuelle, puis si Multiselect est activé, la totalité de la plage de sélection actuelle est annulée, pour permettre de sélectionner une nouvelle plage.

Afin de revenir en arrière et de désélectionner individuellement des Cues, le bouton <SELECT> doit être utilisé comme décrit ci-dessus.

Bouton **<SELECT ALL>** : sélectionne TOUS les Cues de la liste. Quand tous les Cues sont sélectionnés, le bouton se transforme en bouton <SELECT NONE> qui, quand on le presse, désélectionne tous les Cues. Presser deux fois ce bouton peut par conséquent servir de raccourci pour effacer n'importe quelle sélection existante dans la liste des Cues.

Champ **Cue Selected** : un nombre s'affiche à côté du bouton SELECT, indiquant combien de Cues sont actuellement sélectionnés.

NUMÉROTATION DE CUE

NUMÉROTATION DE CUE

De nouveaux Cues qui sont créés à la fin de la liste (selon la position qu'occupe le curseur quand on presse STORE ou NEW CUE) se voient toujours attribuer des nombres entiers.

Insérer des Cues (en en déplaçant un existant ou en créant un nouveau Cue avec le curseur dans la liste) génère toujours un nouveau numéro ayant une ou deux décimales, à environ mi-distance des numéros existants :

1.0
Insert -> 1.5
2.0

1.0
Insert -> 1.25
1.5

DÉPLACEMENT DE CUES

Déplacer des Cues entraîne la renumérotation automatique des Cues déplacés.
L'exemple suivant montre ce qui se produit en matière de numérotation quand les Cues 2 et 3 sont remontés d'un niveau dans la liste des Cues.

Sélectionnez la plage, pressez <MOVE>, faites défiler jusqu'à la position requise, pressez <DROP> (déposer) (les Cues seront renumérotés).

1	cue 1	Baissez les Cues 2 et 3 d'un niveau :	**1** cue 1
2	cue 2		**4** cue 4
3	cue 3		**4.3** cue 2
4	cue 4		**4.6** cue 3
5	cue 5		**5** cue 5

Si certains nombres se retrouvent en doublon après cette opération, cela peut être résolu en sélectionnant une plage plus large que le bloc d'origine et en pressant le bouton Renumber Cue List (renuméroter la liste des Cues).

CUES DUPLIQUÉS

Un Cue dupliqué compte comme un nouveau Cue en matière de numérotation.

RENUMÉROTATION DES CUES

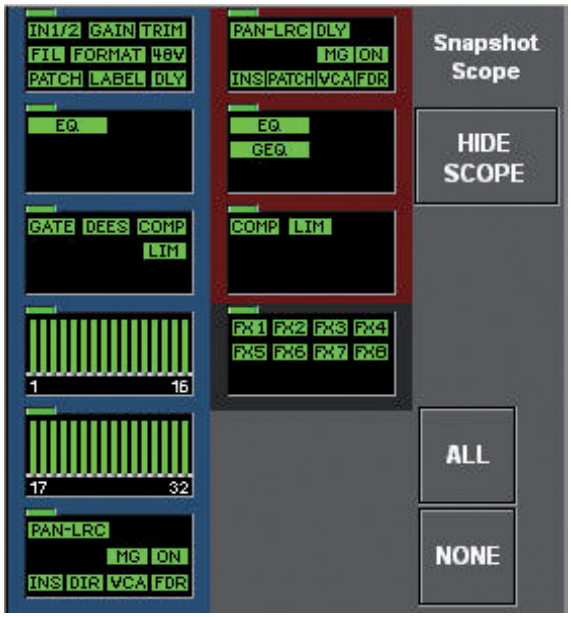
Si des Cues ont été déplacés ou insérés dans la liste des Cues, les numéros de Cue seront un mélange de nombres entiers et de nombres décimaux. La touche RENUMBER CUE LIST {YES} renumérotera les Cues. Presser ce bouton lance une renumérotation de la liste des Cues (colonnes de numéros de Cue), et les Cues sont renumérotés à l'aide de nombres entiers consécutifs.
NOTE : une fenêtre de confirmation affiche "Are you sure you want to renumber the Cue List?" (êtes-vous sûr de vouloir renuméroter la liste des Cues ?) et affiche les boutons tactiles <YES> (oui) et <NO> (non). Cette opération ne peut pas être annulée.

RENUMÉROTATION MANUELLE

Le numéro de Cue peut toujours être modifié manuellement à tout moment en pressant le bouton NAME afin d'ouvrir le clavier QWERTY pour renommer le Cue. Le champ supérieur gauche du clavier permet de sélectionner le numéro de Cue et de saisir un nouveau numéro. Le Cue sera déplacé dans la liste conformément au nouveau numéro donné.

Interface graphique utilisateur Snapshot Scope

Référez-vous à la copie d'écran ci-dessous. Remarquez le bouton <HIDE SCOPE> (masquer Scope). Si l'écran de la Vi n'affiche pas les informations de Scope, pressez le bouton <SHOW SCOPE> (afficher Scope).



L'interface graphique utilisateur Snapshot Scope permet au filtre Snapshot Scope d'être modifié globalement – par bloc de fonctions ou groupe de paramètres et par canal. Les boutons de raccourci de l'interface graphique utilisateur (que nous appellerons dorénavant de son abréviation anglaise GUI) permettent de sélectionner ou désélectionner rapidement <ALL> (tous) ou <NONE> (aucun) des groupes de paramètres dans le Scope.

Les éléments affichés sont divisés en trois catégories : canal d'entrée (bordure de bloc bleue), canal de sortie (bordure de bloc rouge) et effet (bordure de bloc grise). Dans ces catégories, les paramètres sont groupés par blocs de fonctions. Chaque Cue a son propre Snapshot Scope et le statut de Snapshot Scope pour chaque Cue peut être vu dans la GUI Snapshot Scope tout en faisant défiler ou en rappelant les Cues.

Notez que les Cues n'ont pas à être rappelés pour faire cela.

Le Scope de chaque Cue peut être facilement modifié en touchant simplement les champs Scope, pour sélectionner la totalité d'un bloc ou en pressant et en maintenant, pour effectuer un zoom dans un bloc sur les encodeurs VST situés dessous, le toucher d'encodeur ou les boutons VST servant à sélectionner les groupes de paramètres dans le bloc.

Des mini-icônes lumineuses vertes dans la GUI indiquent quels groupes de paramètres sont activés pour le rappel dans le Snapshot correspondant. Notez que ces mini-icônes ne correspondent pas nécessairement exactement à celles des tranches de canal réelles, mais représentent à la place les groupes de paramètres, par exemple dans le bloc Dynamics (traitement dynamique), il y a un groupe de paramètres Gate qui représente les paramètres de canal individuel de seuil, attaque, maintien, relâchement et plage : ces paramètres individuels ne peuvent pas être activés individuellement pour le rappel, ils doivent être sélectionnés en tant que groupe de paramètres.

En statut désactivé, les mini-icônes sont affichées avec une intensité couleur moindre correspondant à leur fonction (par exemple : bleue pour les entrées, vert pour le traitement dynamique etc.), mais dans tous les cas, elles deviennent d'un vert lumineux quand le groupe de paramètres est activé.

En haut à gauche de chaque bloc de fonctions se trouve une LED témoin verte. Elle témoigne de la sélection des paramètres dans le bloc (tous, certains, ou aucun).

Mémorisation de changements apportés aux réglages de Scope

La mémorisation de changements apportés au Snapshot Scope ne se fait PAS de la même façon que pour les autres paramètres de la console, c'est-à-dire qu'il n'est pas nécessaire de presser le bouton <UPDATE SNAPSHOT> (mettre à jour le Snapshot) pour sauvegarder les changements apportés au Scope dans le Cue actuellement sélectionné. À la place, les changements apportés au Scope sont immédiatement sauvegardés dans le Cue où ils sont faits.

Quand un nouveau Cue est créé, en touchant le bouton <NEW CUE> (nouveau Cue), les réglages de Snapshot Scope utilisés pour le nouveau Cue seront les mêmes que ceux actuellement affichés dans le GUI de Scope. Ils peuvent ensuite être édités après création du Cue.

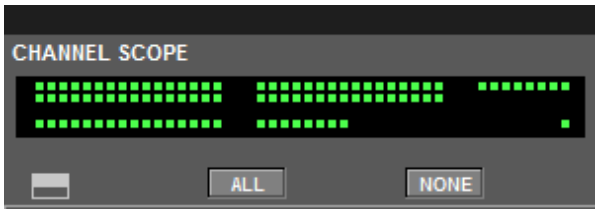
Changements de Scope pour plusieurs Cues
Si plusieurs Cues sont sélectionnés à l'aide de la fonction Multiselect, alors les paramètres de Scope se comportent comme s'ils faisaient partie d'un groupe – changer un paramètre de Scope dans un Cue entraînera le même changement de paramètre dans les autres Cues sélectionnés.
Comme lors d'un groupage normal sur la console, les paramètres de Scope qui étaient déjà réglés sur le statut de paramètre désiré ne changeront pas à moins que le paramètre ne soit ramené à son statut d'origine, auquel cas, ils suivront les changements.

Sélection d'un bloc de fonctions complet :
Une courte pression sur le bloc de fonctions sélectionnera tous les groupes de paramètres du bloc – toutes les mini-icônes passeront en vert lumineux. Autant de blocs de fonctions que nécessaire peuvent être sélectionnés en même temps.

Zoom sur un bloc de fonctions :
Pressez et maintenez le bloc de fonctions pour ouvrir la page de zoom sur les encodeurs VST du dessous et permettre la bascule des éléments individuels dans le bloc. Un bord blanc autour du bloc indique qu'il est sélectionné pour le zoom. Pour sortir, pressez et maintenez à nouveau.

En cas d'activation, le champ VST et la mini-icône du bloc de fonctions passent en vert lumineux.

Sélection par canal des paramètres de filtrage Scope
Juste sous la GUI de Scope se trouve une rangée d'encodeurs VST qui permettent la sélection de canal (entrée et sortie) pour les groupes de paramètres. Cela s'intitule CHANNEL SCOPE.



La section de sélection de canal fonctionne en conjonction avec la sélection de groupe de paramètres dans la GUI de Scope pour qu'un paramètre ne soit activé dans le rappel de Snapshot sur un canal donné que si le paramètre et le canal sont tous deux activés.

La sélection de canal est par conséquent mémorisée avec chaque Cue, comme le statut de groupe de paramètres.
Quand un nouveau Cue est créé, le statut par défaut de sélection de canal est ALL ON (tous activés).

Cette interface utilisateur de sélection de canal est conçue pour permettre une vue d'ensemble des canaux sélectionnés à l'aide d'un affichage de type "matrice à points". Quand on fait défiler la liste des Cues, il est possible de regarder l'affichage par matrice à points et de voir quels canaux sont sélectionnés dans chaque Cue, de la même façon que les groupes de paramètres peuvent être regardés dans la partie supérieure de l'interface utilisateur de Scope.

Le bouton  sert à ouvrir une sous-page (voir ci-dessous) permettant la sélection de canal sur l'écran tactile pour chacune des pages de faders d'entrée A, B, C et D et des pages BUSSES 1-16 et BUSSES 17-24. On les sélectionne par numéro de baie. Les numéros de baie correspondant aux baies de faders d'entrée donnent accès à tous les canaux d'entrée ainsi qu'à tous les bus via les rangées de boutons verrouillables A, B, C, D et VCA MASTERS.

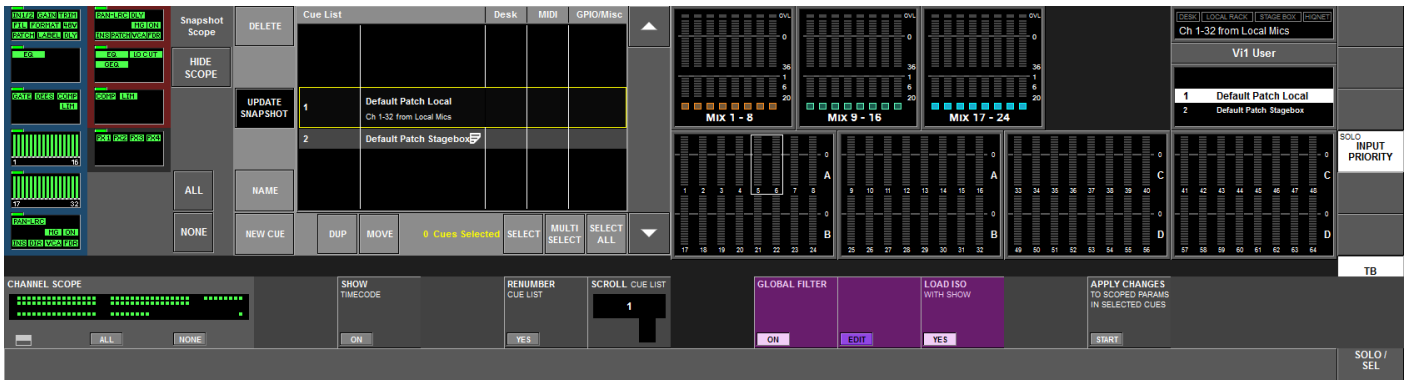


Les boutons <ALL> (tous) et <NONE> (aucun) dans la section VST permettent le réglage et la neutralisation rapide de tous les canaux, bus et Masters VCA, sans ouvrir la sous-page.

Les boutons **SOLO/SEL** des canaux et bus agissent comme un moyen supplémentaire de sélectionner les canaux lorsque la sous-page Channel Scope est ouverte (durant la présentation de la sous-page, la fonctionnalité Solo se trouve désactivée).

SCROLL CUE LIST (Défilement de la liste des Cues)

L'encodeur SCROLL CUE LIST est toujours affiché en bas à droite de la liste des Cues et offre une alternative plus rapide pour le défilement de la liste que les barres de défilement situées sur le côté droit de l'écran tactile.



SHOW TIMECODE (Afficher le timecode)

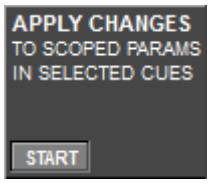
Quand elle est activée, la touche SHOW TIMECODE <ON> remplace dans la colonne de gauche de la liste des Cues le numéro de Cue par la valeur de timecode de déclenchement, s'il y en a une de réglée.

SORT BY TIMECODE (Tri par timecode)

Si plusieurs Cues se sont vu assigner une valeur de timecode de déclenchement, presser la touche {SORT BY TIMECODE} permet de reclasser automatiquement les Cues par ordre de timecode. Les Cues qui ne possèdent pas de valeur de déclenchement par timecode sont réunis à la fin de la liste et rangés par ordre numérique.

APPLY CHANGES TO SCOPED PARAMS IN SELECTED CUES (Appliquer les changements aux paramètres de Scope dans les Cues sélectionnés)

Le logiciel permet de copier les réglages de commande existants sur la surface dans un ou n'importe quel nombre de Cues dans la liste des Cues. Il est possible de définir quelles seront les commandes mémorisées parmi les réglages actuels de la surface et quels Cues vous voulez actualiser avec ces réglages de commande.

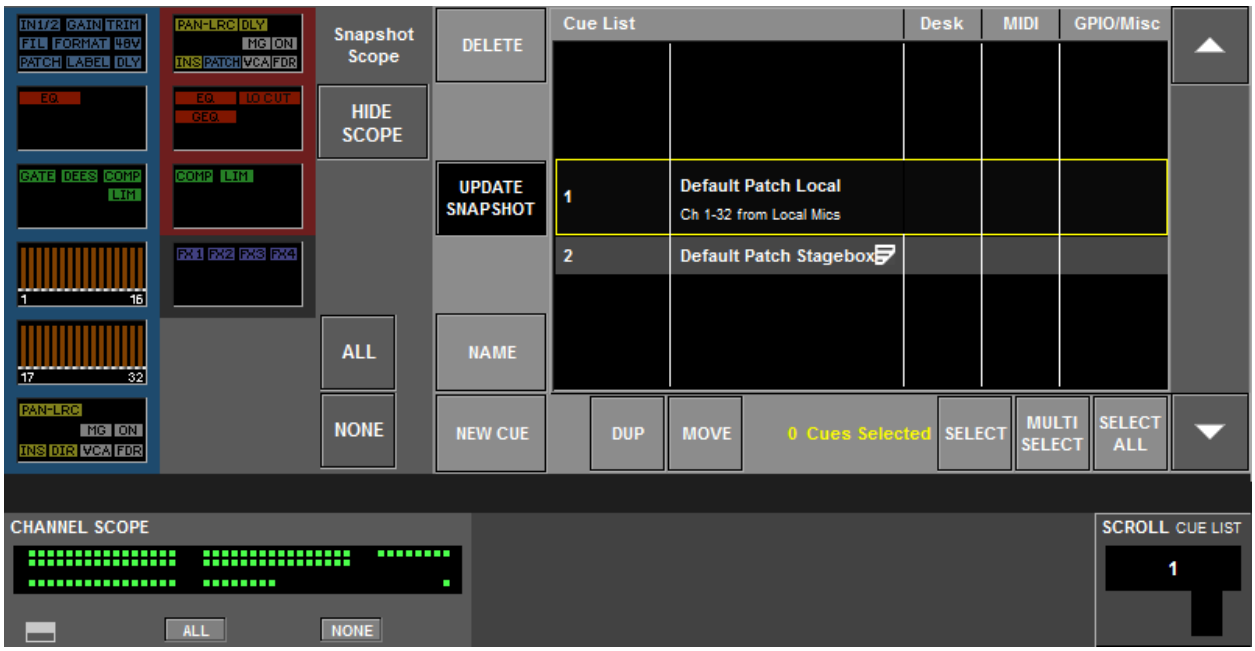


Les changements apportés aux Cues seront "absolus", c'est-à-dire que le réglage d'origine de ce paramètre sera remplacé par le nouveau réglage.

Lancez la procédure en vérifiant que les paramètres que vous voulez appliquer sont bien réglés sur la surface. Ils n'ont pas à être déjà mémorisés dans un Cue existant.

Pressez le bouton START dans le champ Apply Changes qui se trouve en rangée inférieure des commandes Vistonics sous la liste des Cues.

Cela ouvre sur la gauche de la liste des Cues le panneau de sélection Scope – qui sert maintenant à choisir quels seront les paramètres de la surface à copier dans les autres Cues. Vous remarquerez que le panneau Scope apparaît avec tous les paramètres désélectionnés, mais tous les canaux sélectionnés, ce qui doit accélérer le processus de sélection. Dans l'exemple, seul le correcteur du canal 24 a été sélectionné.

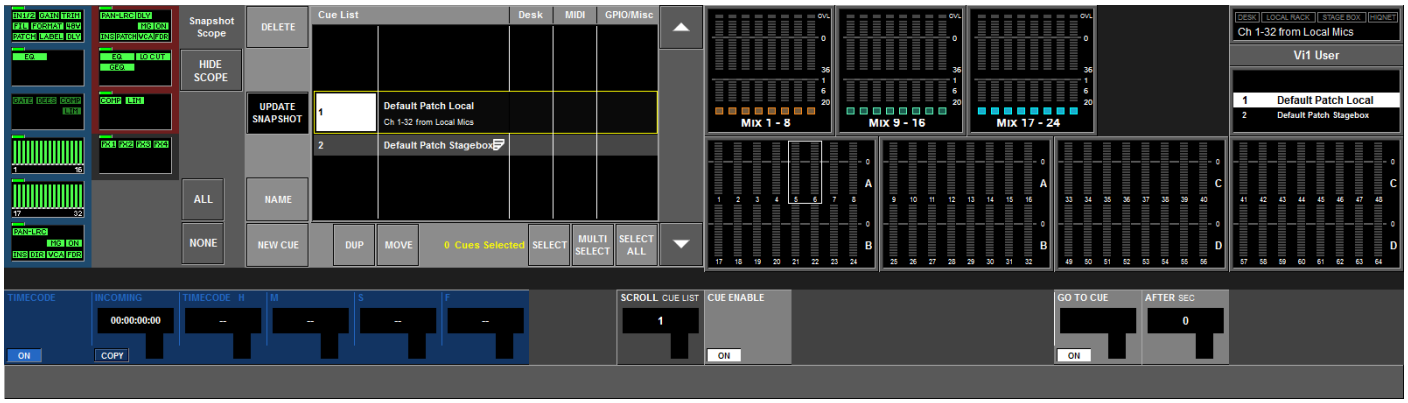


Après avoir pressé le bouton START, vous verrez également un champ supplémentaire apparaître à droite du bouton START, avec les instructions de base pour appliquer les changements et un bouton APPLY (appliquer).

Une fois que vous avez sélectionné les paramètres dans le panneau de sélection Scope, sélectionnez les Cues que vous voulez actualiser en utilisant les boutons SELECT, MULTISELECT ou SELECT ALL sous la liste des Cues. Quand vous êtes satisfait de votre sélection, pressez le bouton APPLY. Vous avez encore à cet instant une autre chance de faire des changements ou d'annuler la procédure, puisqu'une fenêtre de dialogue apparaît pour vous demander de confirmer que vous voulez actualiser les Snapshots dans les Cues sélectionnés.

Touchez YES pour terminer l'opération ou NO pour revenir à l'étape de sélection. Quand vous pressez YES, la table entre dans un processus automatisé par lequel les Cues sont rappelés et automatiquement actualisés. Vous verrez s'afficher une fenêtre de progression pendant que cela se fait. Notez que vous verrez pendant ce temps les commandes bouger sur la surface mais sans que cela n'entraîne ***aucun changement audio***.

PAGE CUE LIST – Champ de numéro de Cue touché



Toucher la zone de numéro du Cue surligné fait passer les encodeurs Vistonics du dessous dans un nouveau mode permettant la modification de paramètres spécifiques ayant trait à ce Cue.

Touche **CUE ENABLE {ON}** : active/désactive le rappel de ce Cue dans la liste. Sur OFF, le Cue est sauté dans la liste, si les touches [NEXT] (suivant) et [LAST] dernier) sont utilisées pour rappeler successivement les Cues. Le Cue peut toujours être sélectionné par les touches de défilement ou flèches haut/bas sur la surface (pour permettre l'édition des propriétés) mais ne peut pas être rappelé par pression de la touche [RECALL] (c'est-à-dire qu'aucun Snapshot de console n'est rappelé, aucun événement n'est généré).
Sur OFF, tout le Cue apparaît grisé dans la liste des Cues.

SÉQUENCEUR
La fonctionnalité séquenceur permet le déclenchement automatique d'un autre Cue après un temps de retard préréglé par rapport au rappel de ce Cue. De cette façon, plusieurs Cues peuvent être "enchaînés".

Touche **GO TO CUE {ON}** : active/désactive la fonction séquenceur.

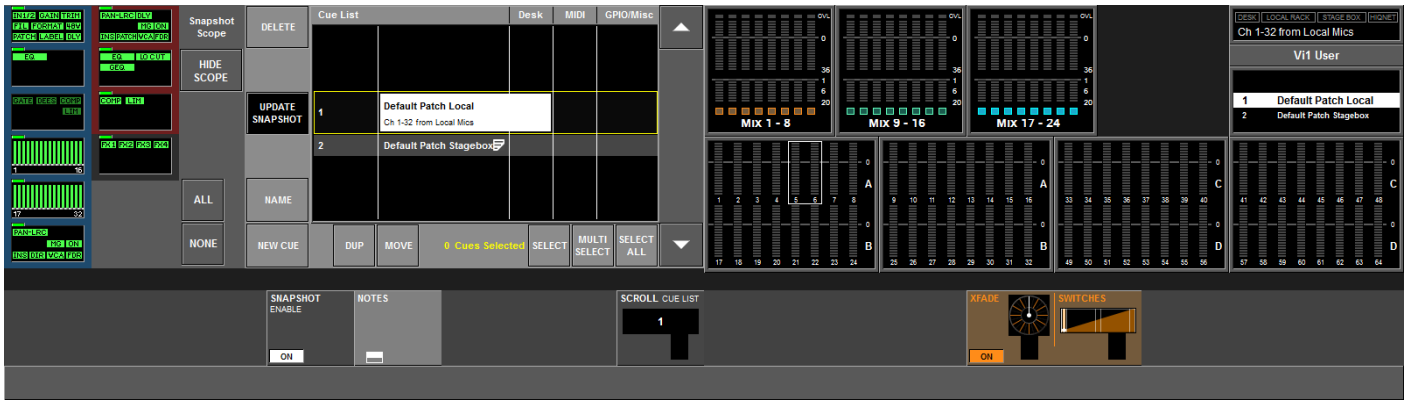
Encodeur **GO TO CUE** : sélectionne le numéro du Cue qui sera déclenché après l'intervalle de temps réglé (les numéros dans le champ correspondent aux numéros actuels dans la liste des Cues).

Encodeur **AFTER SEC**: : règle le temps au bout duquel le Cue spécifié dans le champ GO TO est rappelé. Plage : 0- 30 s, par paliers de 0,5 s.

Encodeurs **TIMECODE** : permettent de régler une valeur de timecode MIDI (heures:minutes:secondes: images). Le Cue sera automatiquement rappelé lorsque la valeur de timecode ainsi réglée sera reçue en entrée MIDI, si le bouton ON est activé. Il existe également un commutateur global Timecode ON en page Menu \MIDI qui doit être activé pour que le déclenchement par timecode se fasse. La cadence d'images du timecode est automatiquement détectée et la valeur du timecode reçu est affichée dans le champ INCOMING (entrant).

La touche {COPY} transfère la valeur du champ INCOMING aux encodeurs.
La touche **{STEAL}** devient active si la valeur de timecode entière correspond à une valeur déjà assignée à un autre Cue. Presser {STEAL} réassigne cette valeur au Cue actuel. La valeur par défaut de tous les champs sera "-" (= pas de valeur). Les valeurs seront grisées si elles correspondent à la valeur d'un autre Cue.

PAGE CUE LIST - Champ de nom de Cue touché



Toucher la zone de nom du Cue surligné fait passer les encodeurs Vistonics du dessous dans un nouveau mode permettant la modification de paramètres spécifiques ayant trait à ce Cue.

Touche **SNAPSHOT ENABLE - {ON}** : active/désactive le rappel du Snapshot de console dans ce Cue. En cas de non-réglage sur ON, l'icône SNAP de la liste des Cues est grisée.

Touche de **sous-page NOTES** : ouvre/ferme le clavier QWERTY et permet de saisir des notes de texte qui seront affichées dans le champ Cue surligné en page Liste des Cues, et également (sous forme abrégée) dans la zone de messages au-dessus de l'affichage de liste des Cues en écran VST de baie de contrôle principal.

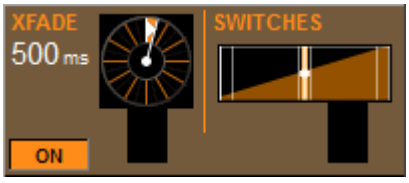
XFADE - Crossfade de Snapshot
Le crossfade de Snapshot (fondu enchaîné) permet que le rappel d'un Snapshot de console se fasse en un temps prédéfini plutôt qu'instantanément. L'intervalle peut être réglé de 0,1 à 30 secondes, par paliers de 0,1 seconde, à l'aide de la commande de temps XFADE (crossfade). Ce paramètre s'applique globalement à tous les paramètres de tous les canaux de la console (il n'est pas possible de régler des valeurs de crossfade différentes pour chacun des canaux.

La plupart des paramètres audio "variables" de la console qui sont inclus dans les Snapshots seront inclus dans le crossfade, les exceptions étant listées ci-dessous.

- Fréquences de correcteur et de coupe-bas/haut
- Tous les paramètres d'effet Lexicon

Tous les paramètres commutés, plus les exceptions listées ci-dessus, auront leurs valeurs changées à un des trois points du crossfade : au début, au milieu ou à la fin. Cela se règle globalement pour tous les paramètres via la commande "Switches".

