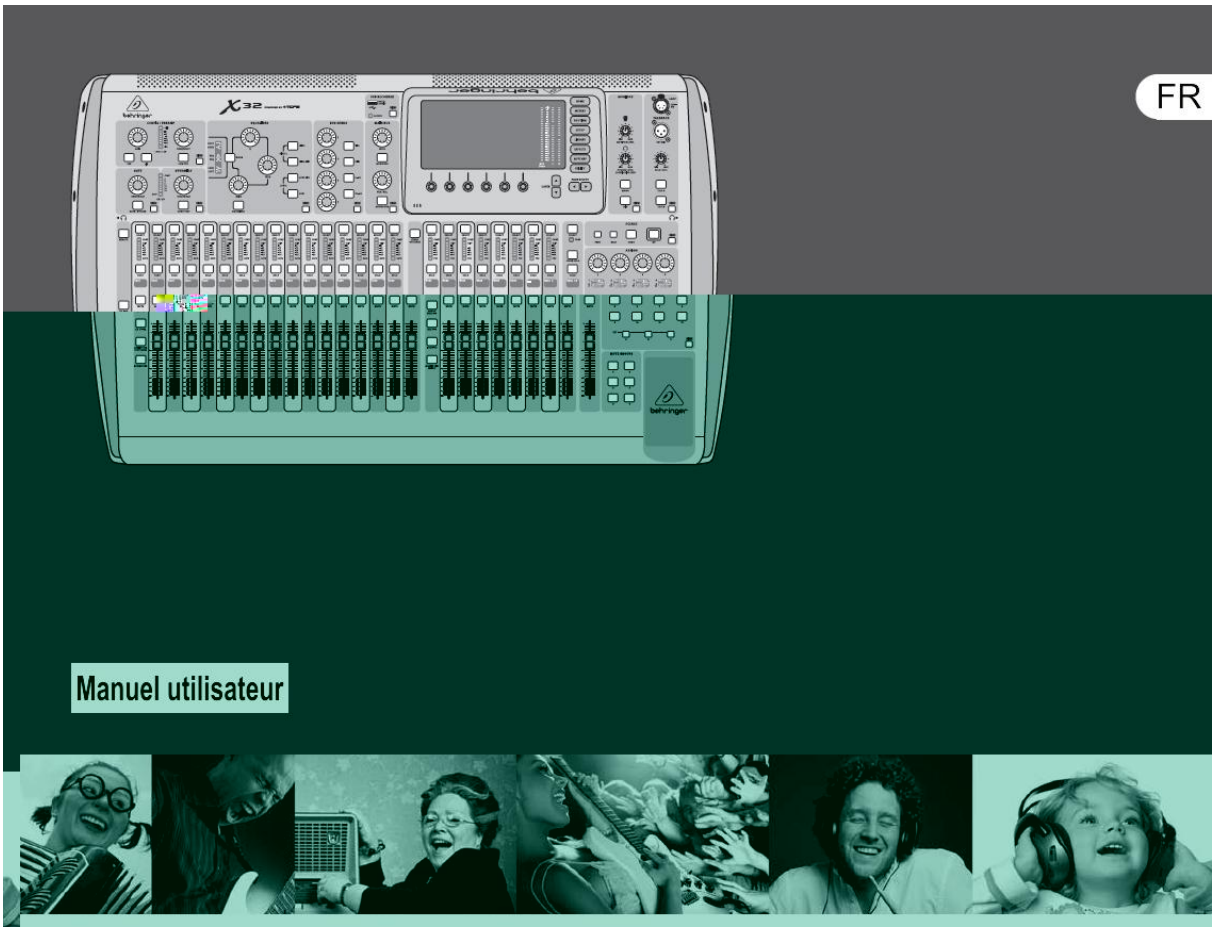


X32 MIXAGE DIGITAL

Console de mixage numérique avec 32 entrées micro, 16 bus et processeur 40-Bit
Préamplis micro programmables MIDAS, faders motorisés,
Interface audio 32 canaux in et out
Télécommande pour PC, iPad et iPhone

Table des matières

Consignes de sécurité importantes (non traduites) 3

Mentions légales (non traduites) 3

Garantie limitée (non traduite) 3

Introduction 4

1. Aperçu de l'exploitation 5

2. Légendes 12
2.1 Tranche de console (Channel Strip)..... 12
2.2 Les banques de canaux d'entrée 13
2.3 Affichage et monitoring 14
2.4 Groupe et bus 15
2,5 Scènes, Assign et Mute Groups 16
2.6 Connexions du panneau arrière 16

3. Hook-Up diagrammes 18

4. Descriptions des effets FX 20

5. Guide thématique 26
5.1 Mise en place, extinction et mises à jour du firmware 26
5.2 Configuration par défaut pour la connexion au monitoring et au système P.A. 26
5.3 Comment puis-je connecter un microphone, traiter son signal et l'envoyer au P.A? 26
5.4 Comment puis-je ajouter l'un des 8 effets interne au son? 27
5.5 Comment puis-je utiliser un processeur d'effets externe? 27
5.6 Comment puis-je mettre en place les retours de scène? 27
5.7 Tout ce que vous devez savoir à propos des Solo et des sources de monitoring 28
5.8 Utilisation des groupes de Mute 29
5.9 Les bus Mix, sous-groupes et groupes DCA 29
5.10 Partie de commande User Assignable 29
5.11 Comment puis-je partager des signaux sur AES50 du réseau Supermac? 30
5.12 De quelles sortes de personnalisations disposons-nous? ..... .30
5.13 Comment puis-je mettre en place une ligne à retard sur un départ d'enceintes de rappel? 31
5.14 Utilisation de la console X32 dans l'enregistrement et l'environnement de studio de production 31
5.15 Commande à distance..... 32
5.16 Enregistrement direct 2 pistes avec la console 32
5.17 Scènes sauvegarde et rappel 32

6. Guide de fonctionnement de l'interface XUF USB 2.0 / FireWire400 33
6.1 Configuration de la carte XUF destinée à être utilisé dans la console 33
6.2 Configuration d'un PC ou d'un MAC avec l'interface XUF..... 36
6.3 Caractéristiques de la carte XUF 38

7. X32 Ecran principal 39
7.1 Vue d'ensemble 39
7.2 Écran **HOME** 42
7.3 Écran **METERS**..... 46
7.4 Écran **ROUTING** 47
7.5 Écran **SETUP** 51
7.6 Écran **LIBRARY** 54
7.7 Écran **EFFECTS**..... 55
7.8 Écran **MUTE GRP** 56
7.9 Écran **UTILITY** 57
7.10 Écran **MONITOR**..... 58
7.11 Écran USB 60
7.12 Écran ASSIGN 62
7.13 Écran SCENES..... 63

Schéma de principe 65

8. Spécifications 66

Dimensions 67

EN Important Safety Instructions

Terminals marked with this symbol carry electrical current of sufficient magnitude to constitute risk of electric shock. Use only high-quality professional speaker cables with ¼" TS or twist-locking plugs pre-installed. All other installation or modification should be performed only by qualified personnel.

This symbol, wherever it appears, alerts you to the presence of uninsulated dangerous voltage inside the enclosure - voltage that may be sufficient to constitute a risk of shock.

This symbol, wherever it appears, alerts you to important operating and maintenance instructions in the accompanying literature. Please read the manual.

Caution

To reduce the risk of electric shock, do not remove the top cover (or the rear section). No user serviceable parts inside. Refer servicing to qualified personnel.

Caution

To reduce the risk of fire or electric shock, do not expose this appliance to rain and moisture. The apparatus shall not be exposed to dripping or splashing liquids and no objects filled with liquids, such as vases, shall be placed on the apparatus.

Caution

These service instructions are for use by qualified service personnel only. To reduce the risk of electric shock do not perform any servicing other than that contained in the operation instructions. Repairs have to be performed by qualified service personnel.

1. Read these instructions.
2. Keep these instructions.
3. Heed all warnings.
4. Follow all instructions.
5. Do not use this apparatus near water.
6. Clean only with dry cloth.
7. Do not block any ventilation openings. Install in accordance with the manufacturer's instructions.
8. Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.
9. Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding-type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. If the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.
10. Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus.
11. Use only attachments/accessories specified by the manufacturer.

12. Use only with the cart, stand, tripod, bracket, or table specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.
13. Unplug this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time.
14. Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.
15. The apparatus shall be connected to a MAINS socket outlet with a protective earthing connection.
16. Where the MAINS plug or an appliance coupler is used as the disconnect device, the disconnect device shall remain readily operable.

LEGAL DISCLAIMER

TECHNICAL SPECIFICATIONS AND APPEARANCES ARE SUBJECT TO CHANGE WITHOUT NOTICE AND ACCURACY IS NOT GUARANTEED. BEHRINGER IS PART OF THE MUSIC GROUP (MUSIC-GROUP.COM). ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. MUSIC GROUP ACCEPTS NO LIABILITY FOR ANY LOSS WHICH MAY BE SUFFERED BY ANY PERSON WHO RELIES EITHER WHOLLY OR IN PART UPON ANY DESCRIPTION, PHOTOGRAPH OR STATEMENT CONTAINED HEREIN. COLORS AND SPECIFICATIONS MAY VARY FROM ACTUAL PRODUCT.

MUSIC GROUP PRODUCTS ARE SOLD THROUGH AUTHORIZED FULLFILLERS AND RESELLERS ONLY. UNDERTAKING OR REPRESENTATION. THIS MANUAL IS COPYRIGHTED. NO PART OF THIS MANUAL MAY BE REPRODUCED OR TRANSMITTED IN ANY FORM OR BY ANY MEANS, ELECTRONIC OR MECHANICAL, INCLUDING PHOTOCOPYING AND RECORDING OF ANY KIND, FOR ANY PURPOSE, WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN PERMISSION OF MUSIC GROUP IP LTD.

ALL RIGHTS RESERVED.
© 2012 MUSIC Group IP Ltd.
Trident Chambers, Wickhams Cay, P.O. Box 146, Road Town, Tortola, British Virgin Islands

LIMITED WARRANTY

For the applicable warranty terms and conditions and additional information regarding MUSIC Group's Limited Warranty, please see complete details online at www.music-group.com/warranty.

Introduction

Bienvenue sur le manuel utilisateur de la console X32! Après des années de développement intense, nous sommes fiers d'offrir une table de mixage qui allie puissance et souplesse extraordinaire avec une très conviviale mise en page et un flux de travail intuitif qui vous permettra d'obtenir un travail rapide.

La X32 est la pièce maîtresse de mixage numérique BEHRINGER entièrement intégrée, réseau audio et de l'écosystème de traitement. Elle combine une surface de contrôle avec flux de production simplifié, le traitement des E/S et le signal dans un boîtier compact. Employant 25 faders motorisés et des encodeurs rotatifs avec un écran TFT visible de jour, la surface de commande est conçue pour permettre un accès immédiat aux fonctions importantes avec rappel total et automatique des paramètres. La vaste liste d'E/S comprend 40 convertisseurs A/D et 24 convertisseurs D/A Cirrus Logic, 2x48 canaux bidirectionnels de plus avec SuperMAC AES50, stéréo AES/EBU, 16 canaux du monitor personnel Ultranet BEHRINGER Powerplay 16 P16-M et de 32x32 canaux pour l'enregistrement et la lecture par bus Firewire 400 ou USB 2.0.

La connectivité analogique est fournie via 32 préamplis micro contrôlables digitalement conçus par MIDAS, 6 entrée et sorties auxiliaire de niveau ligne, 16 sorties XLR, des sorties monitors stéréo sur XLR et TRS et deux sorties casques. Chacune des 32 entrées microphone peut accepter des micros symétrique ou asymétrique ou des niveaux ligne et comprennent une alimentation fantôme commutable, avec une plage de gain de 72 dB et 23 dBu max avant écrêtage. Une entrée micro externe distincte et le micro interne talkback permettent la communication vers diverses destinations.

Deux prises Ethernet AES50, qui utilisent la technologie KLARK TEKNIK SuperMAC, transportent 96 x 96 signaux pour un nombre total de 168 x 168 sources accessibles. Les Faders motorisés, les préamplis micro révocables, le routage programmable et la possibilité d'enregistrer et de rappeler des scènes entières apportent des modifications au programme rapide et simple. Un connecteur USB sur le panneau supérieur permet aux données du système d'être stockées ou d'enregistrer et de lire des fichiers Wav directement sur clé USB ou disques durs (sous réserves d'alimentation et de reconnaissance).

La section d'entrée est en haute résolution avec des faders de 100 mm motorisés, offrant un contrôle sur les canaux 1-16, 17-32, Aux in/USB/FX returns. Une section séparée de 8 faders motorisés contrôle les DCA, les bus 1-8 et 9-16 ainsi que des matrix 1-6. La section master "X-canal" permet de modifier instantanément le gain du canal sélectionné, dynamique, EQ et d'autres fonctions. Une section personnalisée assignable permet de contrôler les fonctions devant être mappés directement à un ensemble de boutons dédiés.

Un écran couleur principal de 7" de largeur à contraste élevé, fournit des informations pour l'édition des paramètres principaux des fonctions actives ou des effets. Les paramètres principaux sont rapidement rappelés à l'écran d'édition par le bouton **VIEW** dans chaque sous-section. Chaque canal dispose également d'un petit écran LCD personnalisable pour le nom, le numéro, la couleur et l'icône graphique de la piste.

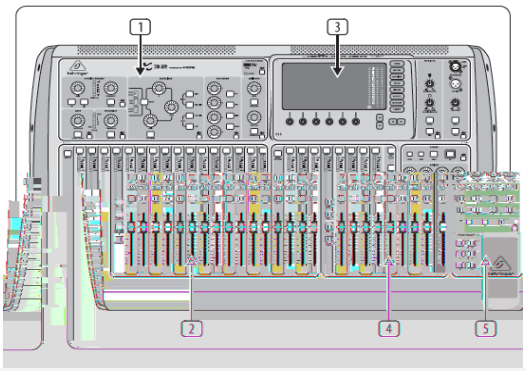
Un rack virtuel d'effets offre 8 vrais multi-effets stéréo (16 mono), avec les 37 modèles FX qui éliminent la nécessité de machines externes additionnelles. 4 effets de haute qualité tels que delay, chorus et réverbération peuvent être utilisés simultanément avec 8 canaux d'égalisation graphique à 31 bandes.

La carte XUF USB 2.0/FireWire 400 permet le streaming d'un maximum de 32 pistes aller et retour à partir d'un ordinateur pour l'enregistrement, le mixage et le mastering.

La X32 accepte de façon transparente la boîte de scène numérique S16 et le système de monitors personnels P-16 pour le live, le studio ou l'installation de solutions plus complexes. Vous pouvez contrôler la console à distance avec l'application iPad gratuite ou/et avec l'application gratuite Iphone et/ou avec le logiciel de commande à distance connecté par l'intermédiaire d'Ethernet ou de l'USB. La X32, sa facilité d'utilisation, le flux de travail intuitif, l'ensemble de fonctionnalités diverses et l'intégration avec d'autres équipements font la pièce maîtresse idéale pour le son et la production installé dans n'importe quel contexte.

Continuez de lire ce manuel pour tout savoir sur la fonctionnalité que ce mélangeur puissant a à offrir! Nous vous recommandons également de vérifier www.behringer.com pour vous assurer d'avoir la dernière version du firmware installé car nous faisons des mises à jour fréquentes.

1. Aperçu opérationnel



Aperçu opérationnel du mixeur
Ce chapitre vous donnera une vue d'ensemble des opérations de base de la table de mixage, vous permettant de l'utiliser rapidement. Lors de la lecture à travers ces informations, nous vous invitons à expérimenter la console avec les différents écrans et les commandes. L'interface utilisateur de la console a été conçue pour naviguer et apprendre extrêmement vite. De plus amples renseignements sur les diverses fonctions peuvent être référencés plus tard dans le manuel.
Fonctionnement général de l'interface utilisateur
L'interface utilisateur X32 est divisé en cinq grandes sections:
(1) Tranche de console (Channel Strip)
(2) Canaux d'entrée
(3) Affichage et surveillance
(4) Groupe / Bus / Chaînes principales
(5) Scènes / Assignations / Mute Groupes

Bouton VIEW
Tout au long du panneau supérieur de la console, vous trouverez de petits boutons étiquetés **VIEW**. Appuyez sur ces boutons pour passer immédiatement à l'affichage principal sur l'écran couleur, pour afficher des informations relatives à la section dont les boutons **VIEW** correspondent.
.
Par exemple, si vous modifiez l'égaliseur et que vous vouliez voir la courbe de réponse en fréquence ou la valeur des paramètres correspondant sur l'écran couleur, il suffit d'appuyer sur ce bouton adjacent **VIEW** la section d'égalisation. Si vous avez besoin de vérifier où le signal Talkback est acheminé, il suffit d'appuyer sur le bouton **VIEW** à côté du talkback et l'écran principal affichera les détails.
Avec l'approche du bouton **VIEW** de la console X32, il n'est presque jamais une nécessité de descendre à travers les pages des menus multiples, le boutons **VIEW** vous emmènera directement à l'écran correspondant.

Astuce: **SETUP**/ onglet ***global*** sur l'écran principal permet de régler les préférences pour le comportement **VIEW**.

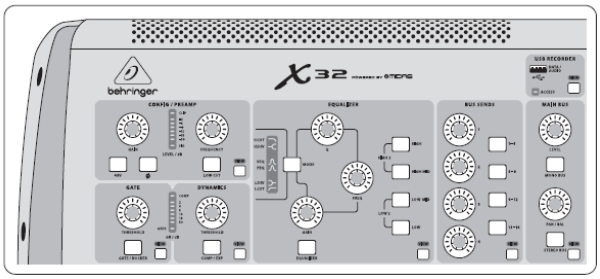
Personnalisation de l'X32 à travers la page UTILITY

Appuyez sur le bouton **UTILITY**, situé à droite de l'écran principal, pour faire apparaître des fonctions utiles de manière «contextuelle». Par exemple:

- Lorsque vous réglez l'égaliseur sur un canal de la console, appuyez sur le bouton **UTILITY** offrira copier, coller, charger ou sauvegarder les réglages de l'égaliseur.
- Si vous appuyez sur le bouton **UTILITY** lors de l'édition d'un canal préampli/configuration l'écran présentera un écran de nommage où vous pouvez personnaliser l'aspect à la fois sur l'écran principal et sur le petit écran du canal.
- Sur les pages de **ROUTING**, le bouton **UTILITY** offrira le chargement ou la sauvegarde de préréglages de scénarios de routage différents.
- Dans le menu Scènes, le bouton **UTILITY** propose de copier, de charger, d'enregistrer ou de nommer les scènes de la console.

Parfois, il y a plus à dire

Certaines des pages individuelles sur l'écran principal contiennent des paramètres réglables plus que ce qui peut être contrôlé par les 6 encodeurs rotatifs-poussoirs situés en dessous. Dans ces cas, il y a une petite indication numéro de page, par exemple "1/2". Appuyez simplement sur la couche touches Haut / Bas pour changer entre les couches.



Tranche de console (Channel Strip)

La tranche de console X32 offre des contrôles dédiés pour le traitement des paramètres les plus importants du canal sélectionné. Pour régler les commandes pour un canal donné, il suffit d'appuyer sur le bouton Sélect de l'entrée souhaitée ou du canal de sortie.

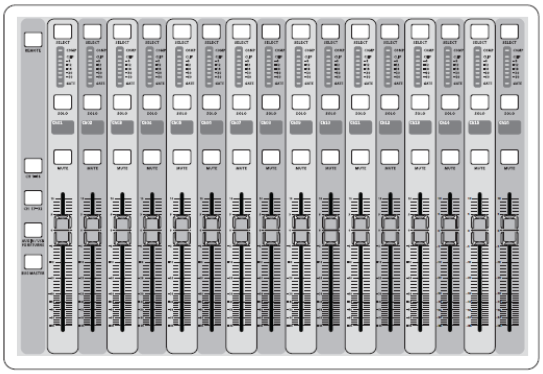
Certaines sections de la tranche de console (comme le filtre coupe-bas, le noise-gate, l'égaliseur et le compresseur) contiennent respectivement un bouton marqué qui peut être pressé pour activer l'effet spécifique. Le bouton s'allume pour indiquer que l'effet est actif et s'éteint lorsqu'il est bypassé.

Dans la tranche de console, les boutons de commande rotatifs sont entourés d'un collier de LED orange qui indique la valeur du paramètre. Chaque fois que ce bouton rétro-éclairé est éteint, il indique que ce contrôle spécifique de paramètre n'est pas disponible pour le type de canal sélectionné. Par exemple, si un bus de sortie actuellement sélectionné le collier de LED et le bouton de gain sont désactivés, car il n'y a pas de gain d'entrée pouvant être contrôlée sur un bus de sortie.

La tranche de console se compose des sous-sections suivantes:

- Config / préampli
- Gate, et dynamique
- Egaliseur
- Bus, Bus principal

Chacune de ces sous-sections correspondent à des étapes de traitement en cour du canal sélectionné, et elles ont chacune leur propre bouton **VIEW** qui, lorsqu'il est pressé, commute l'affichage principal vers une page affichant tous les paramètres liés à ce paragraphe.



Les banques de canaux d'entrée

Vous trouverez un bouton de sélection sur le dessus de chaque canal qui est utilisé pour diriger la commande de focalisation de l'interface utilisateur, y compris pour tous les paramètres de canal connexes (la bande de canaux et l'affichage principal) de ce canal.

Noter que, à tout moment, il y a toujours un canal sélectionné (soit entrée Ch. 1-32, Aux 1-8, retours d'effet 1L-4R, Mix Bus 1-16, principal LR / C, ou Matrix 1-6). Les groupes DCA (à commande numérique amplificateur) ne peuvent pas être sélectionnés car ils contrôlent un certain nombre de canaux affectés au lieu d'un canal spécifique.

La section Input Channels de la console se trouve sur le côté gauche, et offre 16 bandes de canaux d'entrée séparés. Ces 16 bandes de canaux représentent trois couches distinctes d'entrées pour la console, y compris:

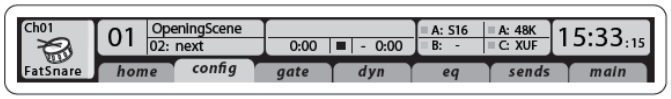
- Canaux d'entrées 1-16
- Canaux d'entrées 17-32
- Entrées auxiliaires 1-6 / USB lecture / FX retours 1L-4R

Appuyez sur un des boutons de la couche correspondante marqués sur le côté gauche de la console pour changer de banque canal d'entrée vers l'une des trois couches ci-dessus. Le bouton s'allume pour vous rappeler quelle couche est active.

Une quatrième couche (BUS MASTER) est également offerte, vous permettant d'ajuster les niveaux des 16 bus Masters de mixage, ce qui est utile lorsque vous souhaitez inclure des bus masters dans les affectations de groupe DCA.

Example: Channel 01 has the nickname Soundcard and is fed from Aux input 5.

Sur chaque canal, vous trouverez un fader motorisé de 100 mm de long, Mute et Solo un indicateur de touches, gate, un indicateur de niveau d'entrée, l'indicateur de compression, et le bouton de sélection de canal.
Chacun des 16 canaux d'entrée a un écran couleur DCD individuel (et personnalisable) qui peut afficher un numéro de canal, le surnom, et même un icone graphique de canal. Dans le cas où la source d'entrée d'un canal a été changée à un signal d'entrée qui diffère de la configuration par défaut, l'écran LCD indiquera également le nom de la source d'entrée actuelle.



Zone d'affichage principale

L'écran couleur principal présente des informations sur les différentes sections de la console. Il peut être commuté sur différents écrans en utilisant les boutons de la console **VIEW**, ainsi que l'un des 8 boutons sur le côté droit de l'écran.

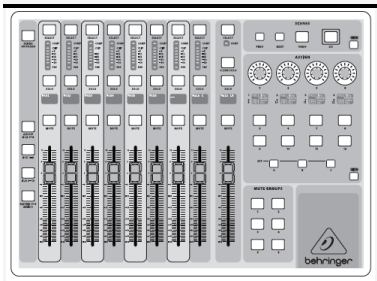
La partie supérieure de l'écran principal recouvre en permanence des informations d'état utiles. Le coin en haut à gauche indique le numéro du canal sélectionné, son nom et l'icône sélectionnée. Le bloc suivant indique le numéro de la scène actuelle et son nom, ainsi que la scène à venir suivante. La partie centrale affiche le nom de fichier de lecture ainsi que le temps écoulé et restant et un état de l'icône enregistreur. Le prochain bloc vers la droite dispose de 4 segments pour afficher l'état AES50 prises A et B, de la carte USB/FireWire et la source d'horloge de synchronisation audio avec fréquence d'échantillonnage (en haut à droite). Les petits indicateurs verts carrés montrent une bonne connectivité. Le bloc le plus à droite indique l'heure de la console qui peut être réglé dans le menu Configuration/Config.

Lorsque vous travaillez avec un écran donné, appuyez sur les touches PAGE SELECT situées sur l'écran pour passer à des pages d'écran différentes.

La modification des paramètres sur chacun des écrans se fait en utilisant la 6 boutons-codeurs associés le long du bord inférieur de l'écran.
• Chaque fois qu'il y a un contrôle continu ou entrée de la liste, vous pouvez tourner le bouton correspondant pour le modifier, ce qui est indiqué par différentes icônes circulaires
• Quand il y a un interrupteur ou une fonction à bascule sur un de ces boutons, vous verrez un bouton rectangulaire large le long de l'arête inférieure de la zone. En appuyant sur le bouton codeur on modifie le codeur état marche/arrêt de la fonction correspondante. Lorsque le bouton rectangulaire à l'écran est gris foncé, la fonction correspondante est off/inactif, quand elle est orange, la fonction est activée/actif

Monitoring et Talkback
Il y a deux commandes de niveau séparées dans cette section, une pour le ou les casques, une sorties situées de chaque côté de la console (dans les poignées), et un second moniteur pour les sorties situés sur le panneau arrière.

Appuyez sur le bouton **VIEW** de la section pour modifier les préférences de contrôle divers, tels que la source d'entrée pour le bus casques et les sorties de moniteur.
Cette section contient également des boutons Talkback indépendants (A et B). Appuyez sur le bouton **VIEW** pour modifier les préférences Talkback. Pour le Talkback un chemin A et B Talk peut être choisi. Cet écran contient également des paramètres pour l'option lampe col de cygne, les LED internes de la console et le générateur de sons.



Les banques du Groupe Canal / Bus
Cette section de la console propose huit voies, divisé par les couches suivantes:
• Huit DCA (amplificateur contrôlé numériquement) des groupes
• maîtres de bus MIX 1-8
• maîtres de bus MIX 9-16
• Sorties de Matrix 1-6, et le bus principal centre/mono

Cette section contient également un fader principal LR, qui est indépendant et toujours disponible quelle que soit la banque de canaux ou de la couche active.

Lors de l'utilisation de la couche DCA groupes, les groupes DCA peuvent être mis en solo et en sourdine, mais ils ne peuvent pas être sélectionnés. Pour modifier les noms des groupes DCA, des icônes et des couleurs, accédez à la commande page groupes Setup/DCA sur l'écran principal.
Lorsque vous utilisez l'une des couches de bus de sortie, notez que les voyants en bas des vus-mètre de cette section s'allument lorsque le bus respectif est alimenté en pré-fader par les sources de la voie sélectionnée

Assignations diverses (groupes DCA, les groupes de mute, personnalisés commandes assignables)

• Affectation de groupes DCA
La tâche d'assigner les canaux ou les bus à un groupe virtuel DCA est un jeu d'enfant sur la X32. Il suffit de maintenir le bouton SELECT du Groupe de DCA choisi sur le côté droit de la de la console, tout en appuyant sur les touches de sélection pour tous les canaux d'entrée que vous souhaitez attribuer à ce groupe DCA. Vous pouvez également appuyer sur le bouton SELECT de groupe DCA afin pour vérifier quels canaux sont déjà attribués à celui-ci. Sélectionnez le groupe DCA et les boutons SELECT des canaux assignés s'allument.

• Groupes Affectation Mute
Le processus de groupe de mute est similaire à section précédente, mais il est conçu avec une précaution supplémentaire, afin d'éviter l'inhibition de canaux accidentelle lors d'un spectacle. Pour attribuer d'entrée/sortie des canaux à l'un des six groupes de mutes contrôlés par les boutons situés à droite du fader principal de la LR, vous devez en premier appuyer sur le bouton MUTE GRP à côté de l'écran principal. Tout en maintenant le bouton Mute Group désiré, sélectionnez l'entrée ou les entrées souhaitées et/ou la ou les voies de sortie, qui seront désormais affectées au groupe Mute. Lorsque vous avez terminé avec l'affectation, éteignez MUTE GRP à l'écran, et les 6 boutons Mute Group fonctionneront comme prévu.

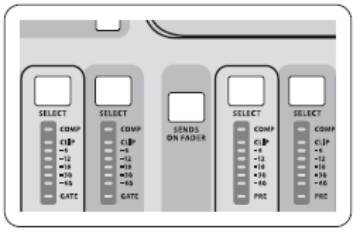
• Contrôles assignables personnalisées:
La section ASSIGN de la console propose trois banques: A, B, et C. Chaque ensemble de contrôles dispose de 4 boutons rotatifs et 8 boutons interrupteurs, ce qui permet des accès personnalisable à 36 fonctions assignables sur le X32.

Pour faire une attribution de:
• Appuyez sur le bouton **VIEW** dans la section ASSIGN pour modifier les affectations
• Sélectionner l'ensemble des contrôles que vous souhaitez modifier (A, B ou C)
• Sélectionnez le contrôle 1-12 vous souhaitez attribuer
• Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez contrôler et affecter la fonction

Généralement il est utilisé pour contrôler des paramètres d'un canal spécifique, comme le niveau d'envoi de réverbération du chanteur.

Le contrôle Jump-to-Page est un type de cible spécial qui ne modifie pas les paramètres audio, mais vous amène directement à n'importe quelle page d'affichage spécifié.
Les boutons qui avaient été utilisés pour Jump-to-Page auparavant peuvent facilement être réaffectés à l'affichage normal en tenant le bouton de réglage respectif (A, B ou C) enfoncée tout en appuyant sur le bouton de votre choix. Cette méthode est plus pratique que la réaffectation de la fonction dans le menu ASSIGN.

La fonction SENDS ON FADER
La console X32 dispose d'une fonction très utile qui peut être accessible en appuyant sur SENDS ON FADER, situé entre les deux sections de fader.

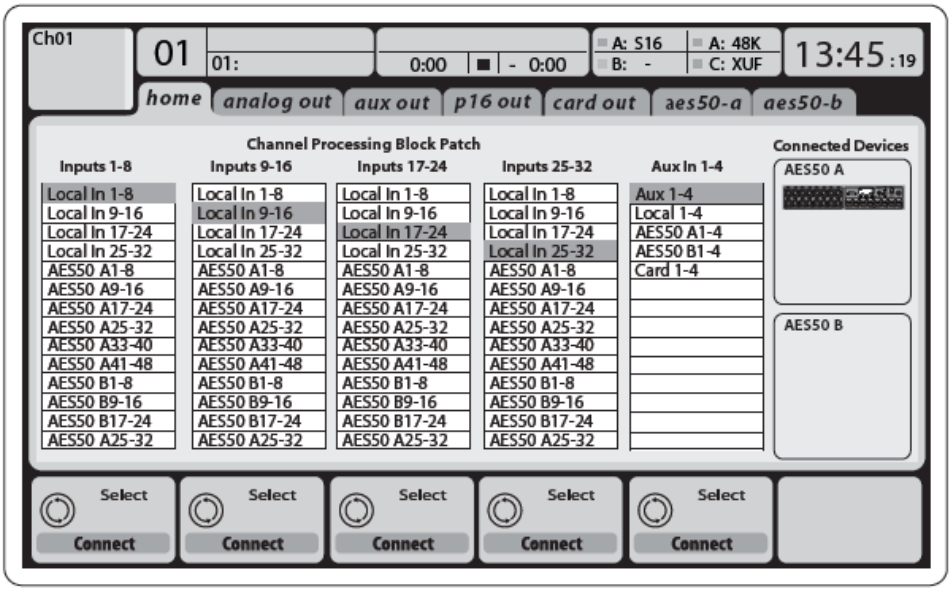


Les envois sur les faders auxiliaires de fonction avec réglage de niveau de canaux envoyés à l'une des les 16 bus de mixage. C'est seulement pour les canaux assignés aux bus MIX 1-16, et non pour des groupes DCA, les bus principaux ou matrix. Le SENDS ON FADER fonctionne de deux manières pratiques pour couvrir les situations les plus évidentes dans un concert live:

Lors de la préparation d'un mixage de retour pour un musicien spécifique
• Sélectionnez le bus Monitor (1-8, 9-16) qui gère les retours de scène
• Appuyer sur la touche SENDS ON FADER, elle s'allume
• Sélectionnez l'une des trois couches de canal d'entrée (CH 1-16, CH 17-32, Line-Aux/FX)
• Tant que SENDS ON FADER est actif, tous les faders des canaux d'entrée section (situé sur le côté gauche de la console) correspondent aux niveaux d'envoi au bus de mixage (moniteur) sélectionné.

Lors de la vérification / édition où un signal d'entrée sélectionné est (doit être) envoyés à
• Sélectionnez le canal d'entrée dans la partie gauche
• Appuyez sur la touche SENDS ON FADER, elle s'allume
• Sélectionnez la couche de canal bus 1-8 ou 9-16
• Les faders de bus (situé sur le côté droit de la console) représentent maintenant les niveaux d'envoi depuis le canal d'entrée sélectionné (situé sur le côté gauche de la console)

La possibilité d'utiliser SENDS ON FADER dans les deux sens, en sélectionnant une entrée ou une sortie de canal, est une particularité de la X32.

