



# Studio Manager V2 DM2000 Editor

## Mode d'emploi

### Remarques particulières

- Les droits d'auteur du logiciel et ce mode d'emploi sont détenus exclusivement par Yamaha Corporation.
- Il est interdit de copier le logiciel ou de reproduire ce mode d'emploi, en tout ou en partie, sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite préalable du fabricant.
- Il est interdit de copier les données de séquences musicales et/ou les fichiers audio numériques disponibles dans le commerce, sauf pour une utilisation privée.
- Yamaha ne fait aucune déclaration et ne délivre aucune garantie en ce qui concerne l'usage du logiciel et de la documentation; Yamaha ne peut être tenu responsable des résultats de l'utilisation de ce manuel et du logiciel.
- Ce disque est un CD-ROM. N'essayez pas de le lire avec un lecteur de CD audio. Vous risqueriez d'endommager irrémédiablement votre lecteur de CD audio.
- Les saisies d'écran figurant dans ce Mode d'emploi sont uniquement données à titre indicatif et pourraient différer légèrement des données affichées par votre ordinateur.
- Les futures mises à jour de l'application, du logiciel du système et tout changement de spécification seront communiqués séparément.

### Marques commerciales

- Adobe et Acrobat sont des marques déposées d'Adobe Systems Incorporated. Apple, AppleTalk et Macintosh sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques commerciales sont la propriété de leur détenteur respectif et sont reconnues telles par la présente.

### Copyright

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

© 2004 Yamaha Corporation. Tous droits réservés.

### YAMAHA PRO AUDIO GLOBAL WEB SITE

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

### Contents

<b>Mise en route</b> .....	<b>2</b>
Démarrage et configuration de Studio Manager	2
Quitter Studio Manager .....	3
Configuration de l'Editor .....	4
Synchroniser Studio Manager .....	6
Fonction 'Offline Edit' .....	6
Travailler avec des sessions .....	7
Fonction Undo/Redo .....	7
Autres fonctions .....	8
<b>Utilisation des fenêtres de Studio Manager</b> .....	<b>9</b>
Fenêtre 'Master' .....	9
Fenêtre 'Layer' .....	10
Fenêtre 'Selected Channel' .....	14
Fenêtre 'Library' .....	21
Fenêtre 'Patch Editor' .....	23
Fenêtre 'Surround Editor' .....	28
Fenêtre 'Timecode Counter' .....	29
Fenêtre 'Effect Editor' .....	29
Fenêtre 'Meter' .....	30
Fenêtre 'GEQ Editor' .....	31
<b>Raccourcis clavier</b> .....	<b>32</b>
<b>Index</b> .....	<b>33</b>

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

## Description des menus et boutons

Lorsque les noms des menus et boutons diffèrent entre les plates-formes Windows et Macintosh, les explications de ce manuel utilisent les menus et boutons de Windows en précisant leurs équivalents Macintosh entre parenthèses.

Voici les étapes à effectuer pour utiliser Studio Manager:

- > Lancer Studio Manager;
- > Configurer Editor;
- > Synchroniser Studio Manager.

## Démarrage et configuration de Studio Manager

### 1 Lancez Studio Manager.

**Windows 2000:** Cliquez sur le bouton [Démarrer], amenez le curseur sur [Programmes], [YAMAHA Studio Manager] et cliquez sur [Studio Manager].

**Windows XP:** Cliquez sur le bouton [Démarrer], amenez le curseur sur [Tous les programmes], [YAMAHA Studio Manager] et cliquez sur [Studio Manager].

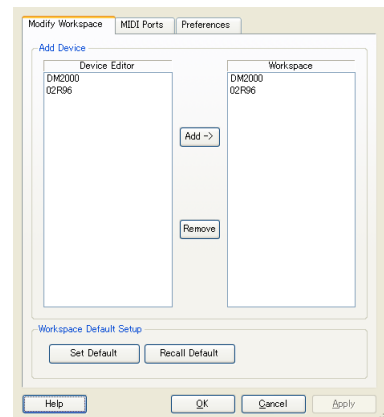
**Mac OS X:** Sélectionnez [Applications], [YAMAHA], [Studio Manager] et double-cliquez sur [Studio Manager].

### 2 Sélectionnez le périphérique à éditer.

Les noms de tous les périphériques installés sont affichés dans la colonne “Device Editor”. Sélectionnez le périphérique voulu et cliquez sur le bouton [Add ->].

Le nom du périphérique choisi apparaît dans la colonne “Workspace”.

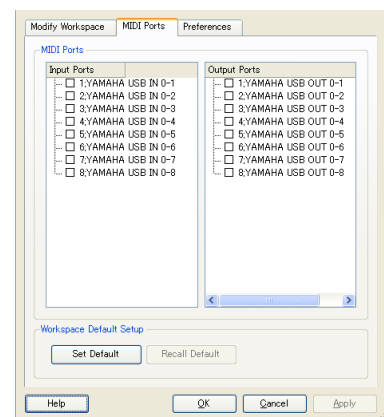
*Remarque: Si vous comptez utiliser le même périphérique à l'avenir, cliquez sur le bouton [Set Default] en veillant à ce que le nom du périphérique voulu soit affiché dans la colonne “Workspace”. Ainsi, la prochaine fois que vous lancez Studio Manager, il choisira automatiquement le périphérique en question.*



### 3 Choisissez un port MIDI.

Sélectionnez l'onglet [MIDI Ports] et définissez les ports MIDI In, Out et Thru auxquels la console est branchée.

*Remarque: Pour activer un port MIDI dans Studio Manager, vous devez aussi définir le port MIDI séparément avec l'Editor de la console. Pour en savoir plus sur le choix d'un port MIDI dans Editor, voyez la section “Configuration de l'Editor” à la page 4.*



#### 4 Cliquez sur [OK].

La fenêtre hôte de Studio Manager” s’affiche.



Fenêtre hôte de Studio Manager

#### 5 Double-cliquez sur l’icône de la console à éditer.

L’Editor de la console en question s’affiche.

## Quitter Studio Manager

Choisissez l’option [Exit (Quit)] sous le menu [File] de la fenêtre hôte.

Si tous les changements ont été sauvegardés, toutes les fenêtres se referment et vous quittez Studio Manager. Si, par contre, certains changements n’ont pas été sauvegardés, un message vous demande si vous voulez les mémoriser avant de quitter. Cliquez sur [Yes] pour les sauvegarder et quitter, sur [No] pour quitter ou sur [Cancel] pour annuler l’opération. Vous pouvez aussi quitter Studio Manager en cliquant sur le bouton de fermeture de la fenêtre “Console”. Vous pouvez aussi quitter Studio Manager en cliquant sur le bouton de fermeture de la fenêtre hôte.

## Configuration de l'Editor

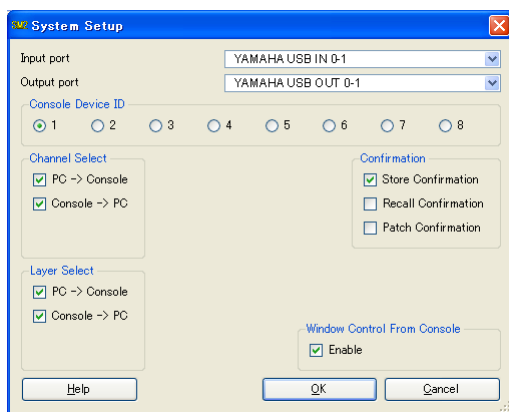
Effectuez les réglages suivants pour chaque Editor ouvert.

*Remarque: Définissez un port MIDI (page 2) avant d'effectuer les réglages ci-dessous.*

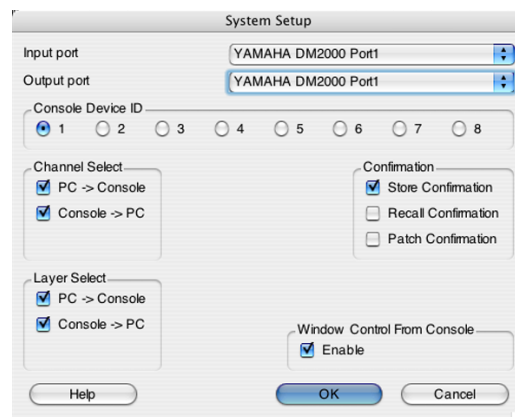
### Fenêtre 'System Setup'

Pour ouvrir cette fenêtre, sélectionnez l'option [System Setup] dans le menu [File].

Veillez à définir un port d'entrée et un port de sortie.



Fenêtre "System Setup" sous Windows



Fenêtre "System Setup" sous Macintosh

**Input port/Output port:** Ces menus déroulants servent à choisir les ports que Studio Manager utilisera pour communiquer avec votre console de mixage Yamaha.

*Remarque: Sélectionnez les ports MIDI que vous avez définis à l'étape 3 (voyez page 2).*

**Console Device ID:** Studio Manager permet de piloter jusqu'à huit consoles de mixage Yamaha disposant chacune d'une adresse (ID) personnelle. Choisissez l'adresse (ID) de la console à piloter.

**Channel Select:** Ces options déterminent si la sélection des canaux est liée ou non. Quand l'option "PC->Console" est cochée, le choix d'un canal dans Studio Manager sélectionne le même canal sur la console. Quand l'option "Console->PC" est cochée, le choix d'un canal sur la console sélectionne le même canal dans Studio Manager.

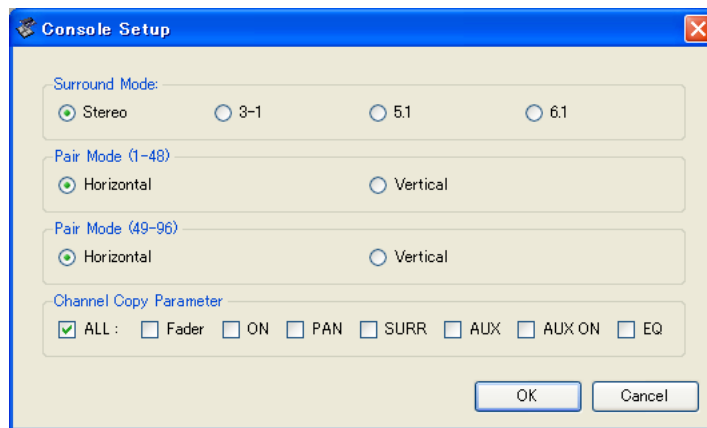
**Confirmation.** Ces options définissent si une boîte de dialogue de confirmation s'affiche ou non quand vous effectuez une opération Store, Recall et Patch.

**Layer Select:** Ces options déterminent si la sélection des couches est liée ou non. Quand l'option "PC->Console" est cochée, le choix d'une couche dans Studio Manager sélectionne la même couche sur la console. Quand l'option "Console->PC" est cochée, le choix d'une couche sur la console sélectionne la même couche dans Studio Manager.

**Window Control from Console.** Cette option définit si les touches USER DEFINED KEYS de la console permettent ou non d'ouvrir et de refermer les fenêtres de Studio Manager à distance.

## Fenêtre 'Console Setup'

Pour ouvrir la fenêtre "Console Setup", choisissez l'option [Console Setup] sous le menu [File].