Pour régler la durée de crossfade d'un Cue spécifique, pressez le bouton SETUP dans la zone Snapshot Control de la surface de contrôle afin d'ouvrir la page Cue List puis sélectionnez le Cue requis à l'aide des barres de défilement ou des touches flèche haut/bas, et touchez la zone de nom du Cue actuellement sélectionné au centre de la liste des Cues.



Le temps sélectionné avec la commande XFADE sous la liste des Cues sera le temps nécessaire à la console pour passer de son état actuel à l'état voulu par le Snapshot du Cue sélectionné. En d'autres termes, la durée de XFADE peut être comparée à un temps "d'arrivée" pour le Cue.

Chaque Cue peut avoir son propre temps d'arrivée réglé à l'aide de la commande XFADE.

Le crossfade peut être désactivé sans affecter sa durée en utilisant le commutateur ON/OFF. Une icône s'affiche dans la liste des Cues à côté de l'icône de Snapshot de console si une durée de crossfade a été validée pour ce Cue.

Emploi d'un crossfade et du chaînage de Cues pour créer des "Cues pseudo-dynamiques"

Utiliser la fonction de chaînage de Cues (Cue Chain) en conjonction avec la fonction crossfade permet l'obtention d'une approximation d'automation de faders à Cue "dynamique". L'emploi de la fonction Snapshot Scope pour contrôler ce qui est rappelé dans chaque Cue peut également servir à obtenir différentes durées de crossfade sur différents canaux si cela est nécessaire.

Pour cela, essayez de fractionner la totalité du mouvement de fader requis en plusieurs sections et faites les Cues correspondants aux points de début et de fin de chaque section. Puis chaînez les Cues entre eux à l'aide du paramètre "Go To Cue" dans la liste des Cues (pour trouver ces paramètres, ouvrez la page Cue List et touchez le côté gauche de la barre de Cue actuellement sélectionnée dans la liste).

SWITCHES (Commutateurs)
La durée de fondu est globale pour tous les canaux, et cette commande détermine si la commutation des paramètres s'effectue au début, au milieu ou à la fin du fondu.

Mode Preview de Snapshot

Le mode Preview de Snapshot permet de rappeler des Snapshots sur la surface de contrôle sans que cela n'affecte l'audio passant par le cœur DSP et c'est donc un moyen pratique de vérifier durant un spectacle ce qui sera rappelé dans un Cue.

Quand la console est en mode Preview, la surface de contrôle est effectivement sortie du cœur DSP pour que les Cues existants puissent être rappelés ou modifiés ou que de nouveaux puissent être créés, tout cela sans aucun effet sur l'audio qui continue à utiliser les réglages qui étaient actifs au moment où le mode Preview a été enclenché.

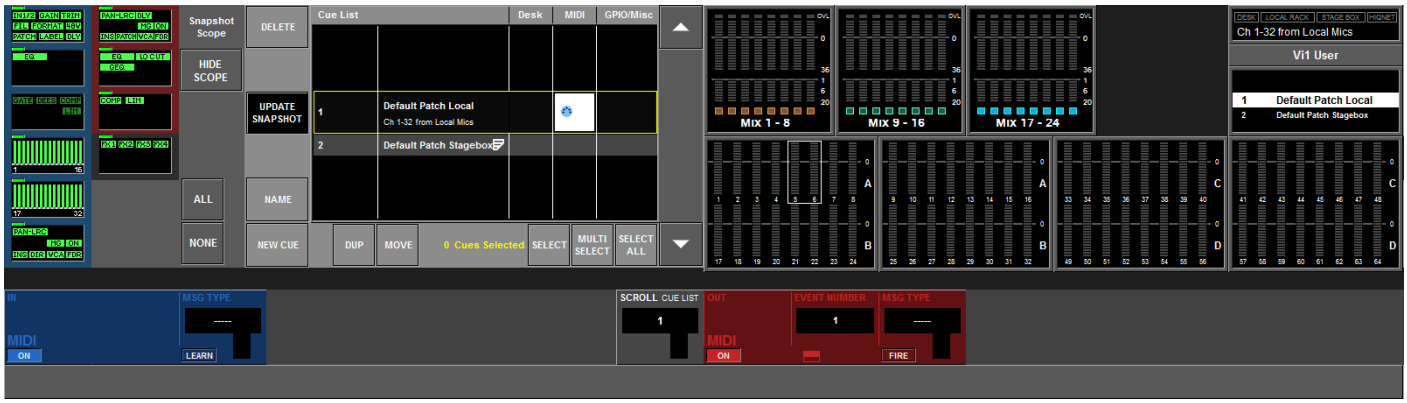
Quand le mode Preview est abandonné, la surface retrouve automatiquement l'état qui était le sien au moment où le mode Preview a été enclenché (ON) – ce qui signifie qu'elle est de nouveau en prise avec l'audio.

Quand la console est en mode Preview, aucun contrôle audio n'est possible donc le bouton PREVIEW lui-même clignote et un bandeau rayé jaune/noir est affiché à titre d'avertissement en travers du bas de tous les écrans tactiles de baie d'entrée.

Si vous avez apporté des changements aux paramètres de console en mode Preview et si vous voulez les conserver, vous devez soit actualiser un Snapshot existant soit en créer un nouveau, sinon les changements effectués seront perdus lorsque vous quitterez le mode Preview.

Vous pouvez aussi utiliser le mode Preview pour "verrouiller" l'audio avant de passer à un nouveau fichier Show – les réglages audio resteront tels que dans l'ancien Show et lorsque vous quitterez le mode Preview, les réglages du nouveau Show s'appliqueront à l'audio.

PAGE CUE LIST - Champ MIDI touché



Cette page affiche les commandes de configuration pour un message MIDI entrant unique qui peut déclencher le rappel du Cue actuel, et jusqu'à 20 événements MIDI sortants pouvant être envoyés au rappel du Cue actuel.

Configuration d'entrée MIDI (MIDI IN)

Touche **{ON}** : active/désactive le déclenchement de rappel de ce Cue par les paramètres MIDI sélectionnés lorsqu'ils sont reçus en entrée MIDI. Sur OFF, le Cue actuellement sélectionné ne peut pas être déclenché par un événement entrant.
La touche ALL MIDI In {ON} en page Menu principal\MIDI doit également être activée pour que les messages soient reçus.

Encodeur **MSG TYPE** : définit le type de message MIDI reçu pour ce Cue. Voir page 22-5 pour les types de message, la façon dont ils s'affichent et s'ils sont utilisés pour la réception, la transmission ou les deux.
Encodeur **VALUE 1** : règle la première valeur pour le type de message sélectionné (le nom du champ peut dynamiquement changer pour refléter le type de paramètre réel en fonction du type de message sélectionné).
Encodeur **VALUE 2** : règle la deuxième valeur pour le type de message sélectionné (nom de champ comme ci-dessus).
Le deuxième valeur ne s'applique pas à tous les types de message, auquel cas un champ vide est alors affiché.
Encodeur **CHANNEL** (canal): permet de régler le canal MIDI servant au rappel de ce Cue. La plage de valeurs commence par "No Device" (pas de périphérique), puis 1-16 et enfin "Global" mais la valeur affichée pour 1-16 est prise dans le champ Device Name (nom de périphérique) de la liste des périphériques en réception MIDI (voir page 21-1, Page menu principal\MIDI). La liste des périphériques permet d'associer un nom sous forme de texte aux canaux MIDI en vue de plus facilement identifier les périphériques sélectionnés.

Touche **{REC}** : quand elle est active, l'entrée MIDI de la console "scrute" les messages entrants sur tous les canaux et lorsqu'elle reçoit le premier d'entre eux qui correspond à un type d'événement de déclenchement pris en charge, elle remplit automatiquement les champs Channel, Msg Type et Value 1et 2 en fonction du message reçu. Tout paramètre précédent est écrasé sans avertissement. La touche {REC} se désactive automatiquement quand un message valable a été reçu ou quand on ferme la page MIDI (note : les messages de système exclusif (SysEx, MMC ou MSC) ne sont pas pris en charge par la fonction REC).

Touche **{STEAL}** : n'apparaît que si exactement la même combinaison de type de message, canal et valeurs 1, 2 (tous ces paramètres doivent correspondre) a été configurée comme déclencheur pour un autre Cue. Presser la touche {STEAL} quand elle est visible réassigne automatiquement les paramètres assignées au Cue actuel.

Les réglages par défaut mémorisés dans le Show actuel sont :

Touche ON = OFF
Channel = "No device"
Touche REC = OFF
MSG Type = vide
Value 1&2 = vide

Configuration de sortie MIDI (MIDI OUT)

La configuration de sortie MIDI diffère de celle de l'entrée car au lieu d'un seul événement pour le Cue, il existe une "liste d'événements" par Cue pouvant atteindre 20 événements à transmettre.
Chacun des événements peut être transmis sur n'importe lesquels des 16 canaux MIDI par le port MIDI OUT.

Touche **{ON}** : active/désactive la transmission de l'événement MIDI sélectionné lors du rappel du Cue actuellement sélectionné (valeur indépendante pour chacun des 20 événements).
La touche ALL MIDI Out {ON} en page Menu principal\MIDI doit également être activée pour que les messages soient transmis.

Encodeur **EVENT NUMBER** (numéro d'événement) : fait défiler les 20 événements MIDI OUT disponibles pour chaque Cue et permet aux paramètres d'événement d'être visualisés ou édités avec les autres encodeurs VST.

Touche de sous-page **EVENT NUMBER** : ouvre la sous-page Event List (Liste des événements, voir la copie d'écran en page 15-19). Bien que les 20 événements puissent être configurés par paramètre à l'aide des encodeurs VST, et en faisant défiler les numéros d'événement, la liste des événements facilite la visualisation d'un coup des 20 événements et de leurs paramètres sous forme d'un tableau.

Encodeur **MSG TYPE** : définit le type de message MIDI envoyé pour le numéro d'événement sélectionné. Voir Chapitre 21 pour les types de message, la façon dont ils s'affichent et s'ils sont utilisés pour la réception, la transmission ou les deux.
Encodeur **VALUE 1** : règle la première valeur pour le type de message sélectionné (le nom du champ peut changé pour refléter le type de paramètre réel en fonction du type de message sélectionné).

Il existe deux cas particuliers pour le paramètre MSG Type – MMC Locate (calage par MMC) et SysEx (système exclusif) – qui ne peuvent pas être pris en charge par les champs de valeur 1 et 2.

Ces deux cas entraînent également le remplacement du paramètre Channel par DEVICE ID (identifiant de périphérique), sélectionné depuis la liste globale des identifiants de périphériques transmetteurs dans la page Menu\MIDI).

Quand un type de message **MMC Locate** est sélectionné, les champs de valeur 1 et 2 sont remplacés par 4 champs permettant la saisie de la valeur de timecode.

Quand le type de message **SysEx** est sélectionné, le champ de valeur 1 change pour inclure une touche de sous-page qui ouvre le clavier QWERTY et permet la saisie de la chaîne de caractères au format hexadécimal. Quand la chaîne est plus grande que le nombre de caractères affichables dans le champ VST, elle est abrégée par "..." – voir ci-dessous.



Encodeur **CHANNEL** (canal): permet de régler le canal de "transmission" MIDI pour le numéro d'événement actuellement sélectionné. La plage de valeurs commence par "No Device" (pas de périphérique), puis OUT 1:1-16 et OUT 2: 1-16 et enfin "Global", mais la valeur affichée pour OUT 1:1-16 et OUT 2: 1-16 est prise dans le champ Device Name (nom de périphérique) de la liste des périphériques MIDI en page menu principal\MIDI).

La liste des périphériques permet d'associer un nom sous forme de texte aux canaux MIDI en vue de plus facilement identifier les périphériques sélectionnés.

Notez que quand le type de message sélectionné a un identifiant de périphérique (Device ID) plutôt qu'un canal MIDI (ce qui est le cas uniquement quand MSG Type est réglé sur MMC Locate, SysEx ou Go to Cue) alors l'identifiant de périphérique (Device ID) sera affiché à la place du canal.

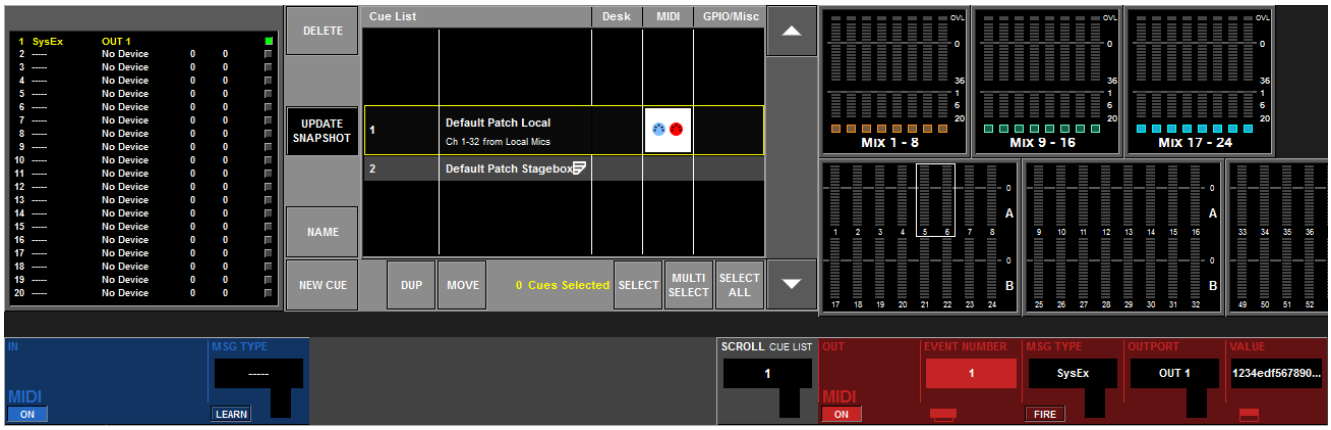
Touche **{FIRE}** : la presser transmet l'événement MIDI affiché en vue d'un test durant la configuration de l'équipement. Seul l'événement actuellement sélectionné dans la liste des 20 est transmis.

Encodeur **SCROLL CUE LIST** : permet de faire défiler la liste des Cues quand la page EDIT MIDI est ouverte, ce qui permet de comparer les configurations d'événement entre les Cues.

Les réglages par défaut mémorisés dans le Show actuel sont (pour chacun des 20 événements) :

Touche ON = OFF
Channel = "No device"
MSG Type = vide
Value 1&2 = vide

PAGE CUE LIST - Champ MIDI touché et liste des événements ouverte



Presser la touche de sous-page dans le champ VST EVENT NUMBER (numéro d'événement) ouvre la sous-page Events (événements), qui est affichée sur la gauche de la liste des Cues (Cue List).

Notez que les événements seront transmis selon l'ordre de leur apparition dans la liste (c'est-à-dire avec le numéro 1 en premier) bien que la transmission des 20 événements soit quasi simultanée. Toutefois, l'ordre peut être important : si par exemple vous désirez caler une machine de lecture sur une valeur de time code puis lancer sa lecture, la commande Locate doit être placée avant la commande Play.

La page affiche tous les événements de sortie MIDI qui ont été configurés pour le Cue actuellement sélectionné (jusqu'à 20 événements).

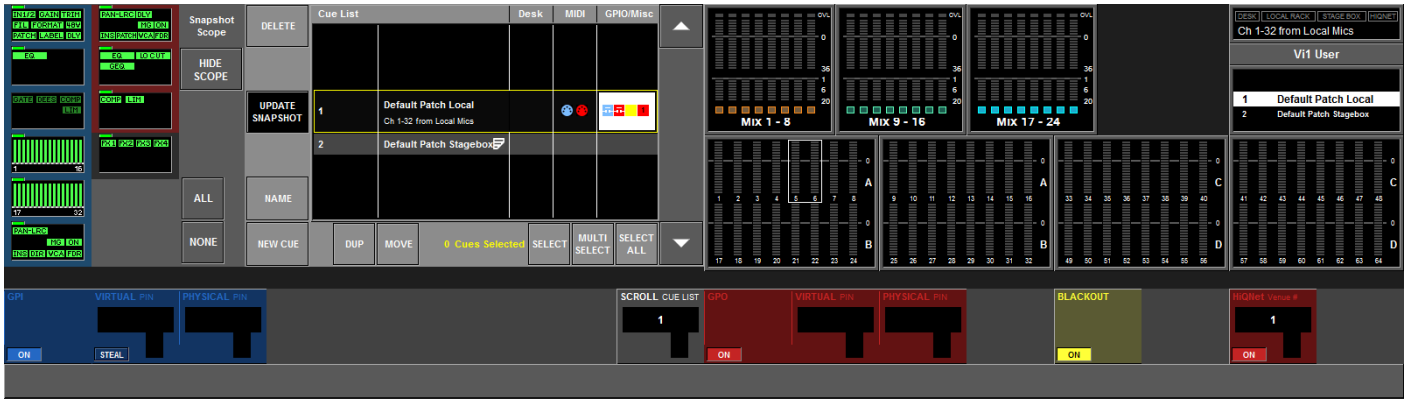
L'encodeur {SCROLL CUE LIST} peut servir à faire défiler la liste des Cues pendant que la sous-page des événements est ouverte. De cette façon, il est facile de comparer les configurations d'événements MIDI pour différents Cues.

Si plus de 20 événements sont nécessaires, la fonction séquenceur (voir page 15-13) peut être utilisée pour "chaîner" plusieurs Cues à partir d'une seule commande de rappel (Recall).

La sous-page se ferme en pressant la touche sous-page (il n'y a pas de bouton EXIT).

PAGE CUE LIST - Champ GPIO/Misc touché

Note : la fonctionnalité GPIO n'est disponible sur la Vi1 que si un rack de scène est relié ou si une carte GPIO est montée dans le slot d'option D21m.



Touche **GPI** {ON} : active/désactive le rappel du Cue actuel par le signal GPI défini.

Encodeur **VIRTUAL PIN** : permet à une broche GPI virtuelle de liste des Cues d'être sélectionnée comme source de déclenchement. La broche virtuelle doit être assignée à une broche réelle (physique) en page GPIO. L'affichage du numéro de broche virtuelle est grisé si cette broche est déjà utilisée par un autre Cue.

Touche **{STEAL} :** ne s'affiche que si la broche virtuelle sélectionnée est déjà assignée à un autre Cue. Presser la touche STEAL réassigne la broche virtuelle au Cue actuel (sans fenêtre préalable d'avertissement).

Champ **PHYSICAL PIN** : affiche le numéro de la broche physique actuellement assignée à la broche virtuelle sélectionnée (affichage uniquement). S'il n'y a pas de broche physique assignée, ce champ est vide.

Touche **GPO** {ON} : comme ci-dessus, mais pour les événements GPO sortants. Les broches GPO virtuelles doivent être configurées en page GPIO.
Il n'y a pas besoin de touche STEAL sur les GPO puisque plusieurs Cues peuvent être assignés à la même broche virtuelle. Notez que bien qu'il n'y ait qu'une seule broche virtuelle par Cue, une broche virtuelle peut être assignée à n'importe quel nombre de broches physiques en page de configuration GPIO.

Touche **HiQnet {ON}** : active/désactive la transmission du message de changement de site (Venue) HiQnet assigné au rappel de ce Cue.

Encodeur **HiQnet** : permet la sélection du numéro de changement de site (Venue Change) qui sera transmis par le port Ethernet HiQnet au rappel de ce Cue.

Notez que l'adresse IP de la console doit être configurée afin de pouvoir utiliser la fonctionnalité HiQnet. Ces paramètres sont disponibles en page Menu\system\HiQnet (voir Chapitre 14).

Global Filter (filtre global)

Fonctionnalité des touches ISO

Les touches [ISO] sur les tranches de canal d'entrée et de sortie de la console ont 3 états : 2 états ON et 1 état OFF.
Presser la touche passe en revue ces états selon le cycle OFF, ON1, ON2, OFF, ON1 etc.
Notez que l'état ON2 n'existe que si une isolation partielle a été configurée sur la tranche (avec la fonctionnalité presser et maintenir – voir ci-dessous).

État OFF : (touche éteinte) : pas d'isolation d'aucun paramètre.
État ON1 : (touche allumée) : isolation totale du canal – cadre violet autour du canal/bus.
État ON2 : (touche allumée) : isolation partielle activée sur la tranche, si cela a été configuré à l'aide d'une des deux méthodes suivantes : presser et maintenir ou mode d'édition de filtre global. Indiqué par l'affichage en violet des paramètres individuels sélectionnés.

Fonctionnalité presser et maintenir la touche ISO

Pour une isolation partielle : maintenez enfoncée une touche [ISO] et appliquez une courte pression au bloc de fonctions VST pour sélectionner la totalité du bloc. Un large témoin violet de style LED affiche à l'écran l'état de bloc isolé.

Si vous n'avez PAS déjà zoomé sur le bloc de fonctions, il est possible de maintenir la touche [ISO] puis de presser et maintenir le bloc de fonctions durant 2 secondes afin d'activer le mode zoom.

Si vous avez déjà zoomé sur le bloc de fonctions, les paramètres individuels peuvent être touchés (ou la touche VST adjacente pressée) et le texte identifiant le paramètre passera en violet pour indiquer la sélection.
La couleur de ce paramètre dans le champ tactile de bloc de fonctions passera au violet pour indiquer l'isolation au niveau paramètre.

Commutateur Global Filter ON/OFF

Un jeu de commandes Master pour le filtre global se trouve dans la zone VST de l'écran Cue List.
La touche Master Global Filter {ON} permet si nécessaire de temporairement désactiver tous les réglages du filtre global sur tous les canaux.



La touche Master Global Filter {ON} bascule sur ON dès que n'importe quelle touche ISO de la console est pressée. Si Global Filter est alors commuté sur OFF, l'état d'isolation et toutes les indications concernant celle-ci sur la surface sont supprimés (y compris l'allumage des touches [ISO] et les graphiques Vistonics violets). L'état de ceux-ci sera toutefois conservé en mémoire, ce qui permet de les réactiver ultérieurement.

Si Global Filter est de nouveau basculé sur ON, sans presser entre temps aucune touche [ISO], alors l'état du filtre sera restauré sur la surface à partir de la mémoire.

Effacement du filtre global

Si la touche Global Filter {On} est sur OFF, presser n'importe quelle touche [ISO] locale (pression longue ou courte) effacera tout filtre global déjà réglé pouvant être conservé en mémoire et lancera un "nouveau" filtre global sur la surface avec les paramètres nouvellement sélectionnés.

Le commutateur Global Filter On de la page Cue List passera automatiquement à l'état ON lors de la sélection du premier paramètre.

Les réglages de filtre global sont indiqués sur les écrans Vistonics au moyen de la couleur violette, comme suit :

Un cadre violet complet autour d'un canal d'entrée ou bus de sortie = isolation de la totalité du canal/bus

Un large indicateur violet de type LED en haut à gauche d'un bloc de fonctions = isolation de la totalité du bloc de fonctions

Un large indicateur violet de type LED étroit en haut à gauche d'un bloc de fonctions et des icônes individuelles de paramètre en violet dans le bloc de fonction = isolation de certains paramètres

Noms de paramètre en violet dans un bloc de fonctions sur lequel on a zoomé = isolation d'un paramètre

Une barre violette horizontale en travers des écrans (exceptée la baie de contrôle) indique que la totalité de la console est en mode d'édition de filtre global (voir plus loin).

* Note : s'il n'y a pas d'effet (FX) assigné à un bus de sortie, le cadre violet n'englobe pas le bloc de fonctions FX.

Rappelez-vous que le filtre global de la console peut également être modifié directement sur la surface de la console, sans perdre le contrôle de la majorité de la surface, en utilisant les touches [ISO], comme décrit en page précédente.

En conjonction avec la fonction Gang, les touches [ISO] permettent de rapidement activer/désactiver l'isolation (filtre global) de groupes horizontaux de canaux, de blocs de fonctions ou de paramètres individuels.

Mode d'édition de filtre global

La touche {EDIT} GLOBAL FILTER (voir Fig 15-18) fait passer la totalité de la console en mode d'édition, ce qui revient à "presser et maintenir toutes les touches ISO en même temps" (les touches ISO continuent de fonctionner mais uniquement avec leur fonction "tout isoler sur ce canal" dans ce mode d'édition. Il n'y a pas de véritable fonctionnalité presser et maintenir ISO dans ce mode – cela n'est pas nécessaire.

Dans ce mode, les barres horizontales traversant tous les écrans VST (sauf la baie de contrôle) abandonneront leur couleur normale (bleu ou rouge) pour le violet, afin d'indiquer que l'audio ne peut plus être contrôlé depuis les écrans VST.

La sélection des blocs de fonctions ou des paramètres individuels se fait alors comme suit : touchez le bloc de fonctions d'une courte pression pour sélectionner la totalité du bloc (ce qui est indiqué par le large indicateur violet) ou pressez et maintenez le bloc de fonctions pour passer en mode zoom, dans lequel les paramètres individuels peuvent être sélectionnés en les touchant (ou au moyen d'une touche VST).

Notez que les paramètres de filtre édités ici sont les mêmes que ceux réglés par la méthode "maintenir la touche [ISO]" déjà décrite.

La raison d'être de ces deux méthodes d'édition des mêmes paramètres (utiliser localement ISO ou utiliser globalement le mode d'édition du filtre global) vient du fait que si la méthode ISO autorise un contrôle très rapide et immédiat du filtrage de canal, même en utilisant la fonction Gang en complément pour rapidement régler les filtres sur la totalité de la console, s'il y a beaucoup de paramètres à régler en mode isolation, le verrouillage en mode d'édition globale sera plus facile à utiliser.

La touche [SEL] sert à sélectionner la totalité du canal en mode isolation. La touche [ISO] peut toujours être utilisée.

LOAD ISO WITH SHOW (Charger ISO avec le Show)

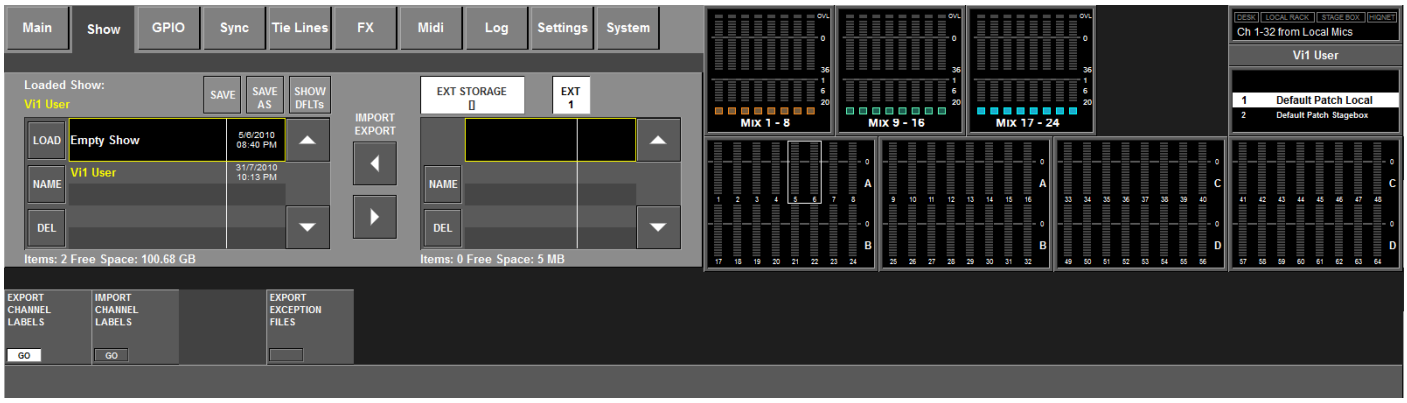
La touche {YES}/{NO} (sa légende alterne) permet à l'utilisateur de rappeler (ou non) les nouveaux réglages de filtre global lors du chargement d'un nouveau Show.