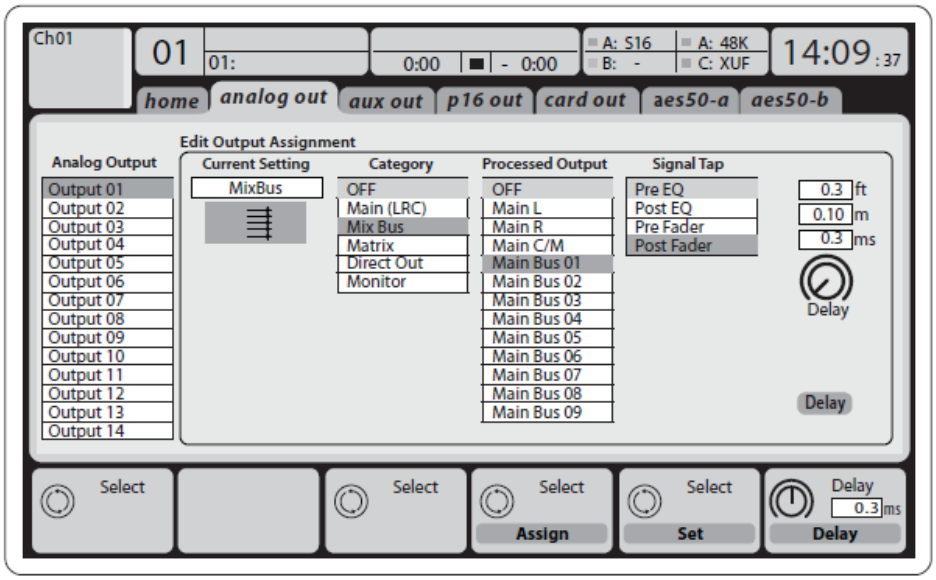


Routage d'E/S

La console X32 dispose de 32 entrées analogiques XLR avec préampli-microphone sur le panneau arrière, ainsi que 16 sorties XLR et 6 entrées et sorties auxiliaires TRS. En outre, il y a deux ports AES50, tous dotés de 48 entrée/sorties, et d'une carte 32 voies d'entrées et de sorties vers un ordinateur connecté via USB 2.0 ou IEEE1394.

Les signaux d'entrée peuvent être patchés à l'intérieur de la console avec le moteur de traitement audio en des blocs de 8 signaux de l'une quelconque des sources d'entrée mentionnés ci-dessus

Remarque: tous les blocs de signal raccordés au traitement audio sont connectés aux canaux d'entrée correspondants automatiquement.



Les signaux de sortie peuvent être affectés librement à partir de n'importe quel signal interne à l'un des résultats suivants:

• 16 x sorties analogiques locales XLR (avec délai numérique réglable pour alignement temporel des haut-parleurs)

• 6 x sorties auxiliaire sur les sorties TRS ¼ (dont 2 avec prises RCA) " + 1 sortie AES/EBU stéréo

• 16 x moniteurs personnels P16 en utilisant le connecteur de la console de sortie P-16 Bus

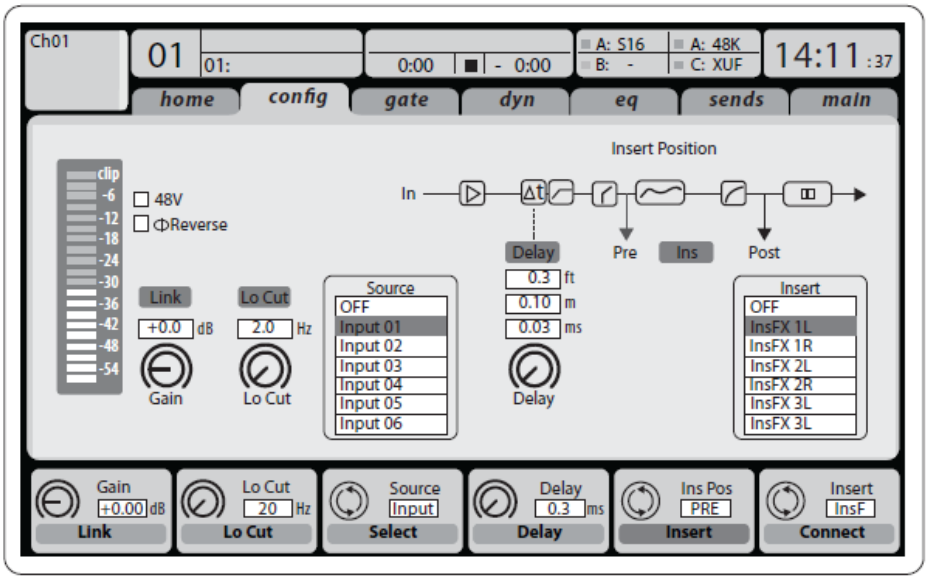
Tout et tous les signaux ci-dessus peuvent également être mis en miroir par blocs de 8 canaux sur l'un des

• 48 x canaux sur port A AES50

• 48 x canaux sur port B AES50

• Les 32 canaux de l'interface USB / Firewire carte d'interface

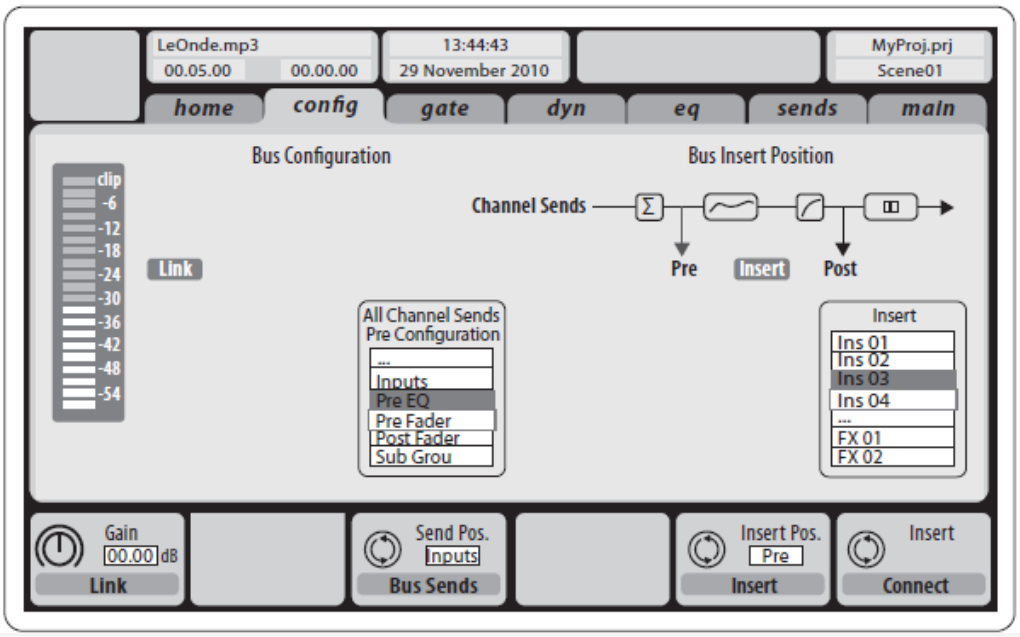
---



Les canaux d'entrée 1-32 sont préconfigurés pour utiliser les 32 premiers signaux d'entrée, mais peuvent être patchés pour utiliser n'importe quel autre signal disponible sur le moteur audio ainsi, y compris les bus de mixage / sorties de sous-groupes. Les changements de la source de canal peuvent être faits sur la page de configuration préampli.

Les canaux de retour Aux 1-8 sont préconfigurés pour utiliser les 6 canaux d'entrée auxiliaires, et les deux sorties de lecture USB, mais peuvent être patchés pour utiliser tout autre signal disponible de la console

Les canaux de retour FX 1L-4R contrôle les 4 signaux de sortie stéréo de la chaîne latérale FX1-4.



La configuration des voies de bus MIX 1-16 peut être préréglée (dans le Setup/page config) ou peut également être configurée sur une base individuelle, par le canal de base. Le bus traitement comprend (dans cet ordre):

• Insertion d'un point (permutable entre post-EQ et pré-EQ)

• Egalisation 6 bandes entièrement paramétriques

• Compresseur / expandeur (permutable entre post-EQ et pré-EQ)

• Bus envoie à 6 matrices (post-fader)

• Main LR panoramique

• Mono / Centre de niveau

Canaux de bus principales LR / C sont toujours disponibles et indépendant du bus de mixage. Les étapes de traitement pour ce trajet du signal sont (dans cet ordre):

• Insertion d'un point (permutable entre post-EQ et pré-EQ)

• Egalisation 6 bandes entièrement paramétriques

• Compresseur / expandeur (permutable entre post-EQ et pré-EQ)

• Bus envoie à 6 matrices (post-fader)

Les matrices 1-6 sont exclusivement alimentées par des bus MAIN LRC et les signaux MIX 1-16. Les étapes de traitement comprennent (dans cet ordre):

• Insertion d'un point (permutable entre post-EQ et pré-EQ)

• Egalisation 6 bandes entièrement paramétriques

• Compresseur / expandeur (permutable entre post-EQ et pré-EQ)

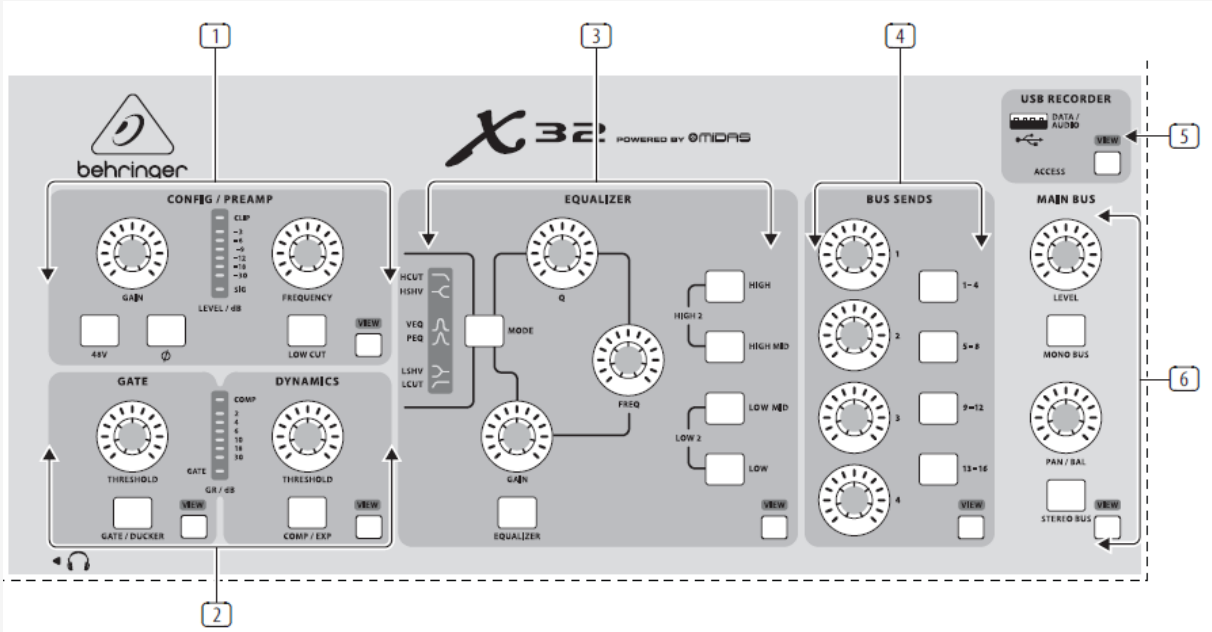
Effets 1-8 La console X32 contient huit moteurs d'effets internes en vraie stéréo.

• FX 1-4 peuvent être configurés en tant que départs ou insertions d'effets, tandis que FX 5-8 ne peuvent être utilisés que dans les points d'insertion des canaux ou des bus.

• Les niveaux des départ FX

2. Légendes

2.1 Tranche de console (Channel Strip) 2 g[s)-6(e)4(u)4(ilD 82(s)7JET EM B9.24 ref*0.502 g97.584 ET>> BDC BT1 0 0 1 70.824 361.49 Tm0.2 g[ )



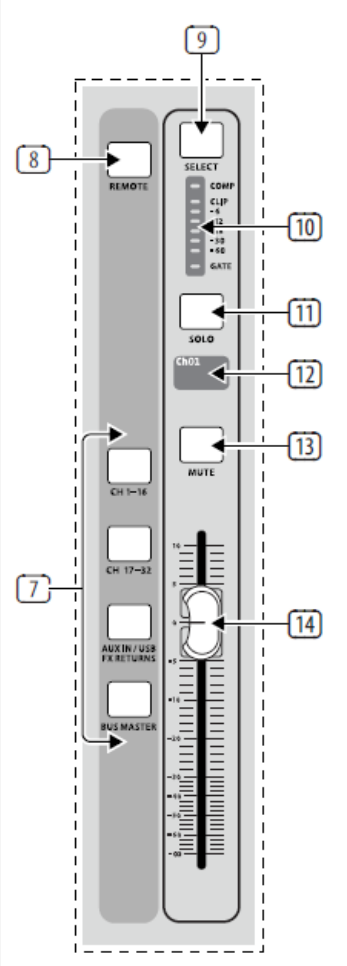
(1) CONFIG / PREAMP - Ajuster le gain du préampli du canal sélectionné avec le bouton GAIN. Appuyez sur la touche 48V pour appliquer l'alimentation fantôme pour une utilisation avec des microphones à condensateur ou tout autre appareil ayant besoin d'une alimentation. Le vu-mètre affiche le niveau du canal sélectionné. Appuyez sur la touche LowCut et sélectionner la fréquence passe-haut avec le bouton FREQUENCY pour retirer les bas indésirables. Actionnez le bouton Ø pour inverser la phase. Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder aux paramètres plus détaillés sur l'écran principal.

(2) GATE / DYNAMICS - Appuyez sur le bouton GATE/DUCKER pour engager le noise-gate et ajuster le seuil en conséquence avec le bouton THRESHOLD. Appuyez sur la touche COMP/EXP pour engager le compresseur et ajuster en conséquence le seuil avec le bouton THRESHOLD. Lorsque le niveau du signal dans le vu-mètre descend en dessous du seuil sélectionné, le

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à plus de paramètres sur l'écran principal.

(3) EQUALIZER - Appuyez sur le bouton EQUALIZER pour engager cette section. Sélectionnez l'une des 4 bandes de fréquences avec les boutons HIGH, HIGH MID, LOW MID ou LOW. Appuyez sur le bouton MODE pour choisir un des 2 types d'égaliseurs disponibles. Sélectionnez la fréquence spécifique à ajuster avec le bouton FREQ, et ajustez la largeur de bande de l'égaliseur avec le bouton Q. Enfin, augmenter ou diminuer la fréquence sélectionnée avec le bouton de GAIN. Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à plus de paramètres sur l'écran principal.

2.2 Les banques de canaux d'entrée



(7) Sélectionner une couche - Sélectionnez les canaux CH1-16, les canaux CH17-32, les AUX IN / USB/ FX RETURNS, ou les BUS MASTER avec ces 4 boutons. Le bouton actif s'allume.

(8) REMOTE - Appuyez sur le bouton REMOTE pour activer la télécommande DAW.

(9) SELECT - Appuyez sur le bouton SELECT pour sélectionner une entrée ou un bus (selon la couche activée) et lui permettre d'être édité par la Tranche de console (Channel Strip) et l'affichage principal.

(10) VU-METRE CANAL - Cette Vu-mètre affiche le niveau du signal d'entrée ou de bus (selon la couche activée). Les LED Gate et Comp s'allument pour indiquer que la gate est fermée et/ou la compression est active.

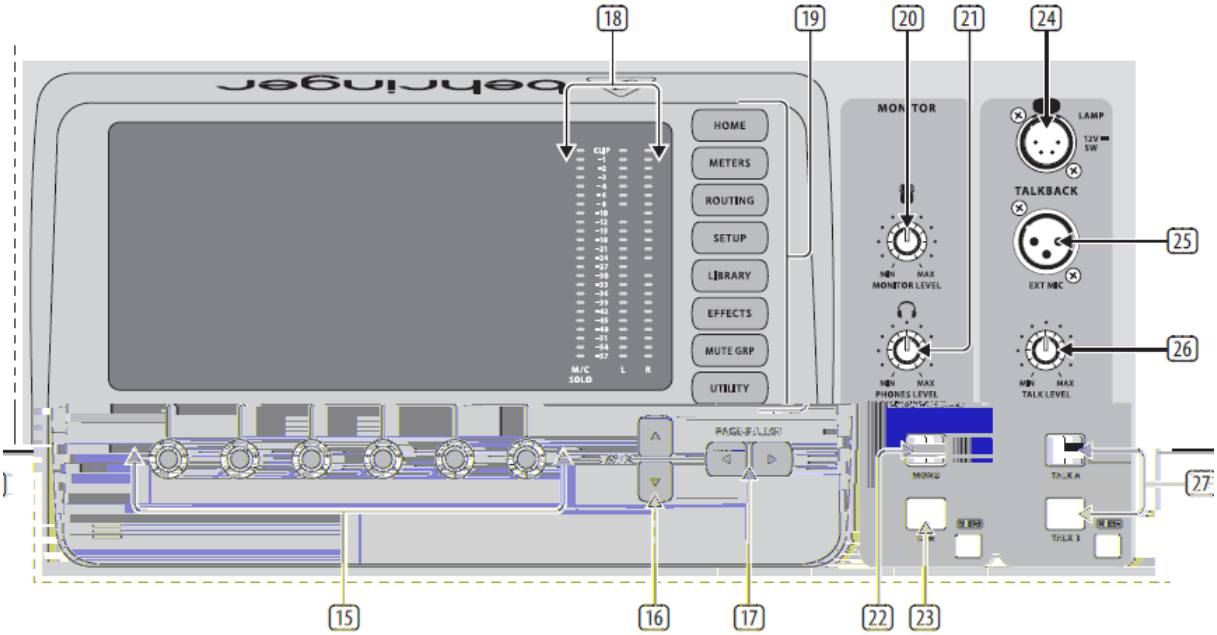
(11) SOLO - Appuyez sur le bouton SOLO pour envoyer le canal au bus Solo.

(12) Mini Display - Les informations telles que le numéro de canal, surnom, la source d'entrée et l'icône graphique sont affichés sur cette écran LCD couleur.

(13) MUTE - Appuyez sur le bouton MUTE pour couper le canal.

(14) FADER - Utilisez cette option pour régler le volume du canal ou l'envoi dans le bus SEND ON FADER. Les faders motorisés s'alignent automatiquement à l'état des couches sélectionnées.

2.3 Affichage et monitoring



(15) Encodeurs-Push - Ces 6 contrôles permettent d'ajuster les paramètres présentés au bas de l'écran principal. La fonction modifiable indique une icône circulaire à l'écran lorsque le contrôle continu est disponible. La fonction sera afficher une icône rectangulaire large pour indiquer qu'un interrupteur à bascule ou peut être accessible en appuyant sur le bouton.

(16) LAYERS - Certains écrans dans l'écran principal ont plus de 6 paramètres modifiables qui peuvent être accessibles en appuyant sur la couche vers le haut ou le bas.

(17) PAGE SELECT - Utilisez-les pour faire défiler les écrans ou pour confirmer/refuser certaines actions.

(18) Vu-mètres M/C SOLO et L R – Le premier vu-mètre affiche le niveau de sortie Mono/Centre ou Solo si un ou plusieurs boutons Solo sont activés. Les deux vu-mètres suivant affichent le niveau de la sortie stéréo principale.

(19) Catégorie BOUTONS SELECT - Appuyez sur un de ces boutons pour accéder directement au sujet que vous souhaitez modifier ou configurer.

(20) MONITOR LEVEL - Règle le niveau des sorties d'écoute avec ce bouton.

(21) PHONES LEVEL - Règle le volume des sorties casque, situé à l'intérieur des poignées latérales gauche et droite.

(22) MONO - Appuyez sur ce bouton pour contrôler l'audio en mono.

(23) DIM - Appuyez sur ce bouton pour réduire le volume d'écoute. Appuyez sur la touche **VIEW** pour régler la quantité d'atténuation ainsi que tous les autres paramètres liés.

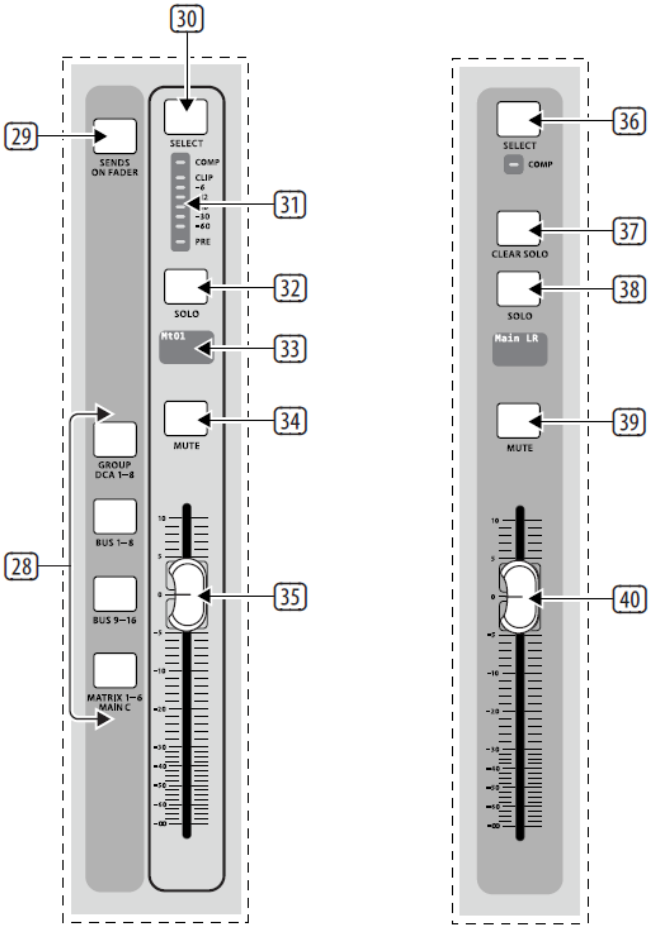
(24) LAMP - Connectez une lampe standard col de cygne 12 V 5 Watt.

(25) EXT MIC - Branchez un micro talkback via le standard XLR à cette entrée.

(26) TALKLEVEL - Ajustez le niveau du micro d'ordre avec ce bouton.

(27) TALK A / TALK B - Sélectionnez la destination pour le signal du micro d'intercom avec ces boutons. Appuyez sur le bouton **VIEW** pour modifier le routage d'intercom pour

2.4 Groupe et bus



(28) GROUPE / COUCHES - Choisissez entre les GROUP DCA 1-8, BUS 1-8, BUS 9-16 ou MATRIX 1-6 MAIN C. Le bouton de la couche active s'allume.

(**29) SENDS ON FADERS** - Appuyez sur le bouton SEND ON FADER pour activer l'envoie sur la fonction Faders.
Voir le Guide thématique pour plus de détails.

(30) SELECT - Appuyez sur le bouton SELECT pour sélectionner un DCA ou bus (selon la couche activée) et lui permettre d'être édité par la tranche de console (Channel Strip) et l'affichage principal.

(31) VU-METRE Groupe / Bus - Ceci affiche le niveau du signal du DCA ou du bus (selon la couche activée).
La LED Pré indique que le bus est source pré-fader, alors que la LED Comp indique que la compression est active.

(32) SOLO - Appuyez sur le bouton SOLO pour mettre en solo le DCA ou le bus.

(33) Petit écran - Des informations telles que la matrice/bus numéro, le surnom, la source d'entrée et l'icône graphique sont affichées sur cet écran LCD couleur.

(34) MUTE - Appuyez sur le bouton MUTE pour couper le DCA ou le bus.

(35) FADER - Utilisez cette option pour régler le niveau du bus. Les faders motorisés s'alignent automatiquement à l'état des couches sélectionnées.

(36) SELECT - Appuyez sur ce bouton SELECT pour sélectionner le bus principal pour l'édition.

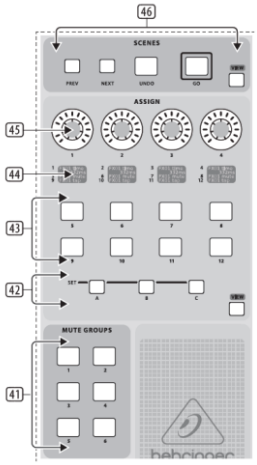
(37) CLEAR SOLO - Appuyez sur ce bouton CLEAR SOLO pour libérer toutes les sources affectées au bus solo.

(38) SOLO - Appuyez sur ce bouton SOLO pour solo le bus principal.

(39) MUTE - Appuyez sur ce bouton MUTE pour couper le bus principal.

(40) FADER - Ce potentiomètre permet de régler la sortie du bus principal. Il se repositionne en bas à chaque redémarrage de la console.

2.5 Scènes, Assign et Mute groups



(41) Groupes de mutes - Appuyez sur une de ces 6 touches (1, 2, 3, 4, 5 et 6) pour activer l'un groupe de mute. Voir le Guide thématique pour plus de détails.

(42) Définition des boutons SET - Appuyez sur un de ces boutons (A, B ou C) pour activer l'une des 3 couches de commandes assignables.

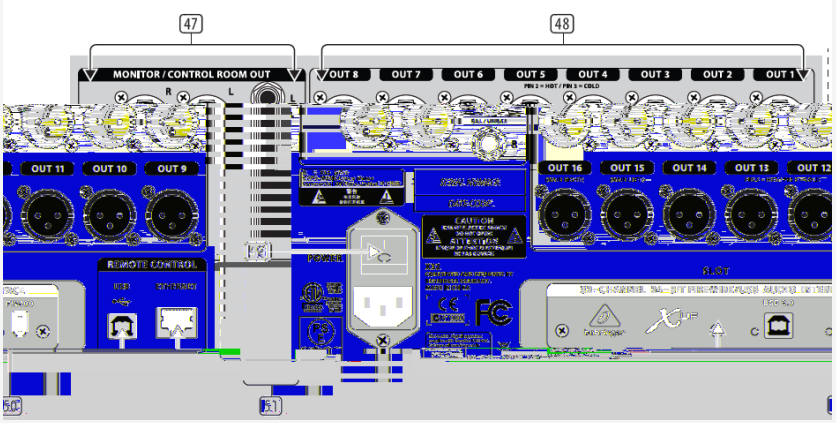
(43) Boutons personnalisés ASSIGN - Assigner ces 8 boutons pour diverses paramètres pour un accès instantané aux fonctions fréquemment utilisées. Voir le Guide thématique pour plus de détails.

(44) Assign Affichage - Ces écrans fournissent une référence rapide des réglages de la couche active de contrôles personnalisés.

(45) Custom Boutons Assign - Assigner ces 4 boutons pour différents paramètres pour un accès instantané aux fonctions fréquemment utilisées. Voir le Guide thématique pour plus de détails.

(46) Boutons Scènes - Ces boutons permettent de sélectionner et d'activer des scènes enregistrées. Voir le Guide thématique pour plus de détails.

2.6 Connexions du panneau arrière



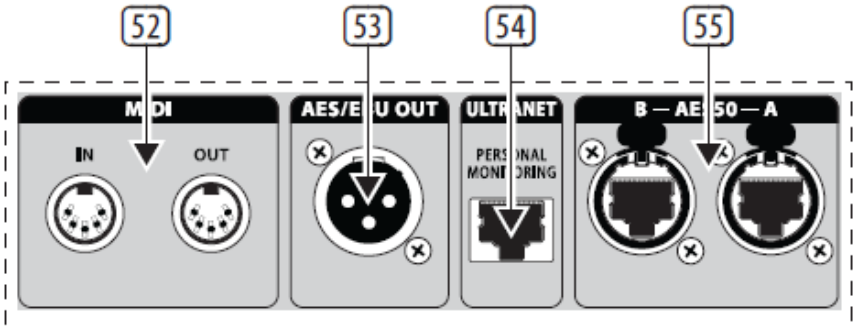
(47) MONITOR/CONTROL ROOM OUT - Connectez une paire de moniteurs de studio en utilisant des câbles XLR ou ¼.

(48) OUT 1-16 - Envoyer à un signal audio à l'aide de câbles XLR. Les sorties 15 et 16 sont affectées au bus stéréo par défaut.

(49) INTERRUPTEUR - Mettez l'appareil sous et hors tension avec le commutateur.

(50) XUF USB / FW CARTE – Transmettre et recevoir jusqu'à 32 canaux audio depuis un ordinateur via un port USB 2.0 ou FireWire 400.

(51) REMOTE CONTROL – Permet de se connecter à un PC pour le contrôle à distance via le port USB ou Ethernet .

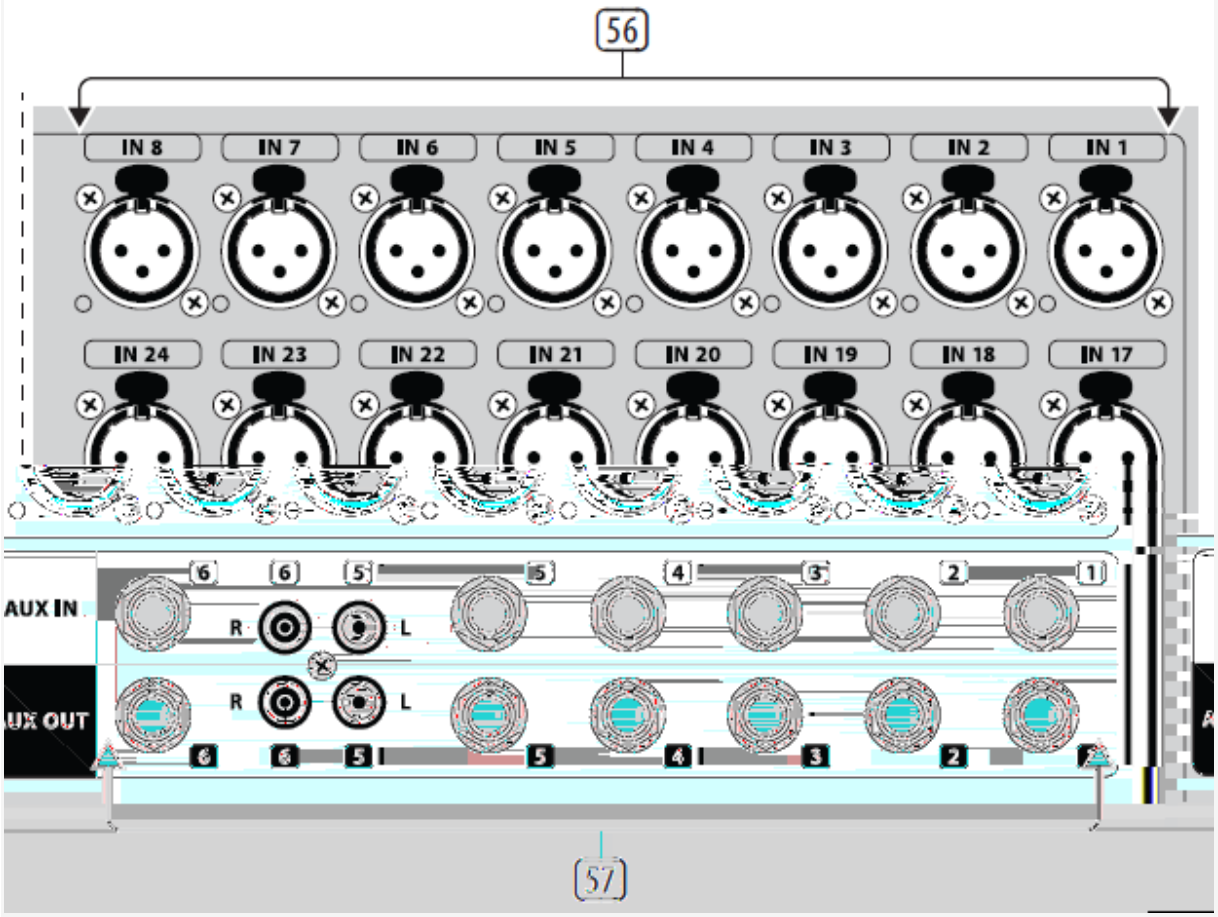


(52) MIDI IN / OUT - Envoyer et recevoir des commandes MIDI via des câbles DIN à 5 broches.

(53) AES/EBU OUT - Envoyer un signal audio numérique stéréo via XLR 3-pin AES/EBU.

(54) ULTRANET - Connectez-vous à un système monitor personnel BEHRINGER P-16 via câble Ethernet.

