Manuel



M32

Console numérique pour Live et Studio avec 40 canaux d'entrée,
32 préamplificateurs de microphone MIDAS et 25 bus **de mixage**

Table des matières

Avertissements de sécurité....10
Précautions générales....10
Pouvoir....10
Manipulation de l'équipement....11
Installation....11
Emplacement....11
Connexions audio....11
Précautions relatives aux décharges électrostatiques (décharges électrostatiques)....12
Interférences radiofréquences : dispositif de classe A....12
Équipement de sécurité....12
Équipement en option....12
Accessoires spéciaux....12
Introduction....12
(1) REM - Bouton de télécommande DAW....13
Boutons de sélection de calque (2) ENTRÉES 1-16 / INPUTS 17-32....13
Contrôles de bande de canaux individuels....14
(5) Bouton SEL....14
(6) Compteur de canal....14
(8) Bande griffonnée....14
(10) Fader....14
(1) FADER FLIP - BOUTON SEND ON FADER....14
Lors de la préparation d'un mixage de moniteur pour un musicien spécifié....14
Lors de la vérification ou de la modification de l'emplacement d'envoi d'un signal d'entrée sélectionné 14
Boutons de sélection de calque (2) GROUP DCA 1-8....14
(3) BUS 1-8 / 9-16....15
Contrôles de bande de canal individuels....15
(6) Bouton SEL....15
(8) Compteur de canal....15
(11) Bande griffonnée....15
(5) Fader....15
(7) COMP....15
(9) Bouton CLR SOLO....15
(11) Bande griffonnée....15
(5) Fader....15
1.3 Configuration/Préampli....16
(1) Commande rotative GAIN....16
(2) Affichage LED....16

EN

(3) Commande rotative DE FRÉQUENCE....16
(4) 48 V....16
(6) COUPE BASSE....16
(7) VUE....16
1.4 Porte....17
(1) Commande rotative THRESHOLD....17
(2) Affichage LED....17
(4) VUE....17
1.5 Dynamique....17
(1) Commande rotative THRESHOLD....17
(2) Affichage LED....17
(4) VUE....17
1.6 Égaliseur....18
(1) Bouton de sélection et affichage MODE....18
HSHV....18
VEQ....18
PEQ....18
LSHV....18
LCUT....18
(2) Commande rotative WIDTH....18
(3) Commande rotative DE FRÉQUENCE....18
(7) Fréquences de bande individuelles ÉLEVÉES....18
SALUT MID....18
LO MID....18
BAS....18
HAUTE 2....18
FAIBLE 2....18
(4) Commande rotative GAIN....18
(6) VUE....18
1.7 Envois d'autobus....19
(1) Commandes rotatives 1-4....19
(2) Sélectionnez les boutons 1-4, 5-8, 9-12 et 13-16....19
(3) VUE....19
1.8 Autobus principal....19
(2) PAN/BAL Rotatif....19
(3) MONO....19
(5) VUE....19
(2) ACCÈS....19
Opération....20
1.10 Affichage principal (résumé)....20

(1) ÉCRAN D'AFFICHAGE 20
(2) COMPTEURS MAIN/SOLO 20
(3) BOUTONS DE SÉLECTION D'ÉCRAN 20
DOMICILE 20
MÈTRES 21
ROUTAGE 21
COUP MONTÉ 21
BIBLIOTHÈQUE 21
EFFETS 21
GRP MUET 21
UTILITÉ 22
(4) ENCODEURS PUSH 22
(5) COMMANDES DE NAVIGATION HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE 22
(1) Contrôle rotatif MONITOR LEVEL 22
(2) TÉLÉPHONES LEVEL Contrôle rotatif 22
(4) DIM 23
(5) VUE 23
Opération 23
1.12 Retour en arrière 24
(1) Port EXT MIC 24
(3) /(4) PARLER A / B 24
(5) VUE 24
Onglet Talkback d'opération 24
Onglet oscillateur 25
1.13 Afficher le contrôle 25
DOMICILE 25
Utilité 26
SCÈNES 26
Utilité 26
EXTRAITS 27
Utilité 27
PARAMÈTRE SAFE 27
Colonne 1 : Canaux d'entrée 27
Colonne 3 : Autobus mixtes 27
Colonne 4 : Console 27
COFFRE-FORT DE CANAL 27
Colonne 1 : Canaux 28
Colonne 3 : Autobus 28
Colonne 5 : Principal / Matrice / Groupes 28
MIDI 28

Commandes rotatives 1-4 29
Écrans LCD 29
Boutons 5-12 29
VUE 29
DOMICILE 29
ENSEMBLE A, B & C 29
2. Affichage principal 30
2.1 Affichage principal - Section supérieure 30
2.1.1 Accueil 30
domicile 31
Page 1 31
Page 2 31
config 31
Page 1 32
Page 2 32
Dyn 33
Page 1 33
Page 2 34
Eq 34
Page 1 (Gain) 34
Page 2 (Fréquence) 34
Page 3 (Largeur) 34
Page 4 (Mode) 34
Envoie 35
Page 1 35
Page 2 35
principal 35
2.2 Mètres 36
bus de mixage 36
Rta 36
RTA Source 36
Priorité solo 36
Pré / Post 36
Gagner 36
Superposition d'égaliseur 37
RTA sur la vue EQ du canal 37
RTA sur la vue EQ graphique 37
2.3 Routage 37
sur 1-16 38
sortie auxiliaire 39

p16 sortie 39
sortie de carte 40
sortie xlr 41
2.4 Configuration 41
global 42
config 42
lointain 43
réseau 44
bande griffonnée 44
Préamplis 45
carte 45
2.5 Bibliothèque 45
canal 45
Effets 46
routage 46
2.6 Effets 46
domicile 46
fx1-8 47
2.7 Groupe muet 48
2.8 Utilité 48
Écran d'accueil 48
Écran ROUTAGE 48
Écran SETUP 48
Écran EFFETS 48
Écran ENREGISTREUR 48
Afficher l'écran CONTROL 49
2.9 Effets internes 49
Réverbération de salle 49
Ambiance 49
Réverbération de plaque riche 49
Réverbération de la chambre 50
Réverbération de chambre 50
Réverbération de plaque 50
Réverbération vintage 50
Chambre Vintage 51
Réverbération fermée 51
Réverbération inversée 51
Retard stéréo 52
Triple délai 52
Retard rythmique 52