Le but de cette fonction est de permettre aux touches ISO de servir à protéger les sections de la console (par exemple la section de sortie et les sorties Master) contre toute modification lors du chargement d'un nouveau Show. Cela peut être utile dans les spectacles où plusieurs groupes se produisent et où les sorties de la console sont configurées pour la sonorisation alors qu'un ingénieur du son désiré par un groupe veut charger son propre Show sans pour autant changer la section de sortie (ou pour le lecteur de CD de musique d'ambiance).

Régler LOAD ISO WITH SHOW sur NO puis commuter les parties requises du Show sur ISO permettra au Show d'être chargé sans changer les parties isolées. L'état de la touche n'est pas sauvegardé mais revient par défaut sur YES à la mise sous tension de la console.

GESTION DES SHOWS

Le chargement des Shows, la copie des Shows vers et depuis un support de stockage USB et la création de nouveaux Shows se font à partir de la page suivante. On l'obtient en pressant [MENU] puis l'onglet <SHOW> en haut de la page (ou le nom Show en haut de la zone d'affichage de liste des Cues, qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran principal, peut être touché).



Notez que la page Show apparaît comme ci-dessus si un dispositif de stockage USB est présent dans le slot USB. S'il n'y a pas de mémoire externe, la partie droite de l'écran est vierge et les commandes Export/Import ne sont pas affichées. Il est possible de brancher jusqu'à 3 supports de stockage externes : s'il y en a plusieurs détectés, des boutons supplémentaires apparaissent à droite du bouton <EXT1>, et presser le bouton requis sélectionnera ce périphérique.

Support flash

Le côté gauche de la page affiche les Shows qui sont présents dans la mémoire flash de la console. Les flèches vers le haut et le bas de l'écran tactile servent à faire défiler les titres de Show disponibles. Presser et maintenir les touches flèches entraîne un défilement plus rapide. Une fois le Show requis surligné, dans la case à double hauteur encadrée de jaune, les trois boutons de gauche peuvent servir comme suit :

Le bouton <LOAD> charge le Show sélectionné dans la console (notez que le titre du Show actuellement chargé est indiqué en lettres jaunes au-dessus de la liste).

Le bouton <NAME> permet à l'utilisateur de nommer/renommer le Show, le clavier est affiché à l'écran.

Le bouton <DEL> supprime le Show de la mémoire flash (notez que le Show actuellement chargé ne peut pas être supprimé). Une fenêtre de dialogue de confirmation s'affiche.

Shows par défaut

La console est livrée avec quelques Shows installés en usine. Ils ne sont normalement pas visibles dans la liste mais peut être vus en pressant le bouton <SHOW DFLTs>. Les Shows par défaut sont en haut de la liste et sont indiqués en lettres italiques. Ils ne peuvent pas être supprimés avec le bouton <DEL> ni être renommés. Les Shows par défaut sont conçus pour ramener la totalité de la console à un point de départ "neutre".

Création d'un nouveau Show

L'utilisateur peut sélectionner un Show par défaut ou un autre Show existant et utiliser le bouton <SAVE AS> (enregistrer sous). Il sera alors demandé à l'utilisateur de saisir un nom pour le nouveau Show à l'aide du clavier à l'écran. Ce nouveau Show peut alors être modifié selon les besoins.



IMPORTANT : si vous voulez baser votre Show sur un des Shows par défaut, vous DEVEZ le sauvegarder comme nouveau Show avant de commencer à travailler, sinon vous ne pourrez pas mémoriser les Cues. Cela est dû à la protection contre l'écriture des Shows par défaut. Il est conseillé de créer votre nouveau Show à l'aide de la fonction SAVE AS avant de commencer à faire vos réglages sur la console.

Actualisation d'un Show

Un Show chargé peut être actualisé à tout moment en pressant le bouton <SAVE> (mais pas si vous avez chargé un Show par défaut). Si vous n'utilisez pas les Cues pour mémoriser le statut de la console, il est essentiel de sauvegarder votre Show afin de conserver tous les changements effectués sur la surface depuis la création du Show.

Support de stockage USB

La partie droite de la page affiche les Shows qui sont présents sur le support de stockage USB installé. Normalement, la prise USB de la façade (EXT1) sera utilisée, mais il est possible de brancher des supports de stockage USB aux prises USB de la face arrière (EXT2 et EXT3) et de sélectionner le périphérique requis à l'aide des boutons <EXT1><EXT2><EXT3>. Les flèches vers le haut et le bas de l'écran tactile servent à faire défiler les titres de Show disponibles. Une fois le Show requis surligné, dans la case à double hauteur encadrée de jaune, les deux boutons de gauche peuvent servir comme suit :

Le bouton <REN> permet à l'utilisateur de renommer le Show, le clavier est affiché à l'écran.
Le bouton <DEL> supprime le Show du support de stockage USB.

Exportation d'un Show dans un support de stockage USB

Presser la flèche pointant vers la droite exportera le Show actuellement sélectionné dans un support de stockage USB installé. Notez que la date et l'heure de la dernière sauvegarde s'affichent dans les deux listes.

Importation d'un Show depuis un support de stockage USB

Presser la flèche pointant vers la gauche importera le Show actuellement sélectionné depuis un support de stockage USB installé. Notez que la date et l'heure de la dernière sauvegarde s'affichent dans les deux listes. Avec l'importation et l'exportation, une fenêtre de dialogue apparaît pour afficher la progression. Pour éviter la perte de données, ne retirez pas le support de stockage tant que la fenêtre de progression ne s'est pas refermée.

Export/Import Channel Labels (exportation/importation d'étiquettes de canal)

Ces touches permettent à l'utilisateur d'exporter une liste des noms de canal actuels au format CSV (valeurs séparées par des virgules). Ce fichier peut être édité dans un tableur sur PC puis réimporté dans la console. Le nom de fichier est Soundcraft Vi channel labels.csv. Presser la touche GO appropriée exporte ou importe immédiatement le fichier vers ou depuis un support mémoire USB. Ces touches ne sont disponibles que si un support mémoire USB est branché.

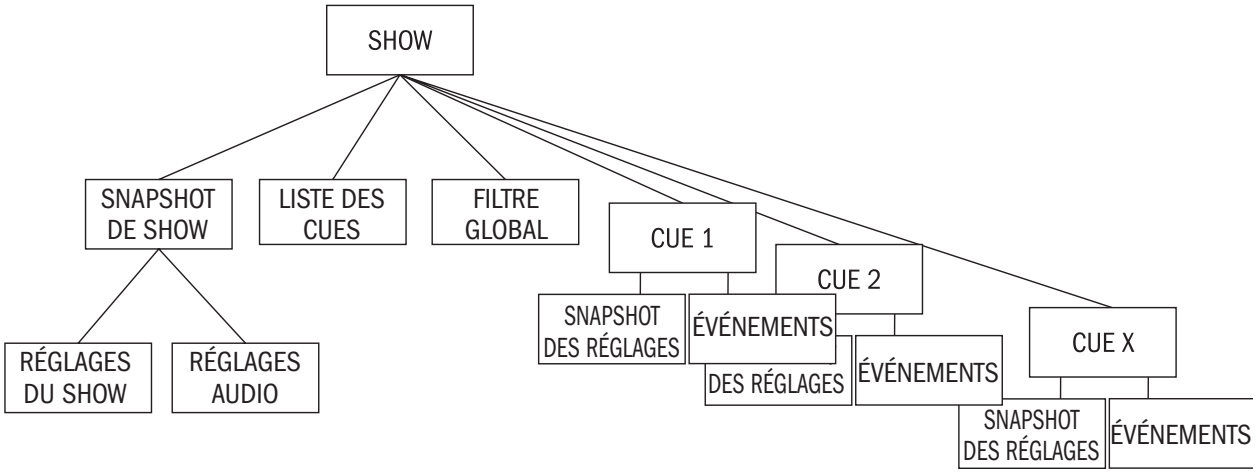
Notez qu'il n'y a pas de fenêtre de dialogue de progression puisque l'opération est quasi instantanée.

Export Exception Files (exportation des fichiers d'exception)

Si l'ordinateur interne de la console présente un mauvais fonctionnement, un fichier d'exception est automatiquement inscrit en mémoire flash. Presser la touche GO écrira ce fichier sur un support mémoire USB connecté. Un ingénieur de maintenance peut vouloir accéder à ce fichier. Cette touche n'est disponible que si un support mémoire USB est branché.

DONNÉES ENREGISTRÉES

Comme mentionné précédemment, certains réglages sont enregistrés comme partie d'un Show, d'autre comme parties d'un Snapshot et quelques-uns ne le sont pas du tout. Le schéma suivant montre comment cela se passe.



Notez qu'un Show a un Snapshot de Show masqué. Ce Snapshot de Show est généré automatiquement et n'est pas visible par l'utilisateur. Il contient la liste des Cues, les réglages du Show et les réglages audio. Ces trois jeux de données contiennent tous les paramètres qui changent lors du chargement d'un Show.

Les réglages audio du Snapshot de Show contiennent tous les réglages que peut conserver un Snapshot standard ; par conséquent, le Snapshot de Show peut être considéré comme contenant les derniers réglages avant déchargement du Show. Le Snapshot de Show permet d'enregistrer la totalité du statut de la console avec le Show, même si aucun Cue n'a été sauvegardé.

Réglages enregistrés dans un Snapshot de Show

Réglages de monitoring : niveau Monitor ; volume du casque ; gains de solo ; mixage de solo ; statut de commutation Monitor A/B ; statut de commutation Monitor ON/OFF ; statut de sélection de source Monitor ; statut de configuration Monitor.
Tous les commutateurs de la section Talkback
Réglages de Talkback : niveaux de Talkback ; configuration de Talkback.
Réglages de générateur : niveau et type d'oscillateur.
Statut Mute Safe (entrée et sortie).
Préférences du système : fréquence d'échantillonnage actuelle ; réglages d'horloge d'échantillonnage.
États de configuration d'automation.
Statut des commutateurs d'affichage d'assignation VCA/MG : affichage actuellement sélectionné.
Statut de configuration de bus : formats de bus ; types de bus et étiquettes de bus.
Statut de couplage des canaux : couplages de canaux stéréo (mais seulement quand les Shows ont été sauvegardés sur le même type de console : Vi1).
Configuration MIDI : noms des canaux MIDI.
État du commutateur ISO (entrée et sortie). Cela dépend du réglage du paramètre LOAD ISO WITH SHOW en page Cue List .
État du commutateur O/P Vistonics Lock Mtr.
Commutateurs O/P Vistonics Solo/OnOff/TB.
Tous les paramètres de la page Menu/Settings.
Commutateurs Follow Solo.
Statut du commutateur Mute Group Master.

Réglages enregistrés avec les réglages audio

Cela s'applique au Snapshot de Show et à tous les Cues standard.

Tous les réglages audio de canal* de la console : canal ON, positions des faders, panoramiques, paramètres de canal (correcteur/processeur dynamique/entrée/sortie/insert).

Toutes les assignations de bus de canal, les niveaux, statuts pré/post et étiquettes de canal.
Tous les réglages de patch de canal.
Toutes les commandes d'entrée/sortie.
* Un "canal" est une entrée, une sortie ou un canal LRC Master.

Réglages non enregistrés

État des commutateurs PFL/SOLO.
État des commutateurs LRC Sel.
Tous les états de commutateur Setup.
État des commutateurs définis par l'utilisateur (O/P fdr pnl).
Tous les commutateurs de la section Snapshot Control.
État des commutateurs Copy/Paste/Undo.
État des commutateurs de mode Pré/Post.
État des commutateurs de bascule Pan/level.
État des commutateurs d'assignation de rangées d'encodeurs haute et basse.
État des commutateurs de mode Gang.
État des commutateurs d'effacement de solo.

Réglages restaurés tels qu'à l'extinction

Show chargé.
État du commutateur LOAD ISO WITH SHOW.

Compatibilité des Shows

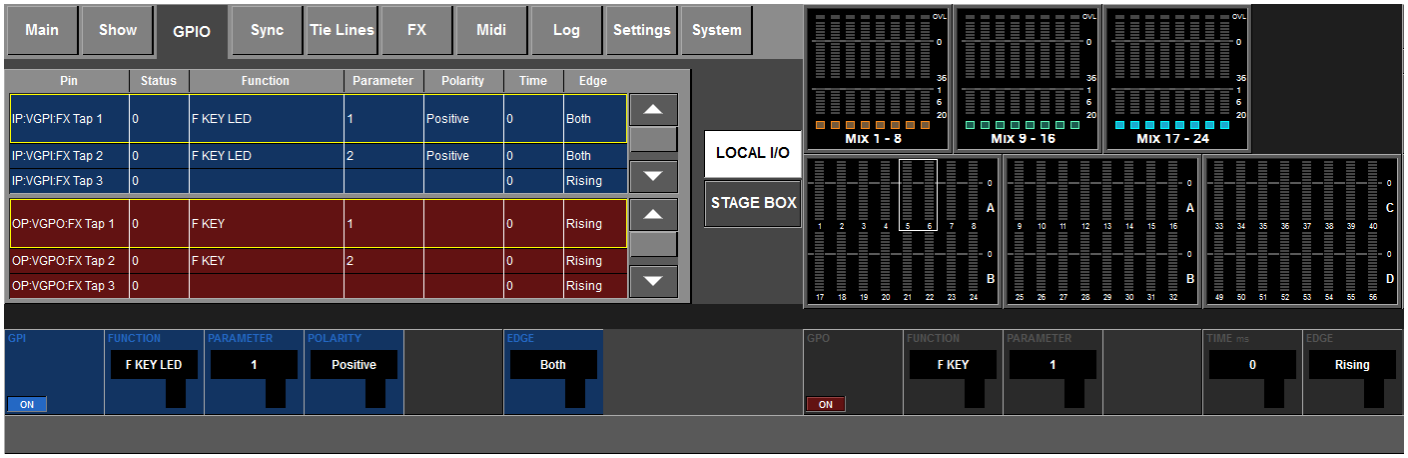
Consoles Vi1 et Vi6

Les Shows sauvegardés sur une Vi1 peuvent être chargés sur une Vi2, Vi4 ou Vi6. Tous les réglages seront rappelés excepté le couplage de canaux qui n'est pas importé en raison de l'arrangement vertical différent des canaux dans les pages de faders.

Les Shows qui sont sauvegardés sur une Vi2, Vi4 ou Vi6 peuvent être chargés dans une Vi1. Les canaux supérieurs à 64 seront ignorés et seront supprimés du Show lors de la sauvegarde sur la Vi1. Les bus 25-32 seront ignorés. Les informations de couplage seront ignorées comme ci-dessus.

CONFIGURATION

En page GPIO (General Purpose Input Output) (sortie polyvalente), vous pouvez configurer tous les canaux GPIO disponible dans la Vi1™ Soundcraft si le rack de scène optionnel de type Vi6 est installé. Pour accéder à la page GPIO, pressez la touche [MENU], cela ouvre la page de menu Main en écran de section Master, puis touchez l'onglet <GPIO> (voir aussi Chapitre 14).



Les tableaux défilants affichent la configuration des canaux GPIO. La configuration se fait via les champs VST. Les sélections faites avec les touches VST et les encodeurs se reflètent dans les tableaux à l'écran. Pour chaque canal GPIO, la polarité, le temps (sorties seulement) et le front d'onde peuvent être configurés pour faciliter l'interfaçage direct avec différents types d'appareil.

Boutons de l'écran tactile

<LOCAL I/O>

Sélectionne le GPIO dans la console (fonctions FX Tap uniquement).

<STAGE BOX>

Sélectionne le GPIO dans le rack de scène (8 GPIO).

Flèches vers le haut et vers le bas

La paire de flèches vers le haut et vers le bas sert au défilement dans les deux listes. Les canaux d'entrée et de sortie actuellement sélectionnés sont encadrés en jaune. Les entrées polyvalentes (GP) sont affichées en bleu et les sorties GP sont affichées en rouge.

Touches et encodeurs VST GPI

Champ GPI

Le bouton {ON} active la fonction GPI sélectionnée. Les entrées GPIO se font via opto-isolateurs.

Champ Function

Ce champ affiche la fonction de l'entrée. Son encodeur sélectionne la fonction.

Champ Parameter

Ce champ affiche le paramètre (par exemple le numéro de canal). Il n'y a pas de paramètre pour TB INPUT (entrée Talkback). L'encodeur règle le paramètre.

Champ Polarity
Ce champ affiche la polarité de l'entrée. L'encodeur change la polarité entre positive (+) et négative (-). Ce champ n'est disponible que si le champ {EDGE} est réglé sur BOTH.

Champ Edge
Ce champ affiche le front d'onde de déclenchement. L'encodeur règle le front d'onde de déclenchement entre rising (montant)/falling (descendant)/both (les deux).

Touches et encodeurs VST GPO

Champ GPO
Le bouton {ON} active la fonction GPO sélectionnée. Les sorties GPIO se font via des paires de contact de relais.

Champ Function
Ce champ affiche la fonction de la sortie. Son encodeur sélectionne la fonction.

Champ Parameter
Ce champ affiche le paramètre (par exemple le numéro de canal). Il n'y a pas de paramètre pour TB OUTPUT (sortie Talkback). L'encodeur règle le paramètre.

Champ Polarity
Ce champ affiche la polarité de la sortie. L'encodeur change la polarité entre positive (+) et négative (-). Ce champ n'est disponible que si le champ {EDGE} est réglé sur BOTH.

Champ Time
Ce champ affiche le temps d'impulsion du relais. Les contacts à relais reviennent à leur position d'origine à la fin du temps d'impulsion. L'encodeur règle la longueur de l'impulsion en millisecondes (un champ vierge signifie qu'aucune impulsion n'est générée, c'est-à-dire que les contacts à relais restent sur leur nouvelle position).

Il est suggéré de ne régler une durée d'impulsion que si le champ Edge (voir ci-dessous) est réglé sur "RISING" (montant) ou "FALLING" (descendant). Il est également suggéré de ne pas régler de durée d'impulsion quand le champ Edge est réglé sur "BOTH" (les deux). Voir Figure 16-2 pour un schéma du timing du fonctionnement du relais en cas d'utilisation d'un démarrage au fader.

Champ Edge
Ce champ affiche le front d'onde de déclenchement. L'encodeur règle le front d'onde de déclenchement entre rising (montant)/falling (descendant)/both (les deux).

	FUNCTION	PARAMETER	POLARITY	TIME	EDGE
ENTRÉES	CH MUTE	1-64 (canal)	POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
	F KEY LED	1-6 (touche F)	POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
	TB INPUT		POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
	DIM MON	A ou B (monitor)	POSITIVE NEGATIVE		BOTH RISING FALLING
SORTIES	FDR START	1-64 (canal)	POSITIVE NEGATIVE	0-500mS 0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING
	F KEY	1-6 (touche F)	POSITIVE NEGATIVE	0-500mS 0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING
	TB OUT		POSITIVE NEGATIVE	0-500mS 0-500mS 0-500mS 0-500mS	BOTH RISING FALLING

Figure 16-1 : Résumé des réglages possibles

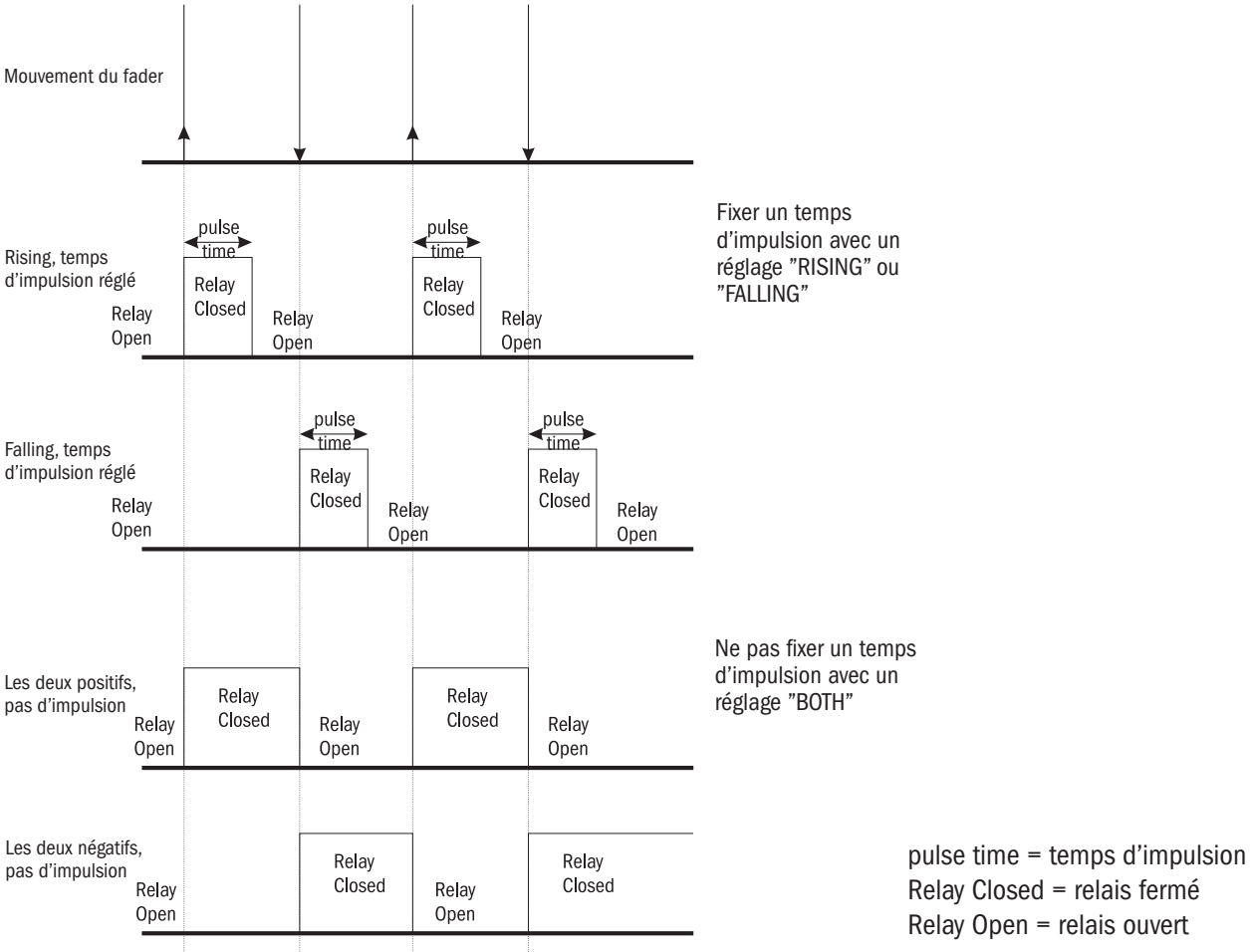
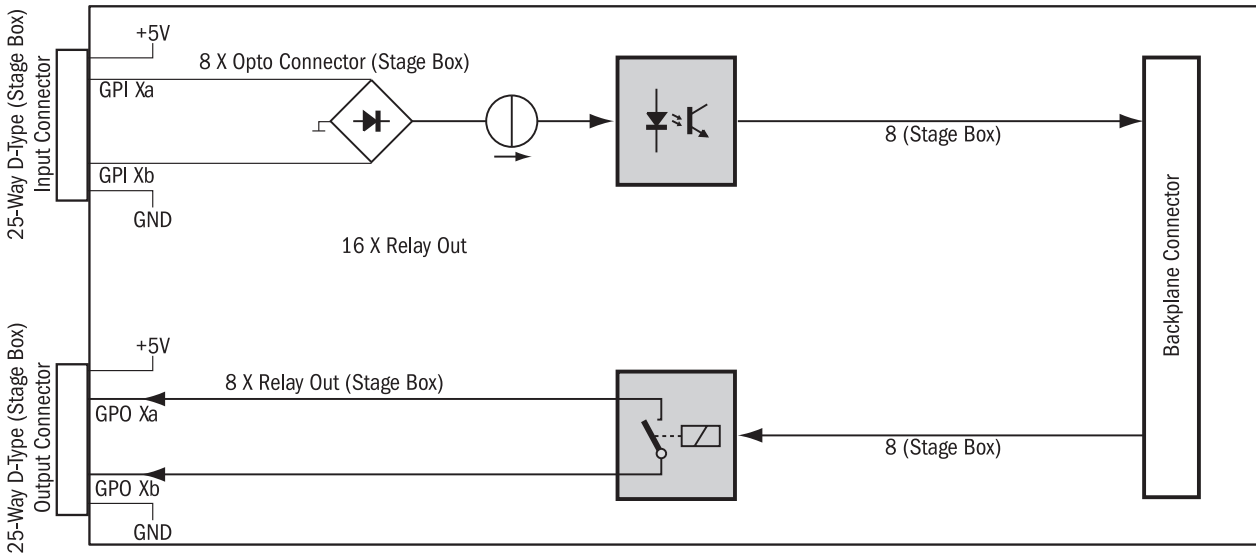


Figure 16-2 : Diagramme de timing de relais.

INTERFACE
Diagramme synoptique



Pour les applications GPIO nécessitant une isolation électrique totale, la carte GPIO offre des entrées à opto-coupleur isolées électriquement avec absorption de courant intégrée (CC 5 à 24 V) et sorties isolées électriquement à l'aide de contacts à relais SPST.

Des broches d'alimentation CC 5 V et de masse sont aussi présentes.
Les entrées et sorties se font sur des connecteurs standard de type D (femelles).

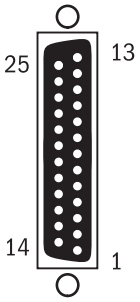
Entrées
Les entrées de commande (GPI Xa/b) sont complètement indépendantes et isolées électriquement. Elles peuvent être utilisées avec la tension d'alimentation CC +5 V interne ou avec des tensions externes de CC 5 à 24 V, quelle que soit la polarité. Le courant total fourni par toutes les broches CC +5 V d'une carte ne doit pas dépasser 600 mA.

Sorties
Les sorties de commande (GPO Xa/b) sont des contacts à relais isolés électriquement, complètement indépendants, fermés si elles sont actives. L'intensité du contact est de 0,5 A pour un CA 125 V, de 1 A pour un CC 30 V ou de 0,3 A pour un CC 110 V. Les broches de tension d'alimentation CC +5 V ou de masse (Gnd) peuvent être utilisées en même temps que les contacts à relais pour générer un signal de sortie. Le courant total fourni par toutes les broches CC +5 V d'une carte ne doit pas dépasser 600 mA.

Brochage

RACK DE SCÈNE

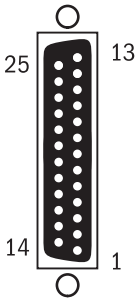
INPUTS



Pin	Signal	Pin	Signal
		13	GND (0V)
25	VCC (+5V)	12	GND (0V)
24	VCC (+5V)	11	GND (0V)
23	VCC (+5V)	10	GND (0V)
22	VCC (+5V)	9	GND (0V)
21	GPI 8b	8	GPI 8a
20	GPI 7b	7	GPI 7a
19	GPI 6b	6	GPI 6a
18	GPI 5b	5	GPI 5a
17	GPI 4b	4	GPI 4a
16	GPI 3b	3	GPI 3a
15	GPI 2b	2	GPI 2a
14	GPI 1b	1	GPI 1a

Pin = broche
GND = masse

OUTPUTS



Pin	Signal	Pin	Signal
		13	GND (0V)
25	VCC (+5V)	12	GND (0V)
24	VCC (+5V)	11	GND (0V)
23	VCC (+5V)	10	GND (0V)
22	VCC (+5V)	9	GND (0V)
21	GPO 8b	8	GPO 8a
20	GPO 7b	7	GPO 7a
19	GPO 6b	6	GPO 6a
18	GPO 5b	5	GPO 5a
17	GPO 4b	4	GPO 4a
16	GPO 3b	3	GPO 3a
15	GPO 2b	2	GPO 2a
14	GPO 1b	1	GPO 1a

Généralités

La technologie FaderGlow™ Soundcraft (brevet en cours) est une fonction unique qui donne à l'utilisateur un niveau supplémentaire d'information pouvant significativement réduire les erreurs d'utilisation.