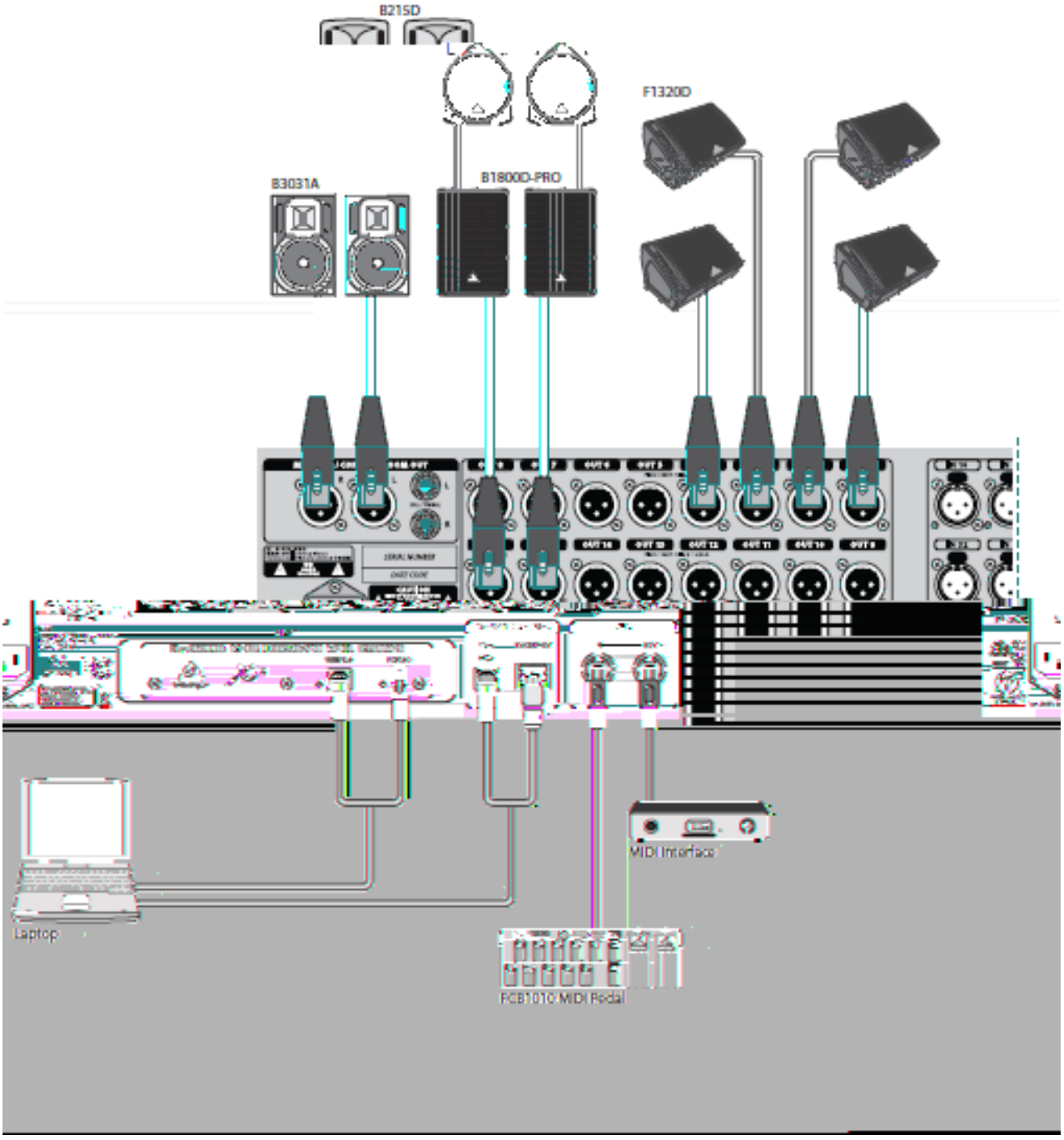
(55) AES50 A / B - Transmettre jusqu'à 2x48 canaux d'entrées et de sorties par câbles Ethernet AES50.

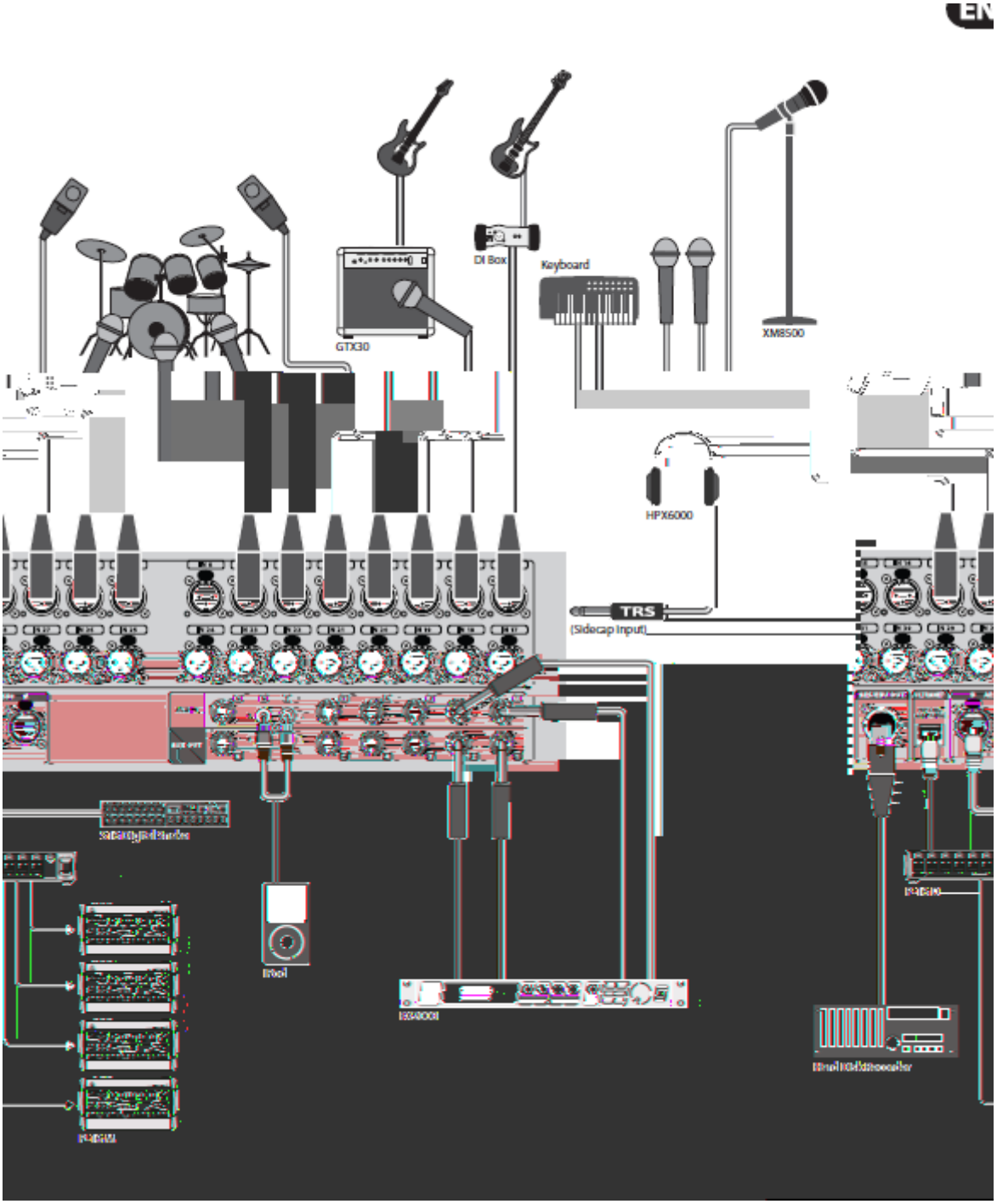


(56) IN 1-32 - Pour connecter des sources audio via des câbles XLR.

(57) AUX IN / OUT - Connectez un équipement externe via ¼ "ou câbles RCA.

3. Hook-Up Diagrams




GTX30
DI Box
Keyboard
XM8500
HPX6000
TRS
(Sidecap Input)

4. Descriptions des effets FX

Descriptions FX
Voici une liste et une brève description des effets disponibles sur le X32. Lorsque des versions stéréo et double d'un effet sont offertes, utilisez la version stéréo lorsque le signal de gauche et de droite doivent être modifiées ensemble (par exemple sur linked stéréo canaux ou bus), ou double si vous voulez composer des réglages différents pour la gauche et droit du signal. Voir le Guide thématique pour obtenir des instructions sur la façon d'ajouter des effets à une voie ou le bus.

Hall Reverb

Hall Reverb simule la réverbération qui se produit lorsque le son est enregistrés dans les moyennes et les salles de concert de grande taille. Utilisez la réverbération Hall pour donner à votre mixage un environnement verdoyant, en trois dimensions et de qualité, qui fera votre performance plus grande que nature. (Inspiré par la Hall de **Lexicon**)

Le curseur PRE DEL définit le temps avant que la réverbération suive le signal source. DECAY règle le temps qu'il faut pour que la réverbération soit complètement dissipée. SIZE contrôle la taille de la pièce. DAMPING contrôle la décomposition des hautes fréquences à l'intérieur de la queue de réverbération. DIFFUSE contrôle la densité de l'écho initial. LEVEL règle le niveau de volume de sortie du signal traité.
Dans la deuxième page le réglage LO CUT ajuste la coupure basse fréquence à partir de laquelle la réverbération commence, HI CUT ajuste la coupure haute fréquence, ce qui permet à des fréquences plus élevées ne sont pas affectées par la réverbération. Le bouton BASS MULT permet de régler le temps de décroissance des basses fréquences. SPREAD contrôle la façon dont la réflexion est distribuée à travers l'enveloppe de la réverbération. SHAPE ajuste le contour de l'enveloppe de réverbération.MOD SPEED permet de régler le niveau de modulation de déclin de réverbération.

Plate Reverb

Une réverbération à plaque a été créée à l'origine par l'envoi d'un signal à travers un transducteur pour créer les vibrations d'une plaque de tôle qui sont ensuite ramassés comme signal audio. Notre algorithme simule ce son avec une diffusion initiale élevée et une couleur sonore lumineuse. REVERB PLATE X32 va donner à vos pistes le son entendu sur d'innombrables disques depuis les années 1950. (Inspiré par le PCM300L de **Lexicon**)

Le bouton PRE DELAY ajoute jusqu'à 200 millisecondes de temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. DECAY règle le temps qu'il faut à la réverbération pour se dissiper complètement. SIZE ajuste la taille de la salle virtuelle créée par l'effet de réverbération. Le bouton DAMP ajuste la dégradation des hautes fréquences à l'intérieur de la queue de réverbération. DIFF contrôle la densité de réflexion initiale. Le bouton LO CUT définit la fréquence basse en dessous de laquelle le signal de la source ne passera pas par la réverbération. Le bouton de HI CUT définit la fréquence haute au-dessus de laquelle le signal source ne passera pas par la réverbération. Le bouton BASS MULT permet de régler le temps de décroissance des basses fréquences. XOVER contrôle la fréquence de coupure pour les basses. MOD DEP et MOD SPD permettent de contrôler l'intensité et la vitesse de la modulation de la queue de réverbération.

Vintage Reverb

Basé sur le légendaire **EMT250**, Reverb Vintage X32 est une réverbération vive et scintillante qui n'étouffera pas vos morceaux en direct ou enregistrées.
Utilisez Vintage Reverb pour adoucir les voix et les caisses claires sans sacrifier la clarté.

Lorsque la couche 1 est sélectionnée, le premier curseur sur la gauche, le Decay, règle le temps de réverbération de 4 millisecondes à 4,5 secondes. Le deuxième, Lo Multi permet de régler le multiplicateur du temps de décroissance des basses fréquences. Le curseur 3, Hi Multi permet de régler le multiplicateur du temps de décroissance des basses fréquences. Le quatrième, Modulate, contrôle la quantité de modulation dans la queue de réverbération.
Lorsque la couche 2 est sélectionnée, le premier curseur sur la gauche, Predelay ajoute jusqu'à 120 millisecondes de temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. Le deuxième, Lo Cut, sélectionne la fréquence de coupure basse. Le curseur 3 , Hi Cut, sélectionne la fréquence de coupure haute. Le quatrième, Level, 4 règle le niveau de sortie de la réverbération.

Vintage Room Reverb

Vintage Room simule la réverbération qui se produit lorsque le son est enregistré dans une petite pièce. Lorsque vous voulez ajouter un peu de chaleur et une touche de réverbération, Vintage Room X32 insuffle la vie dans les pistes de guitare et gros tambour. (Inspiré par le ORS de **Quantec**)

Les VU-mètres affichent les niveaux d'entrée et de sortie. REV DELAY ajoute un temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. DECAY règle le temps qu'il faut pour que la réverbération soit complètement dissipée. ROOM SIZE permet de régler la taille de la salle. DENSITY manipule la densité de réflexion dans la pièce simulée. (Ceci modifie légèrement le temps de déclin de la réverbération). LOW ajuste le temps de décroissance des fréquences basses. LOW CUT définit la fréquence en dessous de laquelle le signal de la source ne passe pas par la réverbération. HIGH ajuste le temps de décroissance des fréquences hautes. HI CUT définit la fréquence en dessus de laquelle le signal de la source ne passe pas par la réverbération. Régler les temps de réflexion au début pour le canal gauche et droit avec ER DELAY R et ER DELAY L. ER LEVEL règle le volume du niveau des premières réflexions et LEVEL règle le niveau de la réverbération.

Ambiance

Ambiance crée un espace acoustique virtuel personnalisable dans lequel placer un élément du mixage. Utilisez Ambiance pour ajouter de la chaleur et de la profondeur sans colorer le son direct. (Inspiré par l'algorithme Ambience de **Lexicon**)

PRE DEL définit le temps avant que la réverbération suive le signal source. DECAY règle le temps qu'il faut pour que la réverbération soit complètement dissipée. SIZE contrôle la taille de la pièce. DAMPING contrôle la décomposition des hautes fréquences à l'intérieur de la queue de réverbération. DIFFUSE contrôle la densité de l'écho initial. LEVEL règle le niveau de volume de sortie du signal traité. LO CUT ajuste la fréquence de coupure basse, permettant à des fréquences plus basses ne sont pas affectées par la réverbération.
Dans la deuxième page le réglage LO CUT ajuste la coupure basse fréquence à partir de laquelle la réverbération commence, HI CUT ajuste la coupure haute fréquence, ce qui permet à des fréquences plus élevées ne sont pas affectées par la réverbération. MOD permet de régler le niveau de modulation de déclin de réverbération. TAIL GAIN ajuste le volume de la réverbération.

Gated Reverb

Cet effet a été obtenu en combinant une reverb avec un noise-gate. Notre Gates Reverb crée une impression de forme spéciale sur la queue de réverbération.
Gates Reverb est particulièrement efficace pour créer un son de caisse claire de style des années 1980 ou pour agrandir la présence d'une grosse caisse. (Inspiré par le 300/480L de **Lexicon**)

Le bouton PRE DELAY ajoute jusqu'à 200 millisecondes de temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. Le bouton DECAY règle le temps qu'il faut à la réverbération pour se dissiper complètement. ATTACK détermine la vitesse de la densité de réflexion. DENSITY règle le déclin de la queue de réverbération. Plus la densité est grande, plus le nombre de sons réflexions est important. SPREAD contrôle la façon dont la réflexion est distribuée à travers l'enveloppe de la réverbération. Le bouton LO CUT détermine la fréquence basse en dessous de laquelle le signal de la source ne passera pas par la réverbération. Les boutons HiSvFr et HiSvGn règlent un filtre de hautes fréquences à l'entrée de l'effet de réverbération. DIFF contrôle la densité de réflexion initiale.

Reverse Reverb

Reverse Reverb prend la piste d'une réverbération, il la retourne, et la place à l'avant de la source sonore. Utilisez le gonflement crescendo de la réverbération inversée pour ajouter une qualité éthérée des pistes vocales et caisse claire. (Inspiré par le 300/480L de **Lexicon**)
Le bouton PRE DELAY ajoute jusqu'à 200 millisecondes de temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. Le bouton DECAY règle le temps qu'il faut à la réverbération pour se dissiper complètement. RISE contrôle la vitesse de l'effet construit. DIFF contrôle la densité de réflexion initiale. SP READ contrôle la façon dont la réflexion est distribuée à travers l'enveloppe de la réverbération. Le bouton LO CUT définit la fréquence basse en dessous de laquelle le signal de la source ne passe pas la réverbération. Les boutons HiSvFr et HiSvGn règlent un filtre de hautes fréquences à l'entrée de l'effet de réverbération.

Stéréo Delay

Stéréo Delay fournit un contrôle indépendant de temps de retard gauche et droit (écho). Les caractéristiques des filtres passe-haut et bas renforcent la mise en forme des signaux retardés. Utilisez le Stéréo Delay pour donner à vos signaux mono une large présence dans le champ stéréo.

La commande Mix vous permet de mélanger le signal source et le signal retardé. Time permet de régler le temps de retard maître jusqu'à trois secondes. Lo Cut ajuste la fréquence basse de coupure, ce qui permet aux fréquences les plus basses ne pas être affectée par le retard. Hi Cut ajuste la fréquence haute de coupure, ce qui permet des fréquences plus élevées de ne pas être affectées par le retard. Factor L définit le retard sur le canal gauche en fractions rythmiques du temps de retard maître. Factor R définit le retard sur le canal droit en fractions rythmiques du temps de retard maître. Offset LR ajoute une différence de retard entre les signaux gauche et droit retardés. Les réglages Feed Lo Cut et Feed Hi Cut ajustent des filtres dans le trajet de réinjection. Feed L et Fedd R contrôlent la quantité de feedback pour les canaux gauche et droit. L'écran vert Feed Mode définit le mode de rétroaction: Stéréo Feed Mode règle chacun des deux canaux, Cross Feed Mode traverse les rétroactions entre les canaux gauche et droit. Mono Feed Mode crée un mixage mono sein de la chaîne de rétroaction.

3-Tap Delay

Parfois appelé Triple Delay, le 3-Tap delay offre trois étages de retard avec indépendante de la fréquence, du gain et du panoramique. Créer des effets d'écho basés sur le temps avec le 3-Tap delay permet d'accroître le sentiment de la séparation stéréo.

TIME BASE règle le temps de retard maître, qui est aussi le temps de retard pour le premier étage. GAIN BASE règle le niveau de gain du premier étage de retard. PAN BASE fixe la position du premier étage de retard dans le champ stéréo. LO CUT détermine la fréquence où le signal de source peut commencer à passer à travers le retard. HI CUT définit la fréquence à laquelle le signal de la source ne passe plus par le retard. X-FEED indique que les informations stéréo transversale des retards est actif. MONO active un mixage mono sur les deux canaux d'entrée du delay. FEED ajuste la quantité de rétroaction. FACTEUR A contrôle la quantité de temps de retard dans le deuxième étage du retard. GAIN A contrôle le niveau de gain du second étage de retard. PAN A donne la position du second étage de retard dans le champ stéréo. FACTEUR B contrôle quantité de temps de retard dans le troisième étage du retard. GAIN B contrôle le niveau de gain du troisième étage de retard. PAN B donne la position du troisième étage de retard dans le champ stéréo.

Stéréo Chorus / Chorus

Il désaccorde légèrement le signal d'entrée et le mélange avec l'original pour produire un son un peu plus épais et chatoyant. Utilisez-le pour épaissir les chœurs ou les sons de cuivres et instruments à vent.

SPEED règle la vitesse de modulation du chorus. WIDTH L et WIDHT R règlent la profondeur gauche et droite du chorus. DELAY L et DELAY R fixent le retard gauche et droit avant que l'effet débute. MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités. Vous pouvez en outre sculpter le son en coupant une partie du bas et une partie du haut de spectre avec les boutons LO CUT et HI CUT. En plus, le bouton PHASE pouvez modifier le décalage de phase du LFO entre le canal gauche et le canal droit. Le bouton WAVE modifie la forme d'onde du LFO de triangulaire à sinusoïdale. Enfin le bouton SPREAD ajuste le montant de la voie de gauche qui est mélangé à la voie droite et vice versa.

Stéréo Flanger / Flanger

Le Flanger émule le déphasage acoustique (filtrage en peigne) initialement créé par application d'une pression sur la bobine de la tête de lecture d'un magnétophone à bande. Cet effet crée un son "bancal" unique qui est tout à fait spectaculaire lorsqu'il est utilisé sur voix et des instruments.

Les 9 premières commandes de cet effet sont identiques au Chorus. Pas de commande WAVE ni SPREAD mais un feedback, bouton FEED, pouvant être réglé avec des quantités positives et négatives plus un bouton FEED LC (coupe-bas) et FEED HC (coupe-haut).

Stéréo Phaser / Phaser

Un phasing, ou déphaseur, s'applique aux multiples étapes de modulations de filtres sur un signal afin de créer une réponse différente de fréquence, puis applique ce mélange avec l'original pour un effet "tourbillon". Utilisez Stéréo Phaser X32 pour ajouter un son d'espace sur des pistes vocales ou d'un instrument.

SPEED permet de régler la vitesse du LFO et DEPTH règle la profondeur de modulation du LFO. La résonance est ajustée avec le bouton RESO. Le bouton BASE ajuste la plage de fréquence des filtres modulés. Le bouton STAGES (à tester). MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités. Le bouton WAVE façonne la symétrie de la forme d'onde du LFO et PHASE modifie la différence de phase du LFO entre le canal gauche et droit. ENV MOD permet de régler la profondeur de l'enveloppe (une modulation positive ou négative est possible). ATTACK règle le temps d'attaque. HOLD règle le temps de maintien et RELEASE regle le temps de descente

.

Mood Filter

Le Mood Filter utilise un générateur de LFO et un générateur automatique de l'enveloppe pour contrôler un VCF (filtre commandé en tension), ainsi que d'une fonction de chaîne latérale où le signal du canal B contrôle l'enveloppe du canal A. Lorsqu'elle est appliquée à un instrument électronique, ce filtre peut être utilisé pour émuler le son naturel de des instruments acoustiques. (Inspiré par le **MiniMoog**)

Le bouton speed ajuste la vitesse du LFO. depth ajuste sa profondeur. reso ajuste la résonance de le filtre jusqu'à ce que l'auto-oscillation. base ajuste la gamme du filtre de 20 Hz à 15 kHz. La touche mode permet de choisir entre passe-bas (LP), passe-haut (HP), passe-bande (BP) et Notch. mix permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités. Le bouton wave permet de choisir entre 7 formes d'onde différentes - Triangulaire, sinusoïdale, vu ainsi, vu moins, rampe, carrée et aléatoire. Le bouton phase peut compenser un maximum de 180 degrés. Ce filtre peut être modulée par l'enveloppe du signal à l'aide du bouton env mod (Montants positifs et négatifs). Le bouton attack et release permettent de regler le temps d'attaque et le temps de retombée. Le bouton drive règle le niveau de l'effet et peut également introduire un effet d'overdrive (comme avec de vrais filtres analogiques) si on le pousse à fond.
Avec le commutateur poles engagé sur 4 il y aura une pente plus raide qu'à la position 2. En mode sidechain off seul le signal d'entrée est traité et on l'introduit dans les deux sorties. L'enveloppe du signal d'entrée droit peut être utilisée en tant que source de modulation.

Rotary Speaker

Rotary Speaker simule le son d'un haut-parleur rotatif **Leslie**. Le Rotary Speaker X32 offre plus de souplesse que son homologue électro-mécanique, et peut être utilisé avec une variété d'instruments, et même voix, pour créer un effet psychédélique tourbillonant.

Le bouton LO SPEED et le bouton HI SPEED ajustent la vitesse de rotation de la fonction SLOW et FAST. Le bouton ACCEL permet de régler la rapidité avec laquelle la vitesse augmente et diminue à partir du mode ralenti au mode Rapide et vice-versa. DISTANCE ajuste la distance entre les haut-parleurs rotatifs et les microphones virtuels. BALANCE reste à tester. MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités. L'effet de rotation peut également être débrayé avec la touche STOP, qui va stopper le mouvement des haut-parleurs.

Tremolo / Panner

Tremolo crée un changement de volume à un niveau constant et de même tempo, tout comme les amplis de guitare d'antan. Utilisez Trémolo Panner stéréo X32 permet d'ajouter une texture unique d'ondulation à une voix ou une piste instrument.

SPEED permet de régler la vitesse du LFO. PHASE peut être utilisé pour définir une différence de phase du LFO entre la gauche et la droite chaîne. Le bouton WAVE allie la forme d'onde du LFO entre une forme triangulaire et une forme carrée. DEPTH fixe le profondeur de la modulation. ENV SPD et ENV DPTH peuvent être utilisés pour moduler la vitesse du LFO et la profondeur de modulation du LFO. ATTACK, HOLD et RELEASE servent à régler le temps d'attaque, de maintien et de relachemant.

Delay and Chamber

Ici, nous avons combiné un Delay et une reverb Chambre, de sorte qu'un seul appareil peut fournir une variété de réglages de retard, plus simplement ajouter le bon type et la quantité de réverbération au signal sélectionné. Cet appareil utilise un seul slot FX. (La réverbération est inspiré par le **Lexicon** PCM 70)

Utilisez le bouton BALANCE pour ajuster le rapport entre delay et reverb. Les basses fréquences peuvent être exclues avec le bouton LO CUT, et le MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités. Le bouton TIME permet de régler le temps réverbération. Le bouton PATTERN reste à tester. FEDD HC coupe les fréquences élevées. FEEDBACK sert à régler la réinjection du signal. Le bouton XFEED reste à tester. Le bouton PRE DELAY ajoute jusqu'à 200 millisecondes de temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. Le bouton DECAY règle le temps des fondus de réverbération. Le bouton SIZE détermine l'espace de simulation, comme grand ou petit (chambre, cathédrale, etc.). Le DAMPING détermine le déclin des hautes fréquences dans la queue de réverbération.

Chorus and Chamber

Reprenant un seul slot FX, le Chorus et la réverbération Chamber se combinent en doublant les caractéristiques d'un chorus de qualité studio avec le doux son de réverbération Chambre traditionnelle. (La réverbération est inspiré par le **Lexicon** PCM 70)

Utilisez le bouton BALANCE pour ajuster le rapport entre chorus et reverb. Les basses fréquences peuvent être exclues avec le bouton LO CUT, et le MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités. SPEED permet de régler la vitesse du LFO et DEPTH règle la profondeur de modulation du LFO. Le bouton DELAY règle le temps de délai. PHASE permet de modifier le décalage de phase du LFO entre le canal gauche et le canal droit. WAVE modifie la forme d'onde du LFO d'une onde sinusoïdale à une onde triangulaire. Le bouton PRE DELAY ajoute jusqu'à 200 millisecondes de temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. Le bouton DECAY règle le temps des fondus de réverbération. Le bouton SIZE détermine l'espace de simulation, comme grand ou petit (chambre, cathédrale, etc.). Le DAMPING détermine le déclin des hautes fréquences dans la queue de réverbération.

Flanger and Chamber

Ajouter l'esprit de flexion d'un filtre de balayage flanger à une élégante d'une réverbération Chamber traditionnelle, le tout dans un emplacement FX. (La réverbération est inspiré par le **Lexicon** PCM 70)

Le bouton BALANCE règle le rapport entre flanger et reverb. Les basses fréquences peuvent être exclues avec le bouton LO CUT et la commande MIX MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités. SPEED, DEPTH et DELAY permettent de régler la profondeur, le débit et le délai de modulation du flanger. La PHASE peut être compensée par un maximum de 180 degrés. FEEDBACK régle la réinjection du signal avec des valeurs positives ou négatives. Le bouton PRE DELAY ajoute jusqu'à 200 millisecondes de temps avant que la réverbération ne suive le signal de source. Le bouton DECAY règle le temps des fondus de réverbération. Le bouton SIZE détermine l'espace de simulation, comme grand ou petit (chambre, cathédrale, etc.). Le DAMPING détermine le déclin des hautes fréquences dans la queue de réverbération.

Delay and Chorus

Cet effet de combinaison fusionne un délai définissable par l'utilisateur (écho) avec un chorus de qualité studio. Vous pour engraisser même le "plus maigre" piste. Utilise un seul slot FX. (Inspiré par le **TC Electronic** D-Two)

Le bouton TIME permet de régler le temps de retard et le bouton PATTN définit le rapport de retard pour le canal droit et les valeurs négatives activer une réaction croisée entre les deux canaux. Le bouton FEEDHC ajuste le retard de coupure haute fréquence, tandis que le bouton FEED ajuste le nombre de répétitions. Le bouton X-FEED permet d'envoyer le son retardé à l'effet de chorus. Le bouton BALANCE règle le rapport entre delay et chorus. SPEED, DEPTH et DELAY permettent de régler la profondeur, le débit et le délai de modulation du chorus. La PHASE peut être compensée par un maximum de 180 degrés et WAVE ajuste le caractère chorus en façonnant la forme d'onde du LFO sinusoïdal à partir d'onde triangulaire. Le bouton MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités.

Delay and Flanger

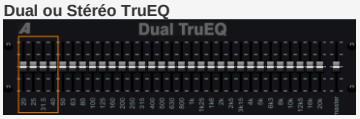
Ce duo dynamique peut être ajusté de doux à sauvage. Cet effet combiné ne prend qu'un emplacement FX. (Inspiré par le **TC Electronic** D-Two)

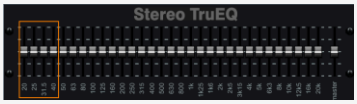
Le bouton TIME permet de régler le temps de retard et le bouton PATTN définit le rapport de retard pour le canal droit et les valeurs négatives activer une réaction croisée entre les deux canaux. Le bouton FEEDHC ajuste le retard de coupure haute fréquence, tandis que le bouton FEED ajuste le nombre de répétitions. Le bouton X-FEED permet d'envoyer le son retardé à l'effet de flanger. Le bouton BALANCE règle le rapport entre delay et flanger. SPEED, DEPTH et DELAY permettent de régler la profondeur, le débit et le délai de modulation du flanger. La PHASE peut être compensée par un maximum de 180 degrés et WAVE ajuste le caractère flanger en façonnant la forme d'onde du LFO sinusoïdal à partir d'onde triangulaire. Le bouton MIX permet de régler la balance entre les signaux originaux et les signaux traités.

Dual ou Stéréo GEQ

Ce sont des standards qui fournissent des égaliseurs graphiques 31 bandes d'ajustement entre 20 Hz et 20 kHz. Un curseur de volume principal compense les changements volume causée par l'égalisation. Un coup de pouce au maximum ou une coupure de 15 dB est disponible pour chaque bande.

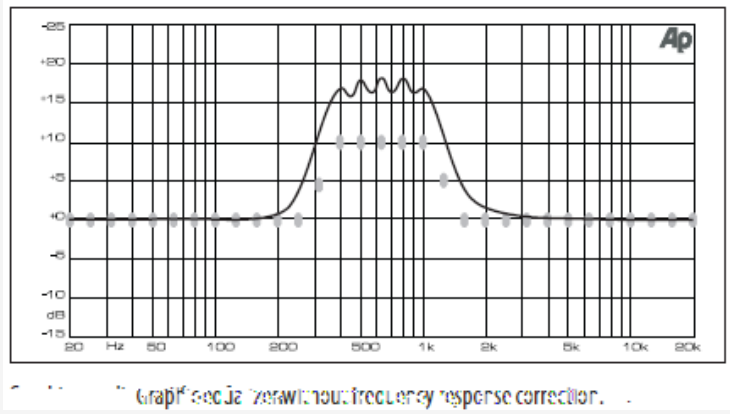
Dual ou Stéréo TruEQ





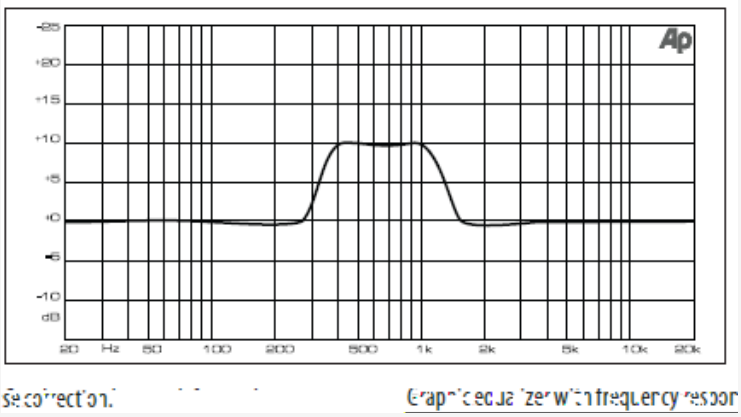
La TruEQ incorpore un algorithme spécial qui compense le gain effet d'ajustement se chevauchent que les bandes de fréquences adjacentes avons d'un un autre. Sur un EQ standard, lorsque les bandes voisines sont amplifiées ensemble, l'effet résultant est amplifié au-delà de ce qui est visible à partir de la position des curseurs.

ASTUCE: Pour les effets EQ graphique, appuyez sur le premier encodeur pour mettre en œuvre l'EQ graphique sur les 8 faders de DCA. Cela vous permet de booster-couper les différentes bandes de correcteur avec la 8 faders de sortie de la console (les bandes de fréquences concernées EQ s'affichent sur les écrans à cristaux liquides du canal).



Egaliseur graphique sans correction de la réponse en fréquence.

Cet égaliseur compensé produira un ajustement qui est identique à l'effectif positionnement des curseurs.



Egaliseur graphique avec correction de réponse en fréquence.

Stéréo DeEsseur / double DeEsseur

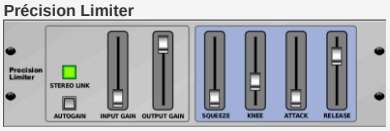
Nouveau (doc à trouver)

Wave Designer

Wave Designer est un outil puissant pour ajuster les transitoires dynamique du signal, tels que l'attaque et le sustain. Utilisez-le pour faire ressortir une caisse claire du mixage ou des pistes de basse slap. (Inspiré par le **SPL** Transient Designer)

Réglage du bouton ATTACK pouvez ajouter du punch ou apprivoiser signaux trop dynamiques. Augmenter le SUSTAIN d'une façon similaire à celle d'un compresseur, ce qui permet de faire ressortir les pics avant leurs désintégrations. L'effet peut aussi être utilisé pour réduire un son staccato. Le bouton GAIN compense les variations de niveau provoquées par l'effet.