EN

Chœur stéréo....52
Flanger stéréo....53
Phaseur stéréo....53
Dimension-C....53
Filtre d'humeur....53
Haut-parleur rotatif....54
Trémolo / Panner....54
Sous-octaver....54
Retard + Chambre....54
Chœur + Chambre....55
Flanger + Chambre....55
Retard + Chorus....55
Délai de modulation....56
TrueQ stéréo....56
Concepteur de vagues....58
Limiteur de précision....58
Combinateur stéréo / Double combinateur....58
Fair Comp / M/S Fair Comp / Dual Fair Comp....59
Stereo Leisure Comp / Dual Leisure Comp....59
Stéréo Ultimo Comp / Dual Ultimo Comp....59
Double Enhancer / Enhancer stéréo....60
Double excitateur / Excitateur stéréo....60
Imageur stéréo....60
Edison EX1....60
Son Maxer....60
Double ampli de guitare / ampli de guitare stéréo....61
Étage à double tube / étage à tube stéréo....61
Dual Pitch Shifter / Pitch stéréo....61
3. Panneau arrière....62
3.1 SORTIE MONITEUR / SALLE DE CONTRÔLE....62
(2) /(3) Prises XLR gauche et droite....62
(2) Prise de courant IEC....62
3.3 SORTIE XLR 1-16....62
Sorties 1-16....62
3.4 XLR EN 1-32....62
3.5 KLARK TEKNIK DN32-USB....62
DN32 USB....62
3.6 TÉLÉCOMMANDE....62
3.7 MIDI....62
3.8 SORTIE AES / UER....63

3.9 ULTRANET....63
3.10 AES50....63
3.11 ENTRÉE / SORTIE AUXILIAIRE....63
4. Annexes....63
4.1 Appendice A : Spécifications techniques....63
4.2 Annexe B : Fonctionnement MIDI....65
Scènes > MIDI RX....65
Vue d'ensemble des affectations MIDI permanentes (Remote Off) Scènes de > MIDI TX66
Attribution de > MIDI RX....66
ATTRIBUTION DE > MIDI TX....67
Poussée MIDI....67
Bascule MIDI....67
Télécommande > MIDI RX/TX....67
4.3 Appendice C : Dimensions....68
Vue arrière....69
4.4 Annexe D : Schéma fonctionnel....71
4.5 Annexe E : Renseignements sur le service....72
Entretien de routine....72
Nettoyage du centre de contrôle....72
Nettoyage d'un écran GUI....72
Élimination de l'équipement....72
4.6 Annexe F : Glossaire....72
Autres informations importantes....78
Informationen....79
Importantes....79
Autres informations importantes....79
CONSOLE NUMÉRIQUE M32....81





Bornes marqué avec ceci symbole porter électrique courant de suffisant magnitude à constituer risque de électrique choc.

Utilisez uniquement des câbles de haut-parleurs professionnels de haute qualité avec des fiches TS de 1/4 « ou des fiches à verrouillage par torsion préinstallées. Toute autre installation ou modification ne doit être effectuée que par du personnel qualifié.

Ce symbole, où qu'il apparaisse, vous avertit de la présence d'une tension dangereuse non isolée à l'intérieur du boîtier - tension qui peut être suffisante pour constituer un



Ce symbole, où qu'il apparaisse, vous permet de suivre les instructions d'utilisation et d'entretien importantes du



documentation d'accompagnement. Veuillez lire le manuel.



Prudence

À réduire le risque de électrique chocNe pas enlever le capot supérieur (ou le arrière section). Aucun utilisateur utilisable pièces dedans.



personnel

Parrainer entretien À



Prudence

Pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, n'exposez pas cet appareil à la pluie et humidité. L'apparatus ne doit pas être



exposé à des gouttes ou à des éclaboussures de liquide et aucun objet rempli de liquides, tels que des vases, ne doit être placé sur l'appareil.

Prudence

Ces instructions de service sont destinées à être utilisées uniquement par du personnel de service qualifié. Pour réduire le risque de choc électrique, n'effectuez aucun entretien autre que celui contenu dans les instructions d'utilisation. Les réparations doivent être effectuées par du personnel de service qualifié.

9. Ne pas aller à l'encontre de l'objectif de sécurité de la fiche polarisée ou de type mise à la terre. Une fiche polarisée a deux lames dont l'une est plus large que l'autre. Un bouchon de type mise à la terre a deux lames et une broche de mise à la terre. La lame large ou la troisième broche sont prévues pour votre sécurité. Si la prise fournie ne rentre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.

10. Protégez le cordon d'alimentation contre la marche ou le pincement particulairement au niveau des bouchons, des prises de commodité et du point où ils sortent de l'appareil.

11. Utilisez uniquement les accessoires/accessoires spécifiés par le fabricant.

1. Lisez ces instructions. **2.** Conservez ces instructions.

3. Tenez compte de tous les avertissements.

4. Suivez toutes les instructions.

5. N'utilisez pas cet appareil près de l'eau.

6. Nettoyez uniquement avec un chiffon sec.

7. Ne bloquez aucune ouverture de ventilation. Installer conformément aux instructions du fabricant.

8. N'installez pas à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs, des registres de chaleur, des poêles ou d'autres appareils (y compris des amplificateurs) qui produisent de la chaleur.

12. Utilisez uniquement avec le changement sans préavis. Toutes les marques de commerce sont le chariot de propriété, le support, le trépied, le support, de leurs propriétaires respectifs. Midas, Klark Teknik ou table spécifiée par le Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, fabricant ou vendu with

combinaison à éviter blessure par basculement.

13. Débranchez cet appareil pendant les orages ou lorsqu'il n'est pas utilisé pendant de longues périodes.

14. Confiez tous les services au personnel de service qualifié. L'entretien est nécessaire lorsque l'appareil a été endommagé de quelque manière que ce soit, par exemple lorsque le cordon ou la fiche d'alimentation est endommagé, que du liquide a été renversé ou que des objets sont tombés dans le appareil, l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou a été largué.

15. L'appareil doit être connecté à une prise secteur avec un raccord de mise à la terre de protection.

16. Lorsque la fiche SECTEUR ou un coupleur d'appareil est utilisé comme dispositif de déconnexion, le dispositif de déconnexion doit rester facilement utilisable.

20. Veuillez garder à l'esprit les aspects environnementaux de l'élimination des batteries. Les piles doivent être éliminées à un point de collecte des piles.

21. Utilisez cet appareil dans les climats tropicaux et/ou modérés.

MENTIONS LÉGALES

Music Tribe décline toute responsabilité pour toute perte pouvant être subie par toute personne qui se fie en tout ou en partie à toute description, photographie ou déclaration contenue dans les présentes. Les spécifications techniques, les apparences et d'autres informations sont soumises à l'objet d'une

2018 Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITÉE

Pour les termes et conditions de garantie applicables et des informations supplémentaires concernant la garantie limitée de Music Tribe, veuillez consulter tous les détails en ligne sur music tribe.com/warranty.

TC Helicon, Behringer, Bugera et Coolaudio sont l'appareil. Lorsqu'une marque de commerce de panier ou des marques déposées de Music Tribe sont utilisées, soyez prudent lorsque Global Brands Ltd.