Sur la console, plusieurs fonctions différentes peuvent être assignées à un fader donné, et on peut donc facilement oublier la fonction actuellement contrôlée, particulièrement quand on attrape un fader dans l'urgence.
Le principe fondamental du FaderGlow Soundcraft est donc d'indiquer le type de fonction actuellement assigné à un fader particulier.

Le FaderGlow™ Soundcraft équipe les 24 faders dont la fonction peut changer.

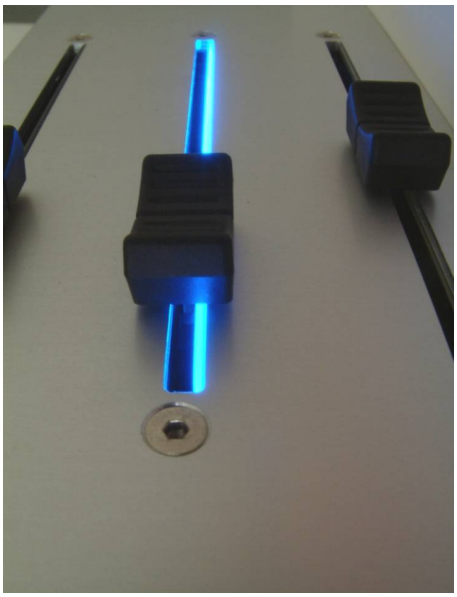


Figure 17-1 : FaderGlow™ Soundcraft

Code couleur

FONCTIONNEMENT DU FADER	COULEUR FaderGlow™ Soundcraft
Niveau de canal	AUCUNE
Niveau de départ AUX	ORANGE
GRP (fader fermé)	VERT
Niveau de contribution MTX	CYAN
Master VCA 1...8	BLEU

COPIER, COLLER et BIBLIOTHÈQUES

INTRODUCTION

La fonction copier/coller (Copy/Paste) permet de copier et de coller les réglages de n'importe quel canal, bus, section d'effet (FX) ou élément de traitement dans n'importe quel nombre de canaux, ce qui économise du temps et aide à éliminer les erreurs. La dernière opération de collage peut être rapidement annulée grâce à une fonction UNDO (Annuler). Les blocs de traitement (par exemple le correcteur ou EQ) ou même des paramètres individuels (par exemple le contrôle de gain de micro) dans un bloc de traitement se sélectionnent pour la copie sur l'écran tactile dans les mêmes écrans Vistonics que ceux servant aux fonctions de commande audio.
Une plage de canaux ou de bus peut également être facilement copiée et collée dans une autre zone de la console.

La fonctionnalité Library (bibliothèque) vous permet de sélectionner n'importe quel jeu de paramètres en service sur la console, du réglage de correcteur d'un simple canal à la configuration d'une plage de canaux pour la batterie, en vue de les stocker dans la bibliothèque interne et de les rappeler à loisir. Les bibliothèques peuvent être exportées vers ou importés depuis une clé mémoire USB, ce qui vous permet de constituer vos propres bibliothèques portables d'éléments de canaux et de traitements pouvant facilement être transférées dans n'importe quelle console Vi avec laquelle vous devez travailler.

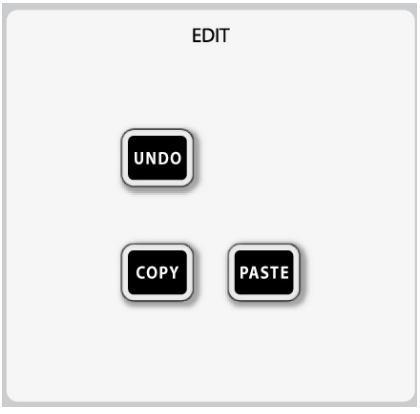
Cela se fait indépendamment des fichiers de Show qui permettent l'exportation de la totalité des réglages de la console.
La bibliothèque par défaut de la console comprend une sélection d'éléments de bibliothèque d'usine pour un certain nombre de sources courantes, plus un jeu d'éléments de canaux et de traitements "neutres" qui peuvent être utilisés pour réinitialiser des zones de la console et les ramener à leur statut par défaut lorsqu'il n'est pas souhaitable de recharger la totalité d'un Show par défaut.



Si la console est en mode de copie ou de collage, une **barre jaune** apparaît au travers de toutes les zones d'écran d'entrée et la console bascule en mode "Copy/Paste" (copier/coller), dans lequel la surface sert à la sélection.
Notez que dans ces modes, il n'est pas possible de contrôler l'audio des tranches depuis l'écran Vistonics™ !

TOUCHES DE COMMANDE DE LA CONSOLE

Les touches EDIT de la surface de contrôle servent à initier les modes COPY et PASTE.



Le mode [Copy] sert à sélectionner la source de la copie.

Le mode [Paste] sert à sélectionner la destination de la copie. [UNDO] peut être pressée après une opération de collage (Paste) pour restaurer les réglages antérieurs. Si vous désirez faire cela, notez que [UNDO] doit être pressée avant que le mode PASTE ne soit abandonné.

PRINCIPES DU COPIER/COLLER

En mode COPY, il est nécessaire de sélectionner les éléments requis. Les sélectionner les place dans le presse-papiers. Il est possible de collecter un ou plusieurs canaux ou un ou plusieurs éléments du même canal ou bus.

SÉLECTION DE DONNÉES ET INDICATEURS

Canal complet



Un canal complet peut être sélectionné en mode COPY ou PASTE en pressant la touche [SEL].
Toute une plage de canaux complets peut être sélectionnée en maintenant la touche [SEL] du premier canal et en pressant [SEL] du dernier canal.
La bordure grise de canal est remplacée par une bordure jaune pour indiquer la sélection de la totalité d'un canal.



Les touches SEL s'allument en bleu, en mode COPY ou PASTE, pour indiquer leur fonction de sélection plutôt que de solo.





Blocs de fonctions

En mode COPY, la sélection d'un bloc de fonctions peut être commutée en touchant le champ tactile. L'indication de sélection de la totalité d'un bloc de fonctions se fait à l'aide d'un large indicateur jaune dans le coin supérieur gauche du champ.

Si seul un jeu de paramètres ou un simple paramètre de ce bloc est sélectionné, alors c'est un petit indicateur jaune qui est affiché.



Paramètres

Un simple paramètre peut être sélectionné en touchant la zone tactile VST correspondante. L'état sélectionné est indiqué en lettres jaunes dans l'intitulé du paramètre. Notez que tous les paramètres ne peuvent pas être sélectionnés individuellement ; dans certains cas, c'est un jeu de paramètres qui sera automatiquement sélectionné lorsque l'on touchera un des paramètres de ce jeu.

Le nom du paramètre passera en lettres jaunes pour indiquer que le paramètre est sélectionné.



ASTUCE : vous pouvez passer en mode "Zoom" quand des paramètres individuels peuvent être sélectionnés, par une longue pression sur un champ tactile. Sinon, vous pouvez passer en mode Zoom avant d'activer le mode Copy, en pressant le champ tactile de façon normale et en passant en mode "Zoom".

COPIE DE PARAMÈTRES DE CANAL OU DE BUS

· Pressez [COPY].
[COPY] s'allume et clignote
· Collectez les paramètres de canal en pressant [SOLO/SEL] pour la totalité du canal
ou
touchez les champs de groupes fonctionnels tels que le correcteur (EQ)
ou
pressez longuement les champs tactiles pour passer en mode Zoom, puis touchez les paramètres individuels.
Les paramètres sont copiés dans le presse-papiers.

· Pressez [PASTE].
[PASTE] s'allume et clignote, [COPY] s'éteint.
· Sélectionnez le canal de destination en pressant [SOLO/SEL]
ou
touchez n'importe quel champ VST du canal voulu.
Le contenu du presse-papiers sera immédiatement copié dans chaque canal sélectionné.
· Mettez fin à la fonction en pressant à nouveau [PASTE].

La même procédure peut être utilisée pour les bus : vous devez être en page de faders BUSSES 1-16 ou BUSSES 17-24 pour collecter des groupes de fonctions ou des paramètres.

COPIE D'UN BUS MASTER INCLUANT TOUS LES NIVEAUX DE DÉPART DE CANAL

· Pressez [COPY].
[COPY] s'allume et clignote.
· Sélectionnez un bus Master avec [SEL]. Cela peut se faire soit en section centrale de faders de sortie (pages A-D) ou en pages ALL BUSSES (tous les bus).
· Pressez [PASTE].
[PASTE] s'allume et clignote, [COPY] s'éteint.
· Activez “include send levels” (inclure les niveaux de départ) en page centrale (choisissez YES).
· Sélectionnez le bus de destination avec [SEL].
· Mettez fin à la fonction en pressant [PASTE].



ASTUCE : la copie de bus peut s'effectuer entre différents types de bus (AUX<>GRP, GRP<>AUX). Dans ce cas, le statut ON/OFF des départs AUX sera l'équivalent du routage de groupe ON/OFF.

PARAMÈTRES NON INCLUS DANS LES COPIES DE CANAL ET DE BUS

Quand vous copiez la totalité d'un canal, la totalité d'un bus ou les blocs d'entrée et de sortie d'un canal ou bus, tous les paramètres ne sont pas copiés. Par exemple, si la totalité d'un canal est copiée, les réglages de patch d'entrée, de gain, d'insert et de sortie directe ne sont PAS copiés.

Les sections ci-dessous listent les différents paramètres qui ne sont PAS inclus si la totalité du canal ou du bus est sélectionnée pour la copie à l'aide du bouton SEL.



Notez que des paramètres supplémentaires peuvent être ajoutés à la copie de canal ou soustraites de celle-ci en utilisant la "pression longue" sur l'écran tactile dans le champ requis et en sélectionnant ou désélectionnant divers paramètres.
Il n'est toutefois jamais possible de sélectionner le point d'insertion ou la sortie directe.

COPIE DE CANAL : ÉLÉMENTS NON INCLUS DANS LA COPIE DEMANDÉE AU MOYEN DU BOUTON SEL

Commutateur d'entrée 1/2
Patch d'entrée 1 et 2
Gain d'entrée micro
Tous les commutateurs associés (48 V, PAD, inverseur de phase etc.)
Point d'insertion – tous les aspects
Sortie directe – tous les aspects
Fader et Mute
Assignation de VCA et de groupe de Mute
Réglages d'effet

COPIE DE SORTIE DE BUS : ÉLÉMENTS NON INCLUS DANS LA COPIE DEMANDÉE AU MOYEN DU BOUTON SEL

Patch de sortie
Point d'insertion – tous les aspects
Réglages d'effet



Notez que tous les niveaux de départ AUX (ou le statut de commutation de routage pour les groupes) depuis les canaux d'entrée vers un bus sont toujours copiés quand le bus Master est copié, mais vous pouvez choisir de coller les départs ou non à l'aide de la touche {INCLUDE SEND LEVELS} en mode Paste.

EXEMPLE : COPIE DE LA TOTALITÉ D'UN CANAL Y COMPRIS LE PARAMÈTRE "IN1 PATCH" (patch d'entrée 1)

. Press [COPY] pour passer en mode Copy.

. Pressez le bouton [Solo/SEL] du canal d'entrée requis pour le sélectionner et le copier dans le presse-papiers.

. Touchez le champ tactile Input de la tranche de canal en maintenant la pression (2 secondes) pour passer en mode "Zoom" sur les paramètres d'entrée. Remarquez que seuls les paramètres Trim, Filters et Delay sont déjà sélectionnés (ce qui est indiqué par des lettres jaunes).

. Touchez l'encodeur (ou pressez le bouton Vistonics adjacent) dans le champ IN1 PATCH pour ajouter le paramètre de patch aux éléments copiés (le texte IN1 PATCH passe en jaune pour indiquer sa sélection).

. Pressez PASTE et sélectionnez le ou les canaux de destination ou collez le canal sélectionné y compris le réglage de patch.

COPIE DE PARAMÈTRES D'EFFET

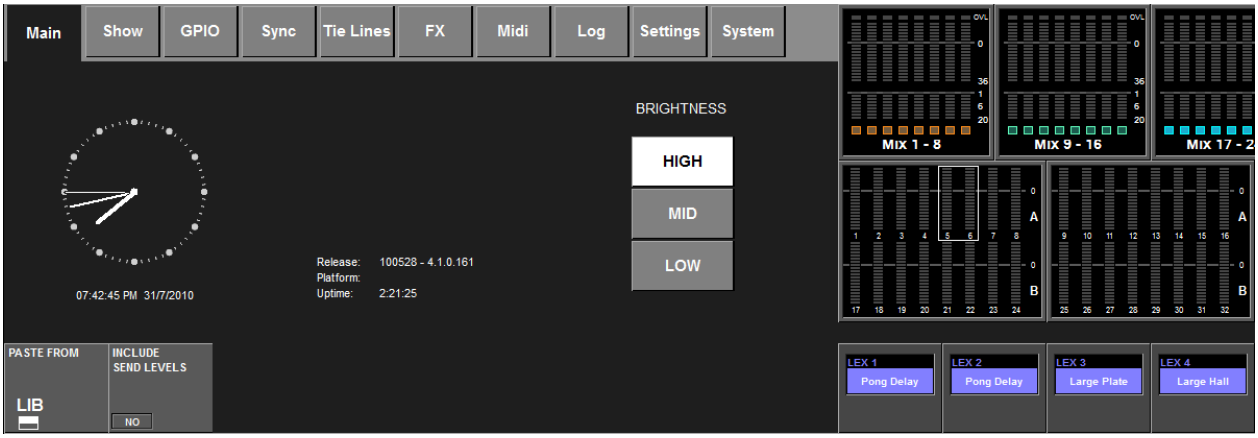
Les réglages de paramètre de n'importe lesquelles des 4 unités d'effet Lexicon internes peuvent être copiés d'une unité à l'autre.

Pour faciliter la sélection des unités de source et de destination, un jeu de 4 écrans de sélection d'effet apparaît dans la section supérieure de l'écran Vistonics en mode Copy et en mode Paste. La sélection se fait en touchant la section d'écran Vistonics adéquate près de l'unité d'effet FX.

Sinon, si l'unité d'effet est assignée à un canal ou à un bus et est donc visible sur la tranche du canal ou du bus, alors les unités de source et de destination peuvent être sélectionnées en touchant le bloc FX sur la tranche.

Notez que seuls les paramètres ayant trait au type d'effet actuellement activé sont copiés et collés sur chaque unité – aussi par exemple, si LEX1 est réglé sur le type d'effet Small Hall, alors seuls les paramètres de Small Hall seront copiés si LEX1 est choisi pour la copie.

Quand les réglages sont copiés dans l'autre unité, l'unité ciblée verra son type d'effet changer en Small Hall et seuls les paramètres Small Hall seront collés. Aucun des 28 autres types d'effet de l'unité d'effet cible ne verra ses réglages changer.



Copier les réglages d'une unité d'effet dans le presse-papiers :

. Pressez [COPY].

. Sélectionnez l'unité d'effet requise, soit à l'aide des encodeurs de sélection d'effet affichés en écran central soit en touchant l'icône de l'unité d'effet sur la tranche de canal ou de bus, si on l'a assignée et si elle est visible sur la tranche.

Les paramètres sont copiés dans le presse-papiers.

. Pressez [PASTE].

. Sélectionnez l'unité d'effet de destination en touchant l'encodeur de sélection d'effet requis (ou le bouton adjacent) dans l'écran central

ou

touchez n'importe quel champ tactile dans la tranche de canal ou de bus de destination

ou

pressez [SOLO/SEL] pour le canal ou le bus de destination.

Les réglages d'unité d'effet présents dans le presse-papiers sont immédiatement copiés dans l'unité d'effet de destination.

. L'opération peut être annulée en pressant [UNDO] tant que vous n'avez pas quitté le mode Paste.

. Mettez fin à la fonction en pressant à nouveau [PASTE].

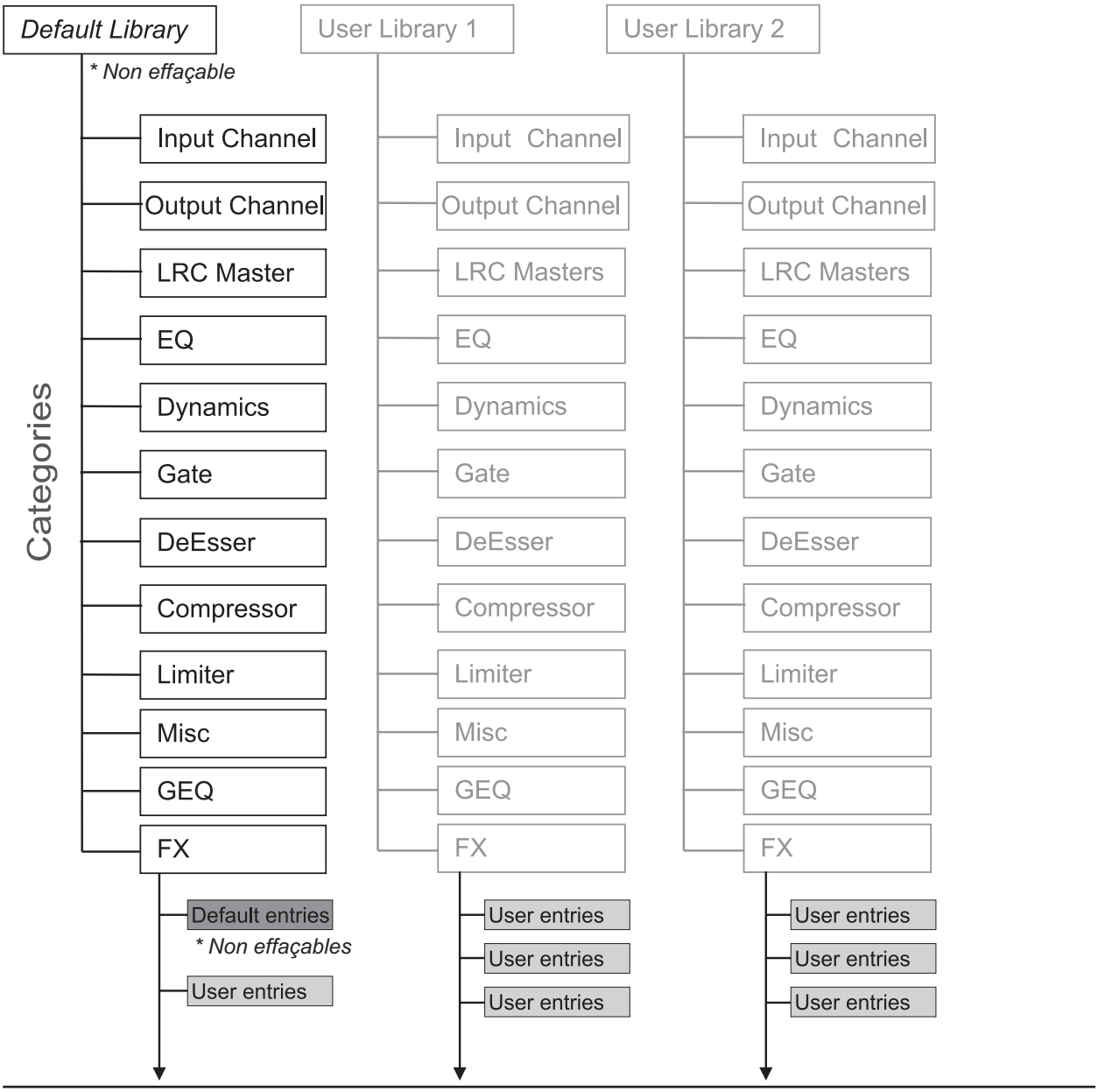
BIBLIOTHÈQUES

La fonctionnalité bibliothèques permet à divers éléments de la console comme par exemple la section EQ, la section Dynamics ou des canaux et bus complets d'être copiés depuis la console et stockés dans le système de bibliothèque. Plus tard, ces éléments peuvent être rappelés et collés depuis la bibliothèque dans n'importe quel canal ou bus de destination sur la console.

La possibilité d'exporter des bibliothèques complètes ou des éléments individuels sur une clé USB permet d'extraire des éléments sauvegardés de la console et de les réimporter plus tard dans une autre console.

Une bibliothèque comprend un système de dossiers qui se trouve dans la mémoire flash interne de la console. La structure de dossiers est préréglée pour comprendre un dossier bibliothèque de niveau supérieur, dans lequel se trouve des sous-dossiers appelés catégories, correspondant aux différents types de fonction pouvant être stockés dans la bibliothèque (par exemple : correcteur (EQ), traitement dynamique (Dynamics), canal (Channel) etc.)

Dans chaque catégorie, les réglages de bibliothèque sont mémorisés – on les appelle les éléments. Cette structure et les noms des dossiers sont fixes et ne peuvent pas être modifiés. La structure des dossiers est la suivante :



Bibliothèque par défaut (Default Library)

La console est livrée avec une bibliothèque par défaut pré-installée. Cette bibliothèque par défaut contient des presets d'usine pour toute une variété d'applications courantes. Les éléments de cette bibliothèque d'usine par défaut ne peuvent qu'être lus et ne peuvent pas être supprimés.

Un mécanisme existe pour actualiser les éléments par défaut de la bibliothèque par défaut via une procédure de mise à jour spéciale. Des éléments par défaut nouveaux, modifiés ou supplémentaires peuvent être publiés par l'usine de temps à autre. L'actualisation se fera sous la forme d'un téléchargement sur internet pouvant être copié sur une clé USB et transféré à la console. Cela peut être inclus dans les mises à jour de routine du logiciel pour la console.

De nouveaux éléments peuvent être mémorisés dans la bibliothèque par défaut, aux côtés des éléments d'usine uniquement lisibles, sinon une ou plusieurs nouvelles bibliothèques peuvent être créées pour ne contenir que des éléments personnels de l'utilisateur.

Bibliothèques personnelles (User Library)

En plus de la bibliothèque par défaut, vous pouvez créer autant de nouvelles bibliothèques supplémentaires que nécessaire. Une nouvelle bibliothèque vide peut être créée ou la bibliothèque par défaut existante peut être dupliquée à l'aide de la fonction Save As (Enregistrer sous), ce qui crée une nouvelle bibliothèque contenant également les éléments d'usine par défaut.
Quand une nouvelle bibliothèque vide est créée, seule la structure des dossiers est créée – la bibliothèque elle-même ne contient aucun élément et doit être remplie par l'utilisateur.

La seule limite au nombre de bibliothèques ou d'éléments qui peuvent être créés est l'espace disque disponible dans la console, mais la taille de fichier de chaque élément de bibliothèque est très petite (généralement <100 ko pour des éléments individuels de simple canal).

Pour faciliter la gestion des données, il est recommandé à chaque utilisateur de créer sa propre bibliothèque sur la console, de la doter de ses réglages personnels puis d'exporter la bibliothèque sur sa propre clé USB. La bibliothèque peut alors être importée dans une autre console, ajoutée à celle-ci si nécessaire puis réexportée (voir la section suivante Exportation et importation de bibliothèques).

Catégories

La liste des catégories peut être consultée dans le schéma de la page précédente. Les catégories de la structure de la bibliothèque sont prédéfinies et ne peuvent pas être changées par l'utilisateur.

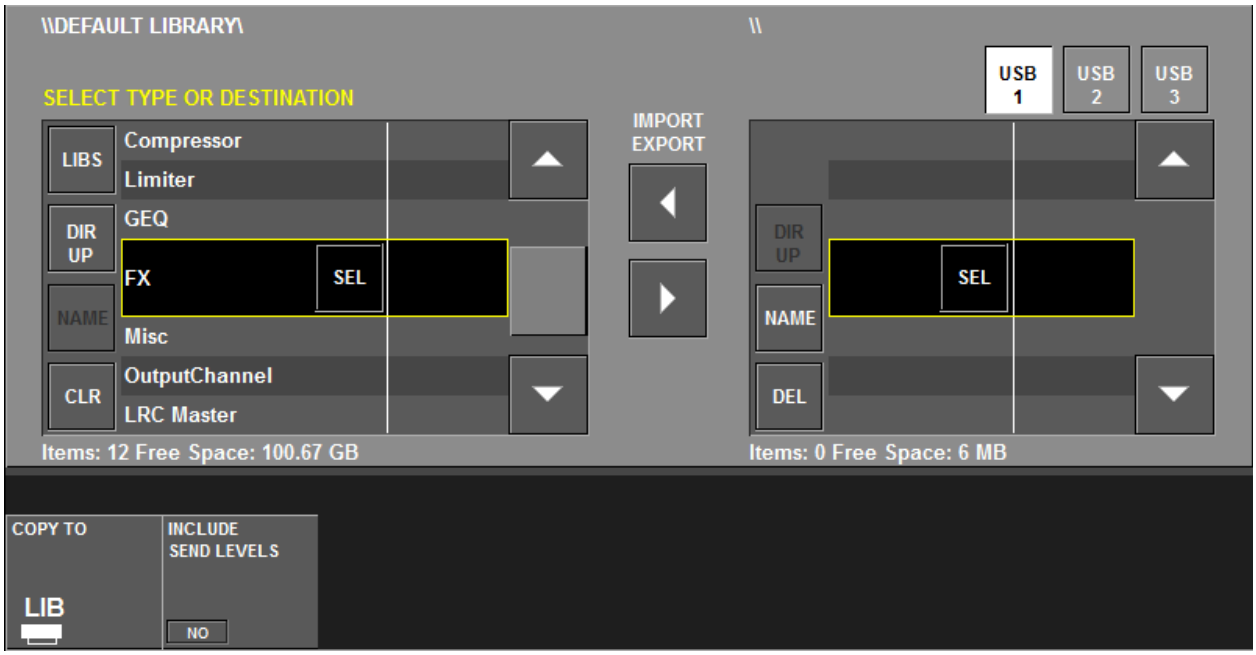
Notez que seuls les éléments appartenant à une catégorie peuvent être stockés dans la bibliothèque – il n'est pas possible de stocker tous les types de paramètre dans la bibliothèque ! Par exemple, il n'y a pas de catégorie pour l'étage d'entrée (gain, PAD etc.) ni pour les parties départ Aux de la tranche de canal, donc ces paramètres ne peuvent pas être stockés dans la bibliothèque autrement que comme partie de tranches de canal complètes grâce à la catégorie Input Channel (canal d'entrée).

La catégorie Misc (divers)

La plupart des catégories correspondent directement à la fonction de la console portant le même nom, mais la catégorie Misc nécessite plus d'explications.

Cette catégorie est destinée à conserver des combinaisons de paramètres de canal ou de bus. Actuellement, seule une combinaison de correcteur et de processeur dynamique peut être stockée dans la catégorie Misc, mais cela pourra être étendu grâce à une future mise à jour du logiciel en vue de permettre le stockage de n'importe lesquels des divers paramètres de canaux qui n'ont pas leur propre catégorie, ainsi que de toute combinaison de ces paramètres.

NAVIGATION ET GESTION DES BIBLIOTHÈQUES



Pour accomplir des opérations sur la bibliothèque, vous devez ouvrir la page **Copy to LIB** (copier dans la bibliothèque) ou **PASTE from LIB** (coller depuis la bibliothèque). Pour cela, pressez soit [COPY] soit [PASTE] puis la touche {LIB} dans le coin inférieur gauche de la section supérieure de l'écran Vistonics.

TITRE : la ligne de texte dans le coin supérieur gauche de l'écran, commençant toujours par \\ affiche la bibliothèque et la catégorie actuellement sélectionnée.