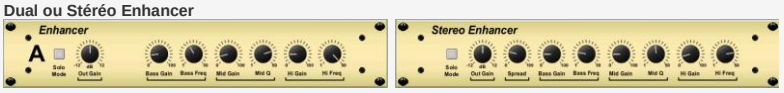
Précision Limiter



Le Précision Limiter vous permet de définir une limite de volume précis, assurer sans distorsion l'intégrité optimale du signal. Utiliser Limiteur Précision X32 permet de stimuler les signaux faibles ou la prévention d'écrêtage tout en préservant le niveau des signaux.

Le bouton AUTOGAIN déclenche une correction de gain supplémentaire à long terme, ce qui permet automatique de gagner une mise à l'échelle des différentes gammes de niveau d'entrée. Le bouton STEREO LINK applique la correction sur les deux canaux à la fois. INPUT GAIN fournit jusqu'à 18 dB de gain le signal d'entrée avant de limitation. OUTPUT GAIN détermine le niveau de gain final du signal traité. SQUEEZE ajoute au signal de compression un soupçon de légère déformation. Le bouton ATTACK règle l'attaque temps allant de 0,05 ms à 1 mS. RELEASE ajuste le temps de relâchement de 0,05 ms à 1,04 secondes. KNEE arrondi le seuil de compression avec un point de seuil dur (0 dB) et doux (10 dB).

Dual ou Stéréo Enhancer



Enhancer X32 sont des «EQ Psycho". Ils peuvent améliorer le signal spectre des fréquences basses, médiums et hautes, mais ils diffèrent des traditionnels égaliseurs. Lorsque vous avez besoin pour produire une perforation maximale avec plus de clarté et de détail, sans augmenter le volume global, nos Enhancer sont la solution. (Inspiré par le Vitalizer de **SPL**)

Engager le Solo Mode permet d'isoler uniquement le son résultant de l'effet de sorte que vous pouvez entendre exactement ce que vous ajoutez au mélange. Le bouton Out Gain compense les variations du niveau résultant de l'effet, et le bouton Sread (version stéréo seulement) met l'accent sur le contenu stéréo pour un plus grand mixage. Réglez le Bass Gain, le Mid Gain et le Hi Gain pour ajouter ou réduire la teneur dans ces spectres. Les Bass Freq et Hi Freq peuvent être spécifiquement sélectionnés, tandis que le Mid Q (largeur de bande) peut être ajustée.

Dual ou Stéréo Exciter

Exciter permet d'accroître la présence et l'intelligibilité dans les applications audio live, et sont indispensable pour l'ajout de nuances de clarté, d'air et d'harmoniques dans l'enregistrement studio. Cet effet est particulièrement utile pour remplir le son dans les salles difficiles et la production d'un son enregistré plus naturel et direct. (Inspiré par le célèbre **Aphex** Aural Exciter)

Engager le Solo Mode permet d'isoler uniquement le son résultant de l'effet de sorte que vous pouvez entendre exactement ce que vous ajoutez au mélange. Régler la fréquence du filtre de chaîne latérale avec le bouton Tune, et former la pente du filtre avec le Peak et Zéro Fill. Tourner le bouton Timbre à gauche du centre ajoute des harmoniques impaires, tourner dans le sens droit du centre ajoute des harmoniques paires. Ajuster le contenu harmonique ajouté au signal avec le bouton Harmonics, et le fondre dans le signal non traité avec le bouton Mix.

Stereo Imager

Un imageur stéréoscopique est généralement utilisé pour contrôler le placement d'un signal dans le champ stéréo pendant le mixage ou le mastering. Modelé sur le rack Edison de BEHRINGER, l'imageur stéréoscopique de la X32 donnent une qualité professionnelle et de la vie à vos enregistrement.

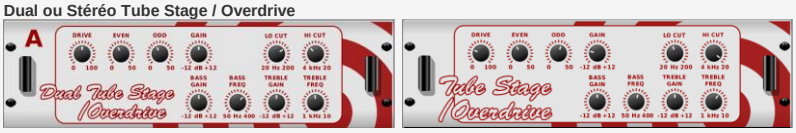
Le bouton Balance permet de faire ressortir les composantes mono ou stéréo du signal d'entrée. Les signaux mono et stéréo peuvent être déplacés indépendamment avec les potentiomètres Mono Pan et le Stérép Pan. La phase peut également être déplacée à l'aide le bouton Shv Gain. Sélectionnez la fréquence et la largeur de bande avec les boutons Shv Freq et Shv Q. GAIN OUT est utilisé pour compenser changements de niveau résultant de l'effet.

Dual ou Stéréo Guitar Amp

Modelé sur le Tech 21 de **SansAmp**, l'Ampli guitare dual ou stéréo simule le son d'une guitare réellement branchée dans un ampli. D' une propreté chatoyante à un son crunch saturé, Amp X32 permet à un joueur de guitare électrique sans utiliser un amplificateur sur scène.

Le bouton PREAMP ajuste la quantité de gain d'entrée avant de la bande spécifique du réglage de distorsion. BUZZ ajuste le son du bas de spectre, PUNCH ajuste la distorsion dans le médium et CRUNCH adapte la distorsion des notes lisses dans les aigus. Le bouton DRIVE simule la quantité de distorsion de l'ampli de puissance d'un ampli à lampes. Les boutons LOW et HIGH permettre le réglage des EQ indépendant de la teneur en distorsion, et le rendement global est commandé par le bouton LEVEL. La simulation CABINET peut être contournée si le guitariste utilise déjà un ampli réel, ce qui permet à l'effet de fonctionner comme une pédale de distorsion. Le Guitar Amp double permet aux canaux gauche et droit à ajuster de façon indépendante.

Dual ou Stéréo Tube Stage / Overdrive



Tube Stage / Overdrive est un effet polyvalent capable d'émuler une variété de préamplis à lampes classiques et modernes. Disponible en versions stéréo et dual-mono, utilisez stade Tube / Overdrive pour composer des sons chaleureux ou totalement saturé.
DRIVE détermine la quantité d'harmoniques étant entraînées par l'effet. EVEN et ODD ajustent la quantité d'harmoniques paires et impaires. GAIN ajuste le gain de sortie l'effet. LO CUT détermine la fréquence d'entrée au-dessous de laquelle le signal source ne sera pas traversé par l'effet. HI CUT détermine la fréquence d'entrée au-dessus de laquelle le signal source ne passe pas par l'effet. BASS GAIN et BASS FREQ ajustent un étage de filtre grave à la sortie de l'effet. TREBLE GAIN et TREBLE FREQ ajustent un filtre aigu plateau à la sortie de l'effet.

Dual Pitch.

Dual Pitch peut être utilisé de deux manières différentes. La première consiste à régler le bouton MIX vers le centre et de n'utiliser que le bouton de CENT pour faire un petit décalage de hauteur entre le son traité et le son sec. Il en résulte un «doublement de voix", effet qui épaissit le son global d'une manière subtile. L'autre utilisation de l'effet est de tourner le bouton MIX à fond vers la droite de sorte que la totalité du signal soit modifiée. De cette façon, le signal peut être déplacé en hauteur jusqu'à une octave au-dessus ou au-dessous de l'original. Lorsqu'il est utilisé sur une voix, il en résulte un effet Chipmunk ou un effet de Darth Vader.

Lorsque les boutons SEMI et CENT sont réglés à 12h00, le son n'est pas modifié. Faire des ajustements par demi-ton « SEMI» aura un effet très prononcé, tandis que les changements avec le bouton CENT seront plus mineurs. Le bouton DELAY crée une différence de temps entre le signal direct et le signal traité. Les boutons GAIN permettent de doser le niveau de l'effet et les boutons PAN réinjectent le signal vers la gauche, la droite ou les deux canaux. Le bouton HI CUT permet de limiter les aigus du signal traité.

L'effet Dual Pitch permet d'ajuster indépendamment les signaux de gauche et de droite.

Stéréo Pitch

Stéréo Pitch peut être utilisé de deux manières différentes. La première consiste à régler le bouton MIX vers le centre et de n'utiliser que le bouton de CENT pour faire un petit décalage de hauteur entre le son traité et le son sec. Il en résulte un «doublement de voix", effet qui épaissit le son global d'une manière subtile. L'autre utilisation de l'effet est de tourner le bouton MIX à fond vers la droite de sorte que la totalité du signal soit modifiée. De cette façon, le signal peut être déplacé en hauteur jusqu'à une octave au-dessus ou au-dessous de l'original. Lorsqu'il est utilisé sur une voix, il en résulte un effet Chipmunk ou un effet de Darth Vader.

Lorsque les boutons SEMI et CENT sont réglés à 12h00, le son n'est pas modifié. Faire des ajustements par demi-ton avec le bouton SEMI aura un effet très prononcé, tandis que les changements avec le bouton CENT seront plus mineurs. Le bouton DELAY crée une différence de temps entre le signal direct et le signal traité. Les boutons LO CUT et HI CUT permet de limiter la bande du signal traité.

.

Lorsque la couche 1 est sélectionnée, le bouton de l'encodeur poussé à l'extrême gauche vous permet de sélectionner entre l'avant virtuel et sorties arrière. Arrière est appropriée pour les fûts en raison de l'être moins réfléchissante. Avant est bien adapté pour les voix et autres instruments dynamiques. Le bouton de collection permet la simulation de l'entrée des transformateurs.

5. Guide thématique

5.1 Mise en place, extinction, et mises à jour firmware

Nous recommandons de connecter la console X32 avant tout sur un système de son. La fonction appelée «Safe main level" activée, située dans l'écran SETUP, onglet global, baisse automatiquement le volume du bus principal LRC lors du démarrage de la console, et empêche aussi d'affecter ces niveaux lors d'un chargement de scène.

Les paramètres de synchronisation et de taux d'échantillonnage peut également être réglés dans le SETUP / onglet config, mais notez que changer le taux d'échantillonnage exigera un redémarrage de la console.

◊ Note: Paramètres sous 'Préférences', 'Lien mode panoramique », et les «groupes de DCA sont stockées avec les données de scène tandis que tous les autres paramètres faite sur la page Setup / Config ne sont pas stockés dans n'importe quel preset et de la volonté ne pas être initialisé supporte. S'il vous plaît vérifier avant d'utiliser le X32 que la fréquence d'échantillonnage est réglée correctement et si la source de synchronisation est sélectionné de manière appropriée. S'il est réglé sur synchronisation externe via l'une des deux AES50 ports, alors qu'aucune source d'horloge est réellement connecté ou allumé, alors la petite icône correspondante dans la rangée du haut carré sur l'écran principal de serait rouge au lieu de vert. Dans l'état normal, vous ne devriez voir 1-4 carrés verts dans la partie supérieure, selon les appareils raccordés.

Notez que si la console X32 a déjà été utilisée par quelqu'un d'autre, et vous est pas certain de son statut réel, vous pouvez le réinitialiser aux paramètres par défaut de l'une des deux façons pratiques:

1. Lorsque la console démarre et le logo "X32" apparaît sur l'écran, appuyez et maintenez le bouton «Scènes / UNDO, en le maintenant enfoncé jusqu'à ce que la console soit pleinement opérationnelle et que l'écran d'accueil s'affiche. La console sera désormais dans l'état exact même qu'il était lors de sa de l'usine. Toutefois, vous pouvez immédiatement revenir à l'état où la console était en appuyant sur le bouton «Scènes / UNDO.

2. Vous pouvez également réinitialiser la console tout moment après le démarrage en appuyant sur le bouton SETUP / onglet config -> Initialiser.

La console X32 enregistre régulièrement l'état de la console dans sa mémoire flash embarquée, donc il n'y a généralement rien de mal à l'éteindre, et vous n'avez pas à explicitement sauvegarder l'état actuel. Cependant, quand un grand nombre de paramètres ont été récemment modifiée, le stockage de toutes les données dans la mémoire flash peut prendre jusqu'à 1 minute, dans le «pire des scénarios». Afin d'éviter toute erreur de perdre le pouvoir au cours ce type d'opération de stockage, nous vous recommandons d'utiliser le "Safe Shutdown" fonction de la page SETUP / onglet config, une opération similaire à un-montage d'un Thumb-drive USB de votre PC.

Mises à jour:

Le firmware X32 peut facilement être mis à jour en branchant une clé USB dans le connecteur USB de la partie supérieure du panneau. Pour une mise à jour du firmware le fichier doit être et stocké dans la racine de la clé USB. Il suffit d'insérer la clé USB pendant que la console est hors tension, puis la mettre sous tension. Lors du démarrage, la X32 exécutera une mise à jour du firmware entièrement automatiquement, ce qui peut prendre 2-3 minutes de plus que la séquence de démarrage normale.

La prise USB ne convient pas pour les autres périphériques USB de mémoire non comme les claviers, des souris, des lampes, etc

5.2 Configuration par défaut pour la connexion au monitoring et système P.A.

La X32 est livrée pré-configurée avec les entrées XLR locales connectées aux canaux 1-32, Les sorties XLR 1-14 sont reliées aux bus de mixage 1-14. Les bus maîtres 13-16 sont reliées aux entrées d'effets FX1-4. La sortie signal main LR (stéréo) signal est normalement envoyée sur les sorties XLR 15/16.

Les sorties de contrôle sur les TRS ¼ , les connecteurs XLR, et les deux sorties Phones (dans les poignée latérales) transportent soit le signal de source Moniteur ou le signal Solo chaque fois qu'une touche solo est activé. Appuyez sur le bouton VIEW de la section MONITOR pour vérifier ou modifier le suivi des préférences solo.

1. Augmentez la puissance de la console X32, après avoir connecté et allumé un amplificateur de puissance branché à ces haut-parleurs.

2. Connectez les câbles aux sorties XLR 15 et 16 du panneau arrière et relier l'autre extrémité des câbles sur les entrées de votre système de sonorisation. Il s'agit normalement du bus stéréo principal gauche et à droite.

3. Tous les bus ou des voies d'entrée qui doivent être mis sur le système de sonorisation doivent avoir leurs commutateurs bus STEREO. Utiliser la fonction panoramique du canal sélectionné une commande pour placer le signal dans le champ stéréo principal, et le canal de fader pour régler le volume.

4. Utilisez les sorties arrière du panneau de contrôle pour connecter des enceintes moniteur ou si vous préférez, utilisez les sorties TRS¼ dans les poignée latérales pour brancher vos écouteurs. Vous entendrez le signal soit le signal stéréo principal par défaut, ou tout autre canal avec le bouton Solo activé.

5.3 Comment puis-je connecter un microphone, traiter son signal et de l'envoyer au système de sonorisation?

1. Appuyez sur le bouton de sélection d'un canal d'entrée souhaité (par exemple, le canal 1 de la couche d'entrée 1-16) et assurez-vous le fader du canal est en bas.

2. Dans la section de traitement de canal dans le coin supérieur gauche, assurez-vous l'alimentation fantôme est éteinte.

3. Branchez un microphone sur l'entrée XLR 1 du panneau arrière de la X32.

4. Appuyez sur le bouton 48V du canal 1pour alimenter le micro si nécessaire (tel qu'un microphone à condensateur).

5. Utilisez la commande de Gain pour ajuster le niveau de gain, si nécessaire, en regardant le vu-mètre à sa droite.

6. Allumer et régler le filtre Low Cut afin d'enlever les grondements ou le bruit du vent si nécessaire.

7. Réglez l'égaliseur pour sculpter la qualité sonore du signal du microphone.

8. Ajustez le noise-gate du canal et le compresseur comme vous le souhaitez. Notez qu'en appuyant sur le bouton VIEW dans la section Gate ou Compresseur, l'écran principal passera à l'affichage du Noise-gate ou du compresseur pour le canal sélectionné, offrant plus de contrôles dédiés dans le panneau de commandes.

9. Allumez le bouton du Stéréo bus pour acheminer le signal sélectionné vers la sortie principale LR, puis réglez la commande Pan pour placer le signal dans le champ stéréo.

10. Réglez le fader de la voie 1 vers 0 dB, puis montez lentement le fader principal LR jusqu'à ce que vous entendiez le signal du micro dans votre système de diffusion.

5.4 Comment puis-je ajouter l'un des 8 effets internes au son?

Il existe deux types d'effets qui sont couramment utilisés :
• "boucle d'effets" (chaîne latérale) les effets de style, où de multiples canaux envoient tous des quantités variables de leur signal à un effet commun, tel qu'une réverbération, un délay ou un chorus.

• les effets "d'insertion" de style qui sont insérés dans le trajet de signal d'un seul canal audio. Les exemples pourraient être un égaliseur graphique, un filtre, ou un émulateur de tube.

Pour appliquer une "boucle d'effets" style d'effet:

• Appuyez sur la touche EFFECTS. L'écran principal affiche l'écran d'accueil FX où des 8 processeurs d'effets sont affectés.

• Réglez encodeur rotatif N° 6 pour mettre en surbrillance le premier processeur d'effets, il sera entouré par un contour orange.

• Réglez l'encodeur rotatif N° 1 et N° 2, puis sélectionnez le bus désiré comme source pour les entrées gauche et droite du premier processeur d'effets. Par défaut, FX 1 provient de bus 13.

• Réglez encodeur rotatif N° 5 pour sélectionner un processeur d'effet spécifique, tels que "ambiance".

• Sélectionnez le bouton banque de faders étiqueté "RTN" sur le côté gauche de la console. Apportez les faders étiquetés FX1L et FX1R jusqu'à 0 dB dans le cas où ils ne sont pas mis à cette valeur par défaut. Dans la configuration initiale, ces rendements sont liés et stéréo automatiquement redirigés vers le bus principal LR, mais il est également possible de les envoyer aux autres bus ainsi. Pour cela, appuyez sur la touche HOME côté de l'écran tandis que le rendement est sélectionnée, puis cliquez sur l'onglet SENDS avec la PAGE SELECT le bouton droit et régler les niveaux d'envoi pour le retour aux autres bus, ou utiliser le bus dédié ENVOIE contrôles.

• Retournez sur la page EFFETS, appuyez sur le bouton droit PAGE SELECT pour commuter le l'écran à l'éditeur pour le processeur d'ambiance. L'écran passe à une page de l'éditeur pour le premier processeur. Réglez les codeurs rotatifs pour adapter les reglages à votre goût.

• Pour appliquer l'effet aux canaux d'entrée assorties, sélectionnez un canal d'entrée, puis ajustez sa "Bus Envoyer 13" bouton au goût. Comme le niveau du bus d'envoi est augmenté, plus du signal de canal est envoyée à l'ambiance effet. Répétez ce processus avec d'autres canaux que vous souhaitez envoyer au Processeur d'ambiance.

Pour appliquer un effet "insert" style:

• Appuyez sur le bouton EFFECTS du menu.

• Comme les effets sur le côté gauche sont également capables de traiter des dossiers complexes effets Send comme la réverbération, les fentes sur le côté droit doit être utilisé pour des effets d'insertion comme limiteur, égaliseur graphique, etc. Vous pouvez également utiliser les effets d'insertion sur le côté gauche, mais cela va limiter votre utilisation des reverbs et autres effets gourmandes en temps processeur.

• Réglez encodeur rotatif N° 6 pour mettre en évidence l'un des processeurs d'effets sur la côté droit, il sera entouré par un contour orange.

• Réglez encodeur rotatif N° 1 et N° 2 encodeur rotatif, sélectionner "Insérer" comme source pour les entrées gauche et droite du processeur d'effet.

• Réglez encodeur rotatif N° 5 pour sélectionner un processeur d'effets spécifiques, tels que "Limiteur de précision".

• Sélectionnez l'entrée spécifique ou le canal de sortie que vous souhaitez utiliser avec l'insertion.

• Appuyez sur le bouton HOME, puis dans la page, sélectionnez le bouton droit pour accéder au canal sélectionné "Config" écran.

• Ajustez la commande rotative N° 6 pour sélectionner le processeur spécifique que vous avez appliqué la effet, dans ce cas "Ins FX 5L». Appuyez sur le bouton pour connecter le sélectionnée l'effet d'insertion.

• Le limiteur de précision est désormais appliqué en insertion sur le canal sélectionné. Envoyer plus d'un canal à travers l'effet d'insertion bien sûr impossible. Il y aura un avertissement lorsque vous essayerez d'insérer un effet que vous avez déjà été utilisé sur un autre canal. Les deux côtés d'un effet dual peuvent être utilisés comme inserts sur différents canaux ou bus.

5.5 Comment puis-je utiliser un processeur d'effet externe?

Dans certaines situations, vous pouvez utiliser une boucle d'effet fournie par un processeur externe, en plus de l'un des huit processeurs intégrés. Pour ce faire:

• Appuyez sur le bouton ROUTING, onglet aux out, et réglez les premières et quatrièmes colonnes pour affecter un aux en TRS ¼ du panneau arrière, tels que les bus AUX 1, à un bus de mix disponibles, tels que bus 2 de mixage.

• Branchez la sortie Aux 1 du panneau arrière à l'entrée de votre processeur d'effets externe.

• Branchez la sortie du processeur d'effets externe à l'entrée Aux 1 du panneau arrière.

• Sélectionnez la couche «Aux In / FX / USB", sélectionnez le canal Aux 1 et assurez-vous que le bouton stéréo est allumé de telle sorte que le signal de retour auxiliaire 1 soit affecté au Bus principal LR.

• Déplacez le fader de la voie Aux 1 vers 0 dB.

• Réglez les paramètres du processeur d'effets externe à votre goût.

5.6 Comment puis-je mettre en place les retours de scène?

Mise en place d'un mixage spécial retour de scène en utilisant les moniteurs conventionnels:

1. Appuyez sur le bouton ROUTING puis allez sur l'onglet analog out.

2. Ajustez la première colonne pour sélectionner une sortie analogique du panneau arrière (par exemple sortie 1), puis réglez la quatrième colonne pour selectionner un bus de mixage (Mix Bus par exemple 1). Lorsque la source et la destination ont été sélectionnés, appuyez sur l'encodeur 4 au terminer le travail.

3. Ajuster la cinquième colonne pour régler le moniteur en tant que pré-fader ou pré / post EQ. Cela permettra d'éviter changer le mixage des retours lorsque le mixage façade est modifié.

4. Branchez un câble analogique sur la sortie Out du panneau arrière à l'entrée de:
a) Un moniteur de scène alimenté
b) Un amplificateur externe alimentant un retour de scène passif
c) un émetteur destiné à un ensemble Ear-monitors

5. Sur la suite de faders de sortie sur le côté droit de la console, sélectionnez le moniteur de bus (1-8, 9-16) (dans ce cas, bus 1) et réglez le fader à 0 dB initialement. Vous pourez modifier le niveau de sortie général sur ce bus à tout moment par la suite, bien sûr.

6. Pour régler le mélange envoyé à l'écran, sélectionnez un canal d'entrée, puis réglez le bouton «Bus Send 1" . Répétez l'opération pour les autres canaux d'entrée pour compléter le mixage monitoring.

Le mixage peut également être ajustée en utilisant la fonction SENDS ON FADER de la X32:

1. Sur la suite de faders de sortie sur le côté droit de la console, sélectionner le bus de monitoring (1-8, 9-16) qui alimente le ou les retour(s) d'un musicien (Dans ce cas, bus 1).

2. Appuyez sur la touche SENDS ON FADER. Le bouton s'allume.

3. Sélectionnez l'une des trois couches de canal d'entrée (CH1-16, CH17-32, Aux in/USB/FX return)

4. Réglez les 32 canaux de faders d'entrée sur le côté gauche de la console. Ils agissent maintenant comme "boutons virtuels AUX SEND" pour le mixage du bus 1 du ou des moniteur(s) de scène, vous permettant de régler rapidement le mixage global à l'aide de ces faders.

Mise en place d'un mixage de retours de scène à l'aide du boitier de scène numérique S16:

1. Branchez le boîtier de scène S16 au port AES50 A du panneau arrière de la console avec un câble standard Ethernet Cat 5.

2. Sur la scène, branchez un câble sur la sortie 1 du boitier de scène S16 à l'entrée du moniteur de scène.

3. Appuyez sur le bouton ROUTING puis allez sur l'onglet ***aes50-a***.

4. Ajustez la première colonne en sélectionnant "Out 1-8" pour les 8 premières sorties de l'AES50, puis appuyez sur l'encodeur pour établir la connexion.

5. Les sorties analogiques 1-8 de la X32 sont maintenant acheminées vers les 8 premières sorties du boitier de scène S16 câblé en AES50.

6. Réglez le mixage du ou des retour(s) de scène comme décrit précédemment.

Mise en place d'un mixage de retours de scène à l'aide du bus P16 Ultranet:

1. Connectez un mélangeur personnel Ultranet (ou l'amplificateur de distribution P16) soit au connecteur P16 de la face arrière de la X32, ou à celui du boitier de scène S16 qui est connecté à la console X32.

2. Appuyez sur le bouton ROUTING puis allez sur l'onglet ***p16 out***.

3. Réglez les première et quatrièmes colonnes pour affecter les bus P16 avec diverses sorties de la console.

4. Les mélangeurs personnel P16 connecté au bus recevront désormais jusqu'à 16 canaux audio individuels, ce qui permet à leurs utilisateurs de régler leur propre son.

5. Lorsque vous utilisez le connecteur P16 sur un S16, appuyez sur le bouton ROUTING et la bonne page à l'AES50, puis réglez la cinquième colonne sur P16 1-8 et appuyez sur le codeur. Réglez la sixième colonne sur P16 16.9, puis appuyez sur le codeur. Remarque: Les signaux sur P16 / S16 proviennent des canaux 33-48 de la liaison AES50.

Communiquer avec les artistes sur scène:

1. Appuyez sur le bouton **VIEW** de la section Talkback.

2. Ajuster le quatrième codeur pour définir la destination du micro d'ordre et appuyez sur le bouton pour définir les connexions. Le micro d'ordre peut être acheminé sur chaque bus de mixage individuel qui alimente les systèmes de moniteurs de scène.

3. Réglez le troisième codeur pour régler le volume du micro Talkback.

4. Appuyez sur le deuxième bouton pour choisir entre le micro d'ordre intégré ou un micro externe branché sur le panneau supérieur.

5. Appuyez sur la touche TALK A ou TALK B pour activer le micro d'ordre et communiquer avec les musiciens. Les boutons TALK A et TALK B peuvent être réglés avec ou sans verrouillage en utilisant le cinquième encodeur.

5.7 Tout ce que vous devez savoir à propos des Solo et sources de monitoring

La console X32 vous permet d'écouter les sources audio sur un casque ou des haut-parleurs lorsque vous utilisez la console devant la scène.
1. Connectez un casque sur les jack TRS¼ situés dans l'une des poignées latérale de la console.

2. Vous pouvez également connecter un ensemble de moniteurs à les prises monitor XLR ou TRS¼ " du panneau arrière.

3. Appuyez sur le bouton **VIEW** dans la section Monitor.

4. Ajuster le sixième codeur pour sélectionner la source audio du bus monitor, par exemple LR PFL (LR Pre-Fader Listen). Ceci affichera le signal principal LR pré-fader pour les moniteurs quand aucun bouton Solo est sélectionné sur l'un des les canaux ou des bus.

5. Ajuster le premier codeur pour régler le niveau du signal de contrôle. Ensuite, réglez le niveau du casque raccordé et / ou des monitors à l'aide de leurs contrôles respectifs au niveau de la face supérieure de la X32.

6. Appuyez sur le bouton Solo de toute voie d'entrée ou de sortie pour envoyer que le canal audio sur le bus solo. Cette opération n'aura aucune incidence sur le mix que le public entend, ni le mixage des retours de scène. Les canaux d'entrée ont la priorité sur les DCA, les DCA ont la priorité sur les bus et les bus sont prioritaires au bus principal LRC / mono.

7. Appuyez sur la touche Solo Effacer au-dessus des faders pour effacer rapidement le statut de solo de tous les canaux. Ceci est particulièrement utile lorsque un solo est actif sur un canal qui n'est pas présent sur la couche d'entrée utilisée et que vous souhaitez effacer rapidement son statut de solo.

8. Lors du monitoring d'un signal stéréo, appuyez sur le bouton MONO du panneau supérieur pour écouter le bus en mono. Appuyez sur la touche DIM bouton pour diminuer le niveau d'écoute. Le bus solo a aussi des préférences différentes qui peuvent être définies en utilisant le deuxième codeur, ce qui vous permet adapter son fonctionnement à votre style de travail spécifique.

Voici quelques exemples:

1. Utilisez "Exclusive" si vous voulez que le fait d'appuyer sur un autre bouton solo à désengager automatiquement le solo précédent. Ceci est utile si vous savez que vous ne voudrez plus écouter qu'un canal en même temps.

2. Utilisez "Solo Suit Sélectionnez" si vous souhaitez que la sélection se mette en solo automatiquement avec le canal que vous avez sélectionné. Cela vous permet d'entendre rapidement l'audio de ce canal dans votre casque lorsque vous sélectionnez l'ajuster EQ, la compression, etc. N'oubliez pas que vous devez choisir un premier canal solo avant cette fonction ne soit active.

3. Utilisez "Select Suit Solo" si vous voulez que l'inverse se produise. N'importe quel canal qui est en solo deviendra automatiquement le canal actuellement sélectionné, ce qui vous permet rapidement faire des ajustements pour n'importe quel canal que vous avez isolé.

4. Utilisez le "Channel Solo AFL" pour écouter le signal du canal après le fader et le stéréo PAN.

5. Utilisez "Mix Bus Solo AFL" pour écouter le signal de bus de mixage après le fader et stéréo PAN.

6. Utilisez «DCA Groupe AFL" pour écouter le contenu d'un groupe de DCA après-fader.

7. "Utiliser Master Fader" option vous permet de régler le signal solo sur le moniteur /casque avec le curseur Master de la console. Remarque: le niveau de la sortie master ne peut pas être modifié dans ce mode. Ce mode a principalement été conçu pour utiliser la X32 comme une console de retour pure, où le bus principal n'est pas utilisé pour votre système de sonorisation.

5.8 Utilisation groupes de Mute

La X32 dispose de 6 différents "groupes de mutes". Les canaux individuels peuvent être attribués à ces groupes de mutes, vous permettant de couper des canaux multiples avec un seul bouton-poussoir.

Ceci est particulièrement utile dans des contextes de théâtre, où des groupes de microphones peuvent être coupés et remis souvent. En les affectant à un groupe Mute, vous pouvez rapidement activer / désactiver un grand nombre de canaux, ce qui est beaucoup plus rapide que inhibition / suppression de chaque canal, un par un.

1. Appuyez sur le bouton **MUTE GRP**.

2. Tout en maintenant le bouton de groupe de mutes désiré (situé sur le panneau supérieur en bas à droite), appuyez sur les touches **SELECT** pour toutes les chaînes que vous souhaitez affecter à ce groupe de mutes.

3. Lorsque vous avez terminé l'affectation des canaux au groupe de mutes, appuyez sur le bouton **MUTE GRP** à nouveau. Les touches **SELECT** de canal fonctionneront désormais normalement.

4. Appuyez sur le bouton **MUTE** su groupe correspondant, sur le panneau supérieur de la console pour couper ce groupe de mutes spécifique et tous les canaux appartenant à celui-ci.

5.9 Les bus Mix, sous-groupes et groupes DCA

Sur une console de sonorisation tels que la X32, les canaux peuvent être combinés en un seul le canal de sortie de deux façons.

Un "bus" est une combinaison de signal des canaux où chaque canal d'alimentation de bus peut être fait avec un niveau variable. Une utilisation typique d'un bus serait une boucle d'effets (par exemple, les différents canaux du bus d'effet de réverbération qui lui est associé, peuvent être réglés à différents niveaux, de sorte que la caisse claire a une petite quantité de réverbération appliquée tandis qu'une voix principale a une grande quantité de réverbération). Une autre utilisation d'un bus serait d'alimenter un retour de scène. En alimentant le mixage de monitoring avec un bus, divers canaux peuvent alimenter le bus de moniteur à différents niveaux, permettant la création d'un mixage personnalisé qui est unique pour les musiciens sur scène.

Un «groupe» est semblable à un bus, sauf que tous les canaux qui alimentent le groupe ont le même niveau unitaire, avec leurs niveaux respectifs de même que leurs niveaux d'alimentation le bus de mixage principal. Ainsi, un groupe est mieux utilisé pour contrôler les niveaux d'un groupe de signaux à l'aide d'un curseur unique, tels que le contrôle du niveau d'un groupe entier de microphones batterie.

Pour décider rapidement lesquels des 16 bus de mixage sont configurés comme des bus ou en tant que groupes, appuyez sur le bouton **SETUP** et l'onglet config. Ajuster le cinquième codeur pour choisir entre différentes combinaisons de bus et de groupes pour les 16 sorties de mixage de la console. Ce paramètre peut être modifié plus tard individuellement pour chacun des 16 bus de mixage sur la page **SETUP** du bus de mixage correspondant ou individuellement par canal sur l'onglet send du canal sélectionné. Vous pouvez envoyer le signal d'un bus de mixage, soit directement au bus principal ou vers n'importe quel canal d'entrée si vous voulez appliquer des effets de type boucle ou envoyer à un mixage de retour. Tous les bus de mixage sont disponibles sur SOURCE sur un canal de cette page CONFIG.