Fenêtre de l'Editor DM2000

**Surround Mode:** Ces options permettent de choisir le mode Surround: STEREO, 3~1, 5.1 et 6.1.

**Pair Mode:** Ces options déterminent le mode de jumelage des canaux: "Horizontal" ou "Vertical".

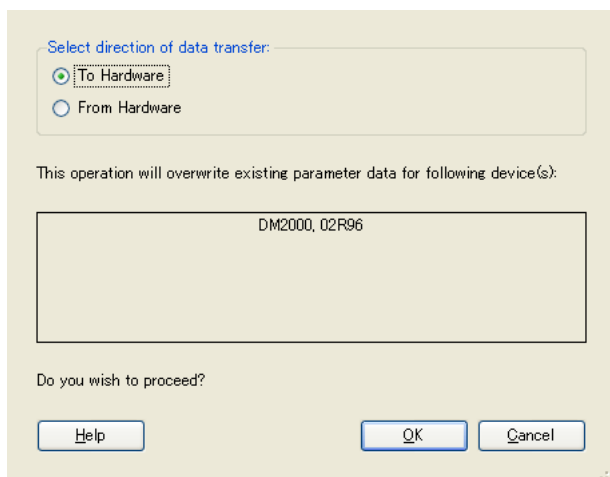
**Channel Copy Parameter:** Choisissez les paramètres que vous voulez copier d'un canal à l'autre.

## Synchroniser Studio Manager

Quand vous lancez Studio Manager, il se peut que les paramètres de la console et de Studio Manager soient différents. Avant tout autre chose, vous devez donc aligner les paramètres de la console sur ceux de Studio Manager. Cette fonction s'appelle "synchronisation". Suivez les étapes ci-dessous pour synchroniser la console avec Studio Manager.

### 1 Choisissez [Synchronize] puis [Total Recall...] dans la fenêtre hôte.

La fenêtre suivante apparaît.



### 2 Précisez si vous voulez transférer les réglages de la console vers Studio Manager ou vice versa.

**To Hardware:** Transfère les réglages de la session Studio Manager en cours vers la console.

**From Hardware:** Transfère les réglages de votre console vers la session Studio Manager actuelle.

### 3 Cliquez sur [OK].



*Ne manipulez aucune commande de la console pendant la synchronisation.*

*Remarque:*

- Vous pouvez synchroniser le système pour chaque Editor en choisissant [Re-synchronize] sous le menu [Synchronization] de l'Editor en question. L'option "All Lib" permet alors de définir si les données de scènes et de bibliothèques sont synchronisées. Quand vous synchronisez le système à partir de la fenêtre hôte, les données de scènes et de bibliothèques sont toujours synchronisées.
- Pour protéger tout port de communication utilisé avec Studio Manager, vous pouvez synchroniser Studio Manager avec l'option "To Hardware": celle-ci n'affecte aucun paramètre de communication de la console (comme les réglages MIDI, de couches Remote et Machine Control).

## Fonction 'Offline Edit'

Si vous ne voulez pas synchroniser la console avec Studio Manager, choisissez [Offline Edit] sous le menu [Synchronization] de chaque Editor. Pour appliquer vos éditions hors ligne ("Offline") à la console, synchronisez-la avec Studio Manager en choisissant l'option "To Hardware".

Vous pouvez aussi activer la fonction "Offline Edit" en cliquant sur le bouton [ONLINE]/[OFFLINE] de la fenêtre "Master".

## Travailler avec des sessions

L'ensemble des réglages de votre console Yamaha (y compris les données de scènes et de bibliothèques) est appelé "session" dans Studio Manager. Le tableau suivant énumère les opérations de gestion des sessions.

Créer une nouvelle session	Choisissez [New (Session)] sous le menu [File].
Ouvrir une session existante	Choisissez [Open (Session)] sous le menu [File].
Sauvegarder la session actuelle	Choisissez [Save (Session)] sous le menu [File].
Sauvegarder la session actuelle sous un autre nom	Choisissez [Save (Session) As] sous le menu [File].

*Remarque: Pour pouvoir sauvegarder les réglages de l'automix actuel ou les réglages d'une carte Y56K dans une session, vous devez d'abord synchroniser Studio Manager en choisissant l'option "From Hardware".*

Quand vous sauvegardez une session dans la fenêtre hôte, les réglages choisis de tous les Editors sont sauvegardés dans un fichier portant l'extension ".YSM".

Par contre, si vous sauvegardez une session dans un Editor, seuls les réglages de cet Editor sont conservés dans le fichier.

Les réglages de l'Editor sont sauvegardés en format Studio Manager V2 (portant l'extension de fichier ".YSE") ou dans un format compatible avec les versions antérieures de Studio Manager (l'extension de fichier varie selon la console utilisée).

Notez que les versions antérieures de Studio Manager ne permettent pas d'ouvrir une session sauvegardée en format ".YSE".

*Remarque:*

- Quand vous tentez de créer une nouvelle session ou d'ouvrir une session existante dans la fenêtre hôte, un message vous demande si vous voulez sauvegarder la session actuellement ouverte. Cliquez sur [Yes] pour sauvegarder la session actuelle avant de créer une nouvelle session ou d'ouvrir une session existante. Cliquez sur [No] pour créer une session/ouvrir une session existante sans sauvegarder la session actuelle. Pour annuler l'opération, cliquez sur [Cancel].
- Il se pourrait que Studio Manager ne puisse pas ouvrir certains fichiers archivés sur carte Smart-Media. Dans ce cas, copiez les fichiers en question sur un disque dur et essayez de les ouvrir dans Studio Manager.

## Fonction Undo/Redo

Studio Manager propose une fonction permettant d'annuler la dernière opération effectuée (Undo) et une fonction pour rétablir le dernier changement annulé avec (Redo). Vous pouvez exécuter Undo deux fois de suite pour annuler les trois dernières éditions en date. De même, en exécutant trois fois Undo, vous annulez les deux derniers changements. Ainsi, il est toujours possible de revenir sur vos pas. Le tableau suivant décrit l'utilisation de la fonction Undo/Redo.

Undo	Choisissez [Undo] sous le menu [Edit].
Redo	Choisissez [Redo] sous le menu [Edit].

Notez toutefois que si vous effectuez une des opérations suivantes, il est impossible d'annuler ou de rétablir toute opération antérieure:

- Quitter Studio Manager
- Sélection d'un autre mode Surround (Stereo/3-1/5.1/6.1)
- Sélection de l'autre mode de jumelage (horizontal/vertical)
- La synchronisation de la console avec "Studio Manager".
- La création d'une nouvelle session
- La sauvegarde d'une session
- La copie et le fait de coller les réglages d'un canal

- Le jumelage et la séparation de deux canaux
- La sauvegarde et le chargement d’une scène ou d’une mémoire
- Activation ou désactivation du bouton GATE: [LINK] dans la fenêtre “Selected Channel”
- Activation ou désactivation du bouton COMPRESSOR: [LINK] dans la fenêtre “Selected Channel”
- Activation ou désactivation du bouton [LINK] dans la fenêtre “Surround Editor”
- Le choix de l’autre mode des envois AUX (Fixed/Variable) sur la console
- L’enregistrement ou la reproduction d’un Automix sur la console
- Changement de la fréquence d’échantillonnage (effectué sur l’appareil)
- Changement des réglages de la couche User Assignable (effectué sur l’appareil)

*Remarque: Les fonctions Undo et Redo ne sont pas disponibles pour les opérations suivantes:*

- les éditions dans la fenêtre “Setup”;
- la synchronisation;
- l’ouverture et la fermeture des fenêtres;
- le redimensionnement des fenêtres.

*Remarque: Dans la fenêtre “Library”, les fonctions Undo et Redo ne permettent d’annuler et de rétablir que la toute dernière opération. Elles ne permettent pas de remonter plus loin dans les stades d’édition.*

## Autres fonctions

### Fonctions Copy & Paste

Ces fonctions permettent de copier et coller non seulement les caractères, mais aussi les positions des commandes dans Studio Manager.

La fenêtre “Console Setup” (page 5) permet de spécifier les paramètres à copier.

Le tableau suivant décrit l’utilisation des fonctions Copy et Paste.

Copier des caractères	Sélectionnez les caractères de source pour la copie, cliquez avec le bouton droit (<Ctrl> + clic) et choisissez [Copy].
Coller des caractères	Amenez le curseur à l’emplacement voulu pour la copie, cliquez avec le bouton droit (<Ctrl> + clic) et choisissez [Paste].
Copier un canal	Cliquez avec le bouton droit (<Ctrl> + clic) sur le canal à copier et choisissez [Copy].
Coller un canal	Cliquez avec le bouton droit (<Ctrl> + clic) sur le canal de destination et choisissez [Paste].

### Initialiser une valeur (Ctrl (⌘) + clic)

Amenez le curseur sur une commande ou une valeur de paramètre, maintenez la touche <Ctrl> (⌘) enfoncée et appuyez sur le bouton de la souris pour initialiser la valeur en question (pour régler le curseur d’un canal d’entrée sur “-∞” ou le panoramique au centre, par exemple).

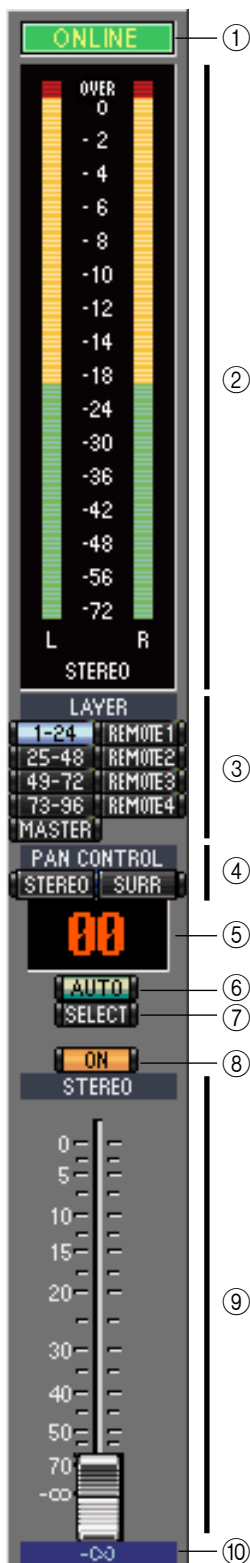
### CTRL(⌘) + Majuscule + clic

Amenez le curseur de la souris sur un curseur ou une commande AUX Send, maintenez les touches <CTRL> ([⌘]) et <Majuscule> enfoncées et appuyez sur le bouton de la souris pour régler la valeur en question au niveau nominal.



# Utilisation des fenêtres de Studio Manager

## Fenêtre 'Master'



La fenêtre "Master" permet de changer de couche et de régler les signaux du bus stéréo. Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez l'option [Master] sous le menu [Windows].

### ① Bouton [ONLINE]/[OFF LINE]

Cliquez sur ce bouton pour alterner entre le statut online et offline.

*Remarque: Si Studio Manager n'est pas connecté ou ne communique pas avec la DM2000, ce bouton ne permet pas de basculer du statut offline au statut online.*



Ce témoin est affiché tant que Studio Manager est correctement connecté à la DM2000. Quand la connexion est établie, les paramètres de Studio Manager agissent de concert avec ceux de la DM2000.



Ce témoin s'affiche si Studio Manager n'est pas connecté, s'il ne communique pas avec la DM2000 ou quand vous avez choisi "Offline Edit". Si la connexion n'est pas correctement établie, l'échange de paramètres entre Studio Manager et la DM2000 est impossible.

### ② Indicateurs de niveau

Ces indicateurs affichent le niveau de sortie du bus stéréo lorsque le mode Surround est réglé sur "STEREO", voire des Bus utilisés pour le traitement Surround quand le mode Surround est réglé sur "3.1", "5.1" ou "6.1". Les illustrations à droite montrent les indicateurs de niveau des modes Surround 3-1, 5.1 et 6.1.



### ③ Boutons LAYER

Ces boutons servent à sélectionner les couches.

### ④ PAN CONTROL

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

### ⑤ Affichage du numéro de scène

Affiche le numéro de la scène actuellement chargée.

### ⑥ Bouton [AUTO]

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

### ⑦ Bouton [SELECT]

Ce bouton permet de sélectionner le bus stéréo.