© Music Tribe Global Brands Ltd.

déplacement du chariot/de l'appareil

ce produit: Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être éliminé avec des ordures ménagères, conformément à la directive DEEE (2012/19/UE) et à votre législation nationale. Ce produit doit être pris à un centre de collecte agréé pour le recyclage des équipements électriques et électroniques (EEE) de lave-glace. La mauvaise manipulation de ce type de déchets pourrait avoir un impact négatif possible sur l'environnement et la santé humaine en raison de substances potentiellement dangereuses qui sont généralement associées aux EEE. Dans le même temps, votre coopération dans l'élimination correcte de ce produit contribuera à l'utilisation efficace des ressources naturelles. Pour plus d'informations sur l'endroit où vous pouvez prendre vos déchets d'équipement pour le recyclage, veuillez contacter votre bureau municipal local ou votre service de collecte des déchets ménagers.



17. É

18. Ne pas installer dans un espace confiné, comme un étui à livres ou une unité similaire.

19. Ne placez pas de sources de flamme nues, telles que des bougies allumées, sur l'appareil.

Précautions

Avant d'installer, de configurer ou d'utiliser cet équipement, assurez-vous d'avoir lu et bien **compris toute cette section et les « INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ IMPORTANTES » au début de ce manuel.**

Cet équipement est alimenté par une tension secteur qui peut causer des blessures par choc électrique!

Les éléments suivants doivent être respectés afin de maintenir la sécurité et les performances de compatibilité électromagnétique (CEM).

I
i
m
i
n
a
t
i
o
n
c
o
r
r
e
c
t
e
d
e

Avertissements de sécurité

Le signal 0V est connecté en interne au châssis.

Pour isoler complètement cet équipement du secteur CA, observez toutes les précautions de sécurité (voir « Alimentation » à la page xiii), éteignez l'interrupteur de l'isolateur (au-dessus des prises secteur à l'arrière du centre de commande), puis éteignez le secteur au niveau du trois prises secteur. Débranchez les trois conduites secteur à l'arrière du centre de contrôle. Pour plus de détails sur la façon de retirer la fiche de type de verrouillage Volex, voir « Alimentation » ci-dessous.

Pour éviter les chocs électriques , ne retirez pas les couvercles.

Précautions générales

En cas de problèmes de boucle de terre , déconnectez l'écran de signal à une extrémité des câbles de connexion. Notez que cela ne peut être fait que lorsque l'équipement est utilisé dans un système équilibré.

Ne supprimez, ne cachez ni n'altérez aucun avertissement ou avertissement.

Pouvoir

Les alimentations à système contiennent des TENSIONS LÉTALES largement supérieures à la tension du secteur et ses rails peuvent produire des courants

extrêmement importants qui pourraient brûler l'équipement et le câblage en cas de court-circuit.

Les alimentations internes sont du type de mode de commutation qui détectent automatiquement la tension secteur entrante et fonctionneront là où la tension nominale est comprise entre 100 VAC et 240 VAC.

Chaque entrée secteur doit provenir de sa propre prise de courant murale séparée.

Sinon, leurs sources principales doivent être réparties de manière appropriée afin de répondre aux réglementations de sécurité locales.

Une fiche de type verrouillage Volex est installée sur chaque câble secteur fourni, qui se branche sur un connecteur secteur IEC de l'unité. Lorsqu'elle est correctement installée, la fiche Volex se verrouille en place, l'empêchant de fonctionner desserré ou d'être renversée ou retirée par inadvertance. Pour installer une fiche Volex, insérez-la dans le connecteur IEC secteur et poussez-la jusqu'à ce qu'elle se verrouille en place. Ensuite, vérifiez qu'il est verrouillé en place. Pour le retirer, relâchez son dispositif de verrouillage, puis retirez-le. Lorsque vous installez ou retirez une fiche Volex, maintenez toujours la fiche elle-même et n'utilisez jamais le câble, car cela pourrait l'endommager.

Pendant le fonctionnement, au moins deux de ses trois entrées secteur doivent être connectées et alimentées.

Lorsque vous retirez les prises électriques de l'équipement des prises, tenez toujours la fiche elle-même et non le câble. Retirer la fiche par le câble peut la dégazer.

N'insérez ou ne retirez jamais une prise électrique avec les mains mouillées.

Ne branchez pas/ne débranchez pas un connecteur secteur vers/depuis le centre de contrôle M32 pendant que l'alimentation est appliquée. Éteignez d'abord la mise hors tension.

Avant d'allumer ou d'éteindre le centre de contrôle M32, assurez-vous que tous les amplificateurs de puissance des haut-parleurs du moniteur sont éteints ou coupés.

Manipulation de l'équipement

Isolez complètement l'équipement électriquement et débranchez tous les câbles de l'équipement avant de le déplacer.

Lorsque vous soulevez ou déplacez l'équipement, tenez toujours compte de sa taille et de son poids. Utilisez un équipement de levage ou de transport approprié, ou suffisamment de personnel supplémentaire.

N'insérez pas vos doigts ou vos mains dans des espaces ou des ouvertures sur l'équipement, par exemple des évents.

N'appuyez pas sur la surface sensible des écrans de l'interface graphique.

Si le verre de l'écran de l'interface graphique est cassé, les cristaux liquides ne doivent pas fuir à travers la rupture en raison de la tension superficielle de la couche mince et du type de construction de l'écran LCD. Cependant, dans le cas peu probable où vous entrez en contact avec cette substance, lavez-la avec du savon.

Installation

Avant d'installer l'équipement :

Assurez-vous que l'équipement est correctement connecté au conducteur de terre de protection de l'alimentation secteur de l'installation du système par les fils de secteur

L'alimentation de l'équipement doit se faire par un ou plusieurs éperons fusionnés

Les fiches d'alimentation doivent être insérées dans des prises de courant munies de contacts de protection à la terre. L'alimentation électrique au niveau des prises de courant doit fournir une protection appropriée contre les surintensités

L'alimentation secteur et la qualité de la mise à la terre doivent être adéquates pour l'équipement.

Avant de brancher l'équipement, vérifiez que la tension nominale de l'alimentation secteur correspond à l'alimentation secteur locale. La tension nominale de l'alimentation secteur est imprimée sur l'équipement.

Emplacement

Idéalement, une zone fraîche est préférable, loin des équipements de distribution d'énergie ou d'autres sources potentielles d'interférences.

N'installez pas l'équipement dans des endroits mal ventilés.

N'installez pas cet équipement dans un endroit soumis à une chaleur excessive, à la poussière ou à des vibrations mécaniques. Laissez une ventilation adéquate autour de l'équipement, en vous assurant que ses ventilateurs et ses évents ne sont pas obstrués. Dans la mesure du possible, gardez l'équipement à l'abri de la lumière directe du soleil.