Enfin, la X32 propose un "Groupe de DCA". Ceci est similaire à un groupe normal, à l'exception que les signaux des canaux sous-jacents ne sont pas réellement combinés en un seule voie audio. Au lieu de cela, les canaux sont assignés à un groupe DCA (abréviation de "Digitally Controlled Amplifier») et quand un seul fader représentant le groupe DCA est déplacé, il a pour effet de régler le niveau de toutes les canaux sous-jacents assignés à ce groupe DCA. Les groupes DCA sont utiles dans les situations où vous avez une série de signaux semblables, et que vous voulez être en mesure d'ajuster rapidement leur niveau global, mais aussi facilement ajuster les niveaux individuels des différents canaux affectés au groupe DCA. Par exemple, disons que vous avez un concert qui emploie 4 choristes séparés. En leur attribuant tous à un groupe DCA 1, vous pouvez ajuster le niveau global tel que souhaité dans le mix façade en réglant le fader DCA 1. Toutefois, si vous remarquerez alors que choriste N° 3 est un peu trop bas dans le mixage, vous pouvez régler le niveau de fader sur son canal spécifique.

Pour créer un groupe DCA sur la console X32:

1. Appuyez sur le bouton **GROUP DCA** 1-8 de la couche de faders de sortie.

2. Choisissez le groupe DCA correspondant avec le bouton **SELECT** sur le côté droit de la console.

3. Tout en maintenant enfoncé ce bouton, appuyez sur la touche **SELECT** pour tous les canaux d'entrée, les canaux auxiliaires, les canaux de retour d'effet, et les bus que vous souhaitez affecter au dit groupe DCA. Ces canaux sont maintenant attribués au groupe DCA.

4. Vous pouvez également appuyer sur le bouton **SELECT** du groupe DCA afin de vérifier que les canaux qui sont déjà attribuées à celle-ci, les canaux assignés seront s'allumés.

5. Pour régler le niveau d'un groupe de DCA, il suffit de régler le fader correspondant.

Les groupes DCA peuvent aussi avoir des noms personnalisés, les couleurs et les icônes qui leur sont assignés pour vous aider à vous rappeler ce que ces groupes de signaux commandent.

1. Appuyez sur le bouton **SETUP**, puis l'onglet ***scribble strip***.

2. Ajustez la première colonne pour sélectionner le groupe DCA que vous souhaitez personnaliser.

3. Sur la fenêtre d'édition pop-up qui apparaît, utilisez les encodeurs différents sélectionnez une couleur, l'icône et le nom prédéfini ou personnalisé pour la DCA sélectionné.

4. Appuyez sur le sixième bouton pour sortir de l'écran d'édition.

En revanche, les groupes classiques sont utiles quand vous avez un groupe de signaux que vous souhaitez combiner en un seul signal, pour être envoyé à un processeur d'effet unique. Par exemple, une méthode commune pour rendre le son percutant et agressif des batteries dans un mixage rock and roll serait de combiner tous les canaux de batterie sur un groupe stéréo unique et de le traiter grâce à un compresseur, et puis de ramener le signal du groupe stéréo compressé de la batterie dans le mixage. Cette approche ne serait pas possible avec une groupe DCA, car le DCA ne peut pas effectivement combiner les signaux audio, il peut simplement relier les niveaux numérique de tous les canaux sous-jacents.

5.10 Partie de commande User Assignable

La section des contrôles assignables de la X32 vous permet de prendre les réglages que vous effectuez le plus souvent, et les affecter à un groupe de commandes dédiées qui sont affectés à seulement ces fonctions, et rien d'autre. Les commandes assignables offrent 8 boutons, 4 encodeurs et 4 écrans LCD dédiés pour vous rappeler leur actuelle fonction attribué.

Par exemple, vous pouvez programmer l'un des boutons pour contrôler l'envoi auxiliaire sur le canal de la voix alimentant un effet de réverbération interne. Alors, si jamais vous voulez faire que la voix du chanteur sonne plus ou moins réverbéré selon les chansons, vous pouvez simplement régler ce bouton car il sera toujours dans un endroit pratique et rapide pour faire cet ajustement.

En outre, les commandes assignables sont divisées en 3 banques de groupes **A**, **B** et **C**, de sorte que vous pouvez réellement programmer 3 sets différents de contrôles, offrant un total de 36 fonctions différentes.

Mise en place des contrôles assignables est simple:

1. Appuyez sur le bouton **VIEW** dans la section assignable contrôles. L'écran principal va basculer vers une vue qui vous permet de faire des affectations pour les contrôles personnalisés.

2. L'écran principal affiche les affectations pour les 3 séries de contrôles personnalisés (A, B, et C) sur une seule page. Sélectionnez l'un des trois premiers encodeurs pour déplacer le focus orange sur la boîte d'ensemble spécifique de contrôles personnalisés que vous souhaitez affecter

3. Appuyez sur une des encodeurs 1-5 pour passer à l'écran d'édition pour l'usage spécifique contrôler que vous avez mis en surbrillance. L'écran principal passe à un montage écran où vous pouvez assigner un paramètre de la console pour le contrôle personnalisé.

4. Réglez les différents codeurs sur l'écran d'édition de faire un contrôle personnalisé affectation, puis appuyez sur les encodeurs pour effectuer la cession effective-vous avez sélectionné.

5. Lorsque vous avez terminé, vous verrez que l'écran LCD situé à l'personnalisée section de contrôle reflète la mission que vous avez fait à la fois couleur de l'écran et du texte.

6. Vous êtes maintenant libre d'utiliser et de profiter des travaux que vous avez effectués.

5.11 Comment puis-je partager des signaux sur AES50 du réseau Supermac?
Dans de nombreuses situations de sonorisation une seule console de mixage est utilisée pour couvrir à la fois le son de face (FOH) que le public entend, ainsi que tous les mixages individuels qui sont envoyés aux musiciens avec des retours de scène ou des émetteurs pour Ears-monitors.

Cependant, dans des situations plus importantes de son live, il est courant d'utiliser deux consoles séparées, l'une s'occupant du mixage façade, et l'autre, tout à fait indépendamment, s'occupant seulement les mixages qui sont envoyés aux musiciens. Cela prend beaucoup de sens car l'ingénieur FOH peut se concentrer à 100% sur le mixage public, tandis qu'un ingénieur du son complètement différent peut se consacrer au mixage des moniteurs des différents musiciens.

Avec des consoles analogiques distinctes pour l'exploitation façade et retour cela peut couter assez cher, parce que les signaux d'origine de la scène doivent tous être splittés en deux exemplaires, en utilisant un séparateur micro multicanal cher. Les séparateurs se terminent par une série de signaux micro à la console façade et l'autre à la console retour. Les splitters sont des appareils spécialisés et ceux qui fonctionnent de manière fiable et de qualité sont très chers.

La famille de produits X32, cependant, rend l'utilisation séparée de la console façade et retour facile et abordable. Ceci est dû au fait que les signaux microphone, une fois numérisés, peuvent être facilement dupliqués et envoyés à des endroits multiples, en utilisant un seul câble Ethernet de Cat.5. Maintenant, le splitter cher et encombrant peut être remplacé par un couple à faible coût de boitier de scène numérique S16, et le travail avec des consoles distinctes façade et retour est à la portée même de la production la plus modeste.

Ceci est un exemple d'utilisation de 2 consoles et 2 boîtes de scène (il est possible d'en brancher 3 sur le port AES50) dans une configuration façade / retour:

1. Branchez le port AES50 A sur la première S16 au port A de la console de scène X32 via câble Cat-5.

2. Connectez le port AES50 B sur la première unité de S16 à l'AES50 A de la seconde unité S16 via câble Cat-5.

3. Branchez le port AES50 A le la console de face sur le port AES50 B de la second unité S16 via câble Cat-5.

4. Maintenant, la configuration de la console retour doit être réglée. Gardez à l'esprit que dans cette configuration c'est la console sur scène qui contrôlera les gains d'entrée des préamplis micro, donc un bon soundcheck doit être fait en collaboration avec la console de face.

5. Appuyez sur le bouton ROUTING à côté de l'affichage de la console de retour. Dans l'onglet ***home***, sélectionnez AES50 A 1-8 comme source pour les entrées 1-8, AES50 A 9-16 pour les entrées 9-16, AES50 A 17-24 pour les entrées 17-24 et AES50 A 24-32 pour les entrés 24-32.

6. Pour acheminer les canaux de la console retour vers la console de face, passer à l'onglet ***aes50-b*** et réglez output 1-8 sur AES50 A 1-8», output 9-16 sur AES50 A 9-16, output 17-24 sur AES50A 17-24 et output 25-32 sur AES A 25-32

7. Sur la console façade, appuyez sur bouton ROUTING à côté de l'écran. Dans l'onglet ***home***, sélectionnez AES50 A 1-8 comme source pour les entrées 1-8, AES50 A 9-16 pour les entrées 9-16, AES50 A 17-24 pour les entrées 17-24 et AES50 A 24-32 pour les entrés 24-32.

8. Pour obtenir la sortie principale de la console façade sur l'un des boîtiers de scène afin d'alimenter le système de diffusion, les sorties principales de la console qui sont acheminés par défaut OUT 15 et OUT 16 ans doivent être réacheminées via la console retour. Pour atteindre cela, sélectionnez l'onglet AES50 et définissez Out 1-8 sur Out 9-16. Sur la console de retour, choisissez l'onglet AES50 output 1-8 pour l'ensemble AES50 B 1-8. Les sorties principales de la console de face sont maintenant disponibles sur le premier S16 en out 7 et 8 pour connecter votre système de sonorisation.

9. Ready to rock!

5.12 De quelles sortes de personnalisations disposons-nous?
La X32 fournit divers utilitaires qui rendent la console beaucoup plus facile et plus agréable à utiliser, tout en offrant une grande souplesse de puissance.

Voici quelques exemples:
Personnalisation Channel: diverses entrées et sorties peuvent avoir des couleurs sur mesure, des noms et des icônes qui leur sont propres dans les écrans couleurs LCD situés sur chaque voie. En utilisant ces fonctions, vous pourrez toujours savoir exactement ce que la source et la destination on comme lien dans la chaîne, sans avoir besoin de ruban adhésif et de stylo. Par exemple, un canal d'entrée pourrait être nommé Grosse caisse alors que le canal de sortie de mixage pourrait être qualifiée de moniteur de Joey.

• Appuyez sur le bouton SELECT du canal auquel vous souhaitez attribuer une étiquette personnalisée, l'icône et la couleur de votre choix.

• Appuyez sur la touche HOME, puis sur l'onglet ***config***. Vous pouvez également appuyer sur le bouton VIEW à côté du pot LOW CUT pour aller à l'onglet ***config***.

• Appuyez sur la touche UTILITY.

• Réglez les encodeurs pour sélectionner le canal, la couleur, l'icône, puis choisissez ou tapez un nom pour le canal sélectionné. La console X32 offre une longue liste de noms prédéfinis pour des sources d'entrée typiques et des destinations de sortie pour un gain de temps et d'efforts.

Copier / Coller: la X32 offre également une fonction "copier-coller" qui vous permet de prendre les paramètres que vous avez configurés pour un canal, et les copier sur un autre canal.

• Appuyez sur le bouton SELECT du canal que vous souhaitez copier.

• Appuyez sur le bouton HOME, puis sur le bouton UTILITY.

• Appuyez sur le cinquième bouton pour copier tous les paramètres du canal sélectionné dans la mémoire tampon.

• Appuyez sur le bouton SELECT du canal dont vous souhaitez coller les réglages.

• Ajustez le premier codeur de sélectionner les aspects de la chaîne que vous souhaitez copier à partir de la chaîne source (c'est à dire celle de la mémoire tampon).

• Appuyez sur le sixième bouton pour "coller" les paramètres copiés dans le canal sélectionné.

Store / charge Presets: la X32 permet d'enregistrer et de charger des présets des paramètres de voie, ainsi que les réglages effectués dans le processeur d'effets interne. Ces paramètres une fois stockés peuvent ensuite être rappelés si nécessaire. Étant donné que les fichiers peuvent également être stockés et a rappelés à partir d'un lecteur USB, vous pouvez enregistrer votre réglages favoris de canal et d'effets sur une seule console, puis rapidement et facilement les rappeler et les utiliser sur une autre console X32.

• Appuyez sur le bouton SELECT du canal dont vous souhaitez enregistrer les paramètres.

• Appuyez sur le bouton HOME, puis sur le bouton UTILITY.

• Appuyez sur le troisième bouton pour stocker tous les paramètres du canal sélectionné. Un nouvel écran apparaîtra où vous pouvez appliquer un nom personnalisé pour le préréglage sauvegardé.

• Pour charger un préréglage de l'écran UTILITY, réglez le premier codeur pour sélectionner quels sont les aspects de la chaîne sélectionnée que vous voulez rappeler, puis appuyez sur le deuxième codeur. Un écran de confirmation s'affichera, vous demandant de confirmer que vous souhaitez charger un preset pour le canal actuellement sélectionné. Utilisez la page de gauche / droite boutons pour confirmer ou annuler.

• Appuyez sur le bouton

5.15 Commande à distance

Le X32 accueille un port Ethernet sur le panneau arrière qui peut être utilisé pour connecter à distance un réseau via l'application XiControl pour iPad, l'application XiQ pour Iphone ou/et l'application Xcontrol pour PC. Pour fonctionner la console X32 doit être correctement configurée.

• Appuyez sur le bouton SETUP à côté de l'écran.

• Allez à l'onglet ***network***.

• Utilisez le premier encodeur pour choisir entre l'adresse IP, le masque de sous-réseau et la passerelle. Réglez les champs d'adresse avec les encodeurs 2, 3, 4 et 5 puis assignez la sélection avec le sixième bouton.

• Définir une adresse IP qui correspond à votre réseau, normalement 192.168.0.x. L'adresse IP doit être libre au sein du réseau.

• Réglez votre masque de sous réseau en fonction de votre réseau, normalement 255.255.255.0

• Définissez la passerelle, si nécessaire, normalement 192.168.0.254.

Maintenant réglez votre iPad, votre Iphone ou votre PC dans le même réseau puis lancez votre application distante.

PC:

• Installer l'application XControl sur votre PC puis allez sur la page SETUP et dans l'onglet ***network*** entrez l'adresse IP de la console X32 et appuyez sur Connect.

• Quand le logiciel est connecté à la X32, vous pouvez également synchroniser la Console -> PC, ce qui signifie que tous les réglages de la X32 seront transmis dans le PC, ou choisir PC -> Console, ce qui signifie que tous les réglages du PC XControl seront transmis dans la console.

XiControl:

• Installez puis ouvrez l'application XiControl sur votre Ipad (assurez-vous que l'iPad est connecté au même réseau que la console).

• Sur l'écran de démarrage, une fenêtre doit apparaître. Saisissez l'adresse IP de la console, appuyez sur "Go Online", et voilà vous êtes connecté et vous pouvez contrôler la X32 avec votre iPad.

XiQ : Nouveau (doc à trouver)

5.16 Enregistrement direct 2 pistes avec la console

La console X32 offre la possibilité d'enregistrer votre mix sur 2 pistes (ou tout autre sélection des signaux) directement sur une clé USB externe:

• Branchez une clé USB au format FAT (FAT12, FAT16, FAT32) dans le port USB à gauchr de l'écran principal.

• Appuyez sur la touche **VIEW** à côté du port USB et l'écran d'accueil de l'enregistreur présente une belle émulation d'un ancien magnétophone à K7.

• Dans l'onglet ***config***, vous pouvez sélectionner la source à enregistrer, par défaut Main L et R.

• Appuyez sur Record (codeur N° 5) pour lancer l(enregistrement.

• Pour régler le volume pendant la lecture, appuyez sur le bouton AUX IN/USB/FX RETURN à côté de la section des faders de droite et réglez le volume avec les faders AUX 7 et 8.

Remarques:

En raison du format FAT du support USB, la taille des fichiers est limitée à 2 Go, ce qui donne environ 3 heures d'enregistrement stéréo. Testez la capacité d'enregistrement de votre clé USB avant de faire le "real stuff" car certains supports peuvent ne pas être pris en charge ou être trop lent. Nous vous recommandons également de défragmenter votre périphérique USB avant l'enregistrement. L'enregistrement se fera en Wav 16 bits avec la fréquence d'échantillonnage sélectionnée dans la console.

Notez également qu'il est possible que les spécifications des périphériques de stockage USB peuvent être modifiée par le fabricant, sans modification de l'aspect physique ou de notification.

5.17 Scènes sauvegarde et rappel

Suivez les étapes ci-dessous pour enregistrer et rappeler des scènes de la console, ce qui permet différentes configurations à rappeler plus tard.

• Régler tous les paramètres de la console afin que tous les éléments du mix soit comme on le souhaite.

• Appuyez sur le bouton **VIEW** situé dans "SCENES" du panneau supérieur. L'écran principal affichera différents contrôles pour sauvegarder et rappeler des scènes de la console.

• Appuyez sur la commande rotative étiqueté "save" pour enregistrer les paramètres de la configuration de la console à une scène vide disponible et l'étiqueter avec un nom personnalisé.

• Réglez la console pour la configuration suivante désiré, et répétez le processus ci-dessus au besoin, économisant ainsi des scènes supplémentaires à d'autres emplacements vides.

• Pour rappeler une scène, utilisez les boutons **précédent** et **suivant** situés dans la partie supérieure du panneau Scènes, pour parcourir la liste scène à la scène souhaitée sur l'écran principal.

• Quand la scène désirée est en surbrillance dans la liste des scènes sur l'écran principal, appuyez sur le bouton rouge GO et la console se recale sur cette scène. Tous les paramètres de la console passeront à l'état où ils étaient lors de l'enregistrement de la scène qui vient d'être rappelée.

6. Guide de fonctionnement de l'interface XUF USB 2.0 / FireWire400

Organisez la configuration système requise pour la carte d'extension XUF USB / FireWire

Consultez les mises à jour du firmware XUF pour MAC ou PC sur le site Web BEHRINGER à l'adresse www.behringer.com. Trouvez le matériel et le logiciel recommandé avec les configurations minimales dans la section des spécifications.

L'interface Audio haute performance XUF USB/FireWire 32-canaux 24-Bit Behringer

La carte XUF fournit 32 canaux audio bi-directionnel d'E/S via le port FireWire 400 ou USB 2.0 pour Mac ou PC Windows. Les 32 canaux audio in et les 32 canaux audio out permettre un travail très puissant et en direct. Vous pouvez lire ou enregistrer en direct ou en studio 32 pistes de haute qualité, tandis que dans le même temps vous pouvez controler à distance le fonctionnement de votre DAW via l'émulation HUI / MackieControl. La grande vitesse de la transmission du signal 24-bit et l'ultra-faible latence **(ASIO 1 environ 7ms en Fire wire ou 12ms en USB et pas de monitoring direct à vérifier)** des pilotes compatibles ASIO et CoreAudio permettent même d'insérer les plugins audio sur votre PC ou MAC pour effectuer un traitement externe.

FireWire / USB
Une fois la console démarrée, vous pouvez accéder à l'écran SETUP et l'onglet ***card*** pour déterminer l'interface utilisée (FireWire ou USB) et choisir sa configuration de manière appropriée.

6.1 Configuration de la carte XUF pour une utilisation dans la console

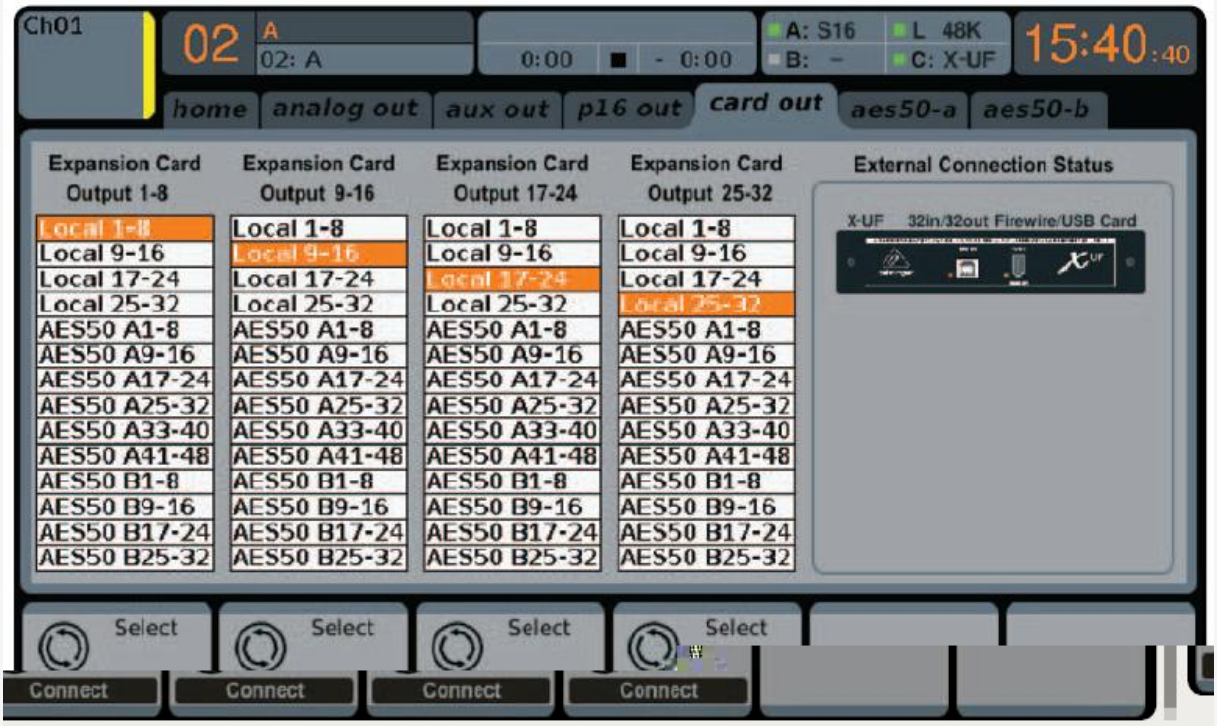
La console détecte automatiquement la carte XUF pendant le cycle de démarrage normal, et il affichera présence de la carte dans plusieurs cas.

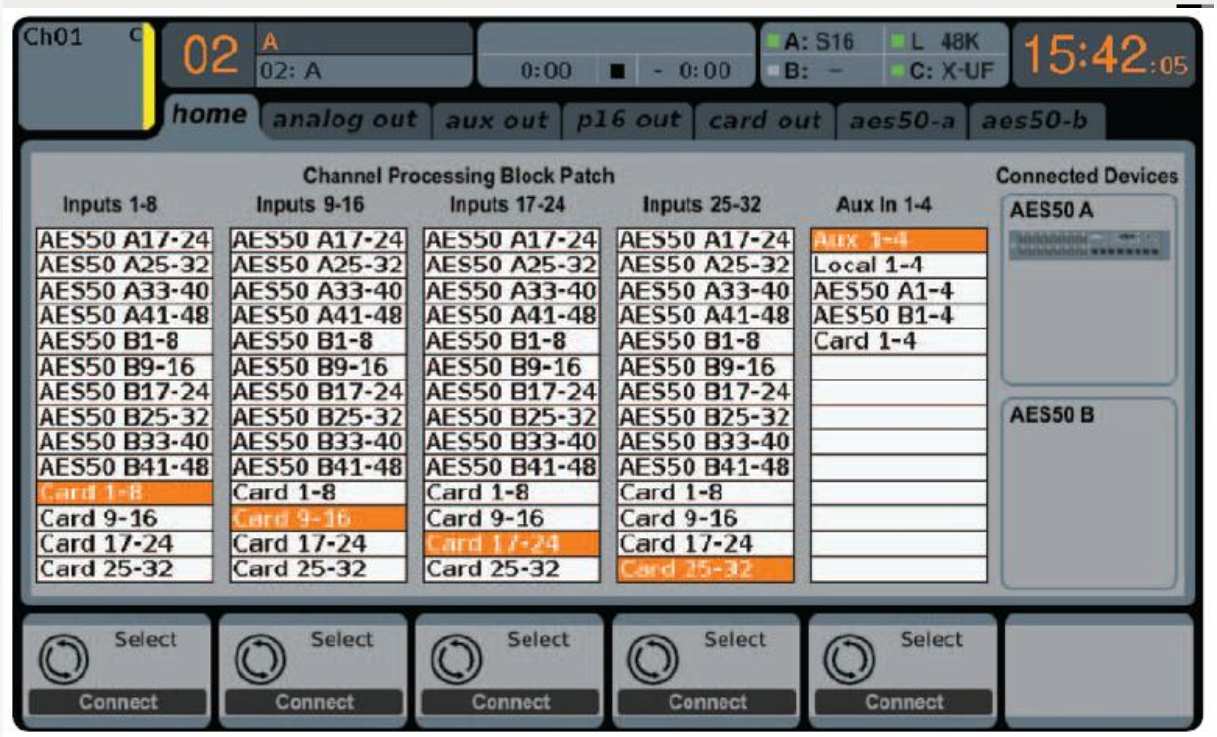
Le carré vert devant "C: XUF" indique que la carte est installée et fonctionne correctement.

32 in / 32 out

Ce mode permet évidemment le plein potentiel de l'interface à exploiter. Notez que l'ordinateur doit être capable de gérer cette quantité concomitante de flux d'E / S sans aucun problème. En fonction de sa vitesse et de la configuration de la mémoire, une optimisation pour l'enregistrement audio peut être nécessaire.

Il est également possible d'exécuter une vérification de son virtuelle des 32 canaux d'entrée en enregistrent directement sur un ordinateur. Les artistes peuvent laisser la place alors que vous lisez les instruments enregistrés à partir du disque dur et ajuster le son en conséquence.

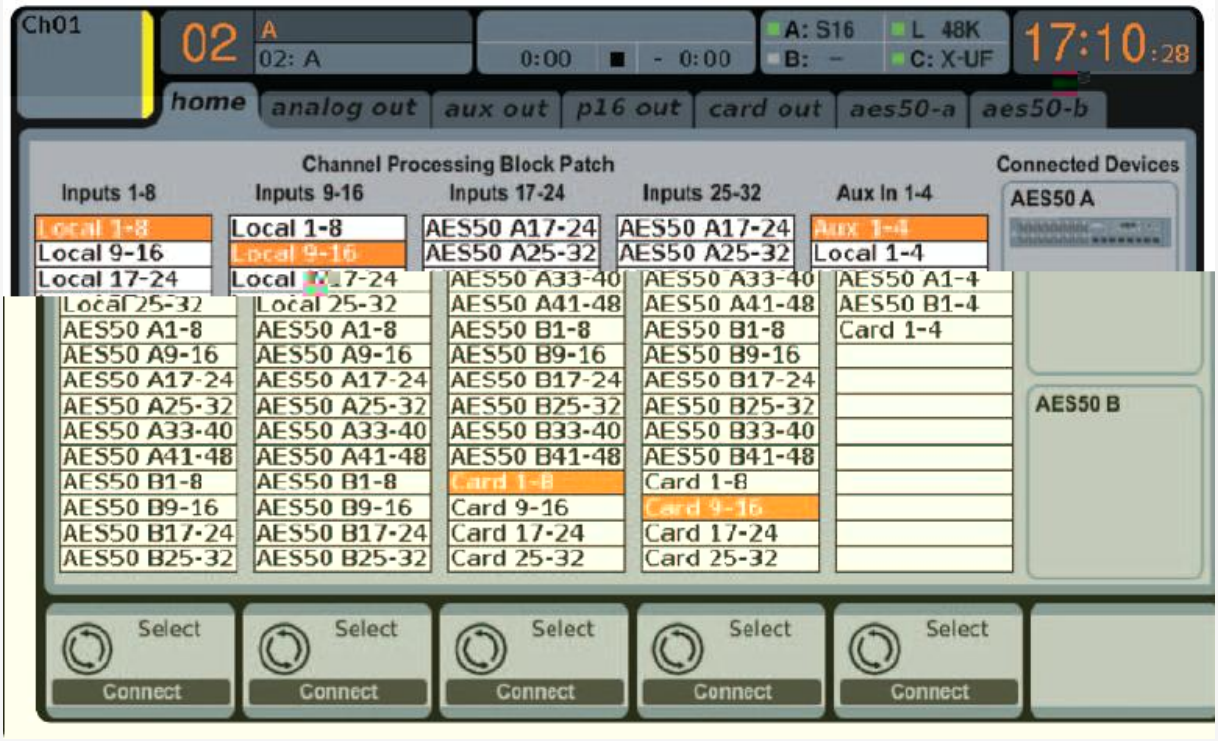




MODE STANDARD: Lorsque les entrées des canaux de la console sont patchées à la carte, la commande de gain de canal est un réglage numérique pour le signal de la carte d'interface uniquement, sans toucher à n'importe quel pré-ampli. Envisagez cette option si vous avez l'intention de passer tous signaux par le biais d'un PC ou d'un MAC connecté pour plug-in de traitement. Un compromis peut être de fonctionner seulement 24 canaux (3 blocs de 8) à travers le PC ou le MAC via l'interface XUF et utiliser le bloc de 8 canaux qui reste pour accéder aux préamplis.

Les sorties de la carte peuvent utiliser les sources disponibles dans la console (local ou AES50) pour enregistrer indépendamment

16 entrées / 16 sorties
Si vous n'avez pas besoin de plus de 16 entrées simultanées et de 16 pistes de sorties entre la console et votre PC/MAC ce mode pourrait être plus approprié pour vous. Tout d'abord, il va réduire la bande passante nécessaire sur l'interface. Deuxièmement, il n'y aura pas trop d'E/S des pistes dans la configuration de votre DAW qui pourraient encombrer votre configuration. Troisièmement, il vous permet d'exécuter un plein de fonctionnalités, latence zéro configuration Overdub, ce qui serait impossible si les signaux ont été exécutés par l'ordinateur. Dans ce cas, les 16 signaux d'entrée sont branchés sur les canaux 1-16, tandis que les enregistrements sont patchés sur les canaux 17-32. Le monitoring est directement alimenté par les canaux 1-16 comme d'habitude, y compris tous les traitements et les effets. Ils restent indépendants de toute latence audio de l'ordinateur, même si vous pouvez entendre en arrière toutes les pistes enregistrées sans aucune repatching.



32 entrées / 8 sorties
Ce mode est adapté à une situation typique de studio pour l'enregistrement par surimpression, avec de nombreux canaux d'entrées, mais seulement quelques canaux de sortie pour le suivi des enregistrements précédents.

8 in / 32 out
Il s'agit d'un mode utile pour utiliser l'excellent moteur audio et les effets le traitement de la console lors du mixage final de votre projet. Les 32 pistes sont alimentées à partir de votre DAW vers la console. Alors seulement 2 à 8 pistes du mixage complet serait renvoyées vers le DAW.

6.2 Configuration d'un PC ou d'un MAC avec l'interface XUF

Regardez le site www.behringer.com pour plus de conseils sur la configuration de la carte d'interface XUF avec le logiciel DAW.

WINDOWS: Il y a un pilote ASIO haute performance disponible en téléchargement, ce qui est essentiel pour l'audio à faible latence sur Les ordinateurs Windows.

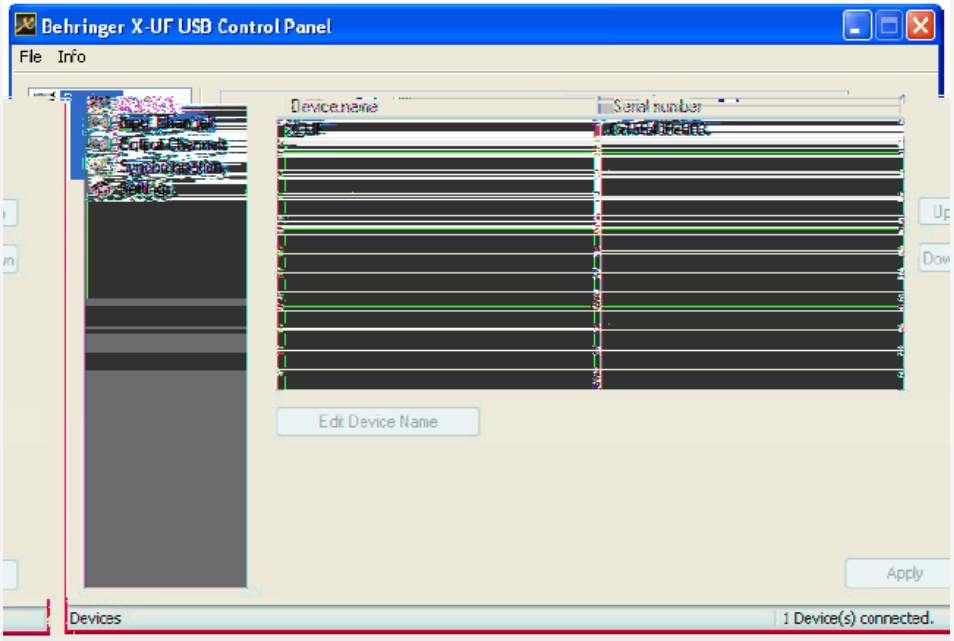
MACOS: Le XUF est compatible CoreAudio et donc fonctionne avec faible latence sur les ordinateurs Mac sans aucune supplémentaires l'installation du pilote.