### ⑧ Bouton [ON]

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

### ⑨ Curseur Master

C'est le curseur du bus stéréo.

### ⑩ Affichage de la valeur du curseur

Cette valeur représente le niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur.

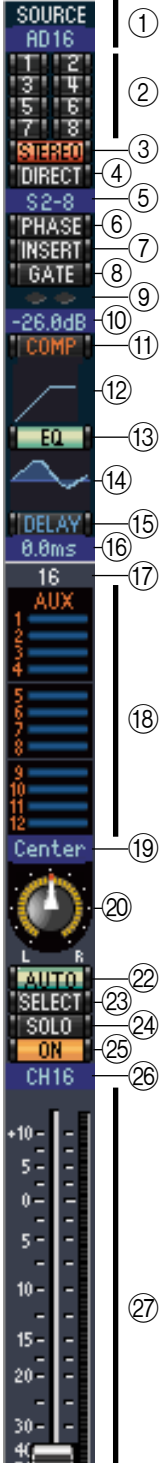
## Fenêtre 'Layer'

La fenêtre "Layer" du logiciel DM2000 Editor affiche 24 bandes de canaux. Vous pouvez choisir une couche avec les boutons LAYER de la fenêtre "Master". Pour ouvrir la fenêtre "Layer", choisissez l'option [Layer] sous le menu [Windows].

### Remarque:

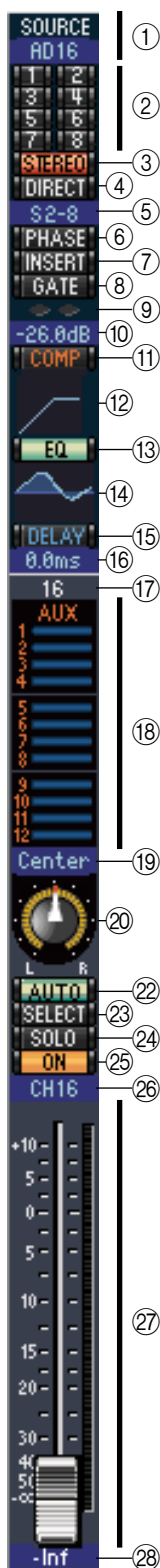
- Le menu [View] permet d'activer et de désactiver les bandes de canaux voulues.
- Vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres "Layer" à la fois. Les fenêtres à partir de la deuxième indiqueront cependant "Locked" pour vous signaler qu'elles ne reflètent pas les réglages effectués sur la console ou dans la fenêtre "Master". Pour faire en sorte que les fenêtres "Layer" reflètent les modifications, cliquez avec le bouton droit de la souris (Macintosh: cliquez en maintenant <Ctrl>), puis sélectionnez la couche avec les boutons LAYER.

## Canaux d'entrée



Les boutons LAYER 1-24, 25-48, 49-72 et 73-96 de la fenêtre "Master" permettent d'afficher les bandes de canaux d'entrée correspondantes.

- ① **Paramètre SOURCE**  
Ce paramètre permet de sélectionner une source d'entrée. Pour ce faire, cliquez sur le paramètre et faites votre choix dans la liste affichée.
- ② **Boutons de routage**  
Ces boutons permettent d'acheminer le signal du canal d'entrée aux Bus.
- ③ **Bouton [STEREO]**  
Ce bouton permet d'acheminer le signal du canal d'entrée vers le bus stéréo.
- ④ **Bouton [DIRECT]**  
Ce bouton active/coupe l'acheminement du canal d'entrée vers sa sortie directe.
- ⑤ **Paramètre de sortie directe**  
Ce paramètre permet de sélectionner la destination pour la sortie directe. Pour ce faire, cliquez sur le paramètre et faites votre choix dans la liste affichée.
- ⑥ **Bouton [PHASE]**  
Ce bouton inverse la phase du signal du canal.
- ⑦ **Bouton [INSERT]**  
Ce bouton active/coupe l'insertion du canal d'entrée.
- ⑧ **Bouton [GATE]**  
Ce bouton active/coupe le Gate du canal d'entrée.
- ⑨ **Indicateurs Gate ouvert/fermé**  
Ces indicateurs montrent si le Gate est ouvert (vert) ou fermé (rouge).
- ⑩ **Seuil du Gate**  
Affiche la valeur Threshold (seuil) du Gate, qui peut être réglée par glissement.
- ⑪ **Bouton [COMP]**  
Ce bouton active/coupe le compresseur du canal d'entrée.
- ⑫ **Courbe du compresseur**  
Affiche la courbe du compresseur.
- ⑬ **Bouton [EQ]**  
Ce bouton active/coupe l'égaliseur du canal d'entrée.
- ⑭ **Courbe d'égalisation**  
Affiche la courbe de l'égaliseur, qui peut être modifiée par glissement.
- ⑮ **Bouton [DELAY]**  
Ce bouton active/coupe le delay (retard) du canal d'entrée.



**16 Paramètre de retard**

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

**17 Numéro de canal**

Affiche le numéro du canal. Pour ouvrir la fenêtre “Selected Channel”, double-cliquez sur le numéro du canal voulu.

**18 Section AUX**

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

Le tableau ci-dessous montre comment les commandes d’envoi Aux apparaissent suivant le statut envoi Aux actif/coupé et les réglages pre/post. La fenêtre “Selected Channel” permet de définir les envois Aux avant (pre) ou après (post) le curseur (voyez “Section AUX SEND” à la page 15).



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

**19 Affichage Pan/Aux Send**

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

**20 Commande PAN**

Cette commande permet de régler la position stéréo ou la position Pan Surround. Lorsque PAN CONTROL de la Fenêtre ‘Master’ est réglé sur “STEREO”, une commande Pan est affichée sous forme de commande rotative et lorsqu’elle est réglée sur “SURR”, la commande apparaît sous forme d’un point dans un graphique.

**21 Commande LFE**

Quand le mode Surround 5.1 ou 6.1 est sélectionné, cette commande sert à régler le niveau du canal LFE surround. Elle apparaît lorsque PAN CONTROL de la Fenêtre ‘Master’ est réglé sur “SURR.” Pour régler le niveau LFE, faites glisser l’extrémité de la barre ou cliquez sur un point correspondant au niveau voulu.



21

**22 Bouton [AUTO]**

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

**23 Bouton [SELECT]**

Ce bouton sert à sélectionner le canal d’entrée.

**24 Bouton [SOLO]**

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

**25 Bouton [ON]**

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

**26 Nom abrégé du canal**

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

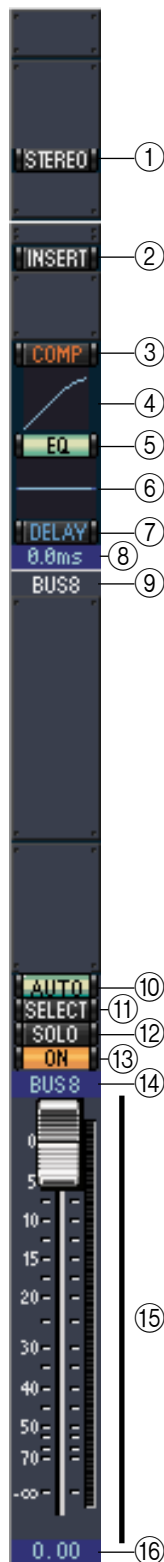
**27 Curseur et indicateur de niveau du canal**

Il s’agit du curseur du canal d’entrée. L’indicateur de niveau à droite du curseur de canal affiche le niveau du signal du canal d’entrée.

## 28 Affichage de la valeur du curseur

Cette valeur représente le niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur.

## Canaux de sortie



Quand vous cliquez sur le bouton Master LAYER de la fenêtre “Master”, elle affiche les Bus, les envois AUX et Matrix. L’affichage des envois AUX et Matrix est identique à celui des Bus, à une différence près: pour les Bus, il comporte un bouton [STEREO].

### 1 Bouton [STEREO] (Bus uniquement)

Ce bouton permet d’envoyer le Bus vers le bus stéréo.

### 2 Bouton [INSERT]

Ce bouton active/coupe l’insertion du Bus.

### 3 Bouton [COMP]

Ce bouton active/coupe le compresseur du Bus.

### 4 Courbe du compresseur

Affiche la courbe du compresseur.

### 5 Bouton [EQ]

Ce bouton active/coupe l’égaliseur du Bus.

### 6 Courbe d’égalisation

Affiche la courbe de l’égaliseur, que vous pouvez régler par glissement.

### 7 Bouton [DELAY]

Ce bouton active/coupe le retard (Delay) du Bus.

### 8 Paramètre de retard

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

### 9 Numéro de canal

Affiche le numéro du canal. Pour ouvrir la fenêtre “Selected Channel”, double-cliquez sur le numéro du canal voulu.

### 10 Bouton [AUTO]

Ce bouton permet d’afficher le statut Automix du Bus.

### 11 Bouton [SELECT]

Sélectionne le Bus. Pour une bande d’envois Matrix, vous pouvez alterner entre les canaux gauche (L) et droit (R) en cliquant à nouveau sur ce bouton.

### 12 Bouton [SOLO]

Ce bouton rend le Bus solo. Quand le Bus est solo, ce bouton s’affiche en orange.

### 13 Bouton [ON]

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

### 14 Nom abrégé du Bus

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

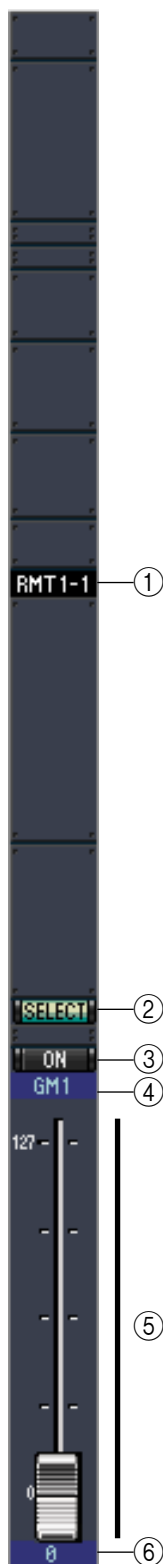
### 15 Curseur et indicateur de niveau du canal

C’est le curseur du Bus. L’indicateur de niveau à droite du curseur affiche le niveau du signal du Bus.

### 16 Affichage de la valeur du curseur

Cette valeur représente le niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur.

## Canaux de la couche Remote



Quand vous sélectionnez une des couches Remote (REMOTE1, REMOTE2, REMOTE3 ou REMOTE4) avec le bouton LAYER de la fenêtre “Master”, les canaux Remote s’affichent.

① **Numéro de canal**

Affiche le numéro du canal. Pour ouvrir la fenêtre “Selected Channel”, double-cliquez sur le numéro du canal voulu.

② **Bouton [SELECT]**

Ce bouton sert à sélectionner le canal Remote.

③ **Bouton [ON]**

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

*Remarque: Quand la cible définie pour la couche Remote sur la DM2000 est réglée sur “User Defined”, les boutons [ON] et les curseurs permettent de piloter les fonctions affichées aux pages “Remote 1~4”.*

④ **Nom de la cible Remote**

C’est le nom de la couche Remote définie avec la DM2000.

⑤ **Curseur du canal**

C’est le curseur du canal Remote.

*Remarque: Quand la cible définie pour la couche Remote sur la DM2000 est réglée sur “User Defined”, les boutons [ON] et les curseurs permettent de piloter les fonctions affichées aux pages “Remote 1~4”.*

⑥ **Affichage du niveau du curseur**

Cet indicateur affiche le niveau (position) du curseur sur une plage de 0 à 127.