Ne placez pas l'équipement dans un état instable où il pourrait tomber accidentellement.

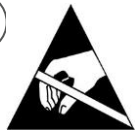
Assurez-vous que les informations de tension secteur et de fusible de l'équipement seront visibles après l'installation.

Assurez-vous que tous les évents **sous la face inférieure sont laissés dégagés pendant le fonctionnement.**

Connexions audio

Pour assurer le fonctionnement correct et fiable de votre équipement, seul un câble audio à paire torsadée de haute qualité, équilibré, blindé et torsadé doit être utilisé. Les coques de connecteur XLR doivent être de construction métallique de manière à fournir un écran lorsqu'elles sont connectées au centre de contrôle et, le cas échéant, elles doivent avoir la broche 1 jointe à l'écran du câble .

EN



Précautions relatives aux décharges électrostatiques (décharges électrostatiques)

Observez les précautions de décharge électrostatique complète (ESD) - également connues sous le nom de « antistatique » - lors de l'exécution des procédures décrites dans ce manuel qui sont accompagnées du symbole de sensibilité aux décharges électrostatiques (shown ci-dessus). Ce symbole de mise en garde vous indique que des dommages causés par les décharges électrostatiques peuvent être causés aux articles à moins que des précautions appropriées en matière d'esd ne soient prises, notamment les pratiques suivantes :

- Gardez la zone de travail exempte de plastique, de vinyle ou de polystyrène
- Portez une dragonne antistatique
- Décharger l'électricité statique personnelle avant de manipuler les appareils
- Mettre à la terre la surface de travail
- Évitez de toucher les appareils sensibles aux décharges électrostatiques.

Interférences radiofréquences : dispositif de classe A

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites d'un appareil numérique de classe A, conformément à la partie 15 des règles de la FCC.

Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les brouillages nuisibles lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial . Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel d'instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio.

Le fonctionnement de cet équipement dans une zone résidentielle est susceptible de provoquer des interférences nuisibles , auquel cas l'utilisateur sera tenu de corriger les interférences à ses propres frais.

C
h

amps électriques Attention :

Conformément à la partie 15 des règles et règlements de la FCC**, « ... les changements ou modifications non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité pourraient annuler le pouvoir de l'utilisateur d'utiliser l'équipement .** Si ce produit est utilisé dans un champ électromagnétique modulé en amplitude par un signal de fréquence audio (20 Hz à 20 kHz), le rapport signal/bruit peut être dégradé. Une dégradation allant jusqu'à 60 dB à une fréquence correspondant au signal de modulation peut être subie dans des conditions extrêmes (3 V/m, modulation à 90 %).

Équipement de sécurité

N'enlevez jamais, par exemple, les couvertures, les boîtiers ou tout autre protecteur de sécurité. Ne faites pas fonctionner l'équipement ou l'une de ses pièces si les protecteurs de sécurité sont inefficaces ou si leur efficacité a été réduite.

Équipement en option

Il n'est conseillé autrement que l'équipement optionnel ne doit être installé que par le personnel de service et conformément aux règlements d'assemblage et d'utilisation appropriés.

Accessoires spéciaux

Pour se conformer à la partie 15 des règles de la FCC, tous les accessoires spéciaux (c'est-à-dire les articles qui ne peuvent pas être facilement obtenus auprès de plusieurs points de vente) fournis avec cet équipement doivent être utilisés avec cet équipement; n'utilisez pas d'alternatives car elles peuvent ne pas satisfaire à l'exigence RF.

Introduction

Bienvenue dans le manuel d'utilisation de la console numérique M32 ! Après des années de développement intense, nous sommes fiers d'offrir un mélangeur qui combine une puissance et une flexibilité extraordinaires avec une mise en page très conviviale et un flux de travail intuitif qui vous permet de se mettre en marche et s'éloigner.

Le M32 combine une surface de contrôle avec un flux de travail rationalisé, des E/S étendues et un traitement du signal dans un format de bureau compact . Utilisant des préamplificateurs de microphone primés de la série MIDAS PRO et les faders motorisés MIDAS PRO conçus sur mesure qui sont évalués pour un million de cycles, ainsi qu'un écran TFT visible à la lumière du jour, la surface de contrôle est conçue pour permettre un accès immédiat aux fonctions critiques avec rappel total et automatique des paramètres. Les E/S embarquées complètes comprennent 40 convertisseurs A /N et 24 convertisseurs N/A Cirrus Logic, 96 canaux bidirectionnels sur SuperMAC AES50, une sortie stéréo AES/EBU, 16 canaux de surveillance personnelle Ultranet et 32 x 32 canaux d'enregistrement via USB.

Une connectivité analogique abondante est fournie par 32 préamplis de microphone digitally contrôlables de la série MIDAS PRO, six entrées et sorties auxiliaires au niveau de la ligne, 16 sorties XLR, des sorties de surveillance stéréo sur XLR / TRS et des sorties de téléphone double. Chacune des 32 entrées microphone peut accepter des signaux symétriques ou asymétriques au niveau du micro ou de la ligne, et comprend une alimentation fantôme commutable, une plage de gain de 72 dB et un niveau maximum de +23 dBu avant le clip. Une entrée microphone externe séparée et le micro talkback interne permettent la communication vers différentes destinations.

Les deux prises Ethernet AES50 qui utilisent la technologie KLARK TEKNIK SuperMAC contribuent 96 x 96 signaux au nombre total de 168 x 168 sources et destinations accessibles. Les faders motorisés, les préamplis micro rappelables, le routage programmable et la possibilité d'enregistrer et de rappeler des scènes entières rendent les changements de décor ou de programme rapides et simples. Un connecteur USB sur le panneau supérieur permet de stocker les

données système ou d'enregistrer un mélange de cartes directement sur des disques flash ou des disques durs externes.

La section d'entrée abrite 16 faders motorisés haute résolution de 100 mm, offrant un contrôle sur les canaux 1-16, 17-32, entrées auxiliaires / lecture USB / retours FX. Une section séparée de huit faders motorisés contrôle les

boutons 'VIEW' dans chaque sous-section. Chaque chaîne dispose également d'un petit écran LCD personnalisable pour le nom de la piste, le numéro, la couleur et le graphique source.