Pilote ASIO sous Windows

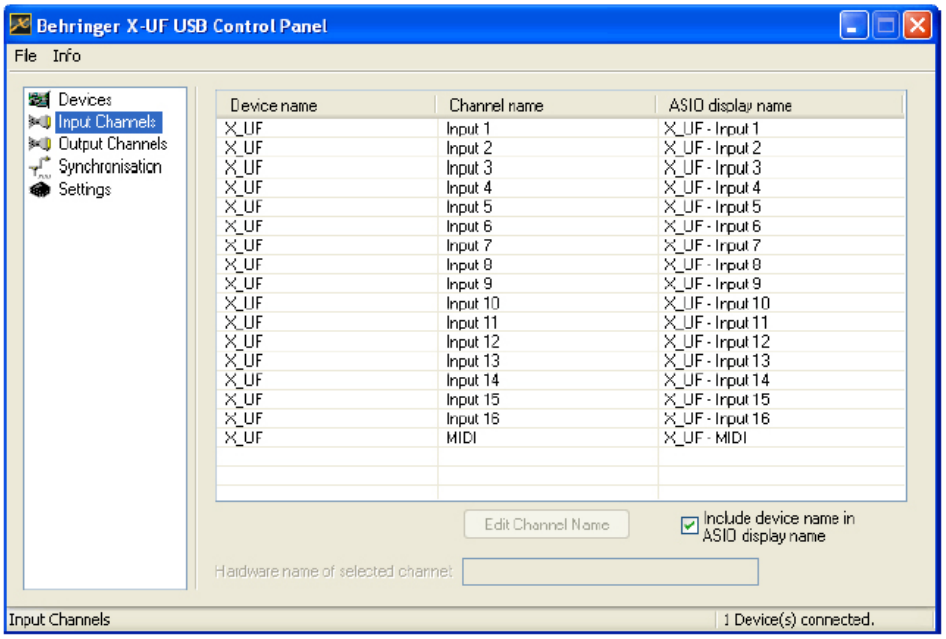
Télécharger les fichiers d'installation du pilote ASIO X32 sur www.behringer.com. Il y en a un pour l'USB et un autre pour le FireWire. Décompressez celui que vous avez l'intention d'utiliser, ou les deux, sur votre disque dur local. Double-cliquez sur Setup.exe dans le dossier correspondant et suivez les instructions à l'écran.

Panneaux de configuration du pilote

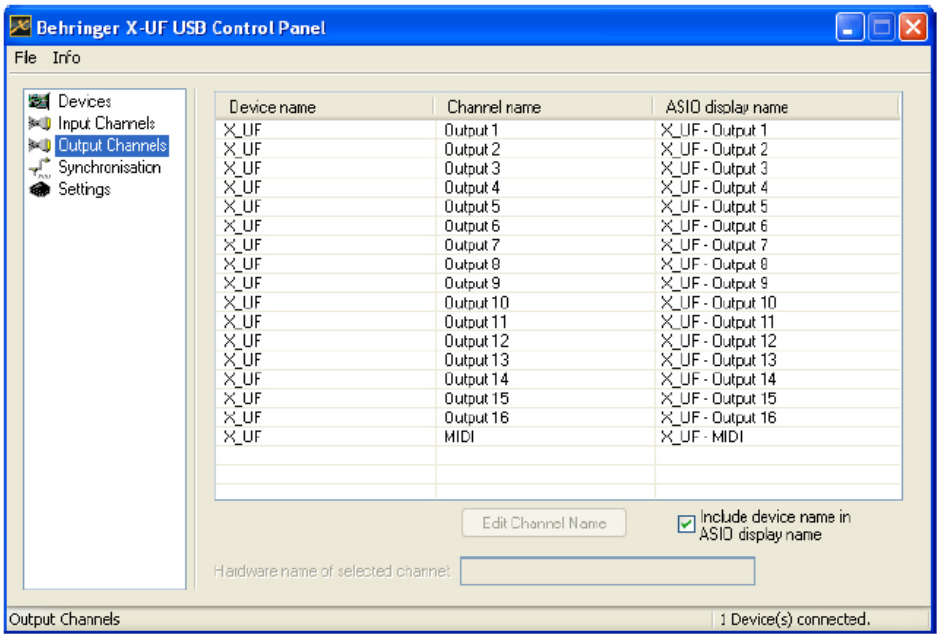
Une fois le pilote installé, vous pouvez ouvrir le panneau de configuration en double-cliquant sur son icône. Ces écrans permettent de configurer la carte d'extension XUF dans la X32 comme interface audio pour votre ordinateur. L'écran Devices affiche le nom de la carte et le numéro de série. Vous pouvez la renommer si nécessaire.



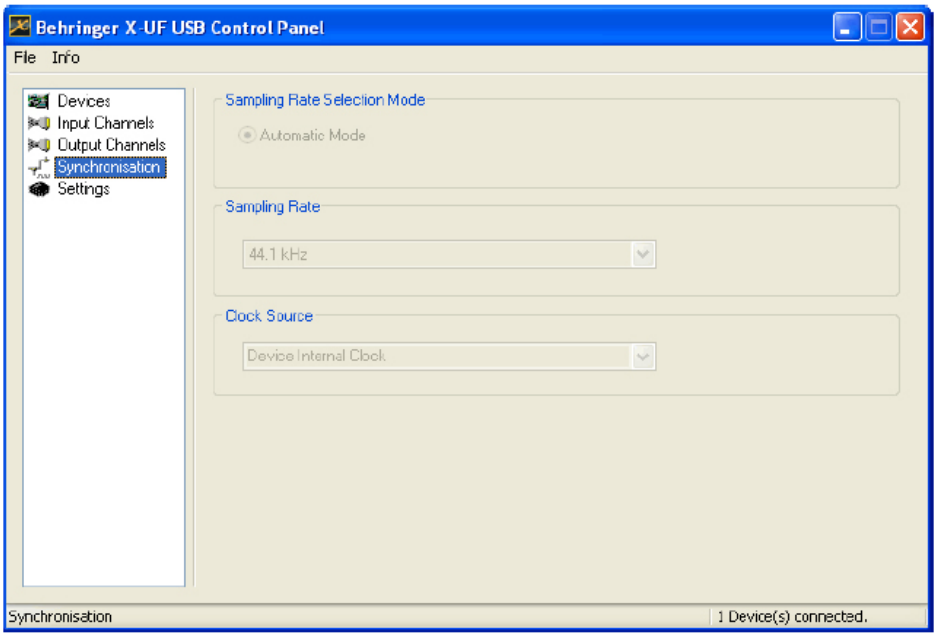
L'écran "Input Channels" vous permet de nommer chaque canal d'entrée pour plus de facilité d'organisation.



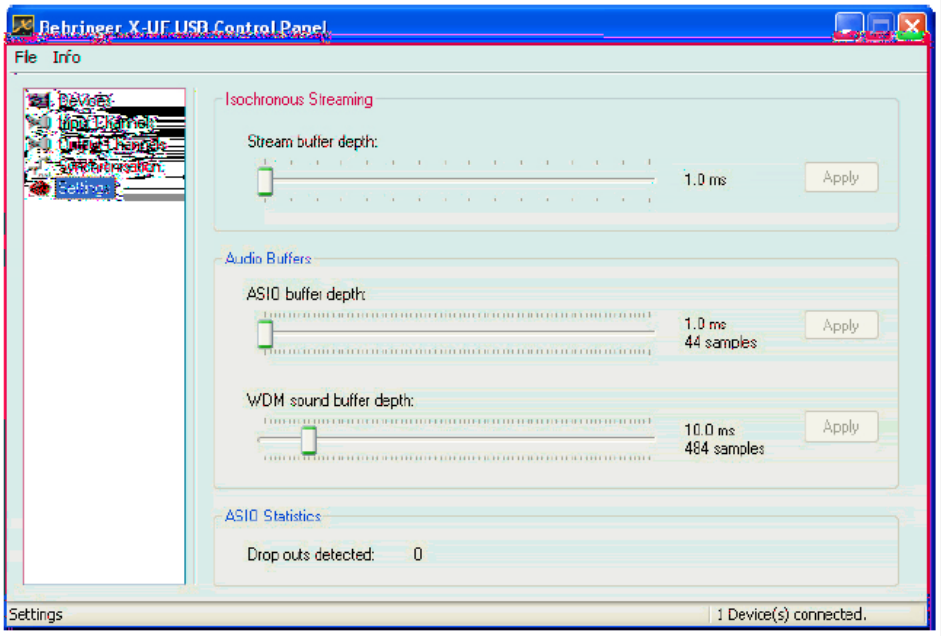
L'écran "Output Channels» vous permet de nommer chaque canal de sortie pour plus de facilité d'organisation.



La page "Synchronisation" permet la sélection manuelle de la fréquence d'échantillonnage et la source d'horloge.



L'écran "Settings" permet de régler le flux ASIO, WDM et le tampon de mémoire audio. Toutes les erreurs constatées seront indiquées et, dans ce cas, un tampon de mémoire plus grand doit être sélectionné.



6.3 Caractéristiques de la carte XUF

Expansion Card Features:			
Interface	**MIDI**	**Audio input channels 24-Bit, 44.1/48 kHz**	**Audio output channels 24-Bit, 44.1/48 kHz**
IEEE1394/FireWire	1 in x 1 out	32, 16 or 8	32, 16 or 8
HighSpeed USB 2.0	1 in x 1 out	32, 16 or 8	32, 16 or 8
DAW remote control	Generic, HUI and Mackie Control emulation (via USB or FireWire)		

Expansion Card Performance Modes (Channels):	
Interface	**Minimum round-trip latency**
IEEE1394/FireWire	<7 ms*
HighSpeed USB 2.0	<12 ms*

* Dépend de la performance du système et de l'application

Latence minimum de l'interface aller-retour
IEEE1394/FireWire <7 ms
USB 2.0 HighSpeed <12 ms

Matériel minimum requis:
PC Windows - Core 2 Duo, 2 GHz
- USB 2.0 ou IEEE1394 FireWire 400
- 1 Go de RAM

Mac - 1,5 GHz
- USB 2.0 ou IEEE1394 FireWire 400
- 512 Mo de RAM

Systèmes d'exploitation recommandées:
Windows: XP 32-Bit SP2 ou supérieur, Windows 7 32-bit, Windows 7 64-bit
(XUF pilotes ASIO fourni)
Mac OSX: 10.5 Leopard, 10.6 Snow Leopard, 10.7 Lion (CoreAudio compatible)

CONSEIL: Lorsque vous utilisez l'interface XUF sous Mac OS et FireWire, le moteur CoreAudio pourrait ne pas toujours reconnaitre automatiquement la carte XUF comme une interface MIDI. Dans le cas où vous souhaitez utiliser la fonction de contrôle à distance via FireWire, nous vous recommandons de faire une recherche manuelle à partir de la boîte de dialogue Configuration audio / MIDI.

7. X32 Écran principal

7.1 Vue d'ensemble

7.1.1 Affichage et contrôles de navigation

Les commandes de cette section sont utilisées en conjonction avec l'écran couleur, afin de naviguer et contrôler les éléments graphiques qu'ils contiennent.

En incluant les contrôleurs rotatifs dédiés qui correspondent aux contrôles adjacents sur l'écran, ainsi que l'inclusion d'un dédié avec bouton central, l'utilisateur peut naviguer rapidement et contrôler tous les éléments de l'écran couleur.

Écran couleur: Cet écran couleur contient divers écrans qui donnent des informations visuelles pour le fonctionnement de la console, et également de permettre à l'utilisateur de faire diverses ajustements non prévus par les contrôles matériels dédiés.

Encodeurs rotatifs: Ces six encodeurs rotatifs permettent de régler différents éléments situés juste au-dessus sur l'écran. Chacun des six encodeurs rotatifs peut être poussé pour activer une fonction. Cette fonction est utile lors du contrôle des éléments de l'écran couleur qui ont une type d'état double "on / off" qui est mieux contrôlée par un poussoir, par opposition à une variable d'état qui est le mieux adapté à un bouton rotatif.

Boutons de sélection d'écran: Ces 8 boutons lumineux permettent à l'utilisateur d'immédiatement accéder à l'un des 8 écrans maîtres qui abordent les différentes sections de la console. Les 8 sections que vous pouvez parcourir avec ces boutons sont les suivantes:

1. **HOME**

2. **METERS**

3. **ROUTING**

4. **SETUP**

5. **LIBRARY**

6. **EFFECTS**

7. **MUTE GRP**

8. **UTILITY**

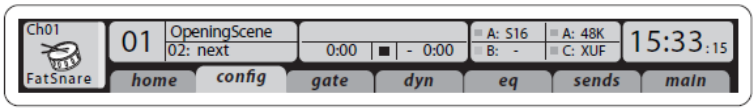
Les boutons PAGES SELECT: ces deux boutons **gauche-droite** permettent la navigation parmi les différentes «pages» contenus dans un ensemble d'écran. Un affichage graphique montre l'onglet de page ou vous vous trouvez actuellement.

Les boutons LAYER: sur certains écrans, il y a plus de 6 paramètres présents. Dans ce cas, utilisez les boutons **haut-bas** pour naviguer à travers les couches supplémentaires contenues dans la page d'écran.

Vu-mètre M/CSOLO: ce vu-mètre 24 segments affiche le niveau du signal audio sortie du bus mono de la console. Lorsque un ou plusieurs canaux sont actuellement en solo, le vu-mètre passe à l'affichage du niveau du ou des signaux mis en solo(s).

Vu-mètres L/R: Ce double vu-mètre 24 segments affiche le niveau de sortie du signal audio à partir du bus principal de la console (L/R).

Ecran d'éléments globaux



L'écran d'éléments globaux est situé dans la partie supérieure de l'écran, aménagé dans une ligne horizontale. Ils restent toujours visibles quel que soit l'écran spécifique que l'utilisateur a choisi, parce qu'il affiche les paramètres de la console qui sont toujours important de garder en vue tout le temps.

Ces éléments comprennent de gauche à droite de l'écran:

Indicateur de canal: affiche différents éléments du canal sélectionné, comprenant:

1. Le numéro de l'entrée ou de sortie spécifique qui est actuellement sélectionné

2. Le nom du canal personnalisé (si on l'a attribué)

3. Canal de couleur (si on l'a attribué)

4. L'icône du canal (si on l'a attribué)

Indicateur de Show: ce numéro, présenté dans une grande police de couleur orange, affiche la scène actuellement chargée.

Nom de scène: affiche le nom de la scène actuellement chargée.

Numéro: nom : affiche dans une police plus petite de couleur noire le numéro ainsi que le nom de la scène en cours de chargement.

USB Recorder Fichier: affiche le nom du fichier Wav actif qui est actuellement en cours d'enregistrement ou de lexture.

Temps 1 / signe / Temps 2: affiche le temps passé, l'état de l'enregistreur et le temps restant

A: affiche, par son nom, ce qui connecté à un port AES50. La LED verte s'allume en continu lorsqu'une connexion valide AES50 est présente.

B: affiche, par son nom, ce qui connecté à un port AES50. La LED verte s'allume en continu lorsqu'une connexion valide AES50 est présente.

Indicateur de vitesse de Word Clock/Sample:

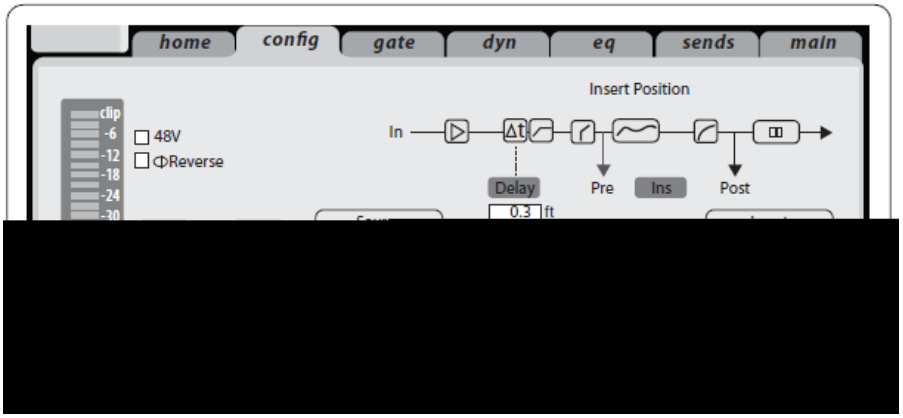
1. Affiche la fréquence d'échantillonnage de la console.

2. Le voyant vert s'allume lorsqu'une horloge interne ou externe valide est présente.

3. Affiche la source actuelle de l'horloge:
• L: horloge interne
• A: AES50 port A
• B: AES50 port B
• C: XUF

Horloge: Affiche l'heure en heures: minutes: secondes.

L'écran HOME



Le contenu de l'écran principal est affiché au milieu de l'écran et est divisé en différentes sections d'information, en fonction de son propre écran étant représenté à un instant donné.

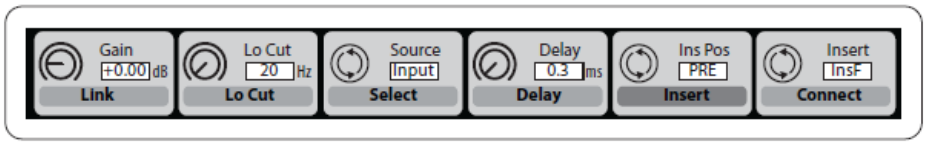
Les informations affichées dans la partie contenu principal de l'écran se compose de deux types:

1. Affichage uniquement le contenu: Ce type de contenu est une indication visuelle seulement et ne peut pas être réglée par l'utilisateur. Un exemple serait la réponse graphique courbe de l'égaliseur ou le diagramme de réponse d'un compresseur.

2. Réglable contenu: contenu qui affiche un paramètre réglable, contrôlé par un bouton dédié du panneau de commande. Par exemple, le bouton HOME de l'onglet **home** affiche un bouton graphique pour le gain d'entrée (trim). Ce contrôle est réglable en tournant le bouton de commande dédié "gain" sur le panneau supérieur de la console, dans la section Tranche de console (Channel Strip) du panneau supérieur.

L'information la plus importante pour toute catégorie d'écran sera située sur cette page HOME. Cependant, la plupart des écrans contiennent des pages d'information supplémentaires qui sont également utiles. Ils sont représentés par différents onglets qui peuvent être vus sur le haut de l'écran. Chaque onglet est nommé pour décrire les fonctions qu'il représente. Accédez à ces onglets alternatifs en appuyant sur **PAGES SELECT.** Sélectionnez avec les touches gauche et droite.

Encodeurs Rotatifs:



Le bas de la plupart des écrans contiennent 6 slots d'information qui sont toujours appariés avec les 6 encodeurs rotatifs situés directement sous chaque slots.
Les encodeurs matériels sont utilisés pour ajuster les paramètres affichés dans ces slots, et fonctionnent de la manière suivante:

1. Les paramètres affichés dans la moitié supérieure de chaque slot sont le plus souvent «en continu» les paramètres de ce type, et sont ajustés en faisant tourner le bouton correspondant situé directement au-dessous de la partie inférieure de l'écran.
• Par exemple, dans l'onglet ***home*** de l'écran HOME, le paramètre de gain de l'entrée sélectionnée (situé dans l'emplacement 1) est ajusté avec le premier encodeur.

2. Les paramètres affichés dans la moitié inférieure de chaque slot (tracée en gris foncé) sont le plus souvent des paramètres de style "on/off", et sont ajustés en appuyant sur l'encodeur pour l'utiliser comme un bouton.
• Par exemple, dans l'onglet ***home*** de l'écran HOME, le paramètre Link de l'entrée sélectionnée (situé dans le slot 1) est modifié en appuyant sur le premier encodeur.

3. Si un écran de données contient plus de 6 paramètres, une 2ème série d'encodeurs est mise à disposition. Accédez à la prochaine série de slots en appuyant sur la touche **LAYER du bas**. Appuyez sur la touche **LAYER du haut** pour revenir à l'ensemble initial des paramètres.

7.1.3 Méthodes de navigation

Voici un aperçu de la façon de naviguer dans les différents écrans de la console, onglets d'écran, et de l'ensemble des paramètres des encodeurs.

1. Appuyez sur n'importe quel bouton **VIEW** du panneau supérieur de la console pour passer à l'écran qui lui est lié.

2. Sinon, appuyez sur l'un des huit boutons matériels situés à la droite de l'écran pour passer à l'écran des huit autres domaines qui ne sont pas couverts par les boutons **VIEW**.

3. Sur un écran donné, appuyez sur **PAGES SELECT**, sélectionnez avec les touches gauche/droite pour naviguer parmi les onglets des divers écrans dans une catégorie.

4. Sur un écran donné, appuyez sur la touche **LAYER** haut / bas pour naviguer parmi les différents jeux de paramètres d'encodeurs situés en bas de chaque écran.

Écrans dédiés

Les huit écrans décrits dans la section suivante sont tous des écrans dédiés. Ils sont accessibles en appuyant sur l'un des huit boutons dédiés situés à la droite de l'écran lui-même. Ceci est une autre manière de faire qu'avec les boutons **VIEW** qui sont dans les différentes sections du panneau supérieur de la console.

7.2 Écran HOME

L'écran **HOME** contient un aperçu de haut niveau d'ajustement des canaux d'entrées ou de sorties sélectionnés, et offre divers réglages qui ne sont pas disponibles par le biais des boutons dédiés sur le panneau de commandes Tranches de voies:

1. L'écran **HOME** contient les onglets distincts suivants:

2. ***home***: trajet général du signal du canal d'entrée ou de sortie sélectionné.

3. ***config***: permet de sélectionner la source du signal, la destination pour le canal, la configuration du point d'insertion, et d'autres paramètres.

4. ***gate***: commande et affiche tous les réglages du noise-gate.

5. ***dyn***: commande et affiche tous les réglages du compresseur.

6. *eq*: contrôle et affiche la totalité de l'égaliseur de canal.

7. ***sends***: commande et affiche tous les réglages pour les canaux d'envoi.

8. ***main***: commande et affiche tous les réglages pour les sorties du canal sélectionné.

7.2.1 Écran HOME: onglet *home*

L'onglet ***home*** de l'écran **HOME** affiche le chemin général du signal du canal d'entrée ou de sortie sélectionné. Il affiche visuellement différents paramètres du canal, noise-gate, point d'insertion, égaliseur, dynamique, chemin de sortie, et les bus.

L'onglet ***home*** contient les paramètres suivants (divisé en deux pages) qui peuvent être ajusté à l'aide des six poussoirs encodeurs rotatifs.

Page 1

1. Ajustez le premier encodeur pour commander le gain d'entrée de la chaîne.

2. Appuyez sur le premier encodeur pour le linker avec le canal voisin.

3. Ajustez le deuxième encodeur pour régler le seuil (Threshold) du noise-gate du canal.

4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour activer ou désactiver le noise-gate du canal d'entrée / sortie.

5. Ajustez le troisième encodeur pour basculer le point d'insertion de la voie en pré-fader ou post-fader.

6. Appuyez sur le troisième encodeur pour activer ou désactiver l'insert du canal d'entrée / sortie.

7. Ajustez le quatrième encodeur pour basculer le compresseur du canal en pré-EQ ou

7.2.2 Écran HOME: onglet *config*

L'onglet ***config*** permet de sélectionner la source et la destination du signal pour le canal, la configuration du point d'insertion, et d'autres paramètres, ainsi que la configuration du retard du canal.

L'onglet de ***config*** contient les paramètres suivants qui peuvent être ajustés à l'aide des six boutons encodeurs rotatifs:

1. Ajustez le premier encodeur pour commander le gain d'entrée de la chaîne.

2. Appuyez sur le premier encodeur pour linker le canal avec le canal adjacent.

3. Ajustez le deuxième encodeur pour régler la fréquence de coupure du filtre coupe-bas du canal.

4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour enclencher ou couper le filtre coupe-bas du canal.

5. Ajustez le troisième encodeur pour faire défiler les sources possibles du canal.

6. Appuyez sur le troisième encodeur pour sélectionner la source actuellement sélectionnée et l'affecter au canal.

7. Ajustez le quatrième encodeur au régler la longueur de la ligne à retard numérique appliquée au canal. * Note: ce n'est pas un effet d'écho et l'affichage se fait simultanément en pieds, mètres et millisecondes

8. Appuyez sur le quatrième encodeur pour activer ou désactiver le délai du canal d'entrée ou de sortie.

9. Ajustez le cinquième encodeur pour basculer le compresseur du canal en pré-EQ ou post-EQ.

10. Appuyez sur le cinquième encodeur pour activer ou désactiver l'insertion du canal.

11. Ajustez le sixième encodeur pour défiler parmi les choix le trajet du signal d'insertion du signal.

12. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer ou désactiver le point d'insertion du canal.

7.2.3 Écran HOME: onglet *gate*

L'onglet ***gate*** affiche tous les aspects du noise-gate du canal et permet des contrôles en profondeur de la porte de bruit.
Le bouton dédié de la tranche d'entrée du panneau supérieur de la Gate permet le contrôle du seuil (Threshold) de la porte de bruit du canal d'entrée / sortie, l'onglet ***gate*** offre de nombreux contrôles supplémentaires. Cet onglet peut également être accessible directement en appuyant sur le bouton VIEW dans la section Gate du panneau supérieur.

L'onglet ***gate*** contient les paramètres suivants, répartis sur deux pages, qui peuvent être réglés à l'aide des six encodeurs rotatifs:
Page 1
1. Ajustez le 1er encodeur pour fixer le seuil (Threshold) de la gate.
2. Appuyez sur le 1er encodeur pour activer ou désactiver le noise-gate du canal.
3. Ajustez le 2me encodeur pour définir la plage d'action de la gate appliquée au canal.
4. Appuyez sur le 2me encodeur pour choisir entre Gate et Duck (atténuation de l'effet) du canal.
5. Ajustez le 3me encodeur pour régler le temps d'attaque de la gate.
6. Ajustez le 4me encodeur pour régler le temps de maintien (Hold) de la gate.
7. Ajustez le 5me encodeur pour régler le temps de relâchement (Release) de la gate.
Page 2
1. Le 1er et 2me encodeurs sont les mêmes que ceux de la page 1.
2. Ajustez le 4me encodeur pour régler la fréquence du filtre clé qui peut être utilisé pour déclencher le noise-gate.
3. Appuyez sur le 4me encodeur pour activer ou désactiver le filtre clé, ce qui permet d'utiliser une fréquence particulière pour commander la gate.
4. Ajustez le 5me encodeur pour régler l'inclinaison de la pente EQ utilisé dans le filtre à clé.
5. Appuyez sur le 5me encodeur pour envoyer le son du filtre clé dans le bus solo, permettant ainsi d'être suivi et évalué.
6. Ajustez le 6me encodeur pour sélectionner la source du filtre de clé propre à être utilisée. Choix comprennent "auto" (signal propre au canal) ainsi que toute autre d'entrée ou sortie de la console.
7. Appuyez sur le 6me encodeur pour assigner la source sélectionnée.

7.2.4 Écran HOME: onglet *dyn*

L'onglet ***dyn*** affiche tous les aspects du compresseur et permet un contrôle très profond de l'effet. Alors que les boutons dédiés au compresseur sur le panneau Tranche de console permettent de contrôler le seuil (Threshold) et le statut in/out , l'onglet compresseur offre beaucoup plus de contrôles. Cet onglet peut également être accessible directement en appuyant sur le bouton **VIEW** dans la section Dynamics du panneau supérieur.

L'onglet ***dyn*** contient les paramètres suivants qui peuvent être ajustés à l'aide des six boutons encodeurs rotatifs:

Page 1

1. Ajustez le premier encodeur pour régler le seuil d'entrée (Threshold) du compresseur.

2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver le compresseur.

3. Ajustez le deuxième encodeur pour régler le Ratio du compresseur.

4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour basculer entre compression et expansion.

5. Ajustez le troisième encodeur pour régler le temps d'attaque du compresseur.

6. Appuyez sur le troisième encodeur pour basculer le compresseur en mode RMS (root-mean-squared) ou en mode Peak.

7. Ajustez le quatrième encodeur pour régler le temps de maintien (Hold) du compresseur.
• Le temps de maintien (Hold) est un paramètre que l'on ne trouve pas souvent sur les unités commerciales, mais qui est très pratique. Si un compresseur est configuré pour utiliser une attaque et un release très rapide, une distorsion audible peut se produire, car le compresseur essaye de travailler sur des cycles de forme d'ondes individuelles du signal au lieu de son enveloppe dans son ensemble. Le paramètre "hold" permet de contourner ce problème en fournissant un court délai entre les deux. Ce retard empêche le compresseur de se libérer jusqu'à ce qu'un certain temps ne se soit écoulé.

8. Appuyez sur le quatrième encodeur pour basculer entre un mode linéaire et un mode logarithmique. Voici quelques-unes des brèves définitions de ces modes différents:
• PEAK: un compresseur à détection peak réagit instantanément au signal d'entrée. Tout en offrant un contrôle plus strict, les crêtes de détection pourraient donner des changements trop rapides dans la réduction de gain ou parfois même de la distorsion. Ce mode est très approprié pour le contrôle et la limitation des sources dynamique.
• RMS: dans ce mode, le compresseur applique une fonction de moyenne sur le signal d'entrée avant de régler un niveau inférieur au seuil. Cela permet une compression plus détendue qui est également plus étroitement liée à notre perception du niveau sonore. Les transitoires de dynamiques vives seront moins touchées dans ce mode. Ce mode est idéal pour contrôler les niveaux dans un mixage.
• LOG: Ce mode est utilisé dans de nombreux compresseurs très respectés et le résultat naturel des unités analogiques les plus récentes qui emploient le mode logarithmique de la constante de temps des résistances et des condensateurs. D'une part, le temps nécessaire pour compléter un événement de compression à tendance à rester le même si il y a une grande excursion du signal dynamique. En outre, puisque le taux maximal de changement de gain augmente avec l'excursion dynamique, le contenu harmonique résultant du fait de la compression a tendance à suivre le volume du programme de manière que on l'entende à l'oreille. Cela permet de masquer les effets de la compression et offre ainsi la solution la plus indulgente, être tolérant à différents les paramètres de timing. Cela en fait le meilleur choix pour une compression générale et globale de contrôle dynamique complexe d'un programme musical.
• LINEAIRE: dans ce mode, le taux de changement de gain est constant (tel que défini par les contrôles). Par conséquent, plus l'excursion de la dynamique du signal est forte, plus le compresseur pourra terminer un changement de gain. En outre, le temps total pour que le compresseur passe en attaque ou en déclin est proportionnel à la taille de l'excursion de gain, du contenu en harmoniques et les artefacts de compression ne semble pas réduire la teneur en fréquence. Ce type de compresseur est utile pour générer des effets sonores dynamiques, car le caractère sonore de la compression est beaucoup plus affecté par les paramètres de contrôle du temps que le matériel de type exponentiel.

9. Ajustez le cinquième encodeur permet de régler le temps de relâchement (Release) du compresseur.

10. Ajustez le sixième encodeur pour rattraper la perte de gain générée par le compresseur.

Page 2

1. Le 1er et 2me encodeurs sont les mêmes que ceux de la page 1.

2. Ajustez le troisième encodeur pour définir la pente du compresseur (Knee) en cinq réglages différents. Réglez cette option pour basculer entre un effet de compression avec de grandes résonances ou une plus grande transparence.

3. Appuyez sur le troisième encodeur pour insérer le compresseur avant ou après l'égaliseur ducanal.

4. Ajustez le quatrième encodeur pour régler la fréquence du filtre clé qui peut être utilisée pour déclencher le compresseur.

5. Appuyez sur le quatrième encodeur pour activer ou désactiver le filtre clé, ce qui permet à une fréquence particulière de commander le compresseur.

6. Ajustez le cinquième encodeur pour régler la pente de l'EQ utilisé dans le compresseur.

7. Appuyez sur le cinquième encodeur pour envoyer le son du filtre clé dans le bus solo, permettant ainsi d'être suivi et évalué.

8. Ajustez le 6me encodeur pour sélectionner la source du filtre de clé propre à être utilisée. Choix comprennent "auto" (signal propre au canal) ainsi que toute autre d'entrée ou sortie de la console.

9. Appuyez sur le 6me encodeur pour assigner la source sélectionnée.

7.2.5 Écran HOME: onglet *eq*

L'onglet ***eq*** affiche tous les aspects de l'égaliseur de canal et affiche également un graphique visuelle détaillé de la courbe de l'égalisateur. Cet onglet peut également être consulté directement en appuyant sur le bouton **VIEW** dans la section égaliseur panneau supérieur.

1. Si le canal sélectionné est une entrée, l'égaliseur de canal contient quatre bandes, avec différents aspects de chaque bande ajustés par les 6 encodeurs.

2. Si le canal sélectionné est un bus, l'égaliseur de canal contient six bandes, avec différents aspects de chaque bande ajustés par les 6 encodeurs.

3. Sur l'écran de l'égaliseur, les encodeurs sont toujours liées aux différents bandes d'égalisation, et la couche touches haut / bas est utilisée pour choisir l'une des quatre ou des six encodeurs à régler:
• Gain
• Fréquence
• Q (largeur de bande)
• Mode d'égalisation

Page 1 (Gain)
1. Ajustez le premier encodeur pour régler la fréquence du canal de filtre coupe-bas.

2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver le filtre coupe-bas.

3. Ajustez le deuxième encodeur pour régler le gain de la bande basse.

4. Ajustez le troisième encodeur pour régler le gain de la bande de bas-médiums.

5. Ajuste quatrième encodeur pour régler le gain de la bande haut-mediums.

6. Ajuster le cinquième encodeur pour régler le gain de la bande haute.

7. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer ou désactiver l'égalisation.

Page 2 (Fréquence)
1. Fonctionne comme ci-dessus, mais les encodeurs ajustent maintenant les fréquences pour les différentes bandes d'égalisation.

Page 3 (Q)
1. Fonctionne comme ci-dessus, mais les encodeurs ajustent maintenant le facteur Q (largeur de bande) pour les différentes bandes de l'égaliseur. Utilisez une pente étroite pour travailler avec une fréquence spécifique, ou utilisez une pente plus large pour changer la tonalité générale.