### Si la couche Remote est réglée sur “User Assignable Layer”:

Dans ce cas, les canaux assignés sont affichés. Pour en savoir plus, voyez “[Canaux d’entrée](#)” à la page 10 et “[Canaux de sortie](#)” à la page 12. Si le curseur de groupe (Group Master Fader) est assigné, seuls les boutons [AUTO], [SOLO], [ON] et les curseurs des canaux sont affichés.

## Fenêtre 'Selected Channel'

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

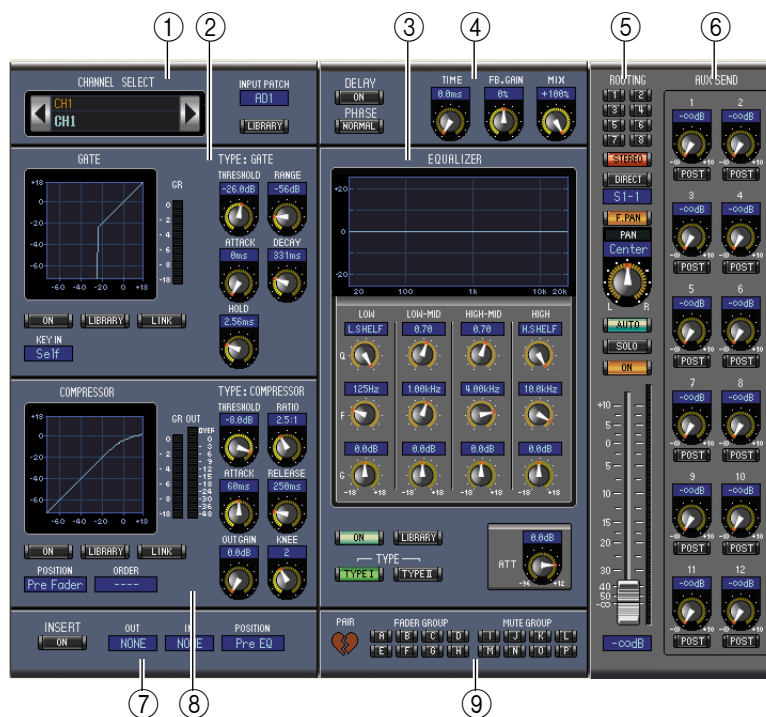
Le contenu de la fenêtre "Selected Channel" varie selon le type de canal choisi; il existe en fait six variations pour cette fenêtre:

- Canal d'entrée (voyez ci-dessous)
- Bus (voyez [page 16](#))
- Bus Aux (voyez [page 17](#))
- Bus Matrix (voyez [page 18](#))
- Bus stéréo (voyez [page 19](#))
- Canaux Remote (voyez [page 20](#))

*Remarque: Vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres "Selected Channel" à la fois. Les fenêtres à partir de la deuxième indiqueront cependant "Locked" pour vous signaler qu'il n'est pas possible d'ouvrir la fenêtre "Library" depuis ces fenêtres. De plus, ces fenêtres n'adoptent pas les modifications suivantes:*

- La sélection de canaux dans la fenêtre "Layer" (au moyen du bouton SELECT)
- Les modifications dans la fenêtre "Surround Editor"

### Canaux d'entrée



#### ① Section CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY

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

#### ② Section GATE

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

### ③ Section EQUALIZER

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

### ④ Section DELAY & PHASE

Cette section propose les commandes de Delay et de phase du canal d'entrée sélectionné. Les commandes rotatives permettent de régler le temps de retard, l'intensité du feedback et la balance (signal de Delay/signal sec). Le bouton [ON] permet d'activer et de couper le Delay. Le bouton [PHASE] permet d'inverser la phase du signal du canal.

### ⑤ Section ROUTING, PAN & réglage de niveau

Cette section propose les commandes Routing, Pan, de réglage de niveau et les boutons [AUTO], [SOLO] et [ON] pour le canal d'entrée sélectionné. Les boutons ROUTING 1 à 8 permettent d'acheminer le canal vers les Bus. Le bouton [STEREO] envoie le canal au bus stéréo. Le bouton [DIRECT] active/coupe l'acheminement du canal vers sa sortie directe et le paramètre Direct Out situé en dessous permet de sélectionner une destination pour la sortie directe. Le bouton [F.PAN] active/coupe la fonction Follow Pan pour les Bus tandis que la commande PAN détermine la position stéréo du canal. Le bouton [AUTO] sert à afficher le statut Automix. Le bouton [SOLO] permet de rendre le canal Solo, le bouton [ON] active/coupe le canal et le curseur de canal en détermine le niveau. L'indicateur de niveau à droite du curseur affiche le niveau du signal et la valeur affichée en dessous du curseur correspond au niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur.

### ⑥ Section AUX SEND

Cette section propose les commandes pour les envois Aux du canal d'entrée sélectionné. Utilisez ces commandes rotatives pour régler le niveau des envois Aux du canal et cliquez dessus pour activer/couper les envois Aux. Le bouton sous chaque envoi Aux permet de préciser si l'envoi se fait avant (pre) ou après (post) le curseur. En mode Fixed, ce bouton sert à activer et à couper les envois Aux (le niveau nominal est fixe).

Quand les envois Aux forment une paire, une icône de cœur s'affiche entre eux. La commande Aux Send impaire pilote le niveau et la commande paire fait office de commande Pan.

### ⑦ Section INSERT

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

### ⑧ Section COMPRESSOR

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

### ⑨ Section PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

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



## Bus



### ① Section CHANNEL SELECT

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

### ② Section EQUALIZER

Cette section contient les commandes et le graphique pour l'égaliseur du Bus sélectionné. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d'entrée. [Voyez “Section EQUALIZER” à la page 15 pour en savoir plus.](#)

### ③ Section DELAY

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

### ④ Section TO STEREO & de réglage du niveau

Cette section propose les commandes TO STEREO, les commandes de position stéréo et de niveau ainsi que les boutons [AUTO], [SOLO] et [ON] pour le Bus sélectionné. Le bouton TO STEREO active/coupe l'acheminement du Bus vers le bus stéréo et les commandes rotatives permettent de régler le niveau d'envoi Bus to Stereo et la position Pan. Le bouton [AUTO] sert à afficher le statut Automix. Le bouton [SOLO] permet d'isoler le Bus, le bouton [ON] sert à activer/couper le Bus et le curseur de canal en détermine le niveau. L'indicateur de niveau à droite du curseur affiche le niveau du signal et la valeur affichée en dessous du curseur correspond au niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur.

### ⑤ Section INSERT

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

### ⑥ Section COMPRESSOR

Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le Bus sélectionné. Elle est identique à la section COMPRESSOR des canaux d'entrée. [Voyez “Section COMPRESSOR” à la page 15 pour en savoir plus.](#)

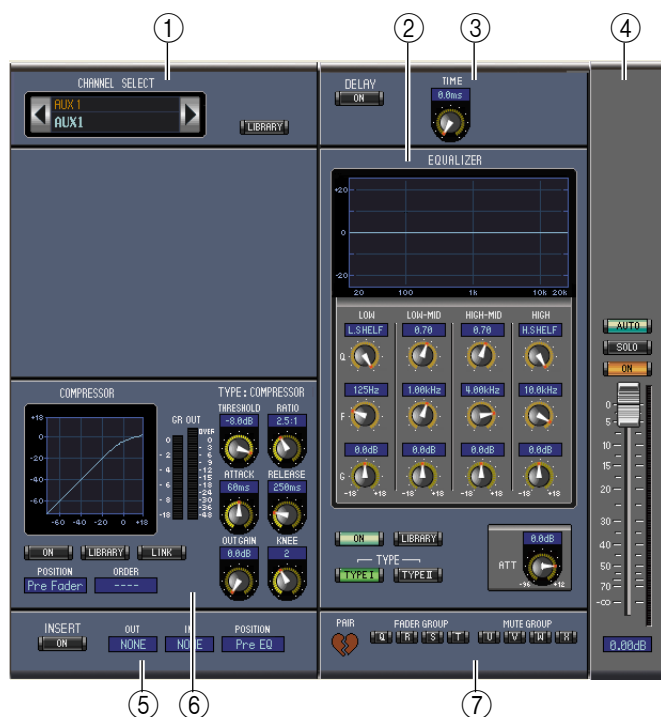
### ⑦ Section PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

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





## Bus Aux



### ① Section CHANNEL SELECT

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

### ② Section EQUALIZER

Cette section propose les commandes et le graphique pour l'égaliseur du bus Aux sélectionné. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d'entrée. [Voyez “Section EQUALIZER” à la page 15 pour en savoir plus.](#)

### ③ Section DELAY

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

### ④ Section de réglage de niveau de l'envoi Aux

Cette section contient les boutons [AUTO], [SOLO] et [ON] et le curseur du bus Aux sélectionné. L'indicateur de niveau à droite du curseur affiche le niveau du signal et la valeur affichée en dessous du curseur correspond au niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur.

### ⑤ Section INSERT

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

### ⑥ Section COMPRESSOR

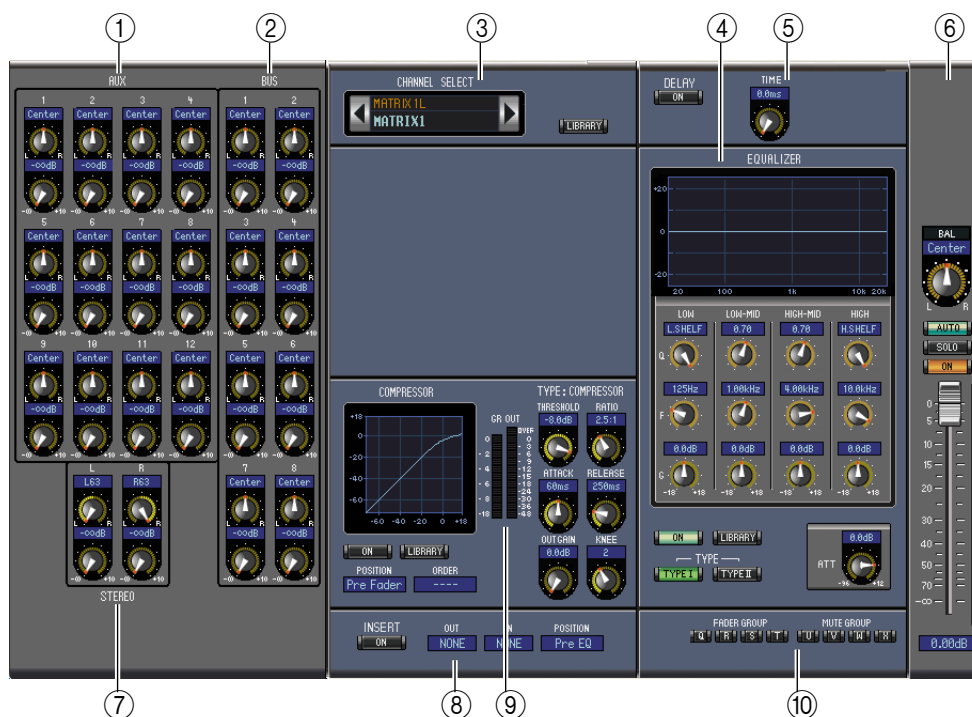
Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le bus Aux sélectionné. Elle est identique à la section COMPRESSOR des canaux d'entrée. [Voyez “Section COMPRESSOR” à la page 15 pour en savoir plus.](#)

### ⑦ Section PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP

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



## Bus Matrix



### ① Section AUX

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

### ② Section BUS

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

### ③ Section CHANNEL SELECT

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

### ④ Section EQUALIZER

Cette section propose les commandes et le graphique pour l'égaliseur du bus Matrix sélectionné. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d'entrée. [Voyez "Section EQUALIZER" à la page 15 pour en savoir plus.](#)

### ⑤ Section DELAY

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

### ⑥ Section de réglage du niveau d'envoi Matrix

Cette section contient la commande de balance, les boutons [AUTO], [SOLO] et [ON] et le curseur du bus Matrix sélectionné. L'indicateur de niveau à droite du curseur affiche le niveau du signal et la valeur affichée en dessous du curseur correspond au niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur

### ⑦ Section STEREO

Cette section propose les commandes pour l'assignation du bus stéréo au bus Matrix sélectionné. Vous pouvez effectuer les réglages suivants: la position stéréo et le niveau du bus stéréo.