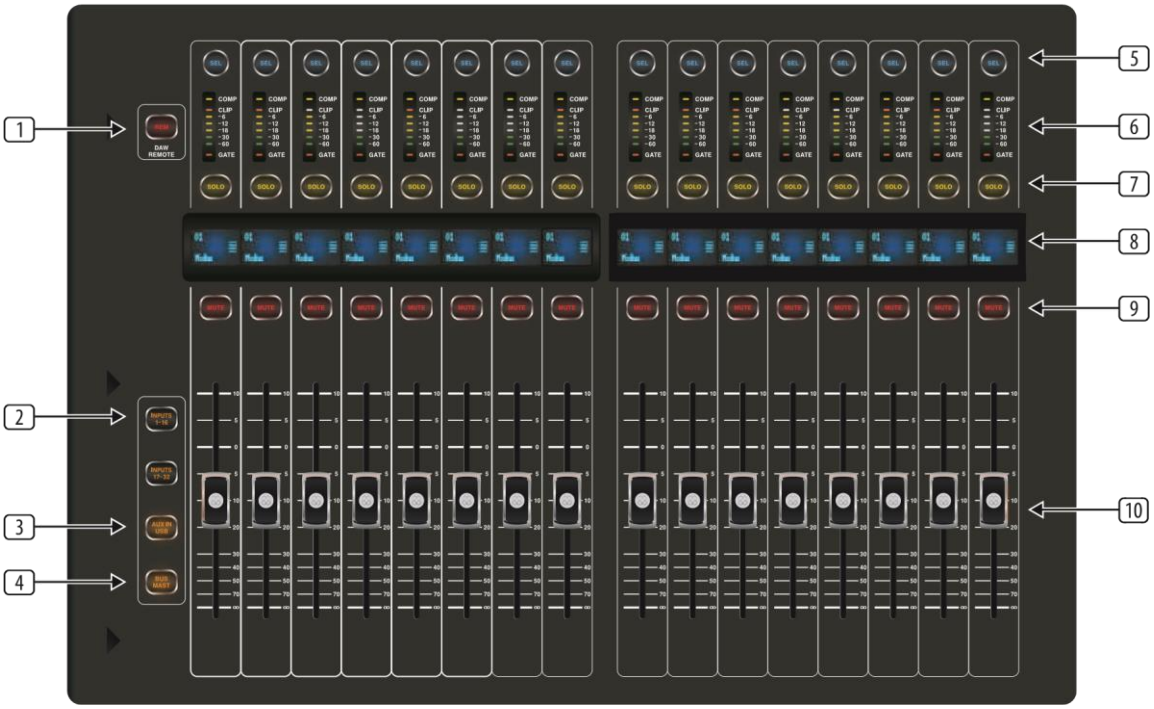
Un rack FX virtuel offre huit processeurs multi-effets stéréo (16 mono), avec plus de 60 modèles d'effets qui éliminent le besoin d'équipement hors-bord supplémentaire. Quatre effets de haute qualité tels que delay, chorus et reverb peuvent s'exécuter simultanément avec huit canaux d'égalisation graphique à 31 bandes .

Transmettez jusqu'à 32 canaux audio vers et depuis un ordinateur à l'aide de l'interface audio USB KLARK TEKNIK DN32.

Le M32

Surface de contrôle

1.1 Channel Strip - Input Channels



groupes DCA 1 à 8, les maîtres de bus 1 à 8 et 9 à 16, ainsi que les matrices 1 à 6. La section d'édition de canal fournit des contrôles tangibles pour un accès instantané au gain, à la dynamique, à l'égalisation et à d'autres fonctions du canal sélectionné. Une section assignable sur mesure permet de mapper certaines fonctions de contrôle directement à un ensemble de commandes et de boutons rotatifs dédiés.

Un écran couleur principal de sept pouces de large et à contraste élevé fournit des informations pour l'édition des paramètres pertinents de la fonction ou de l'effet actif . Les paramètres pertinents sont rapidement rappelés à l'écran pour modification via les

s'intègre parfaitement aux autres consoles M32, à la boîte de scène numérique MIDAS DL16 et au système de surveillance personnelle Behringer P-16 pour une solution sonore complète en direct, en studio et installée.

Contrôlez le mélangeur à distance avec l'application iPad gratuite ou avec un logiciel d'édition et de contrôle à distance connecté via Ethernet. La facilité d'utilisation, le flux de travail intuitif, l'ensemble diversifié de fonctionnalités et l'intégration avec d'autres équipements du M32 en font une pièce maîtresse idéale pour le son installé et de production dans n'importe quel environnement. Continuez à travers ce manuel de l'utilisateur pour tout savoir sur les fonctionnalités que ce puissant mélangeur a à offrir. Nous vous recommandons également de vérifier midasconsoles.com pour vous assurer que le dernier firmware est installé, car nous publions des mises à jour fréquentes.

(1) REM - **Bouton de télécommande DAW**

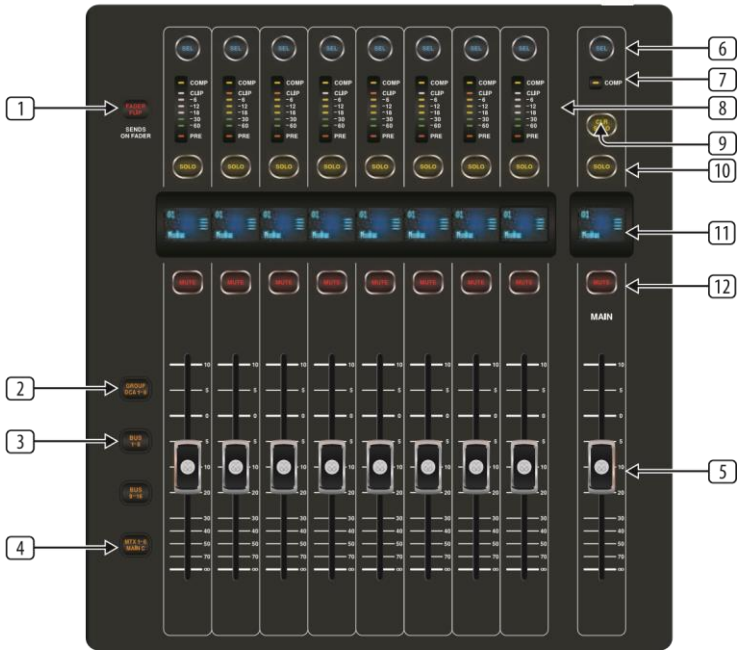
Appuyez sur ce bouton pour activer le contrôle à distance de votre logiciel Digital Audio Workstation à l'aide des commandes de section de fader Groupe/Bus. Cette section peut émuler la communication HUI ou Mackie Control Universal avec votre DAW.

Boutons de sélection de calque (2) **ENTRÉES 1-16 / INPUTS 17-32**

Appuyez sur l'un de ces boutons pour sélectionner le calque de canal 1 à 16 ou le calque de canal 17 à 32.

(3) **ENTRÉE AUXILIAIRE / USB**

1.2 Bande de canaux - Canaux de groupe/bus



Appuyez sur pour sélectionner le calque Aux In / USB Recorder et FX 1-4 Returns.

(4) **MÂT DE BUS**

Appuyez sur pour afficher les 16 canaux Bus Master.