Page 4 (Mode)
1. Fonctionne comme ci-dessus, mais les encodeurs ajustent maintenant le mode de l'égaliseur pour chaque bande de l'égaliseur. Les choix incluent:
• Low Cut
• Low Shelf
• Egaliseur paramétrique
• VEQ
• High Shelf
• High Cut

7.2.6 Écran HOME: onglet *sends*

L'onglet ***sends*** affiche et contrôle tous les aspects de la chaîne d'envoi au seize bus. Par rapport aux boutons dédiés du haut de page SENDS, cet écran offre des fonctions supplémentaires telles que le mute et les vu-mètres des seize canaux simultanés. Cet onglet peut également être consulté directement par appuyant sur le bouton **VIEW** sur le panneau supérieur SENDS. L'onglet ***sends*** contient les paramètres suivants qui peuvent être ajustés à l'aide des six encodeurs rotatifs:

Page 1

1. Ajustez le premier encodeur pour régler le niveau du premier départ des 4 premiers sends.

2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver le premier sends.

3. Répétez l'opération avec les trois prochains encodeurs pour les trois autres premiers sends.

4. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner les deux départs suivants à contrôler, en les décalant par deux.

5. Appuyez sur le sixième encodeur pour sélectionner quatre départs suivants à contrôler, en les décalant par quatre.

Page 2

1. Ajustez le premier encodeur pour choisir où le signal des deux premiers départs est prélevé.
Les options incluent:
• Pré-EQ
• Post-EQ
• Pré-Fader
• Post-Fader
• Sous-groupe

2. Ajustez le troisième encodeur pour exécuter la même opération pour les deux autres départs.
3. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner les deux départs suivants à contrôler.
4. Appuyez sur le sixième encodeur pour sélectionner quatre départs suivants à contrôler.

7.2.7 Écran HOME: onglet *main*

L'onglet ***main*** affiche et contrôle tous les aspects des assignations de bus principales.

L'onglet ***main*** contient les paramètres suivants qui peuvent être ajustés à l'aide des six encodeurs rotatifs:

1. Ajustez le premier encodeur pour régler le panoramique du canal sélectionné au sein de la sortie stéréo principale.

2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver le canal sélectionné vers la sortie stéréo principale.

3. Ajustez le deuxième encodeur pour ajuster le niveau du canal actuellement sélectionné dans le bus mono (ou centre).

4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour activer ou désactiver le canal sélectionné vers la sortie mono (ou centre). Utilisez cette fonction au moment de concevoir un mixage LCR par opposition à mixage stéréo plus mono.

5. Appuyez sur le cinquième encodeur pour activer ou désactiver le canal sélectionné vers la sortie Solo.

6. Ajustez le sixième encodeur pour régler le niveau du fader du canal actuellement sélectionné.

7. Appuyez sur le sixième encodeur 6 pour activer ou désactiver le canal sélectionné.

7.3 Ecran METERS

L'écran affiche les différents groupes de vu-mètres et le niveau des signaux. Ceci est utile pour vérifier rapidement le niveau des canaux dans leur ensemble. Comme il n'y a pas de paramètres à régler pour cet affichage, les 6 encodeurs rotatifs ne fonctionnent pas.

L'écran de mesure comporte les onglets suivants:

1 ***channel***:

- Les 32 vu-mètres de niveau et des 32 niveaux de fader
- Les 32 vu-mètres de Gate
- Les 32 Vu-mètres de Compression

2. ***mix bus***:

- Les 16 vu-mètres, les 16 niveaux de fader et les 16 vu-mètres de compression pour le16 bus de sortie
- Les 6 vu-mètres, les 6 niveaux de fader et les 6 vu-mètres de compression pour les 6 sorties Matrix
- Les 3 vu-mètres, les 2 niveaux de fader et les 2 vu-mètres de compression pour le bus stéréo et le bus mono

3. ***aux/fx***:

- Les 6 vu-mètres des 6 départs auxiliaires
- Les 8 vu-mètres et les 8 niveaux de fader pour les 8 retours auxiliaires
- Les 8 vu-mètres et les 8 niveaux de fader pour les 8 retours d'effets stéréo

4. ***in/out***:

- Les 32 vu-mètres des 32 canaux d'entrée
- Les 6 vu-mètres des 6 départs auxiliaires
- Les 8 vu-mètres des 8 retours auxiliaires
- Les 2 vu-mètres des 2 sorties numériques AES/EBU
- Les 16 vu-mètres des 16 sorties analogiques du panneau arrière
- Les 16 vu-mètres des sorties P16 Ultranet

7.4 Écran ROUTING

L'écran de routage est l'endroit où tous le correctif signal se fait, ce qui vous permet d'acheminer des trajets de signaux internes et à des physiques d'entrée/sortie situés sur panneau arrière de la console.

L'écran de routage contient les onglets distincts suivants:

1. home: permet le brassage des entrées physiques vers les 32 canaux d'entrée de la console.

2. analog out: permet le brassage des signaux internes de la console vers les16 sorties du panneau arrière.

3. aux out: permet le brassage des signaux internes de la console vers les 6 sorties auxiliaires TRS ¼ " ou RCA du panneau arrière.

4. p16 out: permet le brassage des signaux internes pour les 16 sorties P16 ultranet.

5. card out: permet le brassage des signaux internes pour les 32 sorties de la Carte XUF.

6. aes50-a: permet le brassage des signaux internes pour les 48 sorties AES50-A du panneau arrière.

7. aes50-b: permet le brassage des signaux internes pour les 48 sorties AES50-B du panneau arrière.

Aucun des onglets de l'écran de ROUTING ne contient de niveau de fonction secondaire.
Lorsque le ROUTING est enclenché, les touches LAYER haut / bas ne servent pas.

7.4.1 Écran ROUTING: onglet *home*

L'onglet ***home*** de l'écran ROUTING permet à l'utilisateur de patcher physiquement les signaux de la console au panneau arrière des entrées.

Par défaut, la console est réglée sur les 32 entrées analogiques respectives du panneau arrière.

Cependant, l'onglet ***home*** de l'écran de ROUTING peut être utilisé pour changer cette affectation par défaut et croiser les différentes entrées physiques aux différentes entrées des canaux, par banques de 8 canaux à la fois. Cela permet à l'utilisateur de créer un mise en page personnalisée des entrées des canaux qui diffère de l'ordre dans lequel les sources sont branché sur le panneau arrière, et c'est plus facile que de re-patcher physiquement les câbles audio.

Pour attribuer différentes entrées aux canaux d'entrée de la console, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur rotatif pour sélectionner les 8 entrées audio qui alimentent les 8 premiers canaux d'entrée de la console. Quand on tourne l'encodeur, l'entrée actuellement sélectionnée est mise en surbrillance dans la liste verticale de choix.

2. Lorsque le choix des 8 canaux source est sélectionné, enfoncez le premier encodeur pour connecter la sélection aux 8 canaux d'entrée. La source sélectionnée alimente maintenant les canaux d'entrée 1-8 de la console.

3. Le choix d'entrées qui peuvent être assignées comprennent:

- Local 1-8
- Local 9-16
- Local 17-24
- Local 25-32
- AES50-A 1-8
- AES50-A 9-16
- AES50-A 17-24
- AES50-A 25-32
- AES50-A 33-40
- AES50-A 41-48
- AES50-B 1-8
- AES50-B 9-16
- AES50-B 17-24
- AES50-B 25-32
- AES50-B 33-40
- AES50-B 41-48
- Carte 1-8
- Carte 9-16
- Carte 17-24
- Carte 25-32

4. Pour attribuer une source de 8 canaux pour les autres canaux d'entrée de la console (9-16, 17-24, 25-32, et Aux In 1-4), il suffit de répéter le processus ci-dessus, à l'aide des quatre autres encodeurs rotatifs sur le même écran.

7.4.2 Écran ROUTING: onglet *analog out*

L'onglet ***analog out*** de l'écran ROUTING permet à l'utilisateur de patcher différents trajets de signaux internes aux sorties analogiques XLR 16 qui sont situés sur le panneau arrière.

La console X32 permet de nombreux types de chemins de signaux de sortie. Cet écran, où les voies de sortie sont affectées aux sorties réelles physique du panneau arrière, permet de modifier le trajet du signal de leur destination finale (tels que les haut-parleurs de sonorisation pour le public ou les moniteurs de scène).

Pour attribuer les différentes voies de sortie aux sorties XLR du panneau arrière, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur pour sélectionner la première des 16 sorties analogiques du panneau arrière ou vous souhaitez attribuer le trajet de signal de sortie.
2. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner la catégorie de sortie. Ces catégories sont les suivantes:
   - Off
   - Main (LRC)
   - Mix Bus
   - Matrix
   - Direct Out
   - Monitor
3. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner un chemin de sortie particulier, comprenant:
   - Off
   - Main L
   - Main R
   - Main M/C
   - Chacun des 16 Mix Bus
   - Chacun des 6 Matrix
   - Chacun des 32 Direct Out
   - Chacun des 8 Direct Out Aux
   - Chacun des 8 Direct Out FX
   - Monitor L
   - Monitor R
   - Talkback
4. Appuyez sur le quatrième encodeur pour l'achèvement du processus.

5. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner le point de prise du signal pour la cession de sortie. Ceci permet de déterminer où le chemin du signal audio de la source est interceptés quand il est envoyé à la sortie physique du panneau arrière. Les points de prise du signal disponible comprennent:
   - Pré EQ (soit directement l'entrée)
   - Post EQ
   - Pré Fader
   - Post Fader
6. Appuyez sur le cinquième encodeur pour affecter le point de signal sélectionné.

7. Ajustez le sixième encodeur pour régler la quantité de retard numérique appliquée au chemin de sortie vers la sortie physique du panneau arrière. Quand la quantité de retard est modifiée, le temps de retard est affiché dans trois unités différentes de mesure: pieds, mètres et millisecondes.

8. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer ou désactiver le retard. L'étiquette "delay" s'éclaire lorsque le retard est introduit dans le trajet du signal.

CONSEIL:
L'application d'un délai à un signal de sortie se fait généralement lorsque la console est utilisée dans un système de sonorisation multidiffusion. En règle générale, l'alignement temporel est très important dans les grandes salles, parce que quand des groupes de haut-parleurs sont placés à de

2. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner:
    - Insert
    - Main (LRC)
    - Mix Bus
    - Matrix
    - Direct Out
    - Monitor

3. Réglez le quatrième encodeur pour sélectionner le chemin de signal spécifique qui alimentera la sortie physique. Les choix incluent:
    - Insert
    - Main L
    - Main R
    - Main C/M
    - Chacun des 16 Mix Bus
    - Chacun des 6 Matrix
    - Chacun des 32 Direct Out
    - Chacun des 8 Direct Out Aux
    - Chacun des 8 Direct Out FX
    - Monitor L
    - Monitor R
    - Talkback

4. Appuyez sur le quatrième encodeur pour l'achèvement du processus.
5. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner le point de prise de signal pour la cession de sortie. Les choix incluent:
    - Pré EQ (soit directement l'entrée)
    - Post EQ
    - Pré Fader
    - Post Fader

6. Appuyez sur le quatrième encodeur pour l'achèvement du processus.

7.4.4 Écran ROUTING: onglet *p16 out*

L'onglet ***P16 out*** de l'écran de ROUTING permet à l'utilisateur d'acheminer divers signaux de la console à la sortie Ultranet P16 du panneau arrière. La sortie Ultranet permet d'envoyer 16 canaux audio, sous forme numérique, à différents accessoires tels que les boîtes de distribution personnelles monitor P16.

L'onglet ***P16 out*** de l'écran de ROUTING permet de configurer la sortie P16 pour transporter le Main Mix LR, mais aussi divers signaux audio provenant d'un bus de mixage, comme un mix de batterie stéréo, un clavier stéréo, des guitares, une basse, les chants, etc. Sur scène il sera alors libre pour chaque musicien de gérer son propre mix personnel, le tout livré à partir de la console façade avec un seul câble Ethernet.

Pour sélectionner les signaux audio qui sont envoyés vers le bus P16, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur pour sélectionner l'un des 16 canaux du bus P16
2. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner une catégorie de source audio à envoyer au canal actuellement sélectionné du P16. Ces catégories sont les suivantes:
    - OFF
    - Main LRC
    - Mix Bus
    - Matrix
    - Direct Out
    - Monitor

3. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner le signal spécifique qui alimente la sortie P16 actuellement sélectionné. Les choix incluent:
    - Off
    - Main L
    - Main R
    - Main C/M
    - Chacun des 16 Mix Bus
    - Chacun des 6 Matrix
    - Chacun des 32 Direct Out
    - Chacun des 8 Direct Out Aux
    - Chacun des 8 Direct Out FX
    - Monitor L
    - Monitor R
    - Talkback

4. Appuyez sur le quatrième encodeur pour l'achèvement du processus.
5. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner le point de prise de signal pour l'assignation de sortie.
Cela détermine où dans le chemin du signal audio de la source est récupéré pour l'envoyer à la sortie P16. Les points disponibles des signaux comprennent:
    - Pré EQ (soit directement l'entrée)
    - Post EQ
    - Pré Fader
    - Post Fader

6. Appuyez sur le quatrième encodeur pour l'achèvement du processus.

7.4.5 Écran ROUTING: onglet *card out*

L'onglet ***card out*** de l'ecran ROUTING permet à l'utilisateur de patcher des chemins de signaux à différentes entrées et sorties physiques de la carte XUF. Le trajet du signal XUF offre 32 canaux d'entrées et 32 canaux de sorties. Les entrées de la carte XUF peuvent être utilisées pour d'autres sources que celles des deux couches de faders d'entrée, par banques de 8.
Pour affecter un chemin de sortie de la carte XUF, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur pour sélectionner le chemin de sortie où envoyer les 8 premières sorties de la carte. Les choix incluent:
   - Local 1-8
   - Local 9-16
   - Local 17-24
   - Local 25-32
   - AES50-A 1-8
   - AES50-A 9-16
   - AES50-A 17-24
   - AES50-A 25-32
   - AES50-A 33-40
   - AES50-A 41-48
   - AES50-B 1-8
   - AES50-B 9-16
   - AES50-B 17-24
   - AES50-B 25-32
   - AES50-B 33-40
   - AES50-B 41-48
   - Carte 1-8
   - Carte 9-16
   - Carte 17-24
   - Carte 25-32
   - Out 1-8
   - Out 9-16
   - P16 1-8
   - P16 16-09
   - Aux 1-6/Mon
2. Appuyez sur le premier encodeur pour l'achèvement du processus.
3. Répétez le processus avec les encodeurs 2, 3 et 4 pour sélectionner des chemins de sortie des 24 autres canaux de sorties de la carte.

7.4.6 Écran ROUTING: onglet *aes50-a* et *aes50-b*

Les onglets ***aes50-a*** **et** ***aes50-b*** de l'ecran ROUTING permettent à l'utilisateur de patcher divers chemins de sortie pour les signaux de sortie des deux connecteurs AES50. Ces connecteurs AES50 peuvent alimenter d'autres appareils équipés en AES50 comme un boîtier de scène numérique S16 ou un enregistreur multipiste autonome.
La console contient deux connecteurs séparés AES50, un «A» et un "B". Ces deux connecteurs permettent une augmentation du niveau de flexibilité dans mise en réseau de la console avec divers équipements de base AES50.
Chacun des deux écrans AES50 contient les mêmes ensembles de paramètres. Pour attribuer différentes voies de signal aux connecteurs AES50 de la console à l'AES50, procédez comme suit:

1. Ajustez le premier encodeur pour sélectionner le trajet du signal qui sera envoyé au les 8 premiers canaux de la connexion AES50 A. Les choix incluent:
   - Local 1-8
   - Local 9-16
   - Local 17-24
   - Local 25-32
   - AES50-A 1-8
   - AES50-A 9-16
   - AES50-A 17-24
   - AES50-A 25-32
   - AES50-A 33-40
   - AES50-A 41-48
   - AES50-B 1-8
   - AES50-B 9-16
   - AES50-B 17-24
   - AES50-B 25-32
   - AES50-B 33-40
   - AES50-B 41-48
   - Carte 1-8
   - Carte 9-16
   - Carte 17-24
   - Carte 25-32
   - Out 1-8
   - Out 9-16
   - P16 1-8
   - P16 9.16
   - Aux 1-6/Mon
2. Appuyez sur le premier encodeur pour l'achèvement du processus.
3. Répétez le processus avec les encodeurs 2, 3, 4, 5 et 6 pour sélectionner des chemins de sortie des 48 autres canaux de sorties AES50.
4. L'onglet AES50-B fonctionne exactement le même que le AES50-A, mais au lieu d'envoyer les sources sélectionnées de la console vers la sortie du AES50-A ils seront envoyés vers la sortie du AES50-B.

7.5 Écran SETUP

L'écran SETUP propose différents réglages généraux, pour des fonctions de haut niveau de la console tels que les ajustements d'affichage, le taux d'échantillonnage et la synchronisation, les paramètres de l'utilisateur et la configuration réseau.
L'écran de configuration contient les onglets distincts suivants:

1. ***global***: cet écran offre des réglages pour différentes préférences générales de la façon dont la console fonctionne.
2. ***config***: cet écran offre des réglages pour les taux d'échantillonnage et la synchronisation, ainsi que la configuration des paramètres de haut niveau pour le trajet du signal des bus.
3. ***remote***: cet écran propose différents contrôles pour la mise en place de la console en tant que surface de contrôle pour logiciels DAW d'enregistrement sur un ordinateur connecté.
4. ***network***: cet écran propose différents contrôles pour fixer la console à un réseau Ethernet standard.
5. ***scribble strip***: cet écran offre des commandes pour divers aspects des groupes de DCA de la console.
6. ***preamps***: cet écran permet de régler le gain des préamplis et leur alimentation 48V.
7. ***card :*** cet écran permet de configurer la carte UFX

Aucun des onglets de l'écran de SETUP ne contient un niveau secondaire de fonctions de l'encodeur.
Lorsque le SETUP est enclenché, les touches LAYER haut / bas ne servent pas.

7.5.1 **Écran SETUP** onglet ***global*:**

L'onglet ***global*** de l'écran SETUP permet à l'utilisateur d'ajuster les diverses commandes générales de la console, comme le contraste et la luminosité de l'écran, le mode panoramique utilisée par les canaux, les langues du texte et plus encore.

1. Pour effectuer des réglages dans l'écran ***global***, effectuez les étapes suivantes:
2. Ajustez le premier encodeur pour sélectionner les différents messages pop-up et les différentes préférences.
3. Appuyez sur le premier encodeur pour changer le réglage actuel.
4. Ajustez le deuxième encodeur pour sélectionner les préférences des modes link des canaux de la console.
5. Appuyez sur le deuxième encodeur pour changer le réglage actuel.
6. Ajustez le troisième encodeur pour régler le mode panoramique de la console, ce qui affecte la façon dont canal panoramique est effectué dans le champ stéréo. Les deux choix sont les suivants:
   - LR + Mono: c'est le mode par défaut de la console. Dans ce mode, les canaux peuvent être déplacés entre les sorties de mixage gauche et droite, mais aussi assignés au bus de mixage mono séparé. Dans ce mode, le Centre/Bus mono n'est pas affecté par le réglage de panoramique.
   - LCR: est le mode ou le signal varie au centre selon la position du panoramique. Ce comportement est visible par les faders sur l'écran HOME de l'onglet ***main***, un comportement qui est plus intuitif que sur d'autres consoles. Notez que dans ce mode, la définition de changements mono depuis la mise en place n'est plus mono, mais plutôt une configuration composée de gauche-centre-droit.
7. Ajustez le quatrième codeur pour régler la luminosité des LED de la console, dans une gamme de 1-100.
8. Ajustez le cinquième codeur pour régler la luminosité de l'écran principal, dans une gamme de 1-100.
9. Ajuster le sixième codeur pour régler la luminosité des écrans LCD individuels (affichage du canal) au-dessus de chaque entrée et sortie de canal, dans une gamme de 1-100.

7.5.2 Écran SETUP; onglet *config*:

L'onglet ***config*** de l'écran SETUP permet de régler divers paramètres liés à l'audio, tels que la fréquence d'échantillonnage de la console et l'utilisation d'horloge numérique interne ou externe. Il offre aussi des choix de paramètres généraux pour les bus.
Pour régler les différents paramètres de l'onglet de SETUP, effectuez les étapes suivantes:

1. Appuyez sur le premier encodeur pour initialiser la console à son état d'usine.
   - Une fenêtre de confirmation apparaît. Utilisez PAGE SELECT, avec la touche gauche d'annuler l'opération, ou sur la touche droite pour confirmer l'opération et initialiser la console.
2. La version actuelle du firmware de la console est affichée dans la première colonne de l'écran principal couleur.
   - Si une mise à jour firmware est disponible pour la console, l'utilisateur doit simplement télécharger le fichier du nouveau firmware à la racine d'une clé USB, connectez la clé USB à la console, puis redémarrez.
   La console verra le fichier du firmware et une mise à jour sera faite automatiquement lors du redémarrage.
3. Ajuster le deuxième codeur pour sélectionner le taux d'échantillonnage numérique de la console.
   Les choix incluent:
   - 48 kHz
   - 44,1 kHz
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour assigner la fréquence d'échantillonnage actuellement sélectionné.
   Astuce: Notez que la fréquence d'échantillonnage de la console sera la même fréquence d'échantillonnage que pour l'enregistrement ou la lecture audio stéréo de l'enregistreur USB, celle de la sortie AES / EBU. Ainsi, il est souvent avantageux de choisir une fréquence d'échantillonnage adaptée au système qui sera utilisé par la suite. Si le contenu du programme en cours d'enregistrement est de l'audio pour de la vidéo, alors il vaut toujours mieux fixer un taux d'échantillonnage de 48 kHz. Cela permettra d'assurer un enregistrement audio compatible avec le format des enregistrements DVD. Si le contenu du programme en cours d'enregistrement est de l'audio qui est destiné à un enregistrement CD, il vaut toujours mieux fixer un taux d'échantillonnage de 44.1 kHz. Cela permettra d'assurer que tout le son enregistré sera compatible avec le taux d'échantillonnage des enregistrements CD du commerce.

5 Ajuster le troisième encodeur pour définir l'horloge qui synchronisera la console.
Les choix pour le signal d'horloge comprennent:
- Horloge interne
- Horloge externe du port AES50-A
- Horloge externe du port AES50-B
- Horloge de la carte XUF

Notez que les graphiques en haut de l'écran affichent toujours une LED verte lorsque la console a atteint bon "verrouillage numérique", soit de sa propre interne d'horloge ou d'une horloge externe valide.

6. Appuyez sur le quatrième bouton pour régler la date et l'heure de la console.
7. Ajustez le quatrième encodeur pour définir la valeur de la date et de l'heure de la console.
8. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner la pré-configuration des Bus de sorties. Ce réglage permet les combinaisons de:
   - Pré-fader, sortie variable auxiliaire envoie
   - Post-Fader, sortie variable auxiliaire envoie
   - Sorties-Fixes des sous-groupes
9. Les choix incluent:
   - 8 départs pré-fader, 8 départs post-fader et aucun des sous-groupes
   - 8 départs pré-fader, 4 départs post-fader et 4 sous-groupes
   - 6 départs pré-fader, 4 départs post-fader et 6 sous-groupes
   - 4 départs pré-fader, 4 départs post-fader et 8 sous-groupes
   - 10 départs pré-fader, 6 départs post-fader et aucun sous-groupes
10. Appuyez sur le cinquième codeur pour attribuer la configuration actuellement sélectionnée.

Quand la configuration est sélectionnée, une indication visuelle sur le côté droit de l'écran change pour afficher la configuration actuellement sélectionnée.

7.5.3 Écran SETUP: onglet *remote*:

L'onglet ***remote*** de l'écran SETUP permet de configurer de la console en tant que surface de contrôle pour un logiciel DAW sur un ordinateur connecté. Avec ses faders motorisés, la console peut agir comme un excellent contrôleur pour différents logiciels DAW, ce qui permet à l'utilisateur de procéder à des ajustements de niveau rapidement et facilement sans utiliser de souris.
Pour régler les différents paramètres à distance, effectuez les étapes suivantes:

1. Appuyez sur le premier encodeur pour actionner la couche de console **remote**. Les divers commutateurs de la console, tels que les faders, permettent de contrôler le logiciel DAW de l'ordinateur au lieu des voies audio de la console.
2. Ajustez le deuxième encodeur pour sélectionner le protocole de surface de contrôle spécifique utilisé, en jonction avec le logiciel DAW. Les choix incluent:
   - Mackie Control: utilisez ce protocole pour contrôler n'importe quel logiciel DAW qui est compatible avec une surface de contrôle Mackie.
   - HUI: utilisez ce protocole pour contrôler n'importe quel logiciel compatible DAW avec une surface de contrôle HUI, tel que Pro Tools.
   - Midi CC: ?
3. Appuyez sur le deuxième encodeur pour confirmer le choix du protocole de contrôle actuellement sélectionné.
4. Ajustez le cinquième encodeur pour choisir l'interface Midi utilisée: soit la console soit la carte UFX
5. Appuyez sur le cinquième encodeur pour confirmer le choix contrôleur Midi actuellement sélectionné.
6. Ajustez le sixième encodeur pour régler diverses opérations MIDI basées sur la console. Les choix incluent:
   - MIDI In/Out: active ou désactive l'entrée et la sortie MIDI de la console.
   - Card MIDI: permet la transmission MIDI via la carte XUF.
   - USB In/Out: bascule le ports USB de la console.
   - RTP (protocole de transport en temps réel): Cette bouton on/off de la console a la capacité d'interfaçage avec un système basé sur Ethernet MIDI.
   - Enable MIDI scène recall: active le rappel de scène MIDI. Ce bouton marche/arrêt reçoit les messages Midi pour modifier les scènes de la console. Cela peut être utile si vous voulez vous assurer que toutes les connections MIDI branchées ne peuvent pas interférer avec la console.

7.5.4 Écran SETUP: onglet *network*:

L'onglet ***network*** de l'écran SETUP contient les paramètres utilisés lors de la connexion de la console à un réseau Ethernet standard. L'utilisateur peut définir des paramètres tels qu'une adresse IP fixe ou ayant été attribuée, ainsi que les paramètres de masque de sous-réseau et ceux de la passerelle.
Pour définir l'adresse réseau de la console, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajuster le premier encodeur pour sélectionner le champ de réseau spécifique à adapter. Les choix incluent:
   - Adresse IP
   - Masque de sous réseau
   - Passerelle
2. Réglez les encodeurs 2, 3, 4 et 5 pour régler les 4 champs numériques du domaine de réseau sélectionné.

7.5.5 Écran SETUP: onglet *scribble strip*:

L'onglet ***scribble strip*** de l'écran SETUP permet de régler les petits écran de couleur LCD des voies de la console.

1. Ajustez le premier encodeur pour sélectionner le canal que vous souhaitez modifier.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour confirmer le choix.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour définir la couleur du canal sélectionné actuellement.
4. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner l'icône graphique. Une grande variété de clip-art est disponible pour représenter diverses sources d'entrées ou de sorties.
5. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner un nom dans une liste de noms communs prédéfinis.
6. Appuyez sur le quatrième encodeur pour affecter le texte en surbrillance prédéfinie.
7. Appuyez sur le cinquième encodeur pour pouvoir entrer un texte personnalisé. Une nouvelle fenêtre apparait pour pouvoir saisir les informations.

Écran SETUP: onglet *preamps*:

Cet écran permet de régler le gain des préamplis et leur alimentation 48V. Aussi bien ceux de la console que ceux des boitiers de scène S16 distants.

Écran SETUP: onglet *card* :

Cet écran permet de configurer la carte UFX.

7.6 Écran LIBRARY
L'écran LIBRARY permet le chargement et la sauvegarde des réglages couramment utilisés pour l'entrée des canaux, les processeurs d'effets, et les scénarios de routage. L'écran de bibliothèques contient les onglets distincts suivants:

1. ***channel***: cet onglet permet à l'utilisateur de charger et de sauvegarder fréquemment la configuration des canaux.
2. ***effets***: cet onglet permet à l'utilisateur de charger et de sauvegarder des presets d'effets couramment utilisés.
3. ***routing***: cet onglet permet à l'utilisateur de charger et d'enregistrer les routings qu'ils ont étés mis en place.

7.6.1 Écran LIBRARY: onglet *channel*
L'onglet ***channel*** de l'écran LIBRARY vous permet de charger et de sauvegarder fréquemment la configuration du canal utilisée. Par exemple, une fois que vous avez trouvé une combinaison d'égalisation et de compression qui fonctionne bien pour un chanteur, vous pouvez l'enregistrer en tant que préréglage pour une utilisation ultérieure.
Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***channel***, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur pour naviguer parmi les éléments spécifiques du canal d'entrée pouvant être rappelés lors du chargement d'un préréglage de canal d'entrée.
   Les choix incluent:
   - Préamplificateur
   - Configuration
   - Gate
   - Compresseur
   - Egaliseur
   - Sends
2. Appuyez sur le premier encodeur pour que l'élément sélectionné soit on ou off dans le la liste.
3. Ajuster le deuxième encodeur pour choisir parmi la liste de préréglages de canaux d'entrée.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour charger le preset actuellement sélectionné et de le rendre actif sur le canal en cours de sélection de la console.
5. Ajuster le troisième encodeur pour choisir un emplacement dans la liste ou la sauvegarde du canal actuellement sélectionné se fera.
6. Appuyez sur le troisième encodeur pour sauvegarder l'état du canal sélectionné à emplacement sélectionné actuellement.
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pour supprimer le préréglage mis en surbrillance.
8. Appuyez sur le cinquième codeur pour importer un preset prédéfini à partir d'une clé USB.
9. Appuyez sur le sixième encodeur pour exporter le préréglage actuellement sélectionné sur une clé USB.

7.6.2 Écran LIBRARY: onglet *effects*:
L'onglet ***effects*** de l'écran LIBRARY vous permet de charger et de sauvegarder des presets pour les différents processeurs d'effets internes. Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***effects***, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur pour naviguer parmi les éléments spécifiques des 8 effets à charger ou sauvegarder.
   - Lorsque vous naviguez parmi les emplacements de memoire des 8 effets, l'effet chargé s'affiche sur l'écran à la fois comme un nom et comme une icône.
2. Pour enregistrer, charger, importer ou exporter des presets suivez la même procédure que dans l'onglet ***channel***

7.6.3 Écran LIBRARY: onglet *routing*:
L'onglet ***routing*** de l'écran LIBRARY vous permet de charger et de sauvegarder des presets de routings qu'ils ont étés mis en place. Cela peut être utile pour rappeler un scénario de routage spécifique qui se répète régulièrement, comme lors de l'utilisation de la console pour un concert hebdomadaire.
Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***routing***, procédez comme suit:

1. Ajuster le premier encodeur pour naviguer parmi les éléments spécifiques du routage pouvant être rappelés lors du chargement d'un préréglage. Les choix incluent:
   - Channel Inputs
   - Analog Out
   - Aux Out
   - P16 Out
   - Card Out
   - AES50 Out
2. Appuyez sur le premier encodeur pour que l'élément sélectionné soit on ou off dans le la liste.
3. Pour enregistrer, charger, importer ou exporter des presets suivez la même procédure que dans l'onglet ***channel***

7.7 Ecran EFFECTS
L'écran de contrôle des différents aspects des huit processeurs d'effets internes. Sur cet écran, l'utilisateur peut sélectionner certains types d'effets, configurer leurs voies d'entrée et de sortie, surveiller leurs niveaux et d'ajuster les différents paramètres des effets.
L'écran d'accueil contient les onglets distincts suivants:

1. ***home***: l'écran ***home*** donne un aperçu général de l'ensemble des huit processeurs d'effets, affiche si l'effet a été inséré, ainsi que l'affichage d'entrée / sortie pour chaque effet et les niveaux des signaux d'E / S.
2. ***Fx 1 à 8***: Ces huit écrans affichent toutes les données pertinentes de chacun des huit processeurs d'effets, ce qui permet à l'utilisateur de choisir un effet spécifique, configurer son chemin E / S, de surveiller ses niveaux et d'ajuster tous les paramètres pour l'effet sélectionné.

7.7.1 Ecran EFFECTS: onglet *home*
L'onglet ***home*** de l'écran EFFECTS fournit un aperçu général de l'ensemble des huit processeurs d'effet, donnant à l'utilisateur en un seul coup d'œil la rétroaction sur les effets qu'ils ont attribué au rack, la source et la destination de la console pour chaque processeur, et les niveaux d'entrée / sortie pour chaque processeur.
Pour effectuer des réglages sur l'onglet ***home*** de l'écran EFFECTS, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajuster le sixième encodeur pour choisir l'effet à modifier
2. Ajuster le premier encodeur pour sélectionner la première source d'entrée du bloc d'effet choisi.

Le choix d'acheminement du signal comprend:

- Insert
- Bus de 1 à 16

2. Appuyez sur le premier encodeur pour assigner la source d'entrée actuellement sélectionnée.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour sélectionner la deuxième source d'entrée du bloc d'effet choisi.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour assigner la source d'entrée actuellement sélectionnée.
5. Appuyez sur le troisième et quatrième encodeur pour muter l'effet.
6. Ajustez le cinquième encodeur pour choisir le type d'effet à utiliser.
7. Répéter ses actions pour chacun des huit effets.

ASTUCE: pour configurer une entrée mono sur un effet stéréo, réglez l'entrée des sources sur la même voie de signal.