{LIBS} vous fait sauter en haut de la structure des dossiers de la bibliothèque, quel que soit le niveau de catégorie ou d'élément que la bibliothèque affiche actuellement. Presser {LIBS} quand vous êtes déjà au niveau supérieur de la bibliothèque vous ramène au dernier niveau catégorie sélectionné.

{DIR UP} vous fait remonter d'un palier dans le système de dossiers de la bibliothèque à chaque pression. Il y a trois niveaux : bibliothèques (sommet) \ catégories \ éléments (base).

{SEL} sert à descendre au niveau suivant (se trouve dans la barre de sélection). Au niveau LIBS supérieur, le bouton {SEL} sélectionne la bibliothèque à charger. La bibliothèque actuellement chargée est indiquée par son nom en lettres jaunes dans la liste.

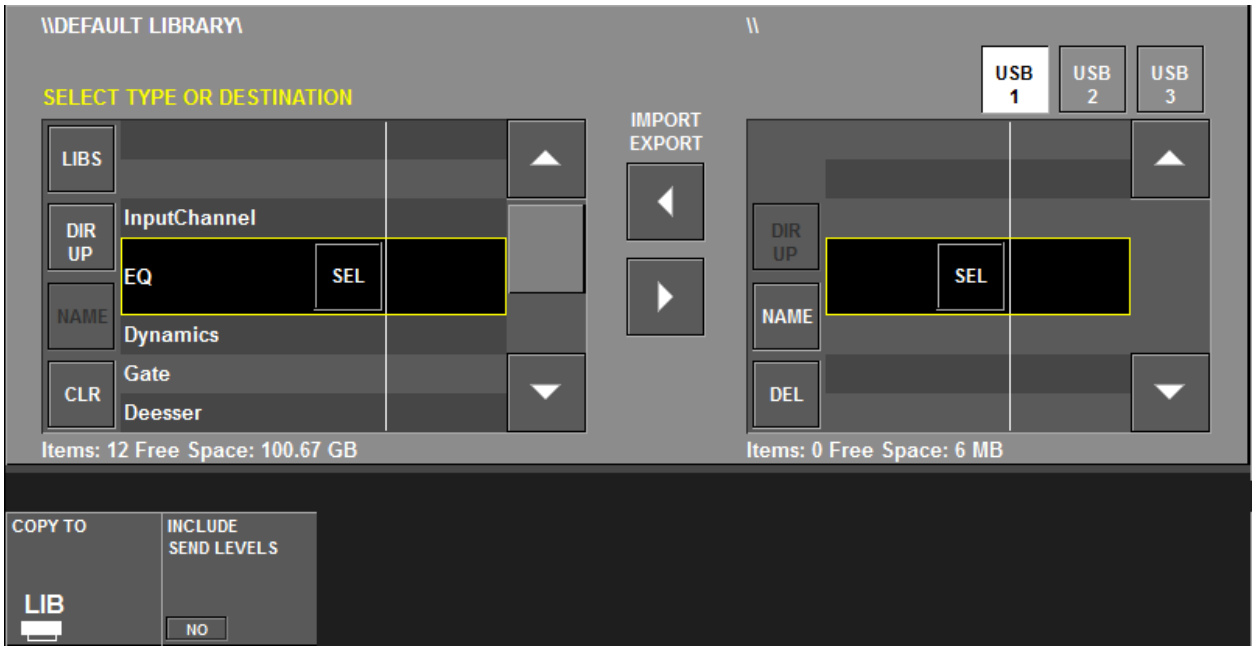
{NAME} ouvre le clavier QWERTY permettant de modifier le nom de la bibliothèque ou de l'élément actuellement surligné. Notez que les noms de catégorie ne peuvent pas être modifiés aussi le bouton {NAME} est-il grisé à ce niveau.

{DEL} supprime la bibliothèque ou l'élément actuellement surligné. Comme les dossiers du niveau catégorie ne peuvent pas être supprimés, le bouton {DEL} se change en bouton {CLR} quand vous êtes au niveau catégorie. Presser {CLR} efface tous les éléments appartenant à cette catégorie. Des fenêtres de dialogue de confirmation sont affichées avant toute opération de suppression (Delete) ou d'effacement (Clear).

Bouton **SAVE AS** : ne s'affiche qu'au niveau supérieur de la bibliothèque.
Sauvegarde une copie de la bibliothèque actuellement chargée, avec un nouveau nom.
Le clavier QWERTY s'ouvre pour permettre la saisie du nouveau nom.

Bouton **NEW** : ne s'affiche qu'au niveau supérieur de la bibliothèque.
Crée une nouvelle bibliothèque vide avec par défaut le nom **newlib_x**.
La nouvelle bibliothèque ne contient que la structure de dossiers, mais aucun élément.

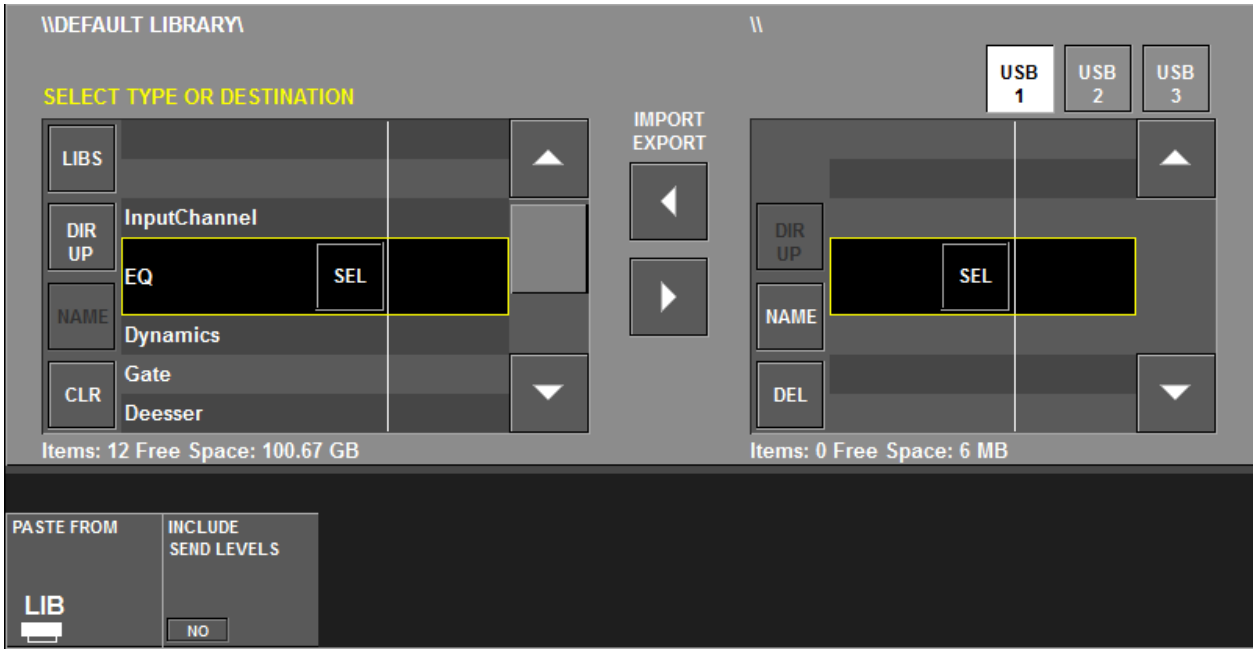
COPIE DANS LA BIBLIOTHÈQUE



Copie d'un correcteur (EQ) dans la bibliothèque

- Pressez [COPY] sur la console
- Pressez la touche {LIB} dans le champ “COPY TO” de l'écran central.
- Touchez le champ tactile EQ sur une tranche de canal d'entrée ou de sortie.
  La bibliothèque se changera ***automatiquement*** en bibliothèque EQ.
- Un nouvel élément de bibliothèque sera automatiquement mémorisé dans la catégorie EQ, avec le nom newItem_x.
- Pressez <NAME> pour ouvrir le clavier QWERTY et renommer le nouvel élément.
- Pressez [COPY] sur la console pour ramener la console à son fonctionnement normal.

COLLAGE DEPUIS LA BIBLIOTHÈQUE



Collage d'un correcteur (EQ) depuis la bibliothèque

- Pressez [PASTE] sur la console.
- Pressez la touche {LIB} dans le champ “PASTE FROM” de l'écran central.

Méthode 1

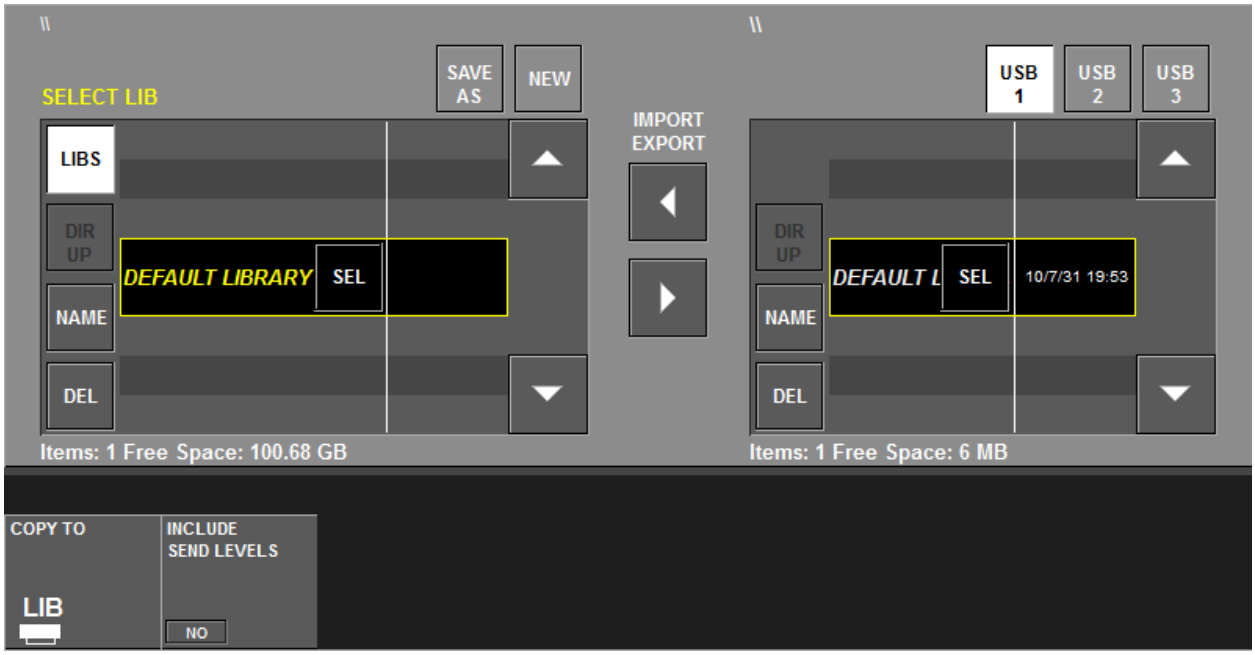
- Sélectionnez la bibliothèque/l'EQ désiré et l'élément de bibliothèque désiré dans la liste.
- Pressez [SEL] ou le champ tactile EQ sur le canal de destination pour charger les réglages du correcteur dans ce canal.

Note : peu importe le champ touché dans le canal de destination – comme le système sait que c'est un correcteur (EQ) qui a été sélectionné dans la bibliothèque, il doit juste savoir dans quel canal vous voulez le copier.

Méthode 2

- Touchez le champ EQ sur une tranche de canal d'entrée ou de sortie. Un marqueur jaune apparaîtra en bordure du champ tactile pour indiquer la sélection.
  La bibliothèque basculera automatiquement en catégorie de bibliothèque EQ et les éléments EQ disponibles seront visibles.
- Pressez <LOAD> dans la liste de la bibliothèque sur l'écran central pour charger le correcteur dans la console.

EXPORTATION ET IMPORTATION DE BIBLIOTHÈQUES



Si un support mémoire USB est inséré dans un des ports USB de la console, une fenêtre supplémentaire sera visible sur le côté droit de la page de bibliothèque, comme représenté ci-dessus.

Cette fenêtre du côté droit affiche le contenu du support mémoire USB, qui sera initialement vide s'il ne contient pas de bibliothèque. Les boutons {USB1-3} peuvent servir à sélectionner le périphérique mémoire requis s'il y en a plusieurs de connectés.

Exportation

Bibliothèques complètes

Pour exporter une bibliothèque sur le périphérique mémoire USB, pressez le bouton {LIBS} afin de remonter au sommet de la structure de la bibliothèque interne de la console et utilisez les boutons {flèche de défilement} pour positionner le curseur sur la bibliothèque voulue dans la fenêtre de gauche.

Pressez le bouton {flèche vers la droite} entre les deux fenêtres pour exporter la bibliothèque sélectionnée dans le périphérique mémoire USB.

Exporter la bibliothèque crée un nouveau dossier appelé Libraries sur la clé USB et copie la totalité de la structure des dossiers de la bibliothèque dans ce dossier sur la clé USB.

La structure des dossiers peut être ultérieurement examinée sur un ordinateur externe et une copie peut être faite en vue d'archivage/sauvegarde.

Éléments

Pour exporter un élément individuel vers la clé USB, toute la structure des dossiers d'une bibliothèque doit déjà être présente sur la clé.

À l'aide des boutons {DIR UP} ou {SEL}, placez le curseur au même niveau dans la bibliothèque interne et dans la clé USB – affichage des éléments ("Entries").
Puis utilisez le bouton {flèche vers la droite} entre les deux fenêtres pour copier l'élément sélectionné dans la clé USB.

Importation

Pour importer une bibliothèque ou un élément depuis la clé USB, utilisez simplement les boutons curseurs {flèche de défilement} pour sélectionner la bibliothèque requise sur la clé USB dans la fenêtre de droite.

Puis pressez le bouton {flèche vers la gauche} situé entre les fenêtres pour copier la bibliothèque sélectionnée dans la console.
Une fenêtre de dialogue affiche la progression de l'opération de copie.

FONCTIONS ET CARACTÉRISTIQUES DE LA Vi1™ SOUNDCRAFT

CANAUX AUDIO

Nombre maximal de canaux de mixage simultanés

Vi1 Soundcraft seule : 32 micro/ligne + 4 AES + 2 S/PDIF + 8 retours d'effet = 46
Vi1 Soundcraft avec rack de scène : 64

Points d'insertion

24 paires de départ/retour d'insertion peuvent être configurées (à l'aide des entrées/sorties disponibles) et assignées à n'importe lesquels des 64 canaux d'entrée ou 27 canaux de sortie.

Sorties directes

Tous les canaux d'entrée peuvent avoir des sorties directes en plus de leur routage vers le bus interne, à condition qu'il y ait suffisamment d'entrées/sorties disponibles (par exemple via la carte MADI optionnelle à 64 canaux, voir ci-dessous).

Bus

24 bus de groupe/Aux/matrice*, plus bus de mixage général LCR et solo LR.
* Un maximum de 8 sorties de matrice peuvent être configurées.

POSSIBILITÉS D'ENTRÉE/SORTIE

Les entrées/sorties suivantes sont disponibles et peuvent être raccordées à n'importe quel canal d'entrée, sortie directe, sortie de bus ou point d'insertion selon les besoins :

Entrées et sorties de console

32 entrées micro/ligne analogiques
1 entrée micro de réseau d'ordres (Talkback) (montée sur la surface de contrôle)
2 paires d'entrées AES/EBU (= 4 canaux)
1 entrée S/PDIF (= 2 canaux)
24 sorties ligne de bus
3 sorties ligne de Master (L, R, C)
2 jeux de sorties Monitor (Main L, R, C ; ALT L, R)
2 paires de sorties AES/EBU (= 4 canaux)
1 sortie S/PDIF (= 2 canaux)

Cartes optionnelles

Entrée MADI 64 canaux via des connecteurs SC optiques ou Cat5, pour le branchement au rack de scène Stagebox ou à une source d'enregistrement.
Toute autre carte de la gamme Studer D21m.

MIDI

1 entrée MIDI et 1 sortie MIDI à l'arrière de la surface de contrôle.

TRAITEMENT DU CANAL

Entrées

Gain analogique (télécommande du préampli micro local ou du rack de scène)
Compensateur de gain numérique (+18/-36 dB)
Délai (0-100 ms)
Filtre passe-haut (HPF) et passe-bas (LPF) (variable de 20 à 600 Hz et de 1 à 20 kHz)
Égaliseur 4 bandes entièrement paramétrique, mode en plateau sur les hautes/basses fréquences
Compresseur (réglage variable de seuil, attaque, relâchement, taux, gain de compensation avec mode "auto")
Limiteur (réglage variable de seuil, attaque, relâchement)
Gate ou dé-esser. Gate commutable en ducker (atténuateur automatique)
Point d'insertion pour traitement externe
Panoramique – commutable LR (gauche-droite) ou LCR (gauche-centre-droite)
Sortie directe, raccordable à n'importe quelle entrée/sortie avec point de prise de signal sélectionnable

Sorties

Filtre passe-haut (HPF) (variable de 20 à 600 Hz)
Égaliseur 4 bandes entièrement paramétrique, mode en plateau sur les hautes/basses fréquences
Compresseur
Limiteur
Délai (0-1 s)
Point d'insertion pour traitement externe
Panoramique (bus de sortie vers LCR) – commutable LR (gauche-droite) ou LCR
Correcteur graphique 1/3 octave
Processeurs multi-effet Lexicon assignables x 4

SURFACE DE CONTRÔLE

Entrées

16 faders d'entrée, commutables en 4 couches fixes et 5 couches configurables par l'utilisateur pour accéder aux 64 entrées.

Interface de tranche de canal Vistonics™ à écran large, contrôlant 16 canaux d'entrée.

Le bac de faders contient un fader motorisé, des commutateurs Mute, Solo, isolation et F (définis par l'utilisateur).

L'indicateur de niveau d'entrée et de réduction de gain se trouve au-dessus de chaque fader.

Les faders d'entrée peuvent être assignés aux 8 Masters VCA (groupe de contrôle) et/ou aux 4 groupes de Mute.

Les faders d'entrée peuvent être commutés pour contrôler les 24 sorties de groupe/Aux/matrice ou peuvent contrôler un mixage de départ Aux individuel, à l'aide de la fonction commutable "Follow Solo" (asservissement au solo). Le système Fader Glow™ de Soundcraft indique clairement à l'aide de couleurs que les faders ne contrôlent pas les entrées.

Sorties

8 faders de sortie assignables plus 2 faders Master dédiés LR et C plus 16 faders de sortie rotatifs assignables. Les faders de sortie ont un code couleur conforme au FaderGlow de Soundcraft.

Les faders de sortie peuvent être assignés aux 8 Masters VCA (groupe de contrôle) et/ou aux 4 groupes de Mute.

Divers

Mode Gang pour associer temporairement n'importe quel nombre de canaux en vue d'un réglage et d'une configuration rapides.
Commandes pour l'assignation de groupes de Mute et de groupes de VCA.
Commandes pour l'assignation de rangées Vistonics™ aux départs de bus (quand les paramètres de canal ne sont pas sélectionnés pour Vistonics).
Commandes d'automation de snapshot
Commandes de talkback et d'oscillateur
Commandes de niveau de sortie Monitor, de niveau casque, d'ajustement et de niveau de mélange de solo.
Commandes copier et coller

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DE LA Vi1™ SOUNDCRAFT

Réponse en fréquence	
Entrée micro du rack de scène vers sortie ligne	+0/-1 dB, 20 Hz-20 kHz
Entrée AES/EBU vers sortie AES/EBU	+0/-0,2 dB, 20 Hz-20 kHz
DHT et bruit	
22 Hz-22 kHz	<0,01% à 1 kHz
Entrée micro locale (gain min.) vers sortie ligne locale	<0,003% à 1 kHz
Entrée micro du rack de scène (gain min.) vers sortie ligne locale	<0,020% à 1 kHz
Entrée ligne locale vers sortie ligne	<0,003% à 1 kHz
Bruit ramené à l'entrée micro	<-126 dBu (source à 150 ohms)
Bande passante 22 Hz-22 kHz, sans pondération	
Bruit résiduel	-95 dBu
Sortie ligne de rack de scène ; aucune entrée routée, fader de mixage à 0 dB	
Réjection de mode commun	80 dB à 1 kHz
Entrée micro de rack de scène	
Fréquence d'échantillonnage	48 kHz
Latence	
Entrée micro de rack de scène vers sortie ligne locale	< 2 ms à 48 kHz
Fréquence d'échantillonnage de l'entrée AES/EBU	32–108 kHz
	(avec convertisseur de fréquence d'échantillonnage activé)
Résolution du DSP	40 bits à virgule flottante
Horloge interne	
Précision	< +/-50 ppm
Gigue	< +/-5 ns
Synchro externe	Entrée, sortie wordclock sur BNC
Niveaux d'entrée et de sortie	
Entrées micro	+23 dBu max.
Entrées ligne	+22 dBu max.
Sorties ligne	+22 dBu max.
Niveau de fonctionnement nominal	0 dBu (-18 dBFS)
Impédances d'entrée et de sortie	
Entrées micro	2,7 kΩ
Toutes les autres entrées analogiques	>10 kΩ
Sorties ligne	<75 Ω
Sorties AES/EBU	110 Ω

Oscillateur	20 Hz à 20 kHz/bruit rose/bruit blanc, niveau variable
Filtre passe-haut de canal	20 Hz-600 Hz, 18 dB par octave
Filtre passe-bas de canal	1 kHz-20 kHz, 18 dB par octave
Correcteur (entrées et sorties de bus)	HF : 20 Hz-20 kHz, +/-18 dB, Q= 0,3-8,7 ou en plateau Haut-médium : 20 Hz-20 kHz, +/-18 dB, Q= 0,3-8,7 Bas-médium : 20 Hz-20 kHz, +/-18 dB, Q= 0,3-8,7 BF : 20 Hz-20 kHz, +/-18 dB, Q= 0,3-8 ou en plateau
Mesure de niveau	bargraphs internes à DEL 10 segments + indicateurs de réduction de gain à 4 segments pour toutes les entrées et sorties. Maintien de crête variable de 0 à 2 s
Plage de tension secteur de fonctionnement	90-264 V, 47-63 Hz, à adaptation automatique
Consommation électrique Console Vi1 :	155 W
Poids (sans les flightcases) Console Vi1 :	35 kg
Plage de température de fonctionnement	0°C - 45°C
Humidité relative	0% - 90%, sans condensation T_a = 40°C
Plage de température de stockage	-20°C - 60°C

Soundcraft se réserve le droit d'apporter des changements aux données ci-dessus sans préavis. Sous réserve d'erreurs et d'omissions.

Généralités

La Vi1™ Soundcraft contient 4 puissantes unités de traitement d'effet LEXICON® et 27 correcteurs graphiques 30 bandes BSS® de haute qualité.

Effets LEXICON®

Chaque unité d'effet peut être insérée sur n'importe quel bus de sortie/Master général ou sur n'importe quel canal d'entrée, ou encore être raccordée comme retour d'effet sur un canal d'entrée, avec pour source un départ Aux.
Chaque unité d'effet prend en charge jusqu'à 30 effets LEXICON® différents.
Les paramètres d'effet peuvent facilement se changer via l'écran large Vistonics™ à l'endroit de la surface correspondant à l'insertion ou au branchement de l'effet. De plus, les paramètres peuvent être visualisés et changés dans la page FX Overview du menu général (Main).
Tous les paramètres des 4 unités d'effet et pour tous les types d'effet sont conservés dans les Snapshots de console.

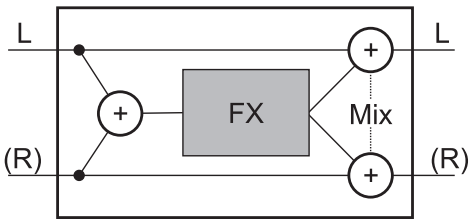
Correcteurs graphiques BSS®

Les 27 correcteurs graphiques 30 bandes BSS® sont assignés en permanence aux 24 bus de sortie et aux 3 Masters généraux. Tous les paramètres des correcteurs graphiques sont conservés dans les Snapshots de console.

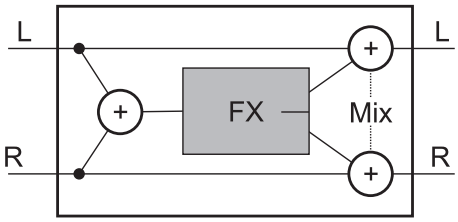
Format des effets LEXICON®

Selon le type d'effet sélectionné, le processeur d'effet fonctionne en interne dans un des trois formats suivants :

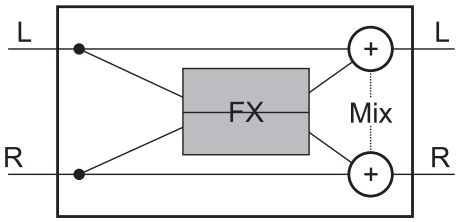
Mono



Mono In / Stereo Out



Stereo



Le processeur d'effet a toujours des entrées et sorties stéréo. Si le type d'effet ne nécessite que l'entrée mono, les signaux entrants gauche et droit sont additionnés.
Si le type d'effet ne produit qu'un signal mono, alors le signal de sortie est distribué aux deux sorties gauche et droite.

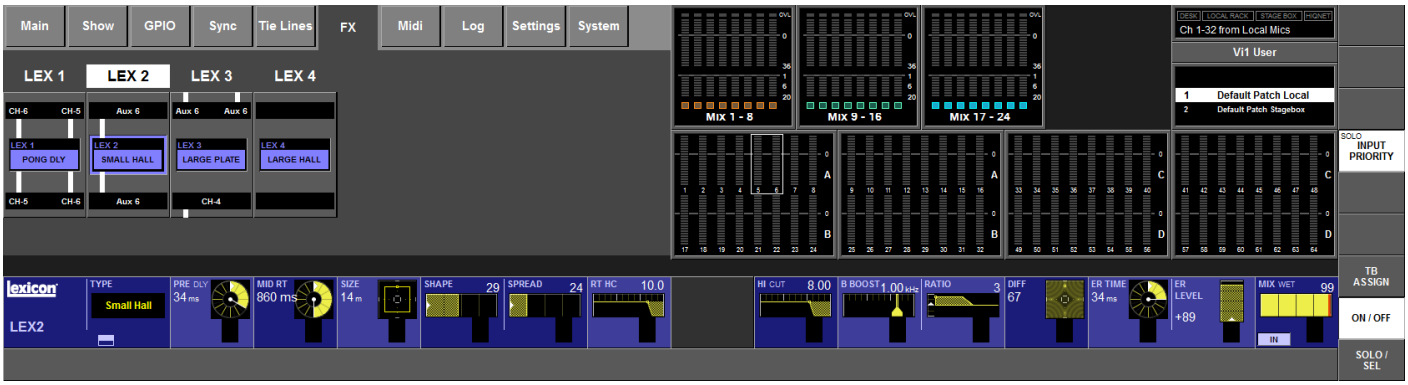
Le paramètre MIX règle le rapport entre signal d'origine (sec) et signal d'effet.

Page FX (vue d'ensemble des effets)

Dans la page FX, les quatre processeurs d'effet sont visibles en même temps et peuvent également y être réglés. Les paramètres disponibles pour le réglage dépendront du type d'effet sélectionné. Une description des effets et des commandes qui leur sont associées est donnée dans la section qui démarre en page 11 de ce chapitre.
Pour passer en page FX, pressez [MENU] et sélectionnez l'onglet FX.

Les barres blanches verticales dans les cadres représentent le mode d'assignation : en mode INSERT, les barres blanches sont à l'intérieur (exemple ci-dessous LEX 1 = insert de canal, LEX 2 = insert Master).
En mode PATCH, les barres blanches sont à l'extérieur (exemple ci-dessous LEX 3 = Patch). Notez que les barres doivent toutes deux être à l'extérieur ou à l'intérieur.