Contrôles de bande de canaux individuels

Chacune des couches ci-dessus fonctionne de la même manière à l'aide des contrôles suivants :

(5) **Bouton SEL**

Appuyez sur cette touche pour sélectionner une entrée ou un bus (selon le calque actif) et autoriser son édition par la bande de couche et l'affichage principal.

(6) **Compteur de canal**

Cela affiche le niveau de signal de l'entrée ou du bus, selon la couche active. Les LED COMP et GATE s'allument pour indiquer que la compression et/ou la barrière antibruit sont actives.

(7) **Bouton SOLO**

Appuyez sur pour envoyer la chaîne au bus solo.

(8) **Bande griffonnée**

Des informations telles que le numéro de canal, la source d'entrée et une icône graphique sont affichées ici.

(9) **Bouton MUTE**

Appuyez sur pour couper le son du canal.

(10) **Fader**

Utilisez le midas pro motor fader pour régler le volume de sortie du canal. En mode Envois sur faders, les faders de canal représentent le niveau d'envoi des canaux vers le bus de sortie actuellement sélectionné (voir page suivante).

(1) **FADER FLIP - BOUTON SEND ON FADER**

Appuyez sur pour activer la fonction Sends on Fader du M32. Cette fonction facilite le réglage du niveau des canaux envoyés à l'un des 16 bus de mixage. Il s'applique uniquement aux canaux affectés aux bus mixtes 1 à 16 et ne fonctionne pas pour les groupes DCA, les bus principaux ou matriciels. La fonction Sends on Fader fonctionne de deux manières pratiques pour couvrir les situations les plus évidentes dans un environnement réel :

Lors de la préparation d'un mixage de moniteur pour un musicien spécifié

- Sélectionnez le bus moniteur (**BUS 1-8** ou **BUS 9-16**) qui alimente le moniteur de scène du musicien
- Appuyez sur le bouton Sends on Fader, qui clignotera ensuite
- Sélectionnez l'une des trois couches de canal d'entrée (**ENTRÉES 1-16**, **ENTRÉES 17-32**, **AUX IN / USB ou BUS MAST**)
- Tant que **Sends on Fader** est actif, tous les faders de la section des canaux d'entrée correspondent aux niveaux d'envoi sur le bus de mixage du moniteur sélectionné.

Lors de la vérification ou de la modification de l'emplacement d'envoi d'un signal d'entrée sélectionné

- Sélectionnez le canal d'entrée dans la section de gauche
- Appuyez sur le bouton **Sends on Fader**, qui clignotera alors
- Sélectionnez l'une des couches de canal **de bus (BUS 1-8** ou **BUS 9-16**)
- Les faders de bus représentent désormais les niveaux d'envoi du canal d'entrée sélectionné.

CONSEIL : Les envois sur Fader peuvent également être utilisés pour envoyer facilement des signaux Bus ou Main M/C aux Matrices.

Boutons de sélection de calque (2) **GROUP DCA 1-8**

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner le calque DCA de groupe.

Un groupe DCA est une fonction de regroupement, rendue possible par le fonctionnement numérique de la console, où les canaux d'entrée individuels peuvent être regroupés et contrôlés avec un seul fader de sortie sur le côté droit de la console. Contrairement à la fonction de sous-regroupement traditionnelle que l'on trouve sur les consoles analogiques, un groupe DCA ne combine pas les différents canaux d'entrée dans un sous-mélange commun. Au lieu de cela, les canaux d'entrée individuels conservent toujours leurs caractéristiques routing d'origine, mais leurs ajustements de niveau sont généralement contrôlés.

(3) **BUS 1-8 / 9-16**

Appuyez sur l'un de ces boutons pour sélectionner le calque Bus 1-8 ou le calque Bus 9-16.

(4) **MTX 1-6 / C PRINCIPAL**

Appuyez sur pour sélectionner le calque Entrée auxiliaire / Canal USB .

Contrôles de bande de canal individuels

Chacune des couches ci-dessus fonctionne de la même manière à l'aide des contrôles suivants :

(6) **Bouton SEL**

Appuyez sur cette touche pour sélectionner un DCA ou un bus (selon le calque actif) et autoriser son édition par la bande de canal et l'affichage principal.

(8) **Compteur de canal**

Cela affiche le niveau de signal du DCA ou du bus, selon la couche active. Le voyant PRE s'allume pour indiquer que le bus est sourcé avant le fader, tandis que le voyant **COMP** s'allume pour indiquer que la compression est active.

(10) **Bouton SOLO**

Appuyez sur pour envoyer la chaîne au bus solo.

(11) **Bande griffonnée**

Des informations telles que l'engourdissement du canal, la source d'entrée et une icône graphique sont affichées ici.

(12) **Bouton MUTE Appuyez** sur pour désactiver le canal.

(5) **Fader**

Utilisez le MIDAS PRO Fader pour régler le volume du canal ou les envois de bus en mode Sends on Faders. Les faders afficheront automatiquement l'état actuel au fur et à mesure que les calques et les fonctions seront modifiés.

Bouton SEL principal (6)

Appuyez sur pour sélectionner le bus principal à modifier.

(7) **COMP**

L'indicateur COMP s'allume lorsque la compression est appliquée au mixage de sortie stéréo.

(9) **Bouton CLR SOLO**

Appuyez sur pour effacer toutes les sources affectées au bus solo.

(10) **Bouton SOLO** Appuyez pour solo le bus principal.

(11) **Bande griffonnée**

Des informations personnalisables relatives au bus principal sont affichées ici.

(12) **Bouton MUTE** Appuyez sur pour désactiver le bus principal.

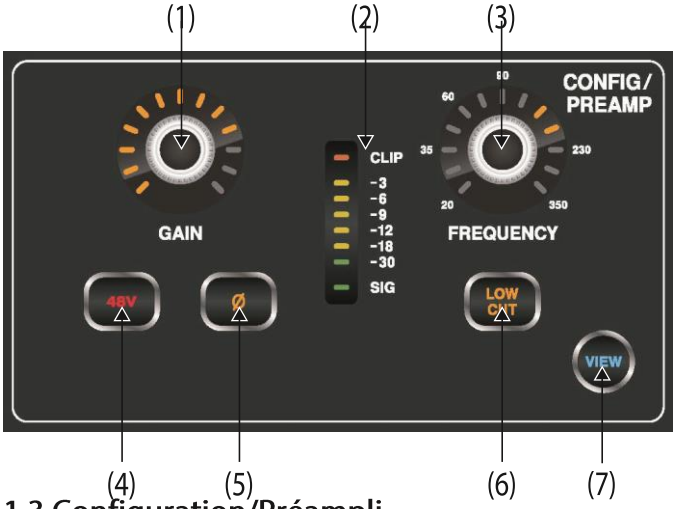
(5) **Fader**

Utilisez le MIDAS PRO Fader pour régler la sortie du bus principal.