Voici la liste des effets disponibles dans la version 1 du firmware

1. Hall Reverb	14. Rotary Speaker	27. Dual Enhancer
2. Plate Reverb	15. Tremolo/Panner	28. Stereo Enhancer
3. Vintage Reverb	16. Delay & Chamber	29. Dual Exciter
4. Vintage Room	17. Chorus & Chamber	30. Stereo Exciter
5. Ambience	18. Flanger & Chamber	31. Stereo Imager
6. Gated Reverb	19. Delay & Chorus	32. Dual Guitar Amp
7. Reverse Reverb	20. Delay & Flanger	33. Stereo Guitar Amp
8. Stereo Delay	21. Dual Graphic EQ	34. Dual Tube Stage
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	

7.7.2 Ecran EFFECTS: onglet *fx1*:

L'onglet ***fx1***de l'écran EFFECTS vous permet de modifier tous les paramètres de processeur d'effet N° 1. Afin de mieux simuler l'aspect et la convivialité des processeurs externes qui ne sont plus nécessaires avec une console numérique, les écrans individuels des processeurs d'effets montrent une représentation graphique du processeur d'effet simulé. Cela permet une plus grande facilité d'utilisation pour l'utilisateur.

Pour effectuer les réglages sur l'onglet ***fx1***, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez les six encodeurs rotatifs pour modifier les différents paramètres de l'effet.
2. Utilisez la touche LAYER haut / bas pour passer les encodeurs rotatifs à un second ensemble de paramètres si l'effet à plus de six réglable.
3. Lorsque le processeur d'effet a été édité à votre guise, appuyez le sixième encodeur pour revenir à l'onglet ***home***.
4. Voir le chapitre Descriptions FX (à partir de la page 20) pour tous les détails sur les paramètres.

ASTUCE: Pour les effets EQ graphique, appuyez sur le premier encodeur pour mettre en œuvre l'EQ graphique sur les 8 faders de DCA. Cela vous permet de booster-couper les différentes bandes de correcteur avec la 8 faders de sortie de la console (les bandes de fréquences concernées EQ s'affichent sur les écrans à cristaux liquides du canal).

7.8 Écran MUTE GRP

L'écran de **MUTE GRP** permet l'attribution et le contrôle rapide des 6 groupes de mutes. Il offre deux fonctions distinctes:

1. Il coupe l'écran actif pendant le processus d'attribution des canaux. Cela garantit qu'aucuns des canaux ne soit accidentellement mis en sourdine pendant le processus d'affectation pendant d'une performance live.
2. Il offre une interface supplémentaire pour couper/enclencher le son dans les groupes de mutes avec les touches dédiées au bas de la console. Lorsqu'il est activé, l'écran **MUTE GRP** ne couvre que la partie inférieure de l'affichage principal, permettant à la partie supérieure de l'écran de continuer d'afficher son contenu habituel.

Pour attribuer des canaux à l'un des 6 groupes de mutes, effectuez les étapes suivantes:

1. Appuyez sur le bouton **MUTE GRP** pour basculer l'affichage principal pour voir les groupes de mutes.
2. Appuyez et maintenez enfoncé le bouton **MUTE GRP** désiré (1-6) sur la l'angle à droite de la partie inférieure de la console.
3. Tout en maintenant enfoncé le bouton de **MUTE GRP**, appuyez sur les touches de sélection d'entrée ou de toute sortie de canal pour les affecter au groupe de mute.
4. Lorsque vous avez attribué tous les canaux souhaités pour le groupe de mutes, relâchez le bouton **MUTE GRP**. Les boutons mute individuels des canaux reprennent leur fonction normale.

Pour utiliser l'écran **MUTE GRP** afin d'activer / désactiver les groupes de mutes, effectuez les étapes suivantes:

1. Appuyez sur l'un des six encodeurs pour couper le groupe correspondant, et donc couper tous les canaux qui sont affectés à ce groupe de mute.
2. Appuyez sur l'encodeur d'un groupe qui est actuellement mis en mute pour "enlever le mute" du groupe de mutes.
3. Lorsque vous avez terminé de travailler avec les groupes de mute, appuyez sur le bouton **MUTE GRP**

7.9 Ecran UTILITY

L'écran UTILITY est un écran supplémentaire conçu pour fonctionner en jonction avec les autres écrans qui doivent être bien en vue à un moment donné. L'écran UTILITY n'est jamais vu par lui-même, il existe toujours dans le cadre d'un autre écran.

Pour renforcer ce point, lorsque le bouton l'écran UTILITY est enfoncé, il s'allume en même temps qu'un autre bouton à côté de l'écran, vous montrant ce qui écran, il fournit des utilitaires supplémentaires. Pour la plupart des écrans, appuyer sur le bouton UTILITY agit simplement comme un raccourci vers une page qui ne peut être appelée autrement. Dans quelques cas, la page UTILITY fournit des fonctions utilitaires supplémentaires que l'on ne voit pas nulle part ailleurs.

Le bouton UTILITY fonctionne de la manière suivante avec les autres écrans la console:
Écran HOME:

1. ***home***: amène l'utilisateur directement à l'onglet preset de l'écran LIBRARY.
2. ***config***: amène l'utilisateur directement à l'onglet preset de l'écran LIBRARY.
3. Pour toutes les autres pages: il amène l'utilisateur directement à l'onglet ptreset de l'écran LIBRARY.

Ecran USB: amène l'utilisateur directement au dossier "sélectionnez" onglet de l'écran USB.

Ecrans Monitors et Talkback: Il n'y a pas des fonctions utilitaires pour l'un des les différentes pages de l'écran du moniteur.

Pages de Scènes: fournit une interface pour copier, coller, charger et l'enregistrer différentes scènes dans la liste des scènes. Régler et appuyez sur les six encodeurs rotatifs aux remplir ces fonctions.

Ecran personnalisé: il n'y a pas des fonctions UTILITY pour l'une des différentes pages du l'écran personnalisé.

Écran mètres: il n'y a pas des fonctions UTILITY pour l'une des différentes pages du l'écran de mètres.

Routage de l'écran: amène l'utilisateur directement à l'onglet ***routing*** de l'écran LIBRARY.

Configuration de l'écran: Il n'y a pas des fonctions UTILITY pour l'une des différentes pages du écran de configuration.

Screen Library: Il n'y a pas des fonctions UTILITY pour l'une des différentes pages du l'écran de la bibliothèque.

Effets d'écran: amène l'utilisateur directement à l'onglet *EFFECTS* de l'écran LIBRARY.

Ecrans de base VIEW
Les écrans décrits dans les sections suivantes sont toutes **VIEW** de bases.
Ils sont parcourus pour en appuyant sur le bouton **VIEW** dans les différentes sections du panneau supérieur de la console.

7.10 Ecran MONITOR
L'écran MONITOR est sélectionné en appuyant sur le bouton **VIEW** de la partie supérieure du panneau de section de monitoring, ainsi que le bouton **VIEW** de la partie talkback du panneau en haut de page.
L'écran contrôle différents aspects du bus Solo de la console, les sorties monitoring de contrôle et la section talkback.
L'écran du moniteur / talkback contient les onglets distincts suivants:
l'onglet ***monitor***: cet écran contrôle les options individuelles diverses, le retard placé dans les enceintes et les sources de la sortie Control Room.
l'onglet ***talkback A***: cet écran contrôle les ajustements divers pour le chemin talkback A de la console.
l'onglet ***talkback B***: cet écran contrôle les ajustements divers pour le chemin talkback B de la console.
l'onglet ***oscillator***: cet écran propose différents contrôles de l'oscillateur de bord et comment il est acheminé à travers la console.

7.10.1 Ecran MONITOR: onglet *monitor*:
L'onglet ***monitor*** gère les diverses options de la liées au bus solo, ainsi comme les sorties de la console pour la salle de commande. Ces options comprennent divers paramètres solo, retard de haut-parleur et la sélection des sources pour le contrôle sortie de chambre.

Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***monitor***, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajuster le premier encodeur pour modifier le gain du signal de contrôle. Cet étage numérique de gain intervient sur le contrôle de niveau préliminaire, avant le panneau en haut de page analogique contrôle basé sur le niveau du moniteur. Le dispositif d'affichage au-dessus de l'encodeur montre la valeur de gain actuellement mis en dB.
    - Un compteur de niveau multi-segment est affiché sur l'écran couleur pour permettre le réglage de gain correct du signal du moniteur.
2. Ajuster le deuxième encodeur pour défiler les différentes méthodes solo la disposition de la console lorsque le son est envoyé sur le bus individuel.
   Les options disponibles incluent:
    - Exclusif (la dernière): dans ce mode, appuyer sur un autre bouton solo désengage le solo précédent.
    -

7.10.2 Ecran MONITOR: onglet *talback a* *ou* *talkback b*:

Les onglets talkback a et ***talkback b*** offrent divers rajustements pour les chemins de micros d'ordre de la console, comme destination du signal d'intercom et plus.

Pour régler les différents paramètres des onglets talkback a et ***talkback b***, effectuez les étapes suivantes:

1. L'écran affiche un vu-mètre multi-segments montrant la puissance du signal du signal d'intercom comme il a été défini. Il affiche également un vu-mètre de réduction de gain multisegment, montrant à l'utilisateur le niveau de compression qui a été appliquée automatiquement au signal d'intercom pour maintenir son niveau, même au destinataire.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour permettre au circuit de microphone talkback interne / externe de transmettre le signal audio.
3. Appuyez sur le deuxième en codeur permet de basculer le circuit de talkback interne vers le connecteur de microphone externe.
4. Ajustez le troisième encodeur pour régler le gain de l'intercom. Il s'agit d'une l'étage de gain supplémentaire qui fait suite à l'étage de gain initial défini par le panneau supérieur Talk bouton Level.
5. Appuyez sur le troisième encodeur pour activer / désactiver la fonction "auto-dim". Cette fonction est utile dans un studio. Elle atténuera automatiquement le son des monitoring lorsque le circuit de talkback est actif. Cela empêche à une boucle de rétroaction de se produire entre le microphone talkback et les moniteurs de proximité du studio.
6. Ajuster le quatrième encodeur permet de faire défiler les différentes destinations du talkback, qui comprennent:
   - Bus 1-16
   - Bus LR
   - Bus Centre / BusMono
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pouractiver le talkback vers n'importe quelle destination où il est actuellement sélectionné. Des destinations Talkback multiples peuvent être sélectionnées, permettant au signal talkback pour atteindre de nombreuses destinations en même temps.
8. Appuyez sur le cinquième encodeur pour basculer entre verrouillage maintenu et non maintenu des boutons dédiés au talkback sur le haut du panneau.
9. Ajuster le sixième encodeur pour régler la luminosité de la lampe qui est relié au connecteur du panneau supérieur de la console.
10. Appuyez sur le sixième encodeur pour allumer ou éteindre lampe.

Toutes les commandes pour onglet ***talkback b*** correspondent aux réglages décrits ci-dessus, mais se rapportent au chemin du signal talkback B.

7.10.3 Ecran MONITOR: onglet *oscillator*:

L'onglet ***oscillator*** offre des commandes pour l'oscillateur à bord de la console, un outil très pratique qui peut être utilisé pour la mise en place de systèmes de sonorisation et de tester différents flux du signal chemins sans la nécessité d'une source d'alimentation en temps réel d'un microphone. Ces paramètres incluent le type d'oscillateur, la fréquence, le volume et les destinations de routage.

Pour régler les différents paramètres de l'onglet oscillateur, effectuez les étapes suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur pour régler le niveau de l'oscillateur à bord.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver l'oscillateur à bord.
   - L'écran couleur affiche un vu-mètre multi-segments qui montrent le niveau actuel de l'oscillateur.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour régler la fréquence du premier oscillateur de bord.
4. Ajustez le troisième encodeur pour réglez la fréquence du second oscillateur de bord.
5. Appuyez sur le troisième encodeur pour alterner entre les 2 oscillateurs embarqués.
6. Ajuster le quatrième encodeur pour sélectionner le type d'oscillateur à utiliser.

   Les choix incluent:
   - Onde sinusoïdale
   - Pink Noise
   - Bruit blanc
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pour engager le type d'oscillateur sélectionné.
8. Ajuster le sixième encodeur 6 pour choisir une destination à l'oscillateur à bord.

   Les choix incluent:
   - Bus Mix 1-16
   - Main L
   - Main R
   - Main L + R
   - Main Centre / Mono
   - Matrix 1-6
9. Appuyez sur le sixième encodeur pour confirmer le choix.

7.11 Écran USB

L'écran de contrôle USB gère différents aspects de la console pour la lecture ou l'enregistrement de fichiers audio, ce qui permet à l'utilisateur d'enregistrer de l'audio stéréo sur une clé USB, ainsi que la lecture des fichiers audio depuis cette clé insérée la console.
L'écran USB contient les onglets distincts suivants:
home: cet écran donne un aperçu général de l'enregistrement et la lecture par interface USB.
config: cet écran permet de configurer les différents paramètres associés avec l'enregistrement et le lecteur USB, tels que les chemins audio, dossiers de disques, etc.

7.11.1 Écran USB: onglet *home*:

L'écran de l'onglet ***home*** USB fournit un aperçu général du processus d'enregistrement et de lecture pour les fichiers audio se trouvant sur la clé USB. Il offre un ensemble de base de commandes de transport, ainsi que de mesure et une liste de fichiers disponibles pour la lecture.
Pour régler les différents paramètres de l'onglet de l'écran ***home*** USB, effectuez les étapes suivantes:

1. Appuyez sur le premier encodeur pour arrêter la lecture du fichier audio.
2. Appuyez sur le deuxième encodeur pour lire le fichier audio actuellement chargé.
3. Appuyez sur le troisième encodeur pour rembobiner le son.
4. Appuyez sur le quatrième encodeur pour avancer rapidement le son.
5. Appuyez sur le cinquième encodeur pour enregistrer de l'audio sur la clé USB.
6. Tournez le sixième encodeur pour sélectionner une piste audio à lire à partir de la clé USB.
7. Appuyez sur le sixième encodeur pour lancer la lecture du fichier audio sélectionné. Une liste des fichiers audio est affichée sur le côté droit de l'écran. Lorsque la piste en cours de chargement se termine la lecture, la piste suivante dans la liste sera lue à la suite. Cela permet un assortiment de pistes audio sur la clé USB à lire dans certain ordre et de l'utiliser comme «musique de fond" pendant une pause entre deux sets.

L'onglet ***home*** de l'écran USB contient aussi les affichages suivants utiles:

- Affichage d'un vu-mètre stéréo pour vérifier le niveau d'enregistrement.
- Affichage d'un vu-mètre stéréo pour vérifier le niveau de lecture.
- Une liste de titres disponibles sur la clé USB connectée.

7.11.2 Écran USB: *config*:

L'onglet ***config*** permet de paramétrer tous les aspects de l'enregistreur stéréo. Dans cet écran, on peut sélectionner des chemins audio pour alimenter l'enregistreur et réglez le niveau de audio entrant.

Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***config*** de l'écran USB, effectuez la étapes suivantes:

1. Appuyez sur le premier encodeur pour sélectionner un dossier de sauvegarde des fichiers audio à enregistrér.
    - Une fenêtre pop-up apparaît, affichant tous les dossiers disponibles sur le lecteur.
    - Tournez d'abord le premier encodeur pour sélectionner un dossier disponible.
    - Appuyez sur le premier encodeur pour sélectionner le dossier en surbrillance.
    - Appuyez sur le deuxième encodeur pour sélectionner dossier et revenir à la interface principale.
2. Ajustez le deuxième encodeur pour ajuster le réglage canal stéréo d'entré choisi pour l'enregistrement. Un dispositif de mesure d'entrée stéréo sur le côté gauche de l' écran affiche le niveau d'entrée actuel.
3. Appuyez sur le deuxième encodeur pour sélectionner entrée gauche ou droite de l'enregistreur stéréo pour configuration supplémentaire.
4. Tournez le troisième encodeur pour sélectionner la catégorie d'entrée pour alimenter le canal sélectionné de l'enregistreur stéréo.
   Les choix incluent:
    - Main (LRC)
    - Bus Mix
    - Matrix
    - Direct Out
    - Monitor
5. Tournez quatrième encodeur pour sélectionner la source de signal spécifique pour alimenter le canal actuellement sélectionné sur l'enregistreur stéréo.
   Les choix incluent:
    - L
    - R
    - C / M
    - Chacune des 16 sorties bus MIX
    - Chacune des 6 sorties de la matrice
    - Chacune des 32 sorties directes
    - Sorties directes AUX 1-8• Chacune de ces sorties FX Direct
    - Monitor L
    - Monitor R
    - Talkback
6. Tournez le cinquième encodeur pour sélectionner le chemin pour la prise du signal où l'audio est prélevé.
   Les choix incluent:
    - Pré EQ
    - Post EQ
    - Pré-Fader
    - Post-Fader7
7. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer ou arrêter le Playback Mode.

• Lorsque le Playback Mode est sur Single, le transport s'arrête après la lecture le fichier audio sélectionné. Ceci est utile pour des situations comme déclenchement des signaux sonores ou des effets sonores dans une mise en scène théâtrale.

• Lorsque le Playback Mode est sur Folder, le transport continuera à jouer tous les fichiers audio résidant dans le dossier actuellement sélectionné, un par un. Ceci est utile pour la lecture de plusieurs chansons lors d'une pause dans la principale ensemble, permettant à la clé USB comme une source de "pause musique".

Cette fonction ne fonctionne pas sur ma console.

7.12 Ecran ASSIGN

Cet écran permet de configurer à l'utilisateur de gérer les encodeurs rotatifs assignables et les huit boutons assignables. Utiliser cet écran, l'opérateur de la console d'attribuer 3 séries (A, B et C) de 12 contrôles personnalisés qui seront disponible à tout moment.

L'écran d'assignation contient les onglets distincts suivants:
home: cet écran donne un aperçu général des 12 boutons assignables pour les trois ensembles de commande en même temps.
set A : cet écran permet l'affectation des différents paramètres de la console aux 12 contrôles personnalisés de la première série.
set B: fonctionne comme décrit ci-dessus, mais pour les contrôles personnalisés de la deuxième série.
set B: fonctionne comme décrit ci-dessus, mais pour les contrôles personnalisés de la troisième série.

7.12.1 Ecran ASSIGN : onglet *home*
L'onglet ***home*** de l'écran ASSIGN donne un aperçu visuel des 12 boutons assignables pour les trois ensembles de commande en même temps.
L'onglet ***home*** offre un retour visuel des contrôles qui ont été affectés aux trois séries de contrôles personnalisés, sans avoir la banque des trois ensembles une-par-une ou s'appuyant sur la syntaxe abrégée représenté sur la mesure de contrôle dédié écrans LCD.
Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***home***, effectuez les étapes suivantes:
1. Tournez les encodeurs 1 à 5 pour déplacer le à l'écran le choix des encodeurs assignables et les boutons dans les séries A, B, et C. Les contrôles sélectionnés avec chacun des quatre encodeurs sont mis en évidence avec un contour orange.
2. Touchez l'un des 5 encodeurs pour passer à l'écran d'édition d'un contrôle spécifique qui a été mis en évidence sur l'écran de l'onglet d'origine.

7.12.2 Ecran ASSIGN: onglet *set A :*
L'onglet ***set A*** permet de cartographier des paramètres de la console spécifiques aux 4 encodeurs rotatifs assignables et aux 8 boutons assignables. Dans cet écran l'utilisateur peut mapper les paramètres exacts qui sont les plus utiles pour eux des contrôles désirés, dans l'ordre souhaité.
Pour régler les différents paramètres sur l'onglet ***set A***, effectuez les étapes suivantes:
1. Ajuster le premier encodeur pour sélectionner la couleur utilisée pour les écrans LCD au sein de cette couche.
2. Ajuster le deuxième encodeur pour sélectionner laquelle des 12 commandes assignables vat être modifiée dans l'ensemble A
3. Ajuster le troisième encodeur pour choisir une catégorie de paramètres. Les choix sont:
   - Not assigned
   - Fader
   - Panorama
   - Sends
   - Dynamics
   - FX Params
   - Midi
   - Remote
4. Appuyez sur le troisième encodeur pour confirmer le choix sélectionné.
5. Ajuster le quatrième encodeur pour faire défiler la liste des paramètres qui peuvent être mappés sur le contrôleur actuellement sélectionné.
6. Appuyez sur le quatrième encodeur pour confirmer le choix sélectionné.

Les onglets ***set B*** et ***set C*** fonctionnent comme décrit ci-dessus, mais permettent de configurer l'ensemble B et C.

7.13 Écran SCENES
Cet écran permet de configurer des scènes pour les sauvegarder et les rappeler dans une mémoire différentes de la console. Le total recall de la console (y compris le gain paramètres des préamplis micro à contrôle numérique) est l'un des plus puissants des aspects de la console.
L'écran SCENES contient les onglets distincts suivants:
home: cet écran contient une vue d'ensemble des scènes contenues dans la console, avec leurs noms personnalisés et quels paramètres sont inclus dans chaque scène.
MIDI: cet écran permet à la console d'associer différentes scènes avec entrante et sortants, les messages MIDI qui permet des changements de scènes de la console pour contrôler ou être contrôlée par un équipement MIDI externe.
param safe: ceci configure l'écran qui sont paramètres de la console et sont pas enregistré / activé avec les scènes de la console.
chan safe: ceci configure l'écran quels canaux de la console ne sont et ne sont pas changé lorsqu'un changement de scène se produit console.

7.13.1 Écran SCENES: onglet *home*:
L'onglet ***home*** montre un aperçu général des scènes qui ont été configurés dans la console, avec leurs noms personnalisés et les paramètres qui sont inclus dans chaque scène.
Pour un réglage où les scènes sont utilisés abondamment et sont très critiques (par exemple, une performance de théâtre), il est bon de quitter cet écran afin que l'opérateur de la console puisse être complètement sûr, à tout moment, quelle scène de la console réside actuellement sur scène et ce qui va arriver quand le bouton "Go" sera appuyé.

Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***home***, effectuez les étapes suivantes:

1. Tournez le premier encodeur pour faire défiler les scènes disponibles dans la liste qui est affichée sur le côté gauche de l'écran couleur.
2. Appuyez sur le premier encodeur ou **GO** pour que la scène actuellement sélectionnée dans la liste mette la console dans l'état où elle se trouvait lorsque cette scène a été enregistrée.
3. Tournez le deuxième encodeur pour sélectionner une scè

7.13.3 Écran SCENES: onglet *param safe*:
L'onglet ***param safe*** de l'écran SCENES configure les paramètres de la console qui sont ou ne sont pas enregistrés avec les scènes de la console. Ceci est très utile lorsque l'opérateur dispose de certains paramètres qu'ils souhaitent ne pas modifier dans le contrôle et ne voudrais jamais avoir à les changer au cours d'un changement de scène, par exemple, le micro gains antérieurs sur les canaux d'entrée.
Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***param safe***, effectuez les étapes suivantes:

1. Tournez l'un des 4 premiers encodeurs pour naviguer entre les cases de l'écran couleur qui représentent des secteurs différents de la console qui peuvent être isolées à partir les changements de scène.
2. Appuyez sur l'un des 4 premiers encodeurs pour confirmer la sélection. Dans chacune des quatre colonnes plusieurs zones peuvent être sélectionnées ensemble.

Les domaines suivants de la console qui peuvent être isolés dans les changements de scène sont divisé en 4 colonnes sur l'écran couleur:

Colonne 1: canaux d'entrées
- Préamp (HA)
- Config
- EQ
- Gate & Comp
- Insert
- Groups
- Fader, Pan
- Mute

Colonne 2: canaux d'entrées
- Mix Sends 1 à 16

Colonne 3: Mix Buses
- Mtx Sends
- Config
- EQ
- Comp
- Insert
- Groups
- Fader, Pan
- Mute

Colonne 4: Console
- Configuration
- Solo
- Routing
- Out Patch

7.13.4 Écran SCENES: onglet *chan safe*:
L'onglet ***chan safe*** de l'écran SCENES configure quels canaux de la console sont et ne sont pas modifiés lors d'un changement de la console scène se produit. Ceci permet à l'utilisateur de protéger de certaines chaînes en constante évolution au cours d'un changement de scène, leur donner autant de contrôle que possible pour les principales sources audio.
Par exemple, dans un contexte de théâtre, l'opérateur de la console peut-avoir seulement le droit de régler d'égalisation, les compressions et les volumes de canal pour la voix de l'acteur principal, et ne souhaite pas les altérer lorsque les changements de scènes modifient des paramètres différents.

Pour régler les différents paramètres sur l'onglet ***chan safe***, effectuez les étapes suivantes:

1. Tournez l'une des 6 encodeurs pour naviguer entre les cases à cocher de l'écran, qui représentent les divers groupes de canaux qui peuvent être isolées à partir des changements de scène.
2. Appuyez sur l'une des 6 encodeurs pour sélectionner les zones de la console qui ont été mises en évidence par les encodeurs. Dans chacune des 6 colonnes, plusieurs zones peuvent être sélectionnées en même temps.

Les domaines suivants de la console peuvent être isolés à partir des changements de scène, et sont divisée en six colonnes sur l'écran:

Colonne 1: Channels
- Ch 1-16

Colonne 2: Channels
- Ch 17-32

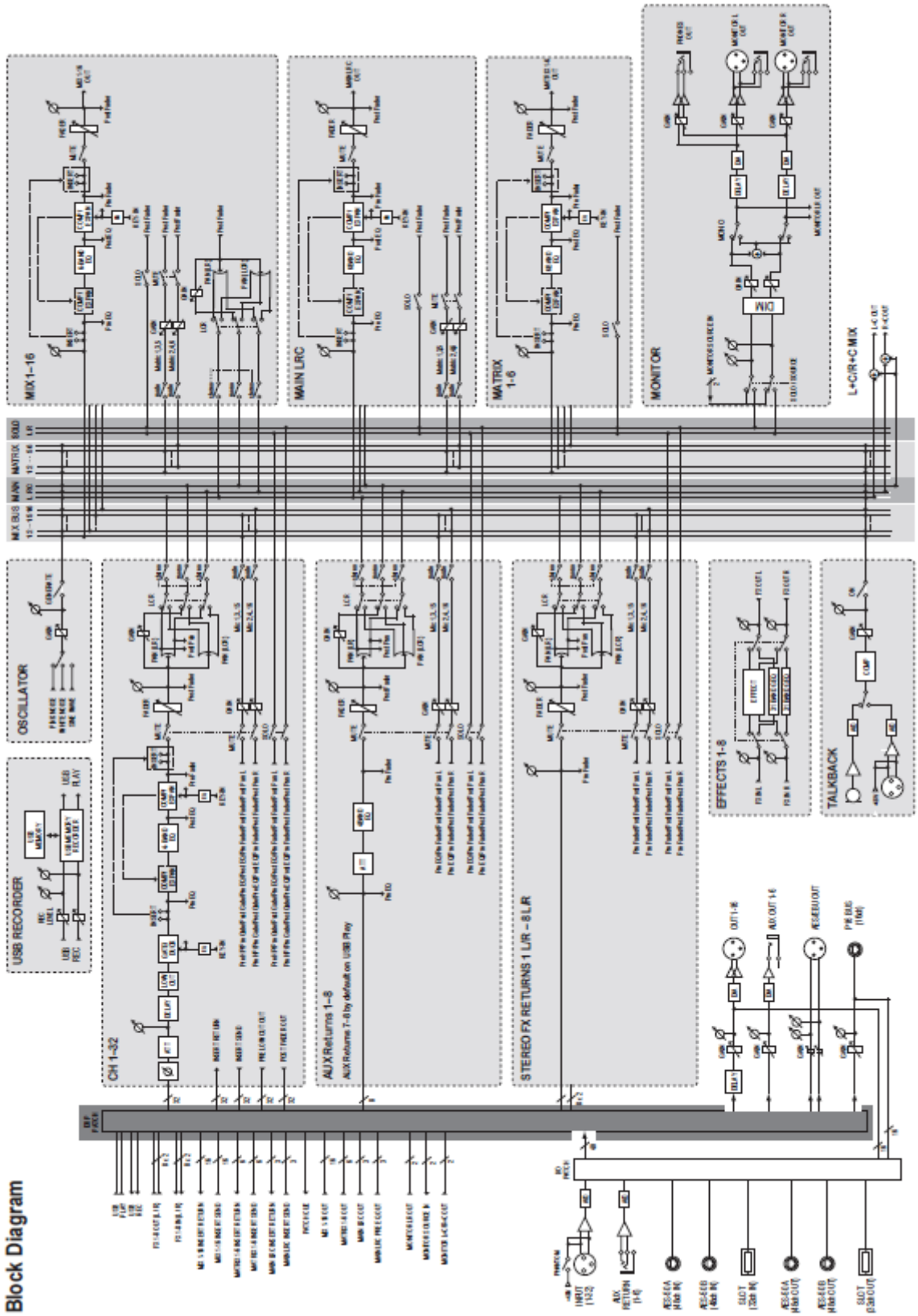
Colonne 3: returns
- Aux 1-8
- FX 1L à 4R

Colonne 4: Buses
- MIX 1-16

Colonne 5: Main/Matrix/Groups
- Mtx 1-6
- Left/Right
- Center/Mono
- DCA Group1-8
- 1L de retour d'effet à travers 4R

Colonne 6: Effects Slots
- FX 1-8

Block Diagram



8. Specifications

Processing	
Number of input processing channels	32 input channels, 8 aux channels, 8 fx return channels
Number of mix buses with full processing	16 aux buses, 6 matrices, main LRC
Signal processing	40-bit floating point
A/D-D/A conversion	24-bit @ 44.1 / 48 kHz, 114 dB dynamic range
I/O latency (console input to output)	< 1 ms
Network latency (stagebox in > console > stagebox out)	< 2 ms
Connectors	
XLR inputs, programmable mic preamp, designed by MIDAS	32
Talkback mic input, XLR	1
RCA inputs/outputs	2/2
XLR outputs	16
Monitoring outputs XLR / ¼" TRS balanced	2/2
Aux inputs/outputs, ¼" TRS balanced	6/6
Phones outputs, ¼" TRS	2
Digital AES/EBU output, XLR	1
AES50 ports, Supermac	2
Expansion card	32 channel audio input/output, various standards
P-16 connector, Ultranet (no power supplied)	1
MIDI inputs / outputs	1/1
USB Type A, top panel, for audio and data export/import	1
USB Type B, rear panel, for remote control	1
Ethernet, RJ45, rear panel, for remote control	1
Input/Output Characteristics	
Frequency range, @ 48 kHz sample rate, 0 dB to -1 dB	10 Hz - 22 kHz
THD + noise, 20 dB gain, 0 dBu out	0.008% (0.006% A-weighted)
Dynamic range (typical)	104 dB
Cross talk rejection @ 1 kHz	100 dB
Nominal input level	+21 dBu
Input impedance XLR, unbal. / bal.	5 kΩ / 10 kΩ
Input impedance TRS jack, unbal. / bal.	20 kΩ / 40 kΩ
Non clip maximum input level, XLR	+23 dBu
Non clip maximum input level, TRS	+16 dBu
Output level, XLR, nom./max.	+4 dBu / +21 dBu
Output level, TRS, nom./max.	+4 dBu / +16 dBu
Output impedance, XLR, unbal. / bal.	75 Ω / 75 Ω
Output impedance, TRS, unbal. / bal.	150 Ω / 300 Ω
Residual noise level, XLR and TRS	-83 dBu (-85 dBu A-weighted)
Equivalent input noise level, XLR (input shorted)	-128 dBu
CMRR, XLR, @ 20 dB gain (typical)	70 dB
CMRR, XLR, @ 40 dB gain	80 dB
Display	
Main screen	800 x 480, 262k color TFT
Channel LCD screen	128 x 64, LCD with RGB color backlight
Power	
Switch-mode power supply	Autorange 100-240 V (50/60 Hz)
Power consumption	120 W
Physical	
Dimensions	35.4 x 20.8 x 7.9" / 900 x 528 x 200 mm
Weight	45.4 lbs / 20.6 kg

FEDERAL COMMUNICATIONS
COMMISSION DE CONFORMITÉ
INFORMATION
Nom de la partie responsable: MUSIQUE Services Group Inc États-Unis
Adresse: 18912 North Creek Parkway,
Suite 200 Bothell, WA 98011,
USA
Téléphone / fax: Téléphone: +1 425 672 0816
Fax: +1 425 673 7647
X32 DIGITAL MIXER
conforme à la réglementation de la FCC comme mentionné dans le paragraphe suivant:
Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites de Classe B pour un
dispositif numérique, conformément à la partie 15 de la réglementation FCC. Ces limites sont conçues
pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans un environnement résidentiel
installation. Cet équipement génère, utilise et peut émettre des fréquences radio
l'énergie et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut causer des
interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'existe aucune garantie que
interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des
interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé
en mettant l'équipement hors et sous tension, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'
en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes:
• Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
• Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
• Connecter l'équipement à une prise située sur un circuit différent de celui sur lequel le
récepteur est connecté.
• Consulter le revendeur ou un technicien radio / télévision qualifié pour obtenir de l'aide.
Cet appareil est conforme à la Partie 15 de la réglementation FCC. Son utilisation est soumise à l'
aux deux conditions suivantes:
(1) cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences nuisibles, et
(2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences qui peuvent
provoquer un fonctionnement indésirable.
Informations importantes:
Les changements ou les modifications apportés à l'équipement qui n'est pas expressément approuvé par MUSIC Group
peut annuler le droit de l'utilisateur à utiliser l'équipement.
Annuler les modifications