## ⑧ Section INSERT

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

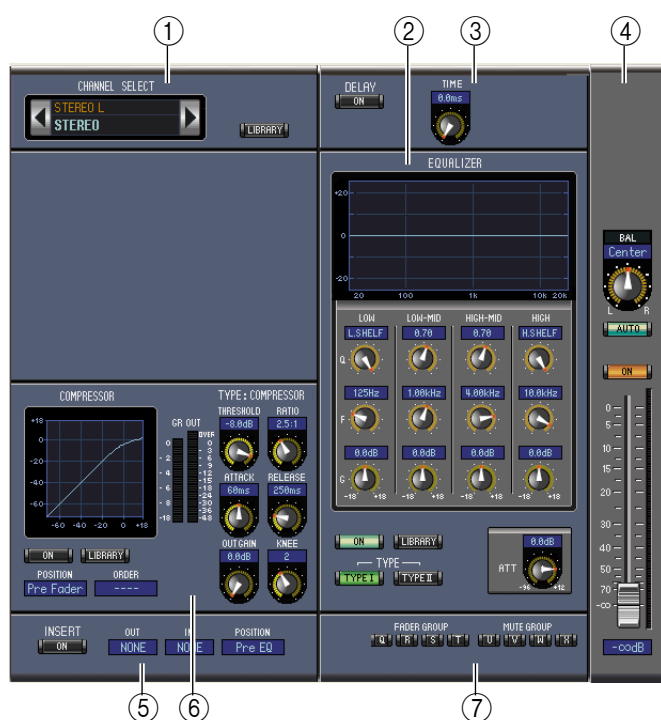
## ⑨ Section COMPRESSOR

Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le bus Matrix sélectionné. Elle est identique à la section Compressor des canaux d'entrée, si ce n'est qu'elle n'a pas de bouton [LINK]. *Voyez "Section COMPRESSOR" à la page 15 pour en savoir plus.*

## ⑩ Section FADER GROUP & MUTE GROUP

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

## Bus stéréo



## ① Section CHANNEL SELECT

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

## ② Section EQUALIZER

Cette section propose les commandes et le graphique pour l'égaliseur du bus stéréo. Elle est identique à la section EQUALIZER des canaux d'entrée. *Voyez "Section EQUALIZER" à la page 15 pour en savoir plus.*

## ③ Section DELAY

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

## ④ Section Balance & de réglage du niveau

Cette section contient la commande de balance, les boutons [AUTO] et [ON], et le curseur de canal pour le bus stéréo. L'indicateur de niveau à droite du curseur affiche le niveau du signal et la valeur affichée en dessous du curseur correspond au niveau en décibels (dB) réglé avec le curseur

### ⑤ Section INSERT

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

### ⑥ Section COMPRESSOR

Cette section propose les commandes et le graphique de compresseur pour le bus stéréo. Elle est identique à la section COMPRESSOR des canaux d'entrée, si ce n'est qu'elle n'a pas de bouton [LINK].  
Voyez “Section COMPRESSOR” à la page 15 pour en savoir plus.

### ⑦ Section FADER GROUP & MUTE GROUP

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

## Canaux Remote

Si la couche Remote est réglée sur “User Assignable Layer”, les canaux assignés sont affichés. Pour en savoir plus, voyez “Canaux d'entrée” à la page 10 et “Canaux de sortie” à la page 12. Si le curseur de groupe (Group Master Fader) est assigné, seuls les boutons [AUTO], [SOLO], [ON] et les curseurs des canaux sont affichés.

## Fenêtre 'Library'

La fenêtre "Library" permet de piloter et de gérer les scènes et les bibliothèques. En outre, vous pouvez sauvegarder les scènes et bibliothèques sur votre ordinateur, sous forme de fichiers Library.

Pour ouvrir la fenêtre "Library", choisissez l'option [Library] sous le menu [Windows]. La fenêtre "Library" se compose de 10 pages d'écran. Vous pouvez afficher chacune de ces pages en cliquant sur les onglets dans le haut de la fenêtre ou en suivant les méthodes décrites ci-dessous:

Page "Library"	Méthode d'ouverture
Channel Library	Avec les boutons [LIBRARY] de la fenêtre "Selected Channel"
Gate Library	
Compressor Library	
Equalizer Library	
Input Patch Library	Avec les boutons [LIBRARY] de la fenêtre "Patch Editor"
Output Patch Library	
Effect Library	Avec les boutons [LIBRARY] de la fenêtre "Effect Editor"
GEQ Library	Avec les boutons [LIBRARY] de la fenêtre "GEQ Editor"

L'aspect de la fenêtre "Library" est identique, quelle que soit la page sélectionnée (l'illustration ci-dessous représente la bibliothèque Scene Memory). La fenêtre "Library" se compose de deux carreaux. Le carreau gauche affiche le statut du fichier Library ouvert. Ce carreau s'appelle "section [FILE]". Le carreau droit s'appelle "section [INTERNAL DATA]" et affiche le statut de la bibliothèque correspondante de la console.

Vous pouvez copier et organiser les mémoires des listes en les glissant d'un carreau vers l'autre. Dans un même carreau, vous pouvez copier une mémoire en la glissant sur une autre ou réorganiser les mémoires en glissant-déposant la mémoire voulue entre deux autres. Vous pouvez aussi échanger le contenu de deux mémoires en enfonçant la touche Majuscule tout en glissant. Chacune de ces opérations écrase le contenu de la mémoire de destination. Pour modifier l'intitulé d'une mémoire, cliquez dessus et tapez le nom voulu.



**① Nom de fichier**

Cette zone affiche le nom du fichier Library ouvert.

**② Bouton [OPEN]**

Permet d'ouvrir les fichiers Library.

*Note: Il se pourrait que Studio Manager ne puisse pas ouvrir certains fichiers archivés sur carte Smart-Media. Dans ce cas, copiez les fichiers en question sur un disque dur et essayez de les ouvrir dans Studio Manager.*

**③ Bouton [CLOSE]**

Ce bouton sert à refermer le fichier Library ouvert.

**④ Bouton [SAVE]**

Ce bouton sert à sauvegarder le fichier Library ouvert.

**⑤ Bouton [SAVE AS]**

Ce bouton sert à sauvegarder le fichier Library ouvert en lui attribuant un nom différent.

**⑥ TITLE**

Cette colonne affiche l'intitulé de la mémoire.

**⑦ PROTECT (uniquement pour les mémoires de scènes et Automix)**

Cette colonne affiche des icônes de cadenas indiquant les mémoires protégées. Elle affiche aussi une icône "🔒" (données non modifiables) pour les données préprogrammées.

**⑧ INPUT PATCH LINK (uniquement pour les mémoires de scènes)**

Cette colonne affiche les numéros des mémoires Input Patch liées à la bibliothèque de scènes (Scene Library). Quand vous sauvegardez ou chargez une mémoire de scène, la mémoire Input Patch Library liée est sauvegardée ou chargée en même temps.

**⑨ OUTPUT PATCH LINK (uniquement pour les mémoires de scènes)**

Cette colonne affiche les numéros des mémoires Output Patch liées à la bibliothèque de scènes (Scene Library). Quand vous sauvegardez ou chargez une mémoire de scène, la mémoire Output Patch Library liée est sauvegardée ou chargée en même temps.

**⑩ Bouton [STORE]**

Ce bouton permet de sauvegarder le contenu de la bibliothèque dans la mémoire sélectionnée.

*Remarque: Vous ne pouvez pas sauvegarder les mémoires Automix pendant l'édition offline.*

**⑪ Bouton [RECALL]**

Ce bouton permet de rappeler la mémoire choisie.

*Remarque: Vous ne pouvez pas rappeler de mémoire Automix pendant l'édition offline.*

**⑫ Section [FILE]**

Cette zone affiche le contenu du fichier Library ouvert.

**⑬ Section [INTERNAL DATA]**

Cette zone affiche le statut de la console pour la bibliothèque sélectionnée.

*Remarque: Si vous avez activé le statut offline avec le bouton [ONLINE]/[OFFLINE] (le témoin OFFLINE est affiché) de la fenêtre "Master", Studio Manager n'est pas synchronisé avec la console. Par conséquent, cette zone n'affiche pas le statut correct de la console.*

**⑭ Bouton [CLEAR]**

Ce bouton permet d'effacer la mémoire sélectionnée de la liste.

**⑮ Bouton [UNDO]**

Ce bouton permet d'annuler la dernière opération de rappel, de sauvegarde, de copie, d'effacement, d'échange ou de modification de nom effectuée.

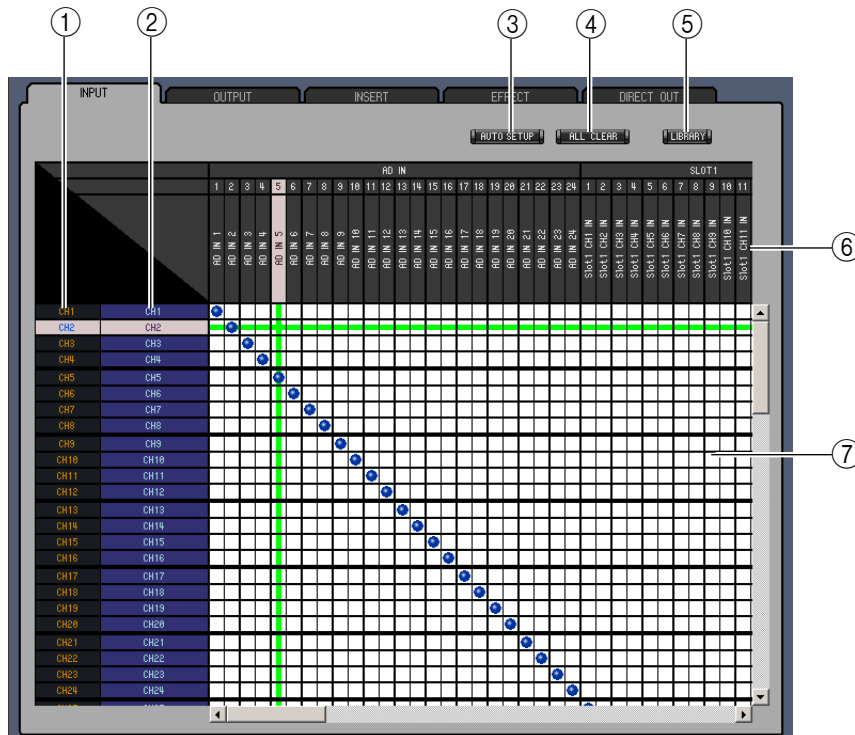
*Remarque: La fenêtre "Library" ne permet d'annuler que la toute dernière opération. Il est donc impossible d'annuler toute étape antérieure à la dernière opération.*

- ⑩ **Bouton [PROTECT] (uniquement pour les mémoires de scènes et Automix)**  
Ce bouton permet de verrouiller et de déverrouiller la mémoire choisie.

## Fenêtre 'Patch Editor'

La fenêtre "Patch Editor" sert à assigner les entrées, les sorties, les boucles d'insertion, les effets et les sorties directes. Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez l'option [Patch Editor] sous le menu [Windows]. Cette fenêtre comporte cinq pages accessibles en cliquant sur les onglets dans sa partie supérieure.