(12) **Bouton MUTE** Appuyez sur pour désactiver le bus principal.

(5) **Fader**

Utilisez le MIDAS PRO Fader pour régler la sortie du bus principal.



1.3 Configuration/Préampli

(1) **Commande rotative GAIN**

Sur un préamplificateur de microphone, le gain d'entrée varie la quantité d'amplification appliquée au microphone. Réglez le gain du préampli pour le canal sélectionné avec la commande rotative **GAIN**.

(2) **Affichage LED**

L'affichage LED dans la section Config/Préampli illustre le niveau d'entrée du signal pour le canal sélectionné. Ceci est indiqué comme une valeur comprise entre 0 dB et -30 dB. Lorsqu'un signal est présent, mais inférieur à -30 dB, le **voyant SIG** s'allume . Lorsque le signal dépasse 0 dB, le **voyant CLIP** s'allume.

Veuillez noter que, lorsque vous appuyez sur le bouton VIEW, le niveau d'entrée du signal affiché sur l'écran principal affiche une valeur comprise entre 0 dB et -60 dB.



(3) **Commande rotative DE FRÉQUENCE**

La commande rotative FREQUENCY sélectionne la fréquence à laquelle le filtre coupe-bas commence à filtrer les fréquences indésirables pour le canal sélectionné. Le filtre est enclenché en appuyant sur le bouton **LOW CUT** (voir ci-dessous).

Veuillez noter que le filtre coupe-bas n'est disponible que pour les 32 canaux d'entrée principaux.

(4) **48 V**

L'alimentation fantôme est une méthode de transmission d'énergie électrique CC par câbles de microphone pour faire fonctionner des microphones contenant des circuits électroniques actifs. Il est le plus souvent utilisé avec des microphones à condensateur, bien que de nombreux boîtiers directs actifs l'utilisent également. La technique est également utilisée dans d'autres applications où l'alimentation électrique et la communication du signal ont lieu sur les mêmes fils. Appuyez sur le bouton **48 V** pour appliquer l'alimentation fantôme sur l'entrée physique du canal sélectionné.

(5) **Ø**

La « phase » d'un signal audio fait référence à sa position à un moment donné le long du cycle de forme d'onde, chaque cycle étant de 360°. Appuyez sur le bouton **Ø** pour inverser la phase du canal sélectionné de 180°. Cela peut être utile lors de l'utilisation de la fonction de phase inverse pour annuler le bruit sur plusieurs canaux.

(6) **COUPE BASSE**

Appuyez sur le bouton **LOW CUT** pour activer le filtre de coupe basse pour le canal sélectionné.

Veuillez noter que le filtre coupe-bas n'est disponible que pour les 32 canaux d'entrée principaux.

(7) **VUE**

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à des paramètres plus détaillés sur l'écran principal. Voir la section **Affichage principal - config** pour plus de détails.

1.4 Porte

(1) **Commande rotative THRESHOLD**

Un noise gate est un dispositif utilisé pour contrôler le volume d'un signal audio. Souvent utilisées en conjonction avec un compresseur (voir DYNAMICS), qui atténuent les signaux au-dessus d'un certain seuil, les barrières antibruit atténuent les signaux qui s'enregistrent en dessous du seuil. En tournant la commande rotative THRESHOLD, le niveau audio auquel la porte affecte le signal peut être contrôlé.

(2) **Affichage LED**

L'affichage LED illustre quand le Gate fonctionne pour le canal sélectionné en allumant le **LED GATE** rouge en bas de l'écran.

(3) **PORTE**

Appuyez sur le bouton **GATE** pour activer le noise gate du channel sélectionné.

(4) **VUE**

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à des paramètres plus détaillés sur le
Affichage principal. Voir la section **Affichage principal - porte** pour plus de détails.

1.5 Dynamique



(1) **Commande rotative THRESHOLD**

La compression de plage dynamique, ou simplement compression, est un périphérique utilisé pour contrôler le volume d'un signal audio. Souvent utilisés en conjonction avec un noise gate (voir GATE), qui atténuent les signaux en dessous d'un certain seuil, les compresseurs atténuent les signaux qui s'enregistrent au-dessus du seuil. En tournant la commande rotative THRESHOLD, le niveau audio auquel le compresseur affecte le signal peut être contrôlé.

(2) **Affichage LED**

L'affichage LED illustre quand les dynamiques fonctionnent pour le canal sélectionné en allumant la LED **COMP** rouge. Le niveau d'atténuation appliqué au signal est indiqué sous la forme d'une valeur comprise entre 0 dB et -30 dB.

Veuillez noter que, lorsque vous appuyez sur le bouton **VIEW**, le niveau d'atténuation affiché sur l'écran principal affiche une valeur comprise entre 0 dB et -60 dB.

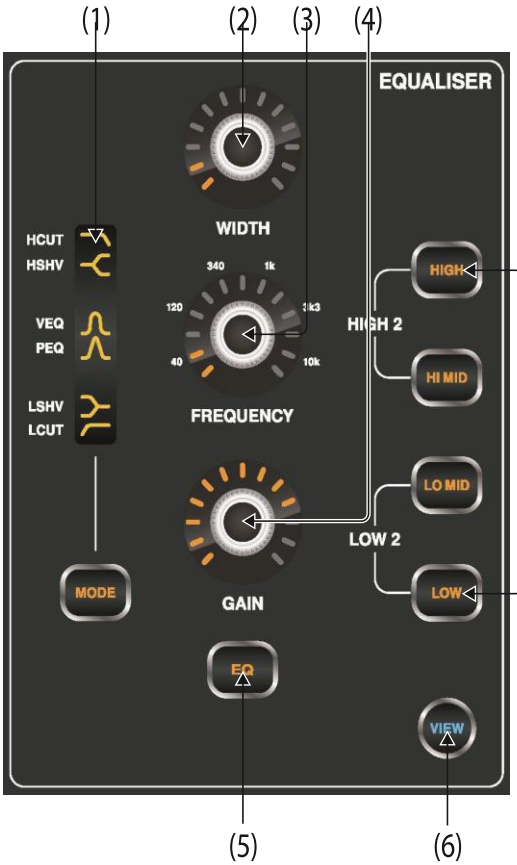
(3) **COMP**

Appuyez sur le bouton **COMP** pour engager le compresseur du canal sélectionné.

(4) **VUE**

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à des paramètres plus détaillés sur le Affichage principal. Voir la section **Affichage principal - dyn** pour plus de détails.