Les barres blanches verticales indiquent également pour chaque processeur d'effet si un format mono ou stéréo est utilisé. Dans l'exemple ci-dessous, LEX 1 est au format stéréo et les autres au format mono.





ASTUCE : l'assignation des processeurs d'effet est visible mais ne peut pas être changée dans cette page.

Il est recommandé, avant d'assigner tout processeur d'effet, de regarder cette page afin de voir quels processeurs sont libres (s'il y en a). S'il est nécessaire de désassigner un processeur afin de l'utiliser ailleurs, il est fortement recommandé à l'utilisateur de désassigner tous les branchements de celui-ci avant de le repatcher dans son nouvel emplacement.

Intégration en Snapshot

Tous les paramètres de tous les types d'effet pour chacun des quatre processeurs sont conservés dans les Snapshots de la console. Dans la mise en service de base, chacun des 4 processeurs d'effet peut être totalement isolé.

TAP (battue manuelle du tempo)

Pour chaque effet offrant la battue manuelle du tempo TAP (synchronisation du tempo sur la cadence de pression d'une touche), la touche située en bas à gauche sert de bouton TAP.

ASSIGNATION DES TOUCHES F1-6 À LA BATTUE MANUELLE DU TEMPO D'EFFET

En live, il est souvent avantageux de pouvoir facilement contrôler la fonction TAP depuis un grand bouton constamment accessible sur la surface de contrôle. Les grandes touches F1-6 sous la section Monitor peuvent maintenant servir à cela.

Les broches virtuelles (VGPI et VGPO) peuvent être utilisées comme un moyen d'assigner les touches F et les LED de touche F aux fonctions internes de la console.

Actuellement, il est possible d'assigner les touches F1-6 pour télécommander les boutons TAP Lexicon de n'importe lesquelles des quatre unités d'effet Lexicon.

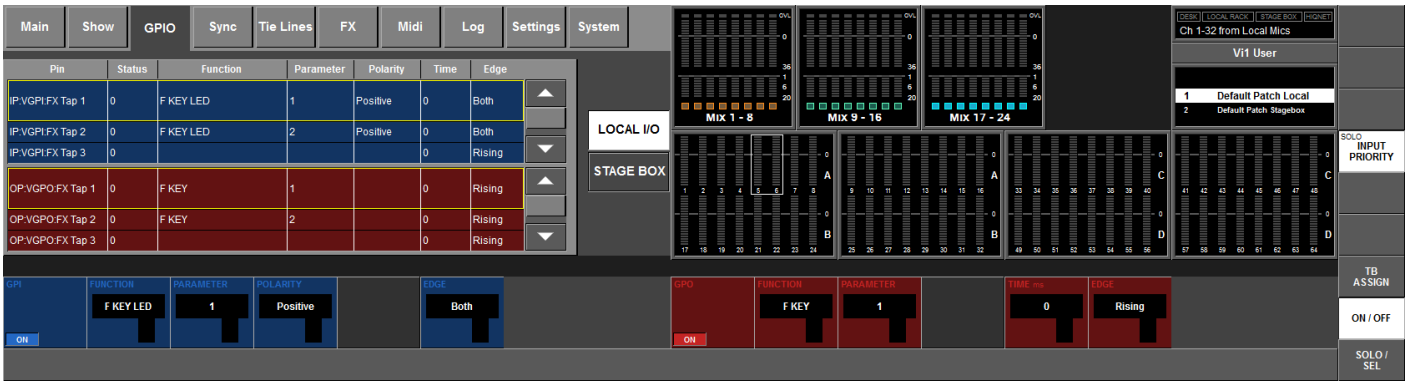
Le signal de tempo venant des unités Lexicon peut être assigné aux LED de touche F afin de fournir une indication visuelle du tempo actuel.

Changement de l'assignation des touches F pour passer en fonction TAP

Les deux premières unités Lexicon LEX1 et LEX2 ont leurs boutons TAP de délai assignés à F1 et F2 par défaut car ces réglages sont ceux conservés dans les Shows d'usine par défaut (non effaçables).

Afin d'assigner les fonctions TAP d'autres unités d'effet aux touches F, procédez comme suit :

. Pressez le bouton [MENU] et sélectionnez l'onglet de menu {GPIO}.
. Assurez-vous que le bouton {LOCAL I/O} est sélectionné et faites défiler les sections d'entrée et de sortie vers le bas jusqu"aux réglages de broches VGPI et VGPO. Pour LEX3, sélectionnez VGPI Lex Tap3 et VGPO Lex Tap3.
. Réglez les paramètres de VGPI et VGPO comme dans l'illustration ci-dessous et assurez-vous que l'entrée et la sortie sont activées (commutées sur ON).



Utilisez une procédure similaire pour les autres unités d'effet. Les 4 unités d'effet peuvent être assignées à n'importe lesquels des boutons F1-6 à l'aide de cette méthode. Les réglages seront conservés lorsque vous sauvegarderez le Show actuel.

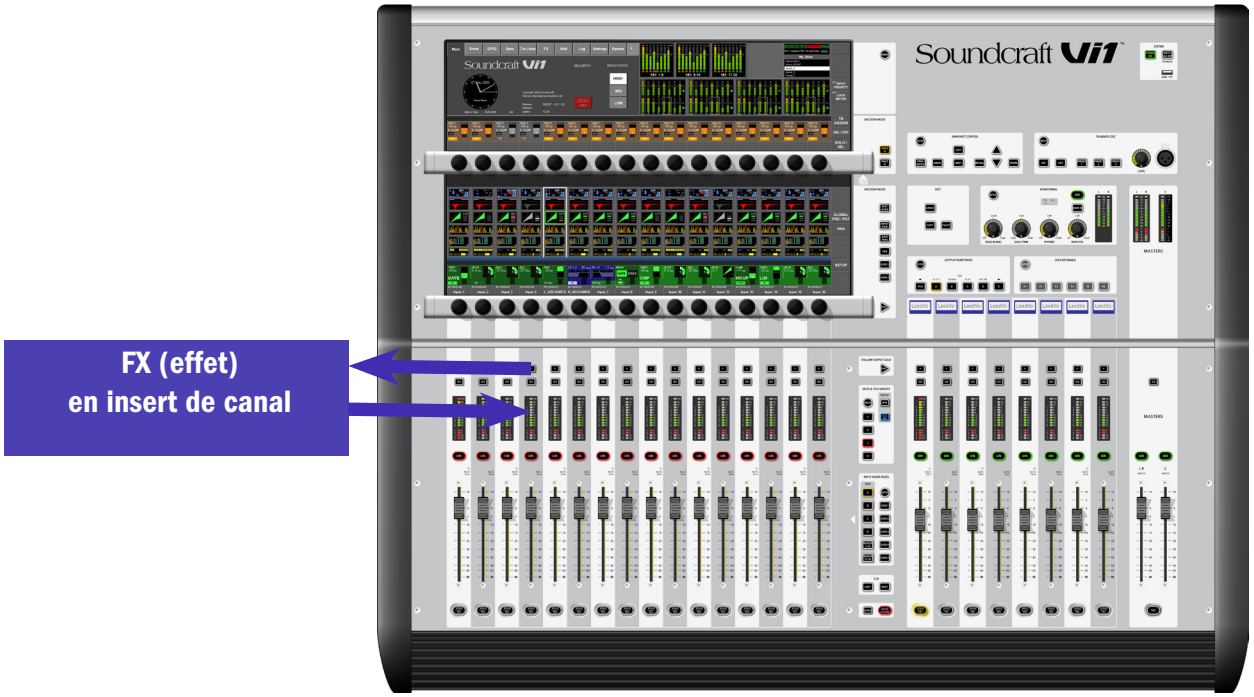
Assignation des processeurs d'effet

La Vi1 accepte trois moyens différents de raccorder un processeur d'effet :

- · Insertion sur un canal d'entrée
- · Insertion sur un bus Master
- · Branchement comme retour d'effet

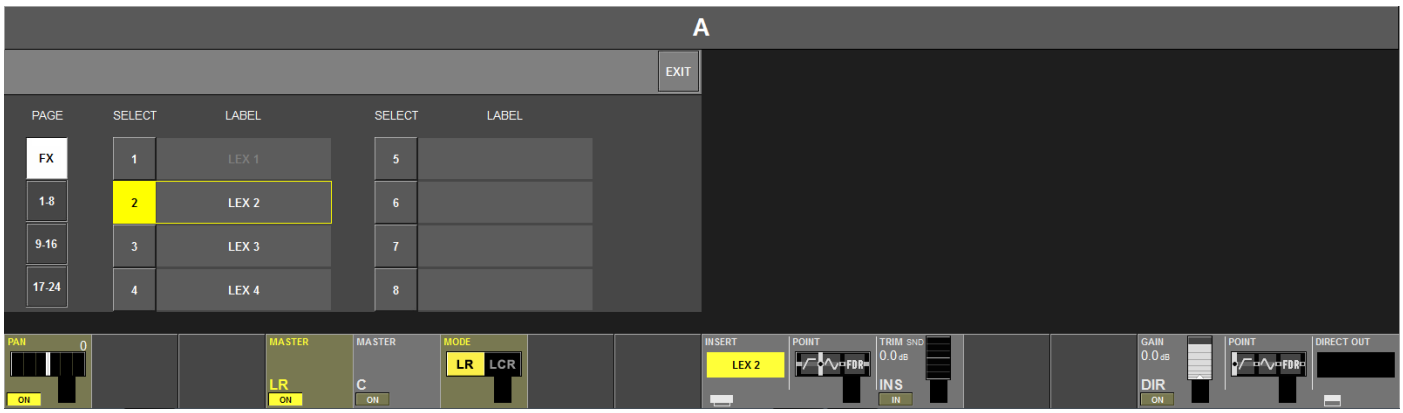
Insert de canal

Ce mode sert aux effets de canal

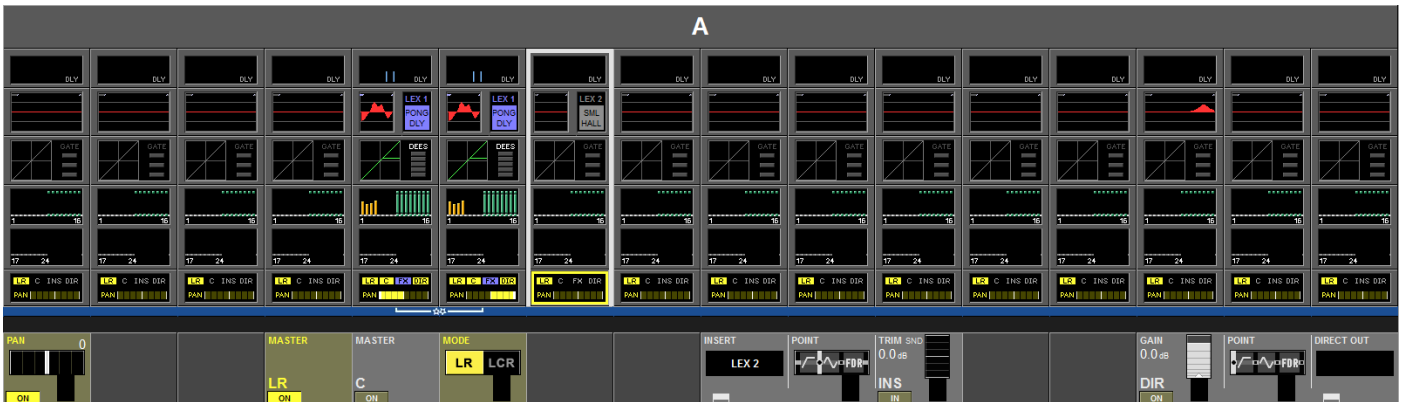


Insérer un processeur d'effet dans un canal d'entrée

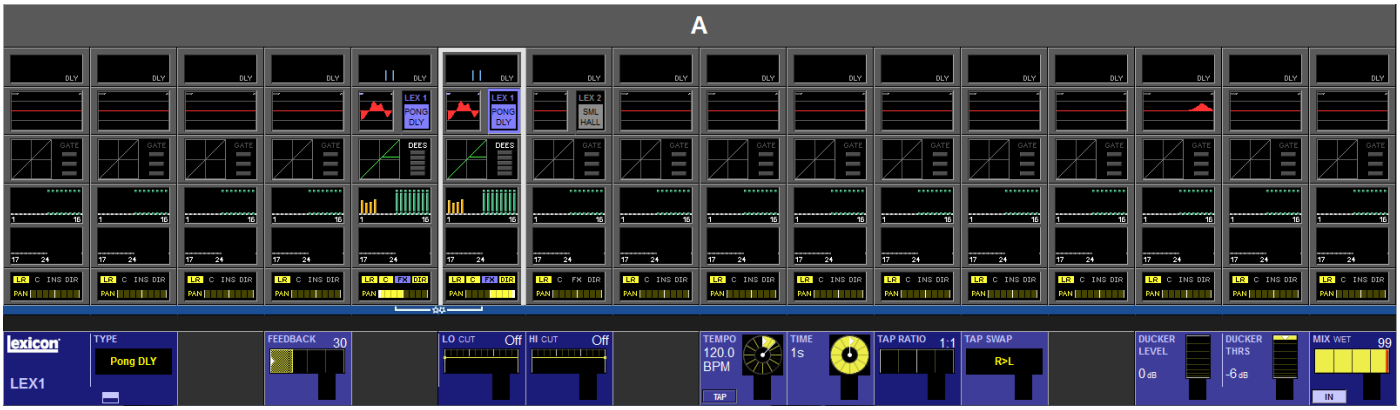
Touchez la zone <PAN> du canal d'entrée requis.
Pressez la touche {INSERT} pour ouvrir la page de sélection Insert Pool.
Presser le bouton <FX> affiche les options de sélection d'effet.
Sélectionnez le processeur d'effet désiré. Si le processeur est en service, une fenêtre de dialogue vous demande si vous désirez le déplacer depuis sa position actuelle.



Presser la touche <EXIT> vous ramènera à une page similaire à celle ci-dessous.
Notez que la zone du correcteur (EQ) à l'écran est maintenant partagée avec une icône de processeur d'effet.
Presser la zone <PAN> ramènera l'écran à son mode d'affichage normal.



Le processeur d'effet peut être réglé en pressant l'icône de processeur d'effet à l'écran. Les paramètres disponibles pour le réglage dépendront du type d'effet sélectionné. Une description des effets et des commandes qui leur sont associées est donnée dans la section qui démarre en page 11 de ce chapitre.

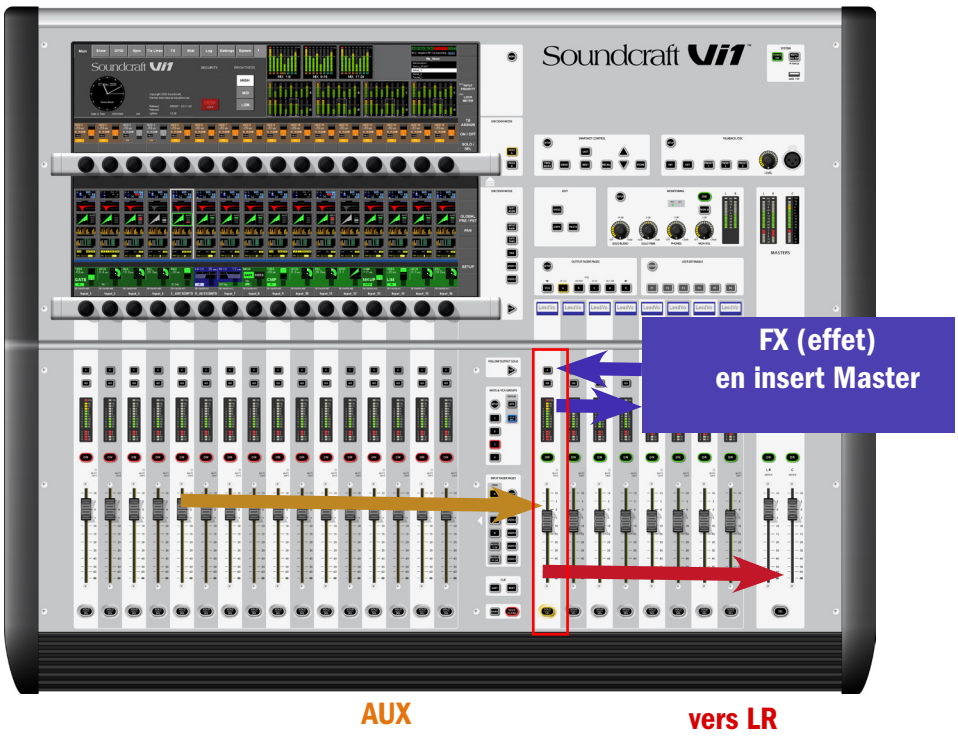


Insert de Master Aux

Ce mode de fonctionnement est un moyen élégant d'utiliser les effets de reverb sans perdre de canaux d'entrée pour les signaux de retour.

Dans ce mode, le processeur d'effet est inséré sur un Master Aux et le Master Aux est assigné au Master général (LR).

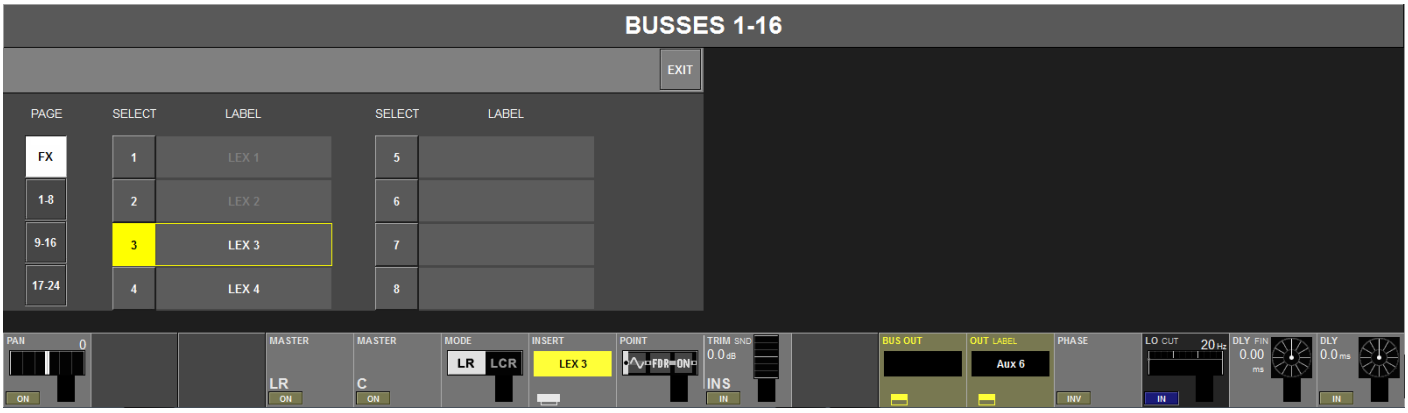
Le gain d'entrée de l'effet peut être réglé à l'aide de la commande TRIM de départ d'insert et l'ampleur de l'effet peut se régler avec le fader Master.



ASTUCE :
vous pouvez utiliser le Master Aux comme un retour d'effet car il a un correcteur (EQ) et un processeur dynamique qui peuvent servir sur la sortie des unités d'effet (vous devez placer le point d'insertion avant le traitement).

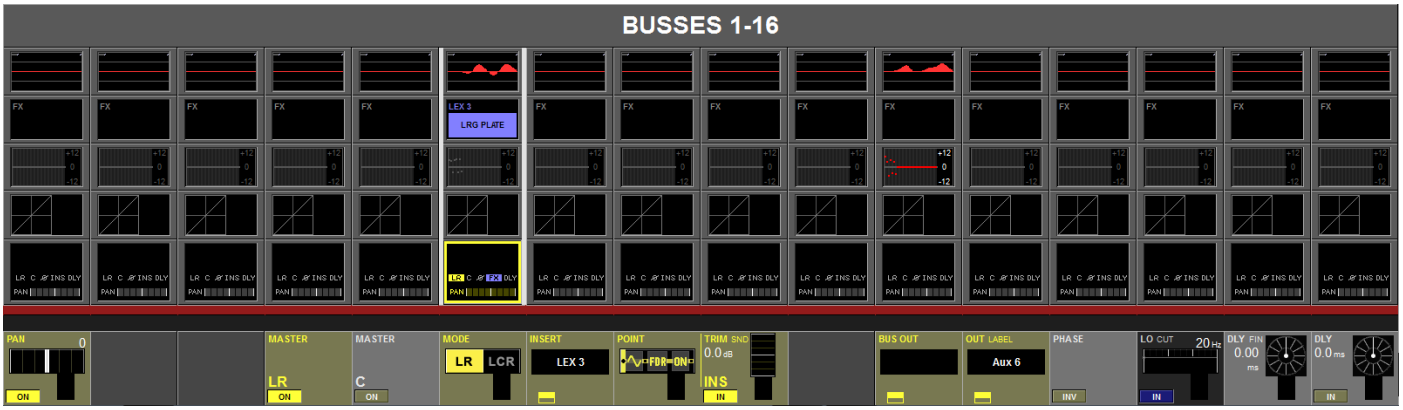
Insertion d'un processeur d'effet dans un bus Master Aux

Pressez la touche [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24].
Pressez la zone <PAN> sur le bus Aux requis.
Pressez la touche {INSERT} pour ouvrir la page de sélection Insert Pool.



Presser le bouton <FX> affiche les options de sélection d'effet.
Sélectionnez le processeur d'effet désiré. Si le processeur est en service, une fenêtre de dialogue vous demande si vous désirez le déplacer depuis sa position actuelle.

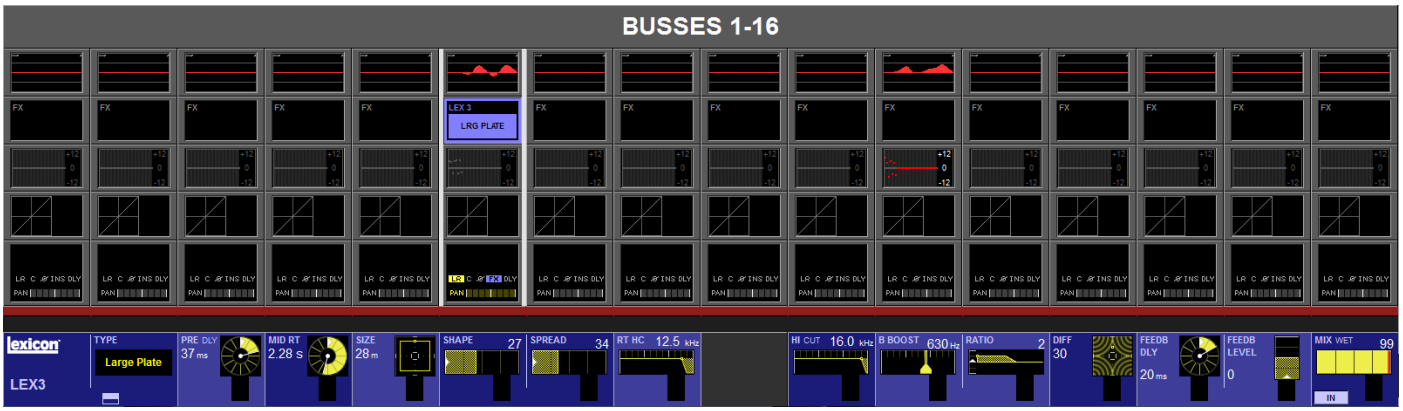
Presser la touche <EXIT> vous ramènera à une page similaire à celle ci-dessous. Notez qu'une icône de processeur d'effet apparaît dans la zone d'effet de l'effet quand un processeur d'effet est alloué au bus Aux en question.



Pressez {LR} pour router le signal d'effet vers le bus Master général.
Sélectionnez le {POINT} d'insert pour que le signal soit pris avant traitement afin d'utiliser le correcteur (EQ) et le processeur dynamique sur la sortie de l'effet.

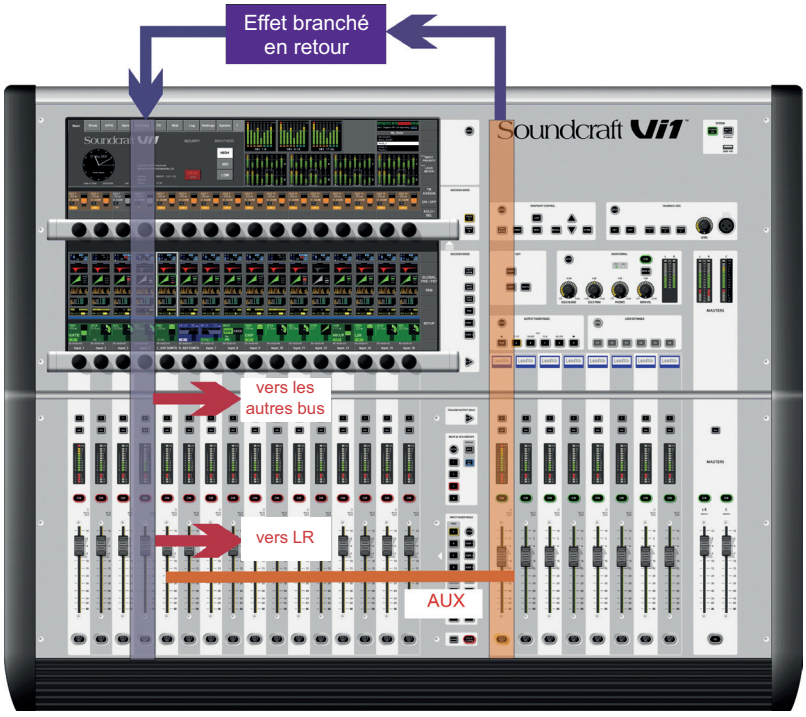
Presser la zone <PAN> ramènera l'écran à son mode d'affichage normal.

Le processeur d'effet peut être réglé en pressant l'icône de processeur d'effet à l'écran. Les paramètres disponibles pour le réglage dépendront du type d'effet sélectionné. Une description des effets et des commandes qui leur sont associées est donnée dans la section qui démarre en page 11 de ce chapitre.



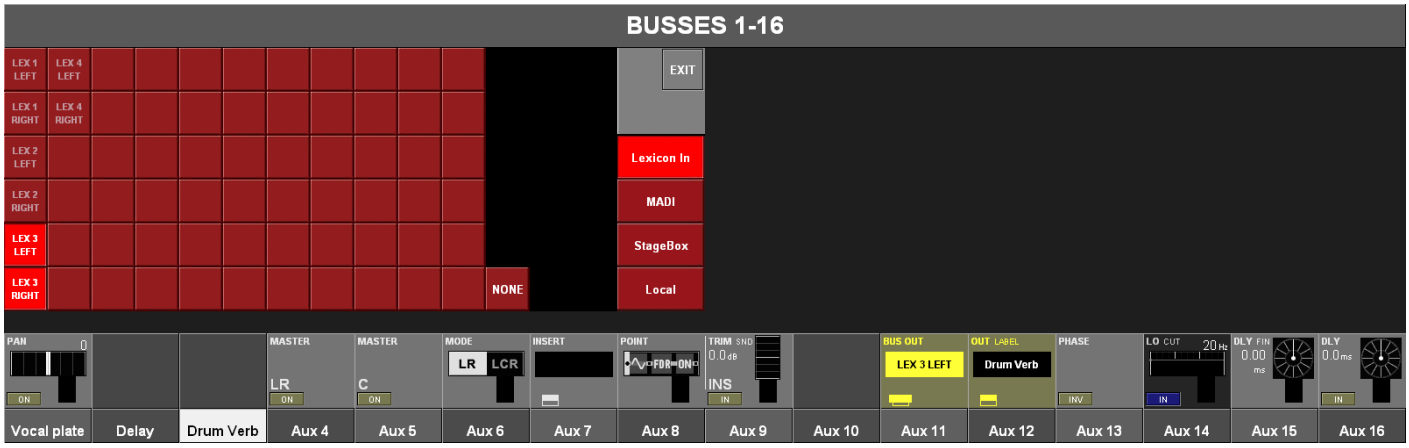
Retour en section de canal

C'est le mode de fonctionnement classique pour les effets de reverb. La sortie d'un Master Aux est raccordée à l'entrée d'une unité d'effet et la sortie de l'unité d'effet à un canal d'entrée mono ou à 2 canaux d'entrée couplés (stéréo) qui mixent le contenu de la reverb vers les Masters généraux (Main) ou d'autres destinations.