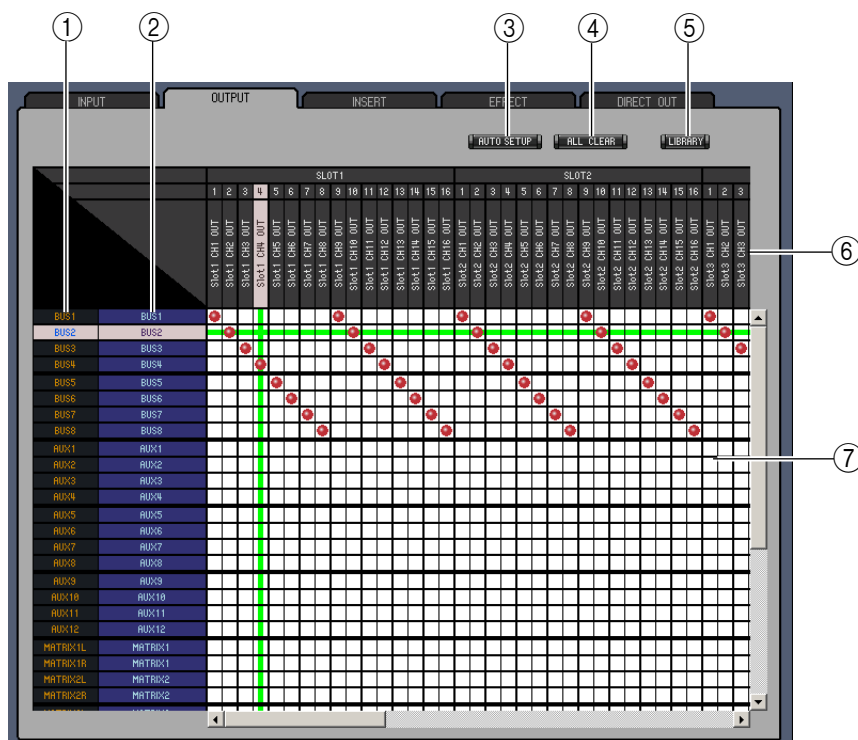
### Page INPUT PATCH



- ① **Identité des canaux**  
Il s'agit de l'identité des canaux (Channel ID).
- ② **Nom complet des canaux**  
Cette colonne affiche le nom complet des canaux. Pour éditer un nom, cliquez dessus et tapez.
- ③ **Bouton [AUTO SETUP]**  
Cliquez sur ce bouton pour retrouver les valeurs initiales des assignations de cette page.
- ④ **Bouton [ALL CLEAR]**  
Ce bouton permet d'effacer toutes les assignations de cette page.
- ⑤ **Bouton [LIBRARY]**  
Ce bouton ouvre la fenêtre "Input Patch Library".
- ⑥ **Nom des ports**  
Cette zone affiche le nom des ports. Pour changer un nom, cliquez dessus et entrez le nom voulu.
- ⑦ **Grille d'assignation**  
Cette grille permet d'assigner des ports d'entrée aux canaux d'entrée. Un point bleu indique qu'une connexion est établie. Pour effectuer une assignation, cliquez sur un carré de la grille. Pour supprimer une assignation, cliquez sur un point bleu.

*Remarque: Vous pouvez aussi effectuer les assignations avec les touches fléchées et la touche <ENTER> du clavier de votre ordinateur.*

## Page OUTPUT PATCH



### ① Identité des canaux

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

### ② Nom complet des canaux

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

### ③ Bouton [AUTO SETUP]

Cliquez sur ce bouton pour retrouver les valeurs initiales des assignments de cette page.

### ④ Bouton [ALL CLEAR]

Ce bouton permet d'effacer toutes les assignments de cette page.

### ⑤ Bouton [LIBRARY]

Ce bouton ouvre la fenêtre "Output Patch Library".

### ⑥ Nom des ports

Cette zone affiche le nom des ports. Pour changer un nom, cliquez dessus et entrez le nom voulu.

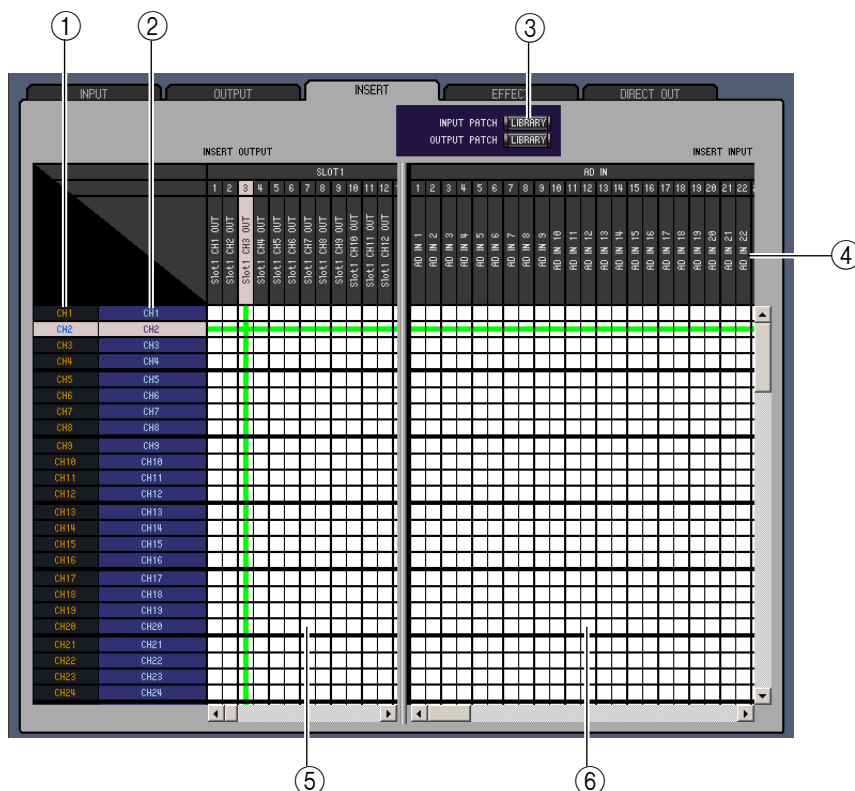
### ⑦ Grille d'assignation

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

*Remarque: Vous pouvez aussi effectuer les assignments avec les touches fléchées et la touche <ENTER> du clavier de votre ordinateur.*



## Page INSERT PATCH



### ① Identité des canaux

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

### ② Nom complet des canaux

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

### ③ Boutons [LIBRARY]

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

### ④ Nom des ports

Cette zone affiche le nom des ports. Pour changer un nom, cliquez dessus et entrez le nom voulu.

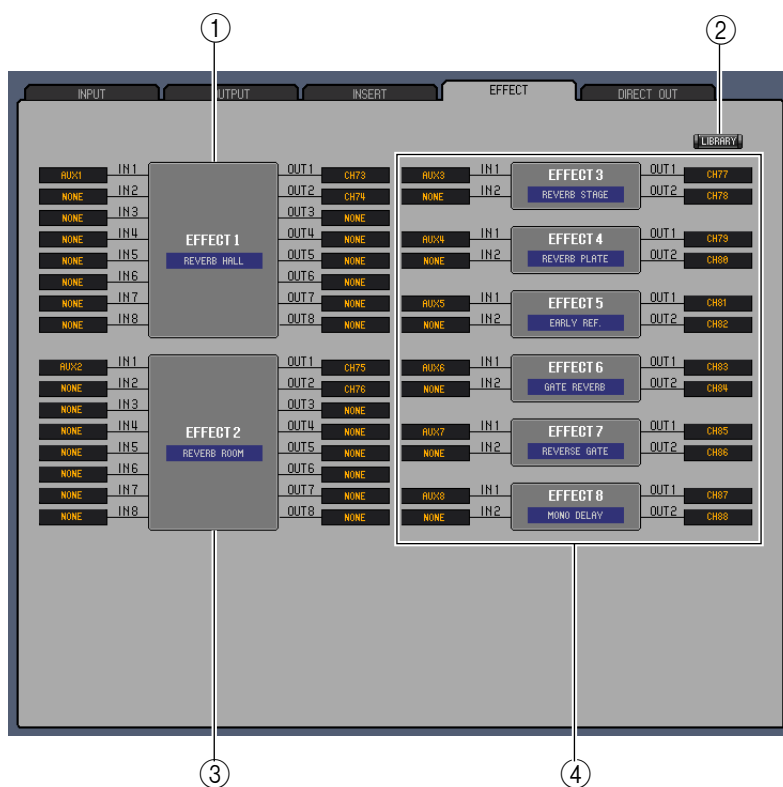
### ⑤ Grille d'assignation Insert Out

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

### ⑥ Grille d'assignation Insert In

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

*Remarque: Vous pouvez aussi effectuer les assignations avec les touches fléchées et la touche <ENTER> du clavier de votre ordinateur.*



### ① Section du processeur d'effets 1

Cette zone affiche le nom de l'effet attribué au processeur d'effets interne 1. Les paramètres de cette zone permettent de choisir les entrées et sorties pour le processeur d'effets 1.

### ② Bouton [LIBRARY]

Ce bouton ouvre la fenêtre "Input Patch Library".

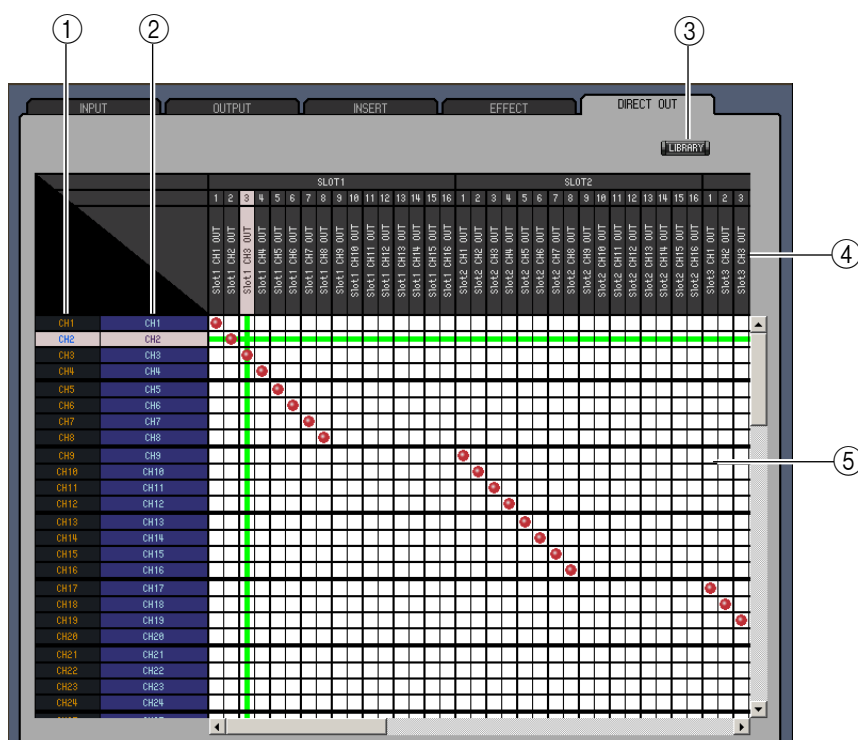
### ③ Section du processeur d'effets 2

Cette zone affiche le nom de l'effet attribué au processeur d'effets interne 2. Les paramètres de cette zone permettent de choisir les entrées et sorties pour le processeur d'effets 2.

### ④ Section des processeurs d'effets 3~8

Cette zone affiche les noms des effets attribués aux processeurs d'effets internes 3~8. Les paramètres de cette zone permettent de choisir les entrées et sorties pour les processeurs d'effets 3~8.