Raccorder un processeur d'effet d'un Master Aux à la section d'entrée

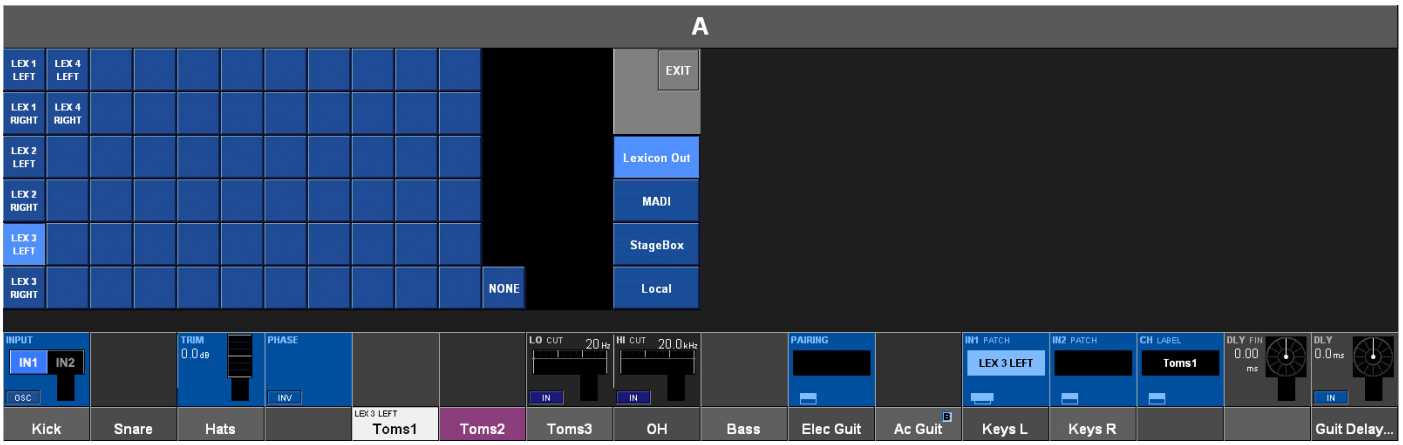
Pressez la touche [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24].
Pressez la zone <PAN> sur le bus Master Aux requis.
Pressez la touche {BUS OUT} pour ouvrir la page Output Patch (raccordement de sortie). Pressez <Lexicon In> pour ouvrir les options de sélection d'effet.



Si le bus Aux est mono, vous devez sélectionner les patches Lexicon In à la fois pour la gauche et la droite.
Si le bus Aux est stéréo, vous devez raccorder la sortie de bus gauche à l'entrée Lexicon de gauche et le bus droit à l'entrée Lexicon de droite (le bus droit sera automatiquement raccordé dans ce cas).

Sélectionnez le processeur d'effet désiré. Si le processeur est en service, une fenêtre de dialogue vous demande si vous désirez le déplacer depuis sa position actuelle. Pressez <EXIT>.

Pressez une des touches [A], [B], [C] ou [D} de page fixe de faders pour sélectionner la banque de canaux d'entrée voulue.
Pressez la zone <INPUT> sur le canal d'entrée voulu comme retour.
Pressez la touche {IN1 PATCH} pour ouvrir la page Input Patch. Pressez <Lexicon Out> pour ouvrir les options de sélection d'effet.



Sélectionnez le processeur d'effet désiré. Si le processeur est en service, une fenêtre de dialogue vous demande si vous désirez le déplacer depuis sa position actuelle. Pressez <EXIT>.

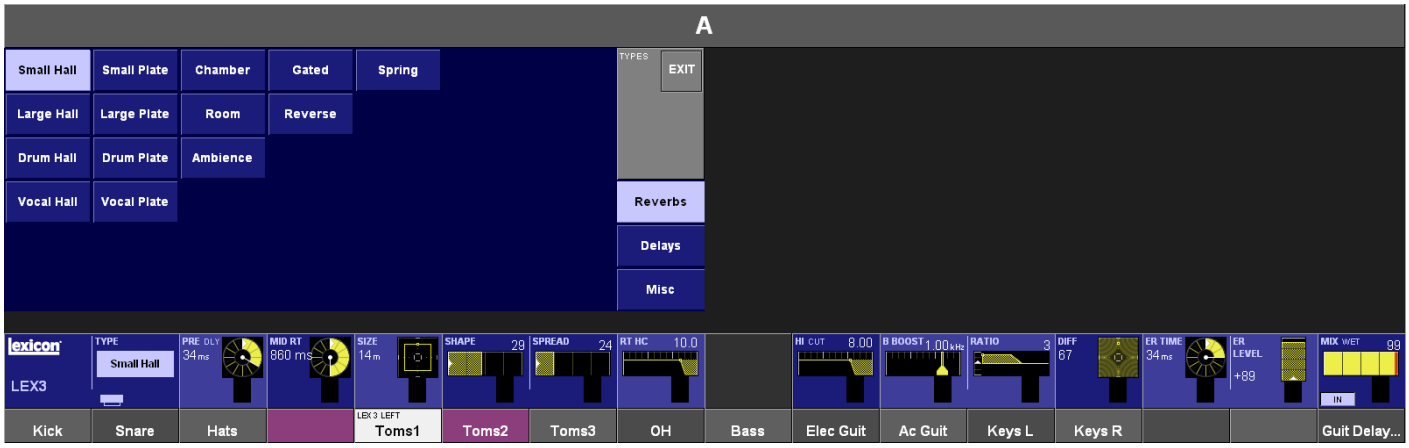
TYPE D'EFFET

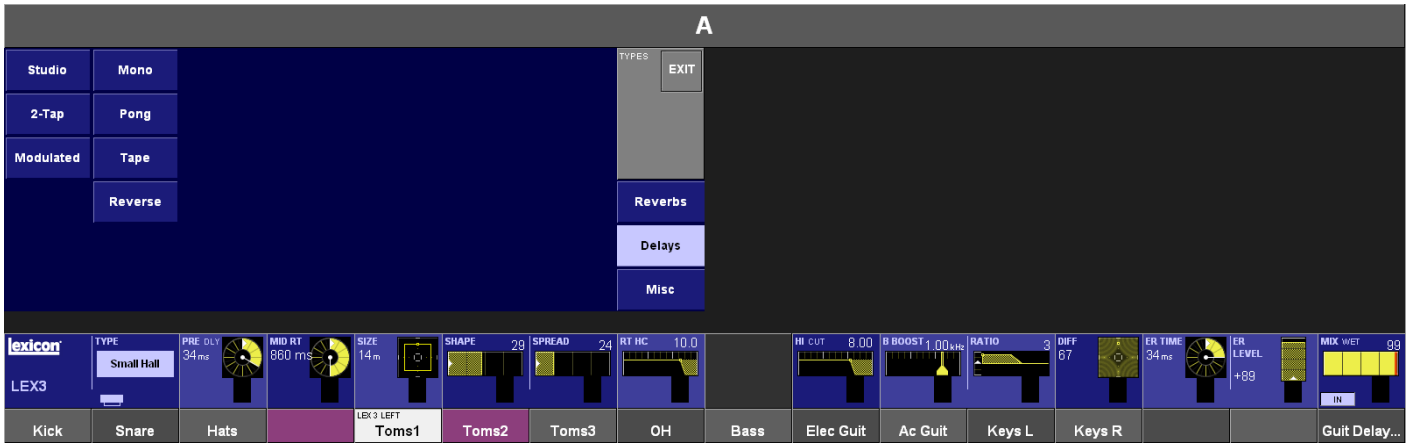
Pour chacun des 4 processeurs d'effet, un type d'effet individuel peut être sélectionné.
Les types d'effet sont regroupés dans les catégories suivantes :

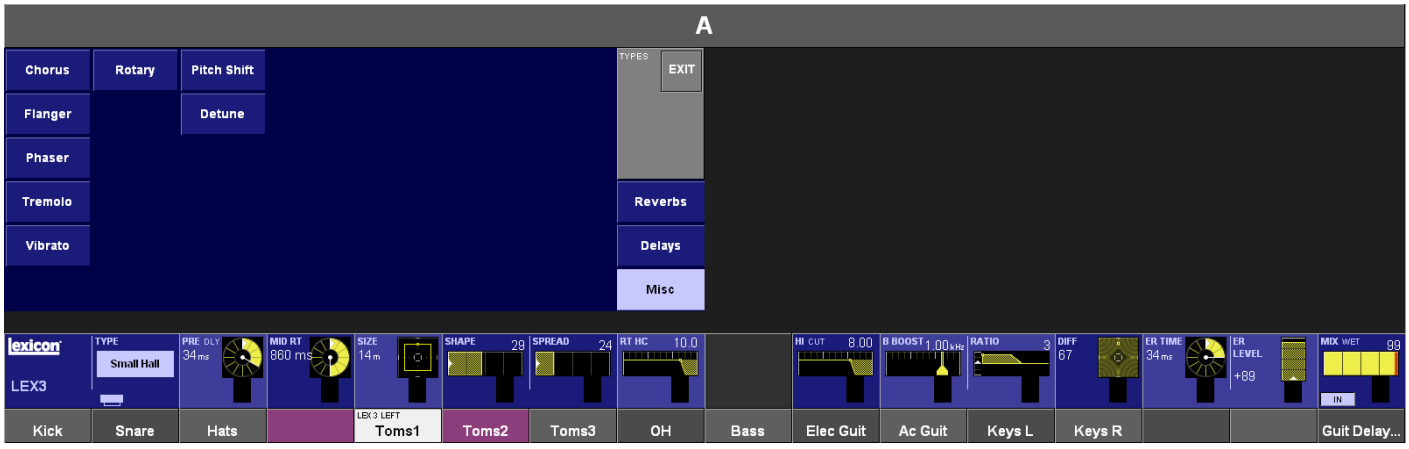
- REVERB
- DELAY
- MISC (divers)

Une description des effets et des commandes qui leur sont associées est donnée dans la section qui démarre en page 11 de ce chapitre. Cette page s'ouvre en pressant le bouton {TYPE}.

ASTUCE : sélectionner un type d'effet charge toujours les derniers réglages personnels des paramètres pour ce type.







DESCRIPTION DES EFFETS

Les effets Lexicon de la gamme Vi sont divisés en trois catégories : REVERBS, DELAYS et MISC (divers)

REVERBS

La réverbération (ou "reverb" en abrégé) est l'effet complexe créé par la façon dont nous percevons le son dans un espace fermé. Lorsque les ondes sonores rencontrent un objet ou la bordure de la pièce, elles ne s'arrêtent pas. Une partie du son est absorbée par l'objet, mais la plupart est réfléchie ou diffusée. Dans un espace fermé, la reverb dépend de nombreuses caractéristiques de cet espace, dont sa taille, sa forme et le type de matériau qui constitue les murs. Même les yeux fermés, un auditeur peut facilement faire la différence entre un placard, un vestiaire et un grand auditorium. La reverb est un composant naturel de l'expérience acoustique et la plupart des gens ressentent que quelque chose manque s'il n'y en a pas.

Reverbs Hall - *Stéréo*

SMALL HALL, LARGE HALL, DRUM HALL, VOCAL HALL.

Une reverb **Hall** est conçue pour émuler l'acoustique d'une salle de concert – un espace suffisamment grand pour contenir un orchestre et du public. En raison de leur taille et de leurs caractéristiques, les Halls sont les reverbs ayant le son le plus naturel, conçu pour rester "derrière" le son direct – ajoutant de l'ambiance et de l'espace, mais sans modifier la source. Cet effet a une densité d'écho relativement basse qui se cumule progressivement dans le temps.
Les reverbs **Vocal Hall** et **Drum Hall** sont spécifiquement et respectivement conçues pour la voix et la batterie. **Vocal Hall** a une diffusion globale plus basse qui fonctionne bien avec un signal ayant des transitoires initiales douces comme celui d'une voix. **Drum Hall** a un réglage de diffusion plus élevé qui est nécessaire pour adoucir les signaux à transitoires rapides que l'on trouve dans la batterie et les instruments de percussion.
En plus des applications génériques instrumentales et vocales, le programme Hall est un bon choix pour donner à des pistes indépendantes dans un mixage la sensation de faire partie de la même interprétation.

Reverbs Plate - *Stéréo*

SMALL PLATE, LARGE PLATE, DRUM PLATE, VOCAL PLATE.

Une reverb **Plate** est une reverb possédant une grande et fine feuille de métal (la "plaque") suspendue verticalement en tension par des ressorts. Les transducteurs fixés sur la plaque transmettent un signal qui fait vibrer la plaque, donnant l'impression que les sons sont produits dans un grand espace ouvert. Les reverbs à plaque des unités d'effet de la gamme Vi modélisent le son de plaques métalliques à haute diffusion initiale et avec un son coloré, relativement brillant. Les reverbs à plaque sont conçues pour être entendues comme partie intégrante de la musique, adoucissant et épaississant le son initial. Les reverbs à plaque sont souvent utilisées pour mettre en valeur la musique populaire, particulièrement les percussions.

Reverb Chamber - *Stéréo*

Historiquement, les chambres de studio d'enregistrement étaient des pièces aux formes irrégulières avec une enceinte et un jeu de microphones pour collecter l'ambiance dans différentes parties de la pièce. Les programmes **Chamber** reproduisent cela et produisent une réverbération régulière relativement sans dimension, avec un léger changement de coloration quand le son décline. La diffusion initiale est similaire à celle des programmes Hall. Toutefois, la sensation de taille et d'espace est beaucoup moins évidente. Cette caractéristique, couplée à la faible coloration de la queue du déclin du son, rend ces programmes utilisables avec une grande variété de signaux – particulièrement la voix parlée, à laquelle les programmes **Chamber** ajoutent une augmentation notable de sonie (loudness) avec une faible coloration.

Reverb Room - *Stéréo*
Room produit une excellente simulation d'une très petite pièce qui est utile pour les applications avec dialogues et paroles. **Room** est également pratique lorsqu'on l'utilise judicieusement pour grossir des signaux à forte énergie tels que des enregistrements d'amplis de guitare électrique.

Reverb Ambience - *Stéréo*
Ambience sert à simuler l'effet d'une pièce de taille petite ou moyenne sans déclin notable. Elle est souvent utilisée pour la voix, la guitare ou les percussions.

Reverb Gated - *Entrée mono/sortie stéréo*
La reverb **Gated** est créée en faisant passer une reverb, telle que celle d'une plaque métallique, au travers d'un effet Gate. Le temps de déclin est réglé pour un déclin instantané tandis que le temps de maintien fait varier la durée et le son. La reverb **Gated** produit un son assez constant sans déclin jusqu'à ce que la reverb soit brutalement coupée. Ce programme fonctionne bien sur les percussions – particulièrement sur la caisse claire et les toms.

Reverb Reverse - *Entrée mono/sortie stéréo*
La reverb **Reverse** fonctionne de façon opposée à celle d'une reverb normale. Alors qu'une reverb normale a la plus forte série de réflexions dans sa première partie puis s'adoucit avec le temps, la reverb **Reverse** a les plus douces réflexions (essentiellement la queue de reverb) en premier, puis devient progressivement plus forte avec le temps jusqu'à une coupure brutale.

Reverb Spring - *Entrée mono/sortie stéréo*
Une reverb **Spring** (à ressort) est créée par une paire de cristaux piézo-électriques – un agissant comme haut-parleur et l'autre comme microphone – reliés par un simple jeu de ressorts. Le "boing" caractéristique d'un ressort est une composante importante de nombreux sons classiques de guitare rock et rockabilly.

Commandes de reverb
Pre Delay (pré-retard)
Crée un retard supplémentaire entre le signal source et le début de la réverbération. Cette commande n'est pas destinée à précisément imiter les retards temporels d'espaces naturels, car la constitution de la réverbération est progressive et l'intervalle de temps initial est généralement assez court. Pour l'effet le plus naturel, les valeurs de **Pre Delay** doivent être réglées dans une plage de 10-25 millisecondes. Toutefois, si un mixage est très complexe ou trop encombré, augmenter le temps de pré-retard peut aider à le clarifier et à faire ressortir chaque instrument par rapport aux autres.

Mid RT (temps de réverbération moyen)
Contrôle le temps durant lequel la reverb peut être entendue. Des réglages plus élevés augmentent les durées de réverbération qui sont généralement associées à de plus grands environnements acoustiques, mais cela peut se faire au détriment de l'intelligibilité. Des réglages plus bas raccourcissent les durées de réverbération et doivent être utilisés lorsqu'un espace apparemment plus petit ou un effet plus subtile est désiré.

Size (taille)
Size détermine le taux progressif de diffusion après la période initiale (qui est contrôlée par Diffusion). La commande Size change le son de la réverbération de très grande à très petite. Généralement, réglez cette commande sur la taille approximative de l'espace acoustique créé, avant de régler quoi que ce soit d'autre. La taille en mètres est grossièrement égale à la plus longue dimension de l'espace. L'audio est temporairement coupé quand on change la valeur du paramètre Size.

Diffusion
Contrôle la densité initiale d'écho. Des réglages élevés de diffusion entraînent une haute densité initiale d'écho et des réglages bas une faible densité initiale. Dans le monde réel, les murs irréguliers entraînent une haute diffusion tandis que de grands murs plats donnent une faible diffusion. Pour la batterie et les percussions, essayez d'utiliser des réglages élevés de diffusion.

Shape & Spread (forme et propagation)
Dans les reverbs Hall, Shape et Spread fonctionnent ensemble pour contrôler l'ambiance générale de la réverbération. Shape détermine le contour de l'enveloppe de réverbération. Avec Shape totalement abaissé, la réverbération se constitue de façon explosive et décline rapidement. Quand on monte Shape, la réverbération se constitue plus lentement et se maintient durant le temps réglé avec Spread. Avec Shape en position médiane, la constitution et le maintien de l'enveloppe de réverbération émulent une grande salle de concert (à condition que Spread soit au moins à mi-course et que Size soit réglé sur 30 mètres ou plus). De faibles réglages de Spread entraînent une montée rapide de réverbération au début de l'enveloppe avec peu ou pas de maintien (sustain). Des réglages plus élevés étalent plus la constitution et le maintien.

RT High Cut (filtre coupe-haut de réverbération)
Rt HC règle la fréquence au-dessus de laquelle un filtre passe-bas 6 dB/octave atténue le signal réverbéré. Il n'atténue pas les réflexions. Des fréquences élevées sont souvent filtrées par ce paramètre, ce qui donne une réverbération au son plus naturelle. Choisir une basse fréquence pour ce paramètre peut en réalité raccourcir la durée de réverbération car cela atténue l'audio lors de sa recirculation.

Hi Cut (coupe-haut)
Règle l'ampleur des hautes fréquences dans les queues de réverbération. Des réglages de fréquence plus élevés augmentent la réponse en hautes fréquences, créant des reverbs plus brillantes ; des réglages de fréquence plus bas créent des reverbs plus feutrées avec une plus grande accentuation des basses fréquences.

Bass Boost Frequency (fréquence de renforcement des graves)
Règle la fréquence à laquelle s'effectue la transition de Mid Rt à Low Rt. Cette commande doit être réglée au moins deux octaves au-dessus de la fréquence basse que vous voulez accentuer.
Par exemple, pour renforcer un signal à 100 Hz, réglez Bass Boost Frequency sur 400 Hz (ce réglage fonctionne bien avec de la musique classique). Le filtre répartiteur (crossover) fonctionne mieux autour de 400 Hz pour renforcer les basses fréquences, et autour de 1,5 kHz pour couper les basses fréquences.

Bass Boost Ratio (taux de renforcement des graves)
La fonction Bass Boost renforce ou atténue les fréquences inférieures à la fréquence réglée pour cela (Bass Boost Frequency). L'ampleur requise pour le renforcement ou l'atténuation est grandement dépendante du signal traité.

ER Time (durée d'apparition des réflexions premières)
Règle le temps qui s'écoule avant que ne surviennent les réflexions premières de la réverbération.

ER Level (niveau des réflexions premières)
Règle le niveau des réflexions premières dans la reverb.

Feedback Delay (retard de réinjection)
Changer ce paramètre change les fréquences résonantes de la reverb à plaque.

Feedback Level (niveau de réinjection)
Règle la présence et la proéminence de la reverb à plaque.

Boing
C'est un paramètre propre à la reverb à ressort (**Spring**) conçu pour augmenter ou diminuer le bruit du ressort qui est une caractéristique physique des reverbs à ressort.

DELAYS (délais ou retards)

Le delay répète un son un court instant après qu'il ait été une première fois produit. Le delay devient un écho lorsque la sortie est réinjectée dans l'entrée (réinjection ou "feedback"). Cela transforme une seule répétition en une série de répétitions, chacune étant un peu moins forte que la précédente.

Studio Delay - *Stéréo*
Le **Studio Delay** offre jusqu'à 1 seconde de retard stéréo et un Ducker intégré qui atténue la sortie du delay lorsque un signal est présent en entrée. Cela peut servir à éviter que le signal d'origine ne soit rendu confus par les répétitions du retard.

2-Tap Delay - *Stéréo*
Le **2-Tap Delay** est probablement le mieux décrit comme étant un retard ping-pong réglable dans lequel chaque ligne de retard peut être individuellement réglée par rapport au temps de retard. Les 2 lignes de retard (Taps) sont un pourcentage calculé de 1 à 100% du temps de retard réel (par exemple, si le temps de retard est 500 ms et si Tap 1 est réglé sur 50% et Tap 2 sur 100%, le retard Tap 1 sera de 250 ms et le retard Tap 2 de 500 ms). Un faible espacement des pourcentages de ces lignes de retard peut élargir l'image stéréo du delay tandis qu'un espacement plus grand peut créer des lignes de retard rythmiques.

Modulated Delay - *Stéréo*
Le **Modulated Delay** (retard modulé) est amélioré par un LFO (oscillateur basse fréquence) qui produit un effet de chorus sur les répétitions du retard. C'est un retard remarquable pour les guitares et passages instrumentaux qui ont besoin d'un "petit quelque chose de spécial".

Mono Delay - *Entrée mono/sortie stéréo*
Le **Mono Delay** est le plus propre et le plus précis de tous les programmes de retard, avec jusqu'à 1 seconde de retard mono et une sortie panoramique, ainsi que la fonction Ducking intégrée.

Pong Delay - *Entrée mono/sortie stéréo*
Cet effet de retard panoramique les répétitions entre gauche et droite tandis que le signal entrant reste à sa position d'origine (au centre).

Tape Delay - *Entrée mono/sortie stéréo*
Avant le numérique, les retards étaient créés à l'aide d'un magnétophone spécial dans lequel la bande d'enregistrement magnétique était collée pour former une boucle, avec des têtes d'enregistrement et de lecture très proches les unes des autres. L'effet de retard était créé par le déplacement de la bande entre les têtes d'enregistrement et de lecture – le temps de retard se réglant par changement de la vitesse de défilement de la boucle de bande. Bien qu'ayant un son très musical, le pleurage et le scintillement associés à une perte significative des hautes fréquences et dans une certaine mesure également des basses fréquences étaient autant d'éléments communément associés aux enregistrements à bande.

Reverse Delay - *Entrée mono/sortie stéréo*
Cet effet de retard émule la vieille astuce de studio consistant à renverser une bande pour la lire à l'envers au travers d'un retard à bande et enregistrer l'effet. Les retards "se constituent" du plus doux au plus fort – créant la sensation que les retards viennent avant le signal.

Commandes de delay

Tempo

Le temps de retard réel, tel que battu sur le bouton **Tempo**. Ce temps s'exprime comme un tempo en BPM (battements par minute). Le tempo fonctionne en conjonction avec le temps de retard (Delay Time) pour régler le réel temps de retard entendu.

Delay Time (temps de retard)

Contrôle le temps de retard par rapport au tempo. À mi-course, les répétitions du retard sont synchrones avec le bouton **Tempo** ; des valeurs plus basses donnent des répétitions plus rapides tandis que des valeurs plus hautes augmentent le temps séparant les répétitions.

Feedback (réinjection)

Contrôle le nombre de répétitions du delay en renvoyant le signal de sortie du delay à l'entrée de celui-ci. Cela crée une série de répétitions de retard, chacune étant progressivement atténuée jusqu'à devenir inaudible. Des réglages plus élevés donnent plus de répétitions ; des réglages plus bas réduisent le nombre de répétitions. Quand ce bouton est tourné à fond dans le sens horaire, il active le maintien de répétition (Repeat Hold) – un retard qui répète la lecture en boucle à l'infini mais sans que plus aucun signal d'entrée ne pénètre dans l'effet delay. Repeat Hold est disponible uniquement avec les **delays Studio**, **Mono** et **Pong**.

Lo Cut Filter (filtre coupe-bas)

Les fréquences inférieures à ce niveau sont atténuées.

Hi Cut Filter (filtre coupe-haut)

Les fréquences supérieures à ce niveau sont atténuées.

Ducker Threshold (seuil du Ducker)

Les delays **Studio**, **Mono** et **Pong** offrent une fonction “ducking” qui entraîne l’atténuation des répétitions du delay avec une ampleur variable (de 0 à 18 dB) quand un signal d'entrée est présent. Quand la prestation marque une pause, le niveau du signal de delay revient à sa valeur normale. Cela permet au delay de rester un effet mais de ne pas entrer en concurrence avec le signal d'origine. Par exemple, pendant qu'un chanteur chante, le niveau de delay est maintenu bas, mais lors des pauses de chant, le niveau des répétitions remonte pour fournir une douce queue de répétitions aux phrases vocales. Le seuil de Ducker (Ducker Threshold) règle le niveau que le signal doit atteindre pour que le Ducking réduise le delay – plus haut est le seuil, plus fort doit être le signal pour que l'effet Ducking entre en service.

Ducker Level (niveau de Ducker)

Ducker Level règle l'ampleur de l'atténuation déclenchée lorsque le signal dépasse le seuil. 0 dB correspond à une absence de Ducking, 18 dB étant l'atténuation maximale du signal retardé.

Smear (dégradation)

Disponible uniquement pour les delays **Tape** et **Reverse**, ce paramètre contrôle l'ampleur de la dégradation du signal et de la perte de fréquences. Plus haut est ce réglage et plus chaque répétition du delay perd de l'intelligibilité par rapport au signal d'origine.

Level 1 & 2 (niveaux 1 et 2)

Règlent le niveau de sortie des lignes de retard Tap 1 et Tap 2.

Pan 1 & 2

Règlent la position panoramique dans le champ stéréo des lignes de retard Tap 1 et Tap 2.

Mod Depth (profondeur de modulation)
Contrôle l'intensité ou "profondeur" de modulation du Modulated Delay. Des réglages plus bas donnent un effet chorus plus subtil tandis que des valeurs plus élevées donnent un chorus plus riche des répétitions du delay.

EFFETS DIVERS (MISC)

La catégorie MISC offre des effets à modulation primaire et à variation de hauteur.

Chorus - *Stéréo*
Le **chorus** crée un son riche et plein en combinant deux signaux ou plus ensemble dont l'un reste intact tandis que la hauteur des autres varie légèrement au cours du temps. Le **chorus** est communément utilisé pour grossir des pistes et pour donner du corps aux guitares sans colorer le son d'origine. Le **chorus** peut également servir avec discrétion pour grossir une piste vocale.