## Page DIRECT OUT PATCH



### ① Identité des canaux

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

### ② Nom complet des canaux

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

### ③ Bouton [LIBRARY]

Ce bouton ouvre la fenêtre "Output Patch Library".

### ④ Nom des ports

Cette zone affiche le nom des ports. Pour changer un nom, cliquez dessus et entrez le nom voulu.

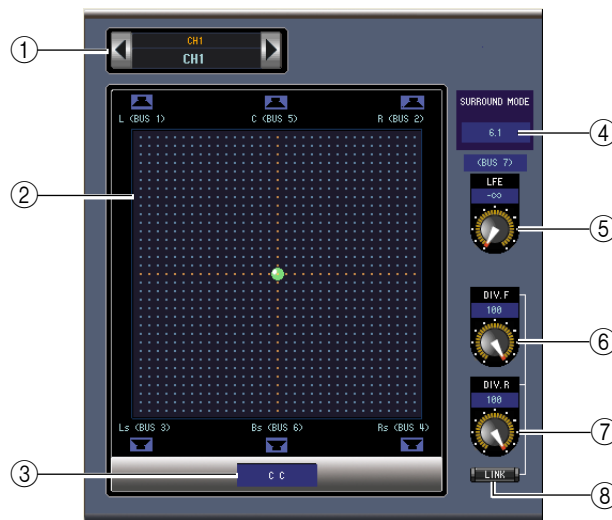
### ⑤ Grille d'assignation

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

*Remarque: Vous pouvez aussi effectuer les assignations avec les touches fléchées et la touche <ENTER> du clavier de votre ordinateur.*

## Fenêtre 'Surround Editor'

La fenêtre "Surround Editor" permet de modifier la position Surround Pan du canal d'entrée choisi. Pour ouvrir la fenêtre "Surround Editor", choisissez l'option [Surround Editor] sous le menu [Windows].



### ① Section de sélection du canal

Vous pouvez sélectionner les canaux en cliquant sur leur identité (Channel ID) et en choisissant le canal dans la liste qui s'affiche ou en cliquant sur les boutons de sélection de canal droit et gauche. Le nom complet du canal est affiché en dessous de son identité. Pour éditer un nom, cliquez dessus et tapez le nom voulu.

### ② Graphique Surround Pan

Le point vert sur ce graphique indique la position Surround Pan du canal d'entrée sélectionné. Vous pouvez effectuer le réglage Surround Pan en glissant le point. Cliquez sur une icône de haut-parleur pour déplacer la position Pan jusqu'à l'icône en question.

### ③ Position Surround Pan

Indique la position Surround Pan en vigueur.

### ④ Paramètre SURROUND MODE

Cliquez sur ce paramètre pour afficher le menu déroulant et choisissez le mode Surround voulu: STEREO, 3-1, 5.1 ou 6.1.

### ⑤ Commande [LFE]

Cette commande permet de régler le niveau du canal LFE.

### ⑥ Commande [DIV.F] (6.1)/commande [DIV] (3-1, 5.1)

Cette commande règle la quantité de divergence (c.-à-d. la façon dont le signal central est envoyé aux canaux gauche, droit et central). En mode Surround 6.1, vous pouvez régler la divergence pour les canaux avant et arrière. La commande [DIV.F] règle la quantité de divergence du signal avant.

### ⑦ Commande [DIV.R] (6.1 uniquement)

Cette commande règle la quantité de divergence du signal arrière.

### ⑧ Bouton [LINK] (6.1 uniquement)

Ce bouton sert à lier les commandes [DIV.F] et [DIV.R].

## Fenêtre 'Timecode Counter'

La fenêtre "Timecode Counter" affiche le code temporel en heures, minutes, secondes, frames ou en mesures, temps et clock, selon le code temporel de source spécifié. Elle travaille de concert avec le compteur Time Code affiché à la page "Automix Main" de la DM2000.

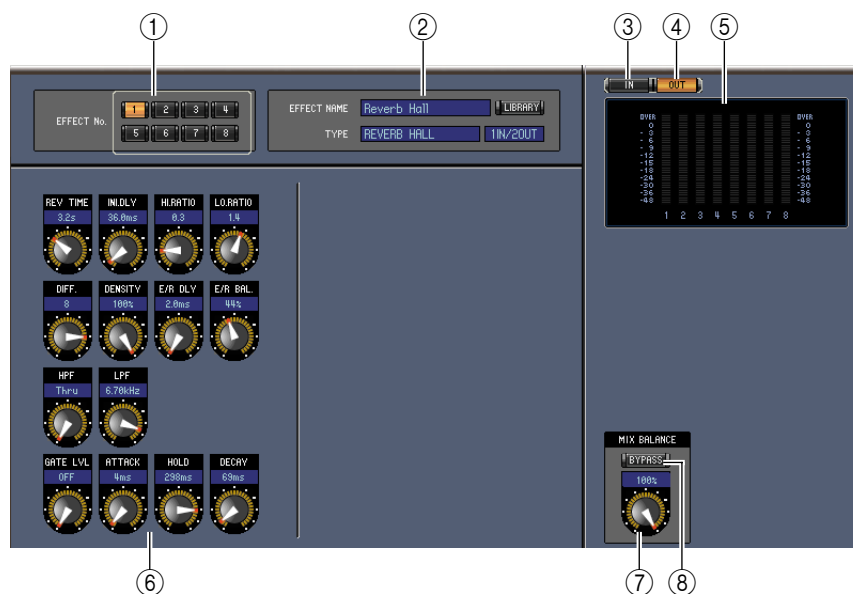
Pour ouvrir la fenêtre "Timecode Counter", choisissez l'option [Timecode Counter] sous le menu [Windows].



## Fenêtre 'Effect Editor'

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

*Remarque: Vous pouvez ouvrir plusieurs fenêtres "Effect Editor" à la fois. Les fenêtres à partir de la deuxième indiqueront cependant "Locked" pour vous signaler qu'il n'est pas possible d'ouvrir la fenêtre "Library" depuis ces fenêtres. Lors du chargement d'un effet, seules les fenêtres sans la mention "Locked" dans la barre de titre sont mises à jour.*



- 1 Choix du processeur d'effets**  
Ces boutons servent à sélectionner les processeurs d'effets internes.
- 2 Section de choix des effets**  
Les zones EFFECT NAME, TYPE et IN/OUT indiquent respectivement le nom, le type et la configuration E/S de l'effet rappelé dans le processeur d'effets en question. Pour modifier le nom EFFECT NAME, cliquez dessus et tapez les caractères voulus. Le bouton [LIBRARY] ouvre la fenêtre "Effects Library".
- 3 Bouton [IN]**  
Ce bouton sert à définir la position de mesure du signal acheminé aux entrées du processeur d'effets.
- 4 Bouton [OUT]**  
Ce bouton sert à définir la position de mesure du signal acheminé aux sorties du processeur d'effets.
- 5 Indicateurs de niveau**  
Il s'agit des indicateurs de niveau de sortie pour le processeur d'effets sélectionné.

⑥ **Section des paramètres d'effets**

Cette section contient les divers boutons, commandes et affichages liés aux effets. Son aspect change en fonction du type d'effet choisi.

⑦ **Commande [MIX BALANCE]**

Cette commande permet de régler l'équilibre entre le signal d'effet ("mouillé") et le signal sans effet ("sec"). Quand cette commande est réglée sur 0, seul le signal sec est audible. Quand elle est réglé sur 100, seul le signal d'effet est audible.

⑧ **Bouton [BYPASS]**

Ce bouton sert à contourner le processeur d'effets actif.

## Fenêtre 'Meter'

La fenêtre "Meter" affiche les indicateurs des niveaux d'entrée, de sortie, des effets et du bus stéréo. Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez l'option [Meter] sous le menu [Windows]. Cette fenêtre se compose de cinq pages d'écran. Vous pouvez afficher ces pages en cliquant sur les onglets dans le haut de la fenêtre.

Page	Fonction
Page CH1-96	Cette page affiche des indicateurs de niveau (à 12 segments) pour les canaux d'entrée 1~96.
Page MASTER	Cette page affiche les indicateurs de niveau des Bus 1~8, des envois AUX 1~12, Matrix 1~4 et du bus stéréo (à 12 segments).
Page Effects 1-8	Cette page affiche les indicateurs de niveau des deux canaux d'entrée/de sortie (à 12 segments) pour les effets 1~8.
Page Effects 1-2	Cette page affiche les indicateurs de niveau d'entrée/de sortie (à 12 segments) des canaux 1~8 pour les modules d'effets Surround.
Page Stereo	Cette page affiche le niveau des signaux acheminés au bus stéréo sous forme de barres (à 32 segments).

La disposition des pages de la fenêtre "Meter" est identique pour toutes le pages disponibles. (L'exemple suivant montre la page "Master".)



① **Mode d'affichage**

Vous disposez des options suivantes pour le mode d'affichage des indicateurs de niveau:

- GATE GR: Les indicateurs de niveau affichent la réduction de gain appliquée par le gate du canal.
- COMP GR: Les indicateurs de niveau affichent la réduction de gain appliquée par le compresseur du canal.
- LEVEL: Les indicateurs de niveau affichent le niveau du canal.

## ② Paramètre POSITION

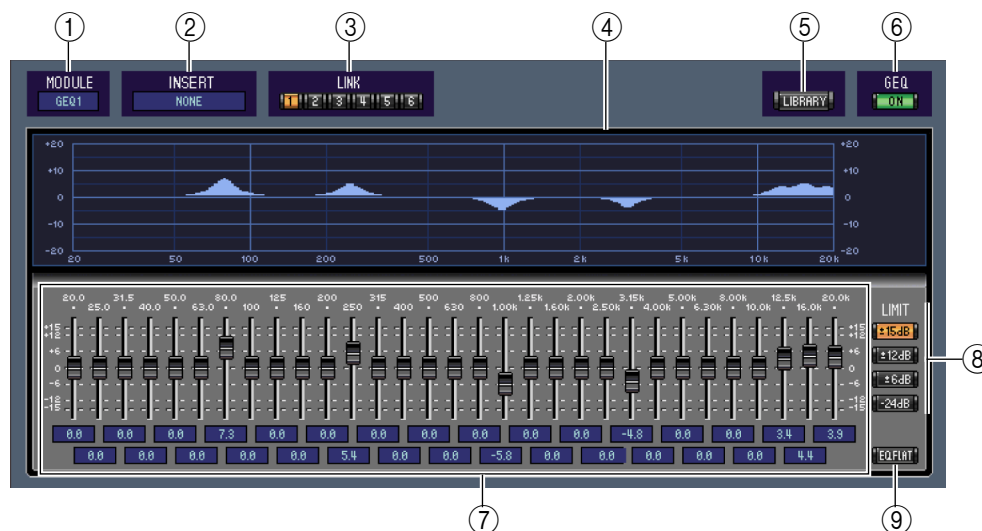
Ce paramètre, uniquement disponible quand le mode d'affichage (Meter) est réglé sur "Level", permet de choisir la position de mesure du signal.

## ③ Bouton [PEAK HOLD]

Ce bouton active/cope la fonction de maintien de crête (Peak Hold).

## Fenêtre 'GEQ Editor'

La fenêtre "GEQ Editor" sert à éditer l'égaliseur graphique (le "GEQ"). Pour ouvrir cette fenêtre, choisissez l'option [GEQ Editor] sous le menu [Windows].



## ① Paramètre MODULE

Ce paramètre permet de sélectionner un GEQ.

## ② Paramètre INSERT

Ce paramètre permet de choisir le point d'insertion pour le GEQ sélectionné.

## ③ Boutons [LINK]

Ces boutons permettent de lier le GEQ sélectionné avec un ou plusieurs autres GEQ. Quand vous cliquez sur un bouton, les réglages du GEQ sélectionné sont copiés dans l'autre GEQ. Les boutons de GEQ déjà liés ne sont pas disponibles.

## ④ Affichage GEQ

Indique les réglages du GEQ sélectionné.

## ⑤ Bouton [LIBRARY]

Ce bouton ouvre la fenêtre "GEQ Library".

## ⑥ Bouton GEQ [ON]

Ce bouton active/cope le GEQ sélectionné. Il s'affiche en vert lorsque le GEQ est actif.

## ⑦ Commandes GEQ

Ces curseurs permettent d'accentuer et d'atténuer le niveau de chaque bande.

## ⑧ Boutons [LIMIT]

Ces boutons définissent la quantité maximum d'accentuation et d'atténuation pour le GEQ sélectionné.

## ⑨ Bouton [EQ FLAT]

Ce bouton permet d'initialiser tous les curseurs en position 0 dB.

# Raccourcis clavier

Menu	Action	Windows	Macintosh
Menu File	Crée une nouvelle session.	Ctrl+N	⌘ +N
	Ouvre une session existante.	Ctrl+O	⌘ +O
	Sauvegarde la session en cours.	Ctrl+S	⌘ +S
Menu Edit	Annule un changement (Undo).	CTRL+Z	⌘ +Z
	Rétablit le dernier changement (Redo).	CTRL+Y	⌘ +Y
Menu Windows	Ferme la fenêtre ouverte.	CTRL+W	⌘ +W
	Ferme toutes les fenêtres.	CTRL+ALT+W	⌘ +Option+W
	Ouvre la fenêtre "Master".	CTRL+1	⌘ +1
	Ouvre la fenêtre "Layer".	CTRL+2	⌘ +2
	Ouvre la fenêtre "Selected Channel".	CTRL+3	⌘ +3
	Ouvre la fenêtre "Library".	CTRL+4	⌘ +4
	Ouvre la fenêtre "Patch Editor".	Ctrl+5	⌘ +5
	Ouvre la fenêtre "Surround Editor".	CTRL+6	⌘ +6
	Ouvre la fenêtre "Timecode Counter".	CTRL+7	⌘ +7
	Ouvre la fenêtre "Effect Editor".	CTRL+8	⌘ +8
	Ouvre la fenêtre "Meter".	CTRL+9	⌘ +9
	Ouvre la fenêtre "GEQ".	CTRL+0	⌘ +0
Fenêtre "Library"	Sélectionne plusieurs entrées (mémoires) successives.	Majuscule+clic	Majuscule+clic
	Sélectionne plusieurs entrées (mémoires) non consécutives.	CTRL+clic	Control+clic
	Sélectionne toutes les mémoires d'une zone.	CTRL+A	Control+A



# Index

## Numerics

- 1-24, LAYER ..... 10
- 25-48, LAYER ..... 10
- 49-72, LAYER ..... 10
- 73-96, LAYER ..... 10

## A

- Affichage, mode ..... 30
- ALL CLEAR ..... 23, 24
- All Lib ..... 6
- Assignation, Grille ..... 23, 24, 25, 27
- AUTO ..... 9, 11, 12
- AUTO SETUP ..... 23, 24
- AUX ..... 11, 18
- AUX SEND ..... 15

## B

- BUS ..... 18
- Bus ..... 16
- Bus Aux ..... 17
- Bus Matrix ..... 18
- Bus stéréo ..... 19
- BYPASS ..... 30

## C

- Canal de sortie ..... 12
- Canal d'entrée ..... 10, 14
- Canal Remote ..... 13, 20
- Canal, indicateur de niveau ..... 12
- CH1-96, Meter ..... 30
- Channel Library ..... 21
- CHANNEL SELECT  
..... 14, 16, 17, 18, 19
- Channel Select ..... 4
- choix des effets ..... 29
- Choix du processeur d'effets ..... 29
- Cible Remote, nom ..... 13
- CLEAR ..... 22
- CLOSE ..... 22
- Commandes GEQ ..... 31
- COMP ..... 10, 12
- COMP GR, Meter ..... 30
- Compresseur, Courbe ..... 10, 12
- COMPRESSOR ..... 15, 16, 17, 19, 20
- Compressor Library ..... 21
- Configuration de l'Editor ..... 4
- Confirmation ..... 4
- Console Device ID ..... 4
- Console Setup ..... 5
- Console->PC ..... 4
- Copy ..... 8

- Créer une nouvelle session ..... 7
- Ctrl + click ..... 8
- Curseur
  - Bus ..... 16
  - Bus Aux ..... 17
  - Bus Matrix ..... 18
  - Bus stéréo ..... 19
- Curseur de canal ..... 11, 12
- Curseur de groupe (Master) ..... 13
- Curseur du canal ..... 13
- Curseur Master ..... 9
- Curseur, affichage de niveau ..... 13
- Curseur, affichage de valeur ..... 9, 12

## D

- DELAY ..... 10, 12, 15, 16, 17, 18, 19
- Device Editor ..... 2
- DIRECT ..... 10
- Direct Out Patch, Patch Editor ..... 27
- DIV ..... 28
- DIV.F ..... 28
- DIV.R ..... 28

## E

- Effect Editor ..... 29
- Effect Library ..... 21
- EFFECT NAME ..... 29
- Effect Patch, Patch Editor ..... 26
- EFFECT TYPE ..... 29
- Effects 1-2, Meter ..... 30
- Effects 1-8, Meter ..... 30
- Effets, processeur 1 ..... 26
- Effets, processeur 2 ..... 26
- Effets, processeurs 3~8 ..... 26
- Egaliseur graphique ..... 31
- EQ ..... 10, 12
- EQ FLAT ..... 31
- EQ, Courbe ..... 10, 12
- EQUALIZER ..... 15, 16, 17, 18, 19
- Equalizer Library ..... 21
- extension ..... 7

## F

- FADER GROUP ..... 15, 16, 17, 19, 20
- Fenêtre ..... 9
- Fenêtre Effect Editor ..... 29
- Fenêtre GEQ Editor ..... 31
- Fenêtre Layer ..... 10
- Fenêtre Library ..... 21
- Fenêtre Master ..... 9
- Fenêtre Meter ..... 30

- Fenêtre Patch Editor ..... 23
- Fenêtre Selected Channel ..... 14
- Fenêtre Surround Editor ..... 28
- Fenêtre Timecode Counter ..... 29
- FILE ..... 22
- From Hardware ..... 6

## G

- GATE ..... 10, 14
- Gate
  - Indicateurs ouvert/ferm ..... 10
- GATE GR, Meter ..... 30
- Gate Library ..... 21
- GEQ ..... 31
- GEQ Editor ..... 31
- GEQ Library ..... 21
- GEQ ON ..... 31
- Graphique Surround Pan ..... 28
- Grille d'assignation ..... 24, 25, 27
- Grille d'assignation Insert In ..... 25

## I

- Identité des canaux ..... 23, 24, 25, 27
- IN ..... 29
- Indicateur de niveau de canal ..... 11
- Indicateurs de niveau ..... 9, 29
- INPUT PATCH ..... 14
- Input Patch Library ..... 21
- INPUT PATCH LINK ..... 22
- Input Patch, Patch Editor ..... 23
- Input Port/Output Port ..... 4
- INSERT 10, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 31
- Insert Patch, Patch Editor ..... 25
- INTERNAL DATA ..... 22

## L

- Lancez Studio Manager ..... 2
- LAYER ..... 9
- Layer ..... 10
- Layer Select ..... 4
- LEVEL, Meter ..... 30
- LFE ..... 11, 28
- LIBRARY ..... 14, 23, 24, 25, 26, 27, 31
- Library ..... 21
  - Channel ..... 21
  - Compressor ..... 21
  - Effect ..... 21
  - Equalizer ..... 21
  - Gate ..... 21
  - GEQ ..... 21
  - Input Patch ..... 21

Output Patch ..... 21  
 LIMIT ..... 31  
 LINK ..... 28, 31

## M

Master ..... 9  
 MASTER, LAYER ..... 12  
 MASTER, Meter ..... 30  
 Menu View ..... 10  
 Meter ..... 30  
 MIX BALANCE ..... 30  
 MODULE ..... 31  
 MUTE GROUP ..... 15, 16, 17, 19, 20

## N

Nom abrégé du Bus ..... 12  
 Nom abrégé du canal ..... 11  
 Nom complet des canaux  
 ..... 23, 24, 25, 27  
 Nom de fichier ..... 22  
 Nom du port ..... 23, 24, 25, 27  
 Numéro de canal ..... 11, 12, 13

## O

OFFLINE ..... 2  
 Offline Edit ..... 6, 9  
 ON ..... 9, 11, 12, 13  
 Bus ..... 16  
 Bus Aux ..... 17  
 Bus Matrix ..... 18  
 Bus stéréo ..... 19  
 ONLINE ..... 2  
 ONLINE/OFF LINE ..... 9  
 OPEN ..... 22  
 OUT ..... 29  
 Output Patch Library ..... 21  
 OUTPUT PATCH LINK ..... 22  
 Output Patch, Patch Editor ..... 24  
 Ouvrir une session existante ..... 7

## P

PAIR ..... 15, 16, 17  
 PAN ..... 11, 15  
 PAN CONTROL ..... 9  
 Pan/Aux Send, Affichage ..... 11  
 Paramètre de retard ..... 12  
 paramètres d'effets ..... 30  
 Paste ..... 8  
 Patch Editor ..... 23  
 PC->Console ..... 4  
 PEAK HOLD ..... 31  
 PHASE ..... 10, 15

port MIDI ..... 2  
 POSITION ..... 31  
 Position Surround Pan ..... 28  
 PROTECT ..... 22, 23  
 protéger tout port de  
 communication ..... 6

## Q

Quitter Studio Manager ..... 3

## R

Raccourci clavier ..... 32  
 RECALL ..... 22  
 Redo ..... 7  
 REMOTE1, LAYER ..... 13  
 REMOTE2, LAYER ..... 13  
 REMOTE3, LAYER ..... 13  
 REMOTE4, LAYER ..... 13  
 Re-synchronizer ..... 6  
 Retard. Voyez Delay ..... 11  
 Routage de bus ..... 10  
 ROUTING ..... 15  
 réglage de niveau ..... 15

## S

Sauvegarder la session actuelle ..... 7  
 Sauvegarder la session actuelle  
 sous un autre nom ..... 7  
 SAVE ..... 22  
 SAVE AS ..... 22  
 Scène, numéro ..... 9  
 SELECT ..... 9, 11, 12, 13  
 Selected Channel ..... 14  
 Seuil du Gate ..... 10  
 Signal d'effet ..... 30  
 Signal sans effet ..... 30  
 SOLO ..... 11, 12  
 Sortie directe ..... 10  
 SOURCE ..... 10  
 STEREO ..... 10, 12, 18  
 Stereo, Meter ..... 30  
 STORE ..... 22  
 Surround Editor ..... 28  
 SURROUND MODE ..... 28  
 Surround Pan  
 Graphique ..... 28  
 Position ..... 28  
 Synchroniser Studio Manager ..... 6  
 Synchronization ..... 6  
 Synchronize ..... 6  
 System Setup ..... 4  
 sélection du canal ..... 28

## T

Timecode Counter ..... 29  
 TITLE ..... 22  
 To Hardware ..... 6  
 TO STEREO  
 Bus ..... 16  
 Total Recall ..... 6

## U

UNDO ..... 22  
 Undo ..... 7  
 User Assignable Layer ..... 13  
 User Defined ..... 13

## W

Window Control from Console ..... 4  
 Workspace ..... 2

## Y

Y56K ..... 7  
 YAMAHA PRO AUDIO GLOBAL  
 WEB SITE ..... 1