Flanger - *Stéréo*
Cet effet a été créé à l'origine en enregistrant et en lisant simultanément deux programmes identiques sur deux magnétophones à bande, puis en appliquant une pression de la main sur les bobines de bande pour ralentir d'abord une machine, puis l'autre. Le résultat est une série d'annulations et de renforcements de phase changeants, avec comme caractéristique des sons bruissants, creux et s'estompant.

Phaser - *Stéréo*
Le **phaser** déplace automatiquement des encoches de fréquences vers le haut et le bas dans le spectre du signal au moyen d'un oscillateur basse fréquence (LFO), créant un effet de type "filtre en peigne" oscillant. Cet effet est très utile sur les claviers (particulièrement sur les sons de nappe) et les guitares.

Tremolo/Pan - *Stéréo* (son d'effet uniquement)
Tremolo/Pan crée des changements rythmiques de l'amplitude du signal. Le **trémolo** s'obtient en réglant la phase sur 0° et affecte simultanément l'amplitude des deux canaux.
Si la phase est réglée sur 180° un effet d'**auto-panoramique** est produit, l'amplitude d'un canal montant tandis que celle de l'autre diminue. Dans ce cas, des réglages de vitesse (Speed) inférieurs à 1 Hz sont recommandés.

Vibrato - *Stéréo* (son d'effet uniquement)
Le **Vibrato** s'obtient en faisant varier délicatement la hauteur du signal au-dessus et en dessous de celle du signal d'origine à une vitesse déterminée. Le paramètre Phase détermine si la hauteur des deux canaux est modulée conjointement ou dans une direction opposée.

Rotary - *Entrée mono/sortie stéréo* (son d'effet uniquement)
Les cabines rotatives ont été conçues pour produire un majestueux effet de vibrato/chœur destiné aux orgues électroniques liturgiques et de théâtre. La cabine rotative la plus connue est la Leslie™ Model 122, qui a deux éléments tournant en sens opposé : une trompe de hautes fréquences et un rotor de basses fréquences avec une vitesse rapide et une vitesse lente. Le son produit quand les éléments tournants changent de vitesse est véritablement magique. L'ample effet tourbillonnant est difficile à décrire – mais nettement reconnaissable.

L'effet **Rotary** est modélisé d'après une cabine de type Leslie. Le signal entrant est divisé en deux bandes, pour les hautes et les basses fréquences. L'effet de rotation est créé par une combinaison synchronisée de transposition de hauteur, trémolo et panoramique. Comme dans la cabine physique, les fréquences hautes (trompe) et basses (rotor) "tournent" dans des directions opposées. Les vitesses de la trompe et du rotor sont indépendantes et conçues avec des caractéristiques d'accélération et décélération visant à simuler l'inertie des éléments mécaniques d'origine.

Quasiment nécessaire à la musique jouée à l'orgue, **Rotary** sonne également remarquablement avec les parties rythmiques de guitare et de piano électrique. En fait, ce programme est une excellente alternative aux effets **chorus** et **trémolo** pour n'importe quelle source sonore.

Pitch Shift - *Stéréo*
Cet effet transpose le spectre des fréquences du signal entrant. Modifier la hauteur d'un son produit une grande variété d'effets – des désaccords subtils jusqu'à des transpositions totales vers le haut ou le bas sur une plage pouvant atteindre deux octaves. L'effet **Pitch Shift** est un transpositeur chromatique, ce qui signifie que toutes les notes de la gamme sont transposées du même intervalle. **Pitch Shift** est très utile sur les pistes de guitare, les lignes de synthé monophoniques ou lorsque des effets vocaux spéciaux sont requis.

Detune - *Stéréo*
Detune (désaccord) ajoute une version légèrement transposée de la source d'origine, ce qui grossit le son. Cela crée une simulation particulièrement efficace de "double enregistrement". Cet effet est également une excellente alternative à l'effet **chorus**, ajoutant la richesse d'un chorus sans le balayage audible causé par la vitesse du chorus. Il est également utile pour créer un ample signal stéréo à partir d'une source mono, en réglant un petit désaccord supérieur sur une sortie et inférieure sur l'autre, et en panoramiquant les deux sorties à fond à gauche et à droite.

COMMANDES D'EFFET MODULÉ
Speed (vitesse)
Règle la vitesse de cycle de l'effet modulé.

Depth (profondeur)
Détermine l'intensité de l'effet. Cette commande n'affecte que la sortie du LFO. Elle n'a pas d'effet sur les sorties de formes d'onde individuelles.

Voices (Voix)
Contrôle le nombre de voix de chorus supplémentaires.

Regen (régénération)
Contrôle la quantité de signal modulé qui est réinjecté en entrée, créant une réinjection ou "feedback". Des valeurs plus élevées donnent plus de résonance au signal.

Diffusion
Crée un effet d'adoucissement temporel similaire à la diffusion dans une réverbération. La diffusion peut être un effet subtile pour ajouter un peu de chaleur au chorus.

PreDelay (pré-retard)
Détermine le décalage des deux signaux qui créent l'effet flanger. Des valeurs plus basses donnent un effet plus serré et des valeurs plus élevées un son "grinçant" plus extrême.

Waveform (forme d'onde)
Sélectionne la forme de l'onde utilisée par l'effet modulé.

Phase
Détermine si le changement d'amplitude ou de profondeur porte sur les deux sorties gauche et droite simultanément ou alterne entre la sortie gauche et la sortie droite.

Phase Stages (paliers de déphasage)
Permet de choisir un décalage de phase à 4, 8 ou 12 états.

Stereo Spread (propagation stéréo)
Augmente ou diminue l'imagerie stéréo de l'effet Rotary.

Drive (saturation)
Fournit un gain de saturation à la section préampli de l'effet cabine rotative.

Minimum Speed (vitesse minimale)
Règle la vitesse d'oscillation minimale de l'effet.

Maximum Speed (vitesse maximale)
Règle la vitesse d'oscillation maximale de l'effet.

Doppler
Augmente ou diminue l'effet de hauteur Doppler qui est créé par la rotation d'un haut-parleur.

Shift 1 & 2 (transpositions 1 et 2)
Déterminent l'ampleur de la transposition ou du désaccord par rapport à la source du signal d'origine. Fonctionnent mieux sur des notes individuelles.

Delay 1 & 2 (retards 1 et 2)
Règlent le temps de retard de la transposition ou du désaccord dans les effets Pitch Shift et Detune.

Feedback 1 & 2 (réinjections 1 et 2)
Règlent la quantité de signal transposé qui est renvoyée à la ligne de retard dans les effets Pitch Shift et Detune pour créer des effets de type arpège en cascade.

Pan 1 & 2 (panoramiques 1 et 2)
Règlent la position panoramique dans le champ stéréo pour chaque ligne de retard dans le Delay 2-Tap.

Correcteurs graphiques BSS®

La Vi1 utilise un total de 27 correcteurs graphiques BSS® (GEQ) de haute qualité.
Chacun des 24 bus et des trois Masters généraux est équipé d'un correcteur graphique 30 bandes modélisé d'après le FCS-960 de BSS®.

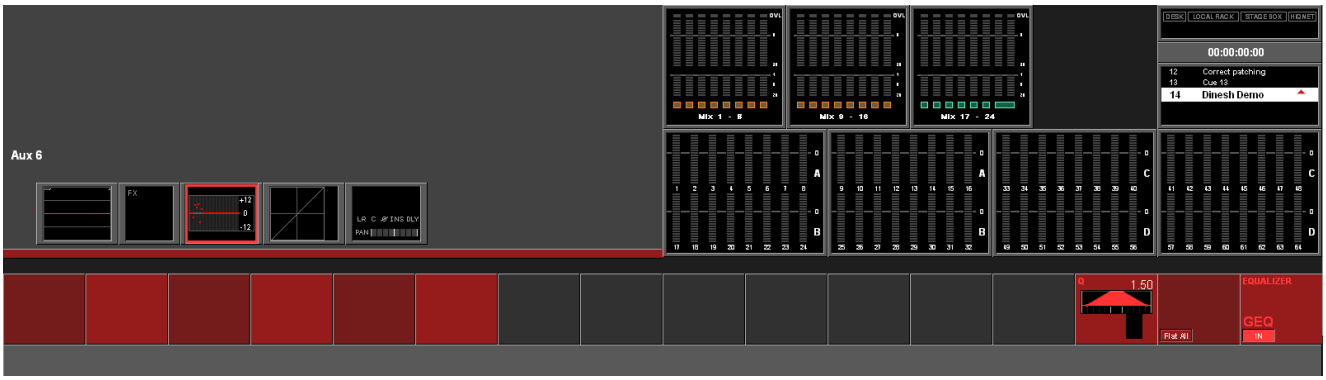
Pour accéder à n'importe lequel des GEQ, pressez d'abord la touche [BUSSES 1-16] ou [BUSSES 17-24]. Toucher le champ <GEQ> ouvre la page GEQ et change la couleur Fader Glow des 8 faders de la section de sortie en rouge.
Les 8 faders de la section de sortie sont intitulés d'après les fréquences du GEQ et contrôlent le gain individuel des bandes. La plage de contrôle est +/-12 dB.

Astuce : quand un fader est réglé autrement que sur sa position 0 dB par défaut, la touche [ON] au-dessus du fader s'allume en rouge. Presser une touche [ON] rouge ramène le fader à la position 0 dB.



Sinon, mettez en solo un bus de sortie dans la baie de contrôle. Cela appelle la tranche de canal de sortie dans le cadran supérieur gauche de l'écran. Touchez le champ <GEQ> du canal de sortie pour accéder au GEQ sur les faders, comme décrit ci-dessus.

Quand un champ <GEQ> est touché, l'écran de la baie Master apparaît comme représenté ici.



Il y a deux commandes disponibles dans cet écran :

FLAT ALL

{FLAT ALL} règle les gains des 30 bandes à 0 dB.

GEQ {IN}

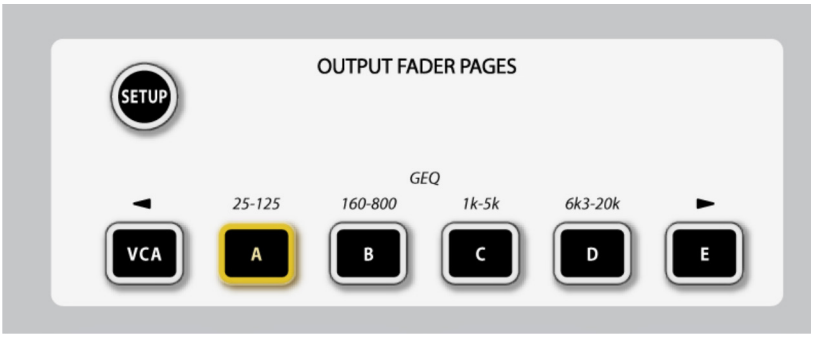
GEQ {IN} met le GEQ en service. La couleur du graphique dans le champ <GEQ> de la sortie en question passe en rouge à la mise en service.

Accession aux 30 bandes du GEQ depuis les 8 faders de la section de sortie

Le GEQ n'est assigné qu'aux 8 faders de la baie de contrôle de la surface, laissant tous les faders d'entrée libres pour contrôler les canaux d'entrée.

Afin d'accéder aux 30 bandes du GEQ en mode réduit, il est nécessaire de faire défiler les bandes de fréquences par pages de 8 bandes à la fois.

Cette pagination est contrôlée par les touches Output Fader Pages, situées dans la baie de contrôle de la console, qui fonctionnent différemment en mode GEQ réduit : (notez qu'il n'est pas possible de changer de page de faders de sortie quand le mode GEQ réduit est activé).

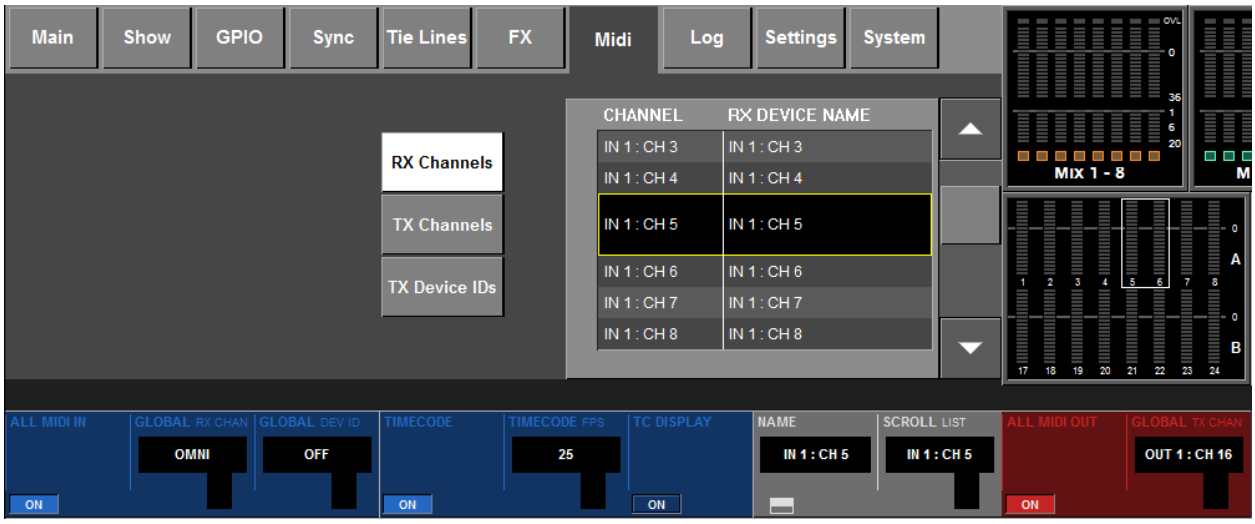


Les touches Output Fader pages ont les fonctions suivantes en mode GEQ réduit :
VCA : fait défiler la page de 4 bandes vers la gauche, répétition par de nouvelles pressions

A : sélectionne la plage 25 - 125 Hz
B : sélectionne la plage 160 - 800 Hz
C : sélectionne la plage 1 kHz - 5 kHz
D : sélectionne la plage 6,3 kHz - 20 kHz
E : fait défiler la page de 4 bandes vers la droite, répétée par de nouvelles pressions

Les touches VCA et E sont utiles pour régler ou visualiser une partie de la courbe du GEQ qui tombe entre deux pages de fréquencee – elles déplacent en fait la vue d'une demi-page (4 bandes) à chaque pression. Deux touches de page adjacentes s'allument quand la page de fréquence affichée est à mi-chemin entre deux des pages fixes.

Menu principal (main) – page MIDI ouverte et liste des canaux de réception sélectionnée



La page MIDI du menu Main contient les éléments suivants :

- Liste des périphériques pour les canaux MIDI de transmission, canaux MIDI de réception et identifiants de périphériques MIDI émetteurs.
- Canal de réception MIDI globale, On/Off et identifiant de périphérique MIDI de réception globale.
- Canal de transmission MIDI globale et commutateur On/Off.
- Commutateur On/Off global de réception de time code MIDI et commande de cadence d'images.
- Affichage On/Off du timecode.

LISTES DES PÉRIPHÉRIQUES

Les listes des périphériques sont des tableaux d'affectation qui affichent tous les canaux MIDI disponibles (16 pour la réception (RX), 16 pour la transmission (TX)) et qui permettent de saisir le nom de votre choix pour chaque canal, en fonction de l'appareil connecté. Il existe également un troisième tableau qui permet d'affecter 128 identifiants d'appareil (comparables aux canaux MIDI mais pour les messages MMC et MSC) aux noms.

Comme chaque périphérique branché se voit allouer son propre canal MIDI ou identifiant de périphérique (Device ID), cela permet à l'utilisateur de voir le véritable nom du périphérique dans la page Cue List EDIT MIDI, ce qui simplifie la sélection du périphérique requis.

Par défaut, les champs de nom de périphérique (Device Name) contiennent le même texte que dans les champs de canal MIDI, c'est-à-dire "IN1 CH1 – IN1 CH16 (pour RX).
"OUT1 CH 1 – OUT1 CH 16" (pour TX).

Les noms de périphérique sont conservés avec le Show et sont valables globalement pour la console (et non individuellement par Cue).

Les boutons **<RX CHANNELS>** (canaux de réception), **<TX CHANNELS>** (canaux de transmission) et **<TX DEVICE ID>** (identifiants de périphérique de transmission) sélectionnent une des trois listes de périphériques pour les visualiser et modifier les noms.

Le bouton de sous-page **NAME** ouvre le clavier QWERTY et permet la modification des noms donnés par défaut aux périphériques.

L'encodeur **SCROLL LIST** permet le défilement rapide de la liste sélectionnée.
La liste tourne en boucle quand on la fait défiler – c'est-à-dire qu'il est possible de la faire défiler du canal 1 au canal 16 puis de repasser du canal 16 au canal 1 dans le cas de RX (ou de OUT1:1 à OUT1:16 dans le cas de TX). Dans le cas de la liste des identifiants de périphériques (Device ID), cela est particulier avec des valeurs allant de 0 à 127 (127 étant affiché comme ALL (tous) et ne pouvant pas voir son nom modifié).

Encodeurs VST globaux
Ces encodeurs n'ont pas trait aux listes de canaux ci-dessus. Ils se trouvent immédiatement sous les listes afin de libérer l'espace de gauche en vue de futures additions.

MIDI IN : la zone bleue de l'écran contrôle les paramètres concernant l'entrée MIDI (MIDI IN).

Bouton **ON** : fonctionne comme un bouton d'activation globale pour l'entrée MIDI IN – quand ce bouton est désactivé, aucune réception n'est possible par l'entrée MIDI IN.

Encodeur VST **GLOBAL RX CHAN** :
Règle le canal MIDI de réception globale pour la console. Ce canal peut être référencé par le paramètre Cue List MIDI RX Channel.
Le canal de réception globale pourra également servir dans le futur à une fonctionnalité grâce à laquelle la console pourra recevoir des messages MIDI non associés au déclenchement de la liste des Cues.
La valeur réglée ici peut néanmoins être sélectionnée depuis la page Cue List MIDI comme un des canaux de réception disponibles.

Plage de valeurs : Off, 1-16, Omni (le mode Omni correspond à la possibilité de réception sur tous les canaux).
Valeur par défaut : Omni

Encodeur VST **GLOBAL RX DEV ID** : règle l'identifiant de périphérique MIDI de réception globale pour la console.
Cet identifiant de périphérique (Device ID) peut être sélectionné dans la page Cue List MIDI In comme un des identifiants de périphérique pour les messages de déclenchement MSC "Goto Cue".
Cela pourra également servir dans le futur pour permettre à un identifiant de périphérique d'être réglé pour la console au cas où des commandes MMC ou MSC devraient être reçues par celle-ci dans une fonctionnalité future non associée au déclenchement des Cues.

Plage de valeurs : Off, 0-127.
Valeur par défaut : 127

Encodeur VST **GLOBAL TIMECODE On/Off** : active ou désactive la réception du timecode MIDI (MTC). Le timecode MIDI peut être réglé comme un déclencheur pour les Cues, mais si ce paramètre est réglé sur Off, il ne sera pas possible de rappeler des Cues par MTC, même si les commutateurs On/Off individuels de timecode de chaque Cue sont réglés sur On.

Encodeur VST **GLOBAL TIMECODE FPS** (images par seconde) : permet de régler la cadence d'images du timecode MIDI transmis et reçu pour les valeurs réglées en interne. La cadence d'images du timecode entrant pour le déclenchement de Cue est automatiquement détectée.
Le paramètre de cadence d'images n'affecte que la plage de valeurs du paramètre Frames de tout champ d'entrée timecode sur la console (c'est-à-dire : champ EDIT Cue Number touché et champ EDIT MIDI touché et événement MMC Locate TX fixé).

Plage de valeurs : valeurs discrètes de 24, 25, 30 images/seconde.
Valeur par défaut : 25

Bouton **TC Display {ON}** : quand il est enclenché, la valeur du timecode MIDI entrant et sa cadence d'images automatiquement détectée sont affichées à la place du nom du Show en page principale de l'écran de baie de contrôle.

MIDI OUT : la zone rouge de l'écran contrôle les paramètres concernant la sortie MIDI (MIDI OUT).

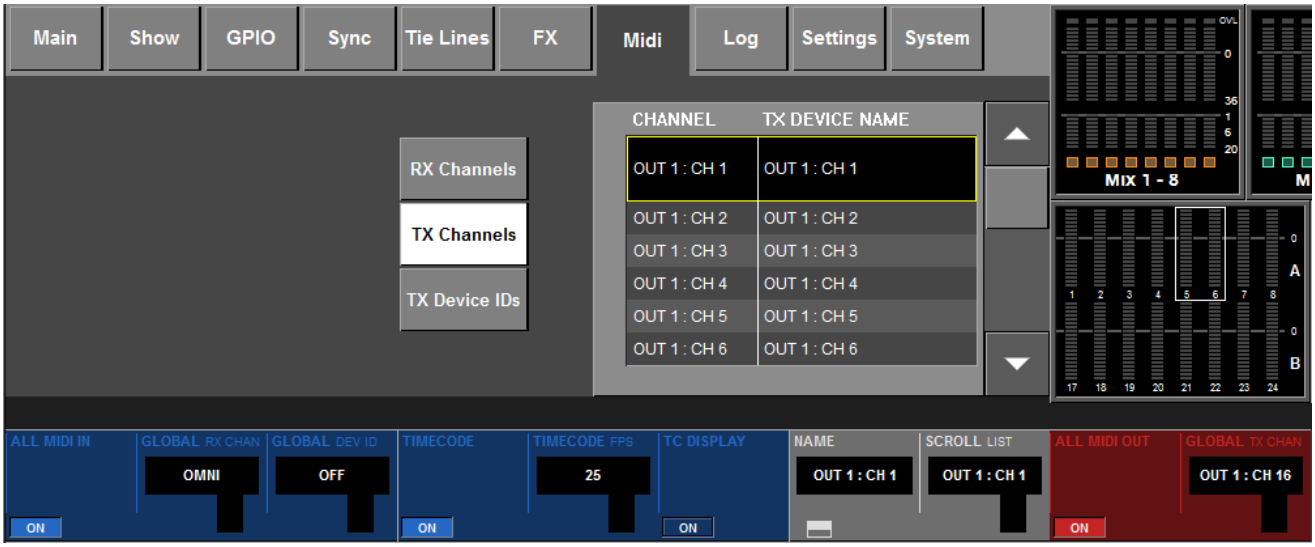
Bouton **ON** : fonctionne comme un bouton d'activation globale pour la sortie MIDI OUT – quand ce bouton est désactivé, aucune transmission n'est possible par la sortie MIDI OUT.

Encodeur VST **GLOBAL TX CHAN** :
Règle le canal MIDI de transmission globale pour la console.
Cela ne sert actuellement pas mais pourra servir dans une fonctionnalité future telle que la transmission de messages MIDI depuis les faders et autres commandes de la console.

Plage de valeurs : Off, Out1:1-16,
Valeur par défaut : Off.

Tous les paramètres de la page Menu\MIDI sont mémorisés dans le Show actuel !

Menu principal (main) – page MIDI ouverte et liste des canaux de transmission sélectionnée

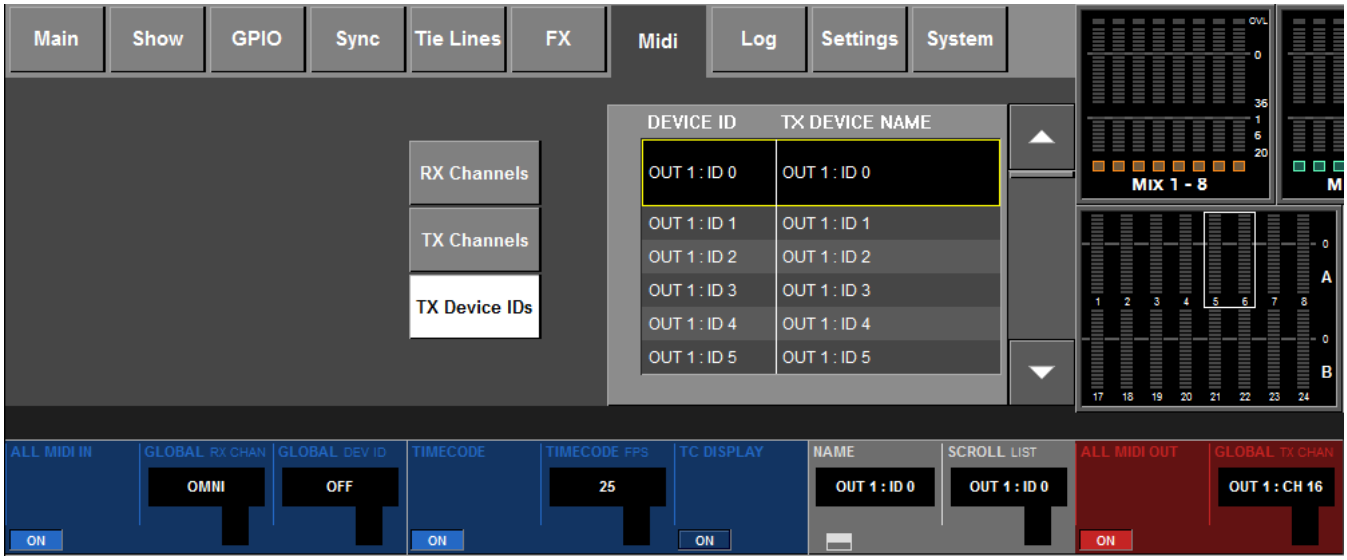


Voici la liste des périphériques avec le bouton **TX Channels** sélectionné.

Le bouton de sous-page **NAME** ouvre le clavier QWERTY et permet la modification des noms donnés par défaut aux périphériques.
Les noms non modifiés ont le format :

OUT1 : CH 1 (canal 1)
OUT1 : CH 2 (canal 2)
|
V
OUT1 : CH 16 (canal 16)

Menu principal (Main) – page MIDI ouverte et liste des identifiants de périphérique de transmission sélectionnée.



Voici la liste des périphériques avec le bouton **TX Device IDs** sélectionné.

Le bouton de sous-page **NAME** ouvre le clavier QWERTY et permet la modification des noms donnés par défaut aux périphériques.

Identifiant de périphérique (Device ID) : 127
Dans les identifiants de périphérique MIDI, le numéro 127 est un cas particulier réservé à la transmission vers TOUS les périphériques connectés. Par conséquent, le nom de périphérique pour le numéro 127 est toujours ALL (tous) et il n'est pas possible de le modifier.

Types d'événement MIDI

Type d'événement	Affichage :	Valeur 1, plage Valeur 2, plage	Cue List	
			TX	RX
Jeu d'une note	Note On	Valeur de note, 0-127	Oui	Oui
		Dynamique, 0-127	Oui	Non
Changement de programme	Prog Chng	N° de progr., 0-127	Oui	Oui
		-		
Contrôleur (CC)	Controller	N° de contrôleur, 0-127	Oui	Oui
		Valeur, 0-127		
Message exclusif de système	SysEx	Message texte défini par l'utilisateur, transmis tel quel	Oui	Non
		-		
Contrôle MIDI de Show : Aller au Cue n°	Go To Cue	N° de Cue, nombre de Cues dans la liste	Oui	Oui
		-		
MIDI Machine Control (MMC): STOP,PLAY, FF, RW, EJECT, CHASE, PAUSE	MMC Stop MMC Play MMC Pause MMC FF MMC RW MMC Eject MMC Chase	N° d'identifiant (DEVICE ID), 0-127	Oui	Non
		-		
MIDI Machine Control (MMC): LOCATE	MMC Loc	N° d'identifiant (DEVICE ID), 0-127	Oui	Non
		Valeur de timecode, Hrs:min:sec:images		
MIDI Timecode (MTC)	MTC	Valeur de timecode, Hrs:min:sec:images	Oui	Oui
		-		

SCHÉMA SYNOPTIQUE Vi1™ Soundcraft