1.6 Égaliseur



(1) **Bouton de sélection et affichage MODE**

Appuyez sur le bouton **MODE** pour parcourir chacun des modes d'égalisation de la gamme de fréquences actuellement sélectionnée. Chacun des modes et les gammes de fréquences auxquels ils s'appliquent sont énumérés ci-dessous :

HCUT

Fonction de coupe haute qui atténue les signaux au-dessus de la fréquence sélectionnée.

HSHV

Fonction d'étagère haute qui augmente ou atténue les signaux au-dessus de la fréquence sélectionnée. Disponible uniquement avec le réglage **HIGH 2 - HIGH.**

VEQ

Un filtre à cloche qui fournit un son plus « Vintage EQ ». Disponible sur tous les paramètres de fréquence.

PEQ

Un filtre à cloche qui provide un son classique 'Parametric EQ'. Disponible sur tous les paramètres de fréquence.

LSHV

Fonction d'étagère basse qui augmente ou atténue les signaux en dessous de la fréquence sélectionnée. Disponible uniquement avec le réglage LOW 2 - LOW.

LCUT

Fonction de coupe basse qui atténue les signaux en dessous de la fréquence sélectionnée.

REMARQUE: Les modes Low-Cut et High-Cut n'ont pas les paramètres Gain et Largeur.

(2) **Commande rotative WIDTH**

La commande rotative **WIDTH** détermine la plage de fréquences autour de celle spécifiée par la commande rotative **FREQUENCY**, qui sera affectée par le réglage de la commande GAIN.

(3) **Commande rotative DE FRÉQUENCE**

Select la fréquence spécifique à régler avec la commande rotative FREQUENCY. Chaque fréquence peut être réglée entre 20 Hz et 20 kHz. L'égaliseur fournit quatre bandes filtrantes discrètes pour les canaux d'entrée et même six bandes discrètes pour les bus et les matrices en tant que follows:

(7) **Fréquences de bande individuelles ÉLEVÉES**

Une bande destinée aux hautes fréquences, avec accès aux modes **HCUT**, **HSHV**, **VEQ** et **PEQ** EQ.

SALUT MID

Bande destinée aux hautes-moyennes fréquences, avec accès aux modes d'égalisation **VEQ** et **PEQ.**

LO MID

Bande destinée aux basses-moyennes fréquences, avec accès aux modes d'égalisation **VEQ** et **PEQ.**

BAS

Bande destinée aux basses fréquences, avec accès aux modes **LCUT**, **LSHV**, **VEQ** et **PEQ** EQ.

HAUTE 2

Appuyez simultanément sur **HIGH** et **HI MID** pour accéder à la **bande HIGH 2** de n'importe quel égaliseur de bus.

FAIBLE 2

Appuyez simultanément sur **LOW** et **LO MID** pour accéder à la bande **LOW 2** de n'importe quel égaliseur de bus.

(4) **Commande rotative GAIN**

Augmentez ou atténuez la fréquence sélectionnée en tournant la commande rotative GAIN. La bande d'égalisation sélectionnée est inactive lorsque la commande Gain est en position centrale (0 dB).

(5) **Bouton EQ**

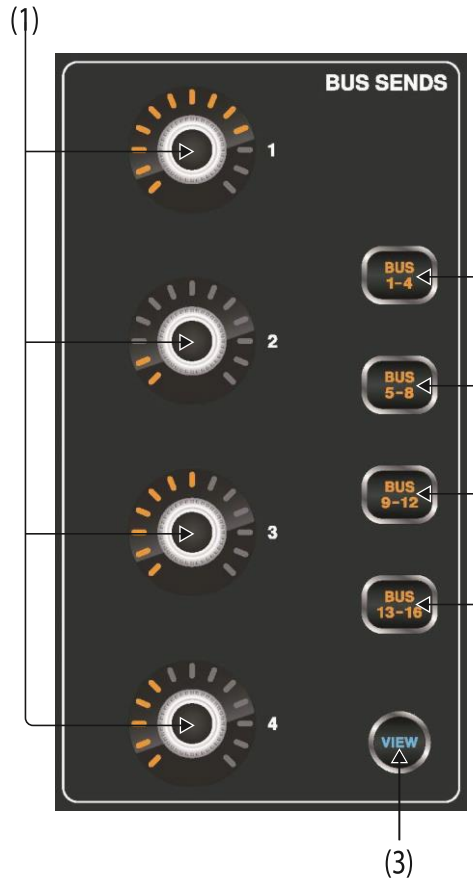
Active la fonction d'égalisation pour le canal sélectionné.

(6) **VUE**

Appuyez sur la touche **VIEW** pour accéder à des paramètres plus détaillés sur le Display principal. Voir la section **Affichage principal - eq** pour plus de détails.

EN

1.7 Envois d'autobus



(1) **Commandes rotatives 1-4**

Les envois de bus sont sélectionnés par banques de quatre avec les boutons de sélection (voir ci-dessous). Les commandes rotatives ajustent chacun des quatre bus actuellement sélectionnés.

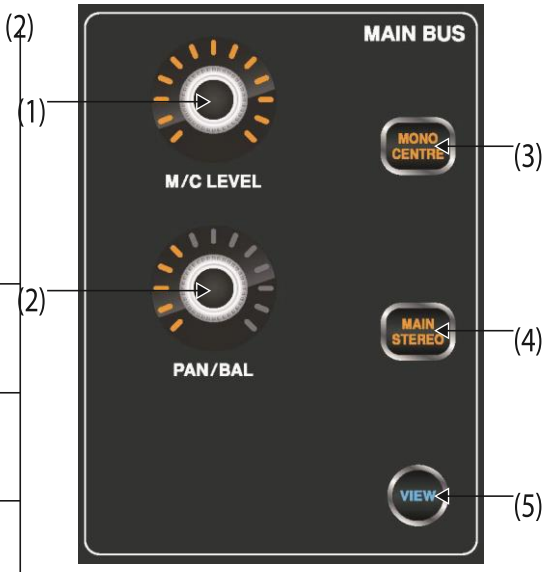
(2) **Sélectionnez les boutons 1-4, 5-8, 9-12 et 13-16**

Sélectionnez l'une des banques de Bus Sends avec l'un des bouts Select à droite du panneau. La banque actuellement sélectionnée sera mise en surbrillance sur l'écran principal.

(3) **VUE**

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à des paramètres plus détaillés sur le
Affichage principal. Voir la section **Affichage principal - envoie** pour plus de détails.

1.8 Autobus principal



(1) **LEVEL Rotary**

Ajustez le niveau d'envoi global au bus mono avec la commande rotative **LEVEL.**

(2) **PAN/BAL Rotatif**

Lorsque le canal sélectionné est affecté au bus stéréo, la commande rotative **PAN/BAL** ajuste le positionnement de gauche à droite du signal audio.

(3) **MONO**

Appuyez sur la touche **MONO** pour affecter le canal sélectionné au bus mono/central principal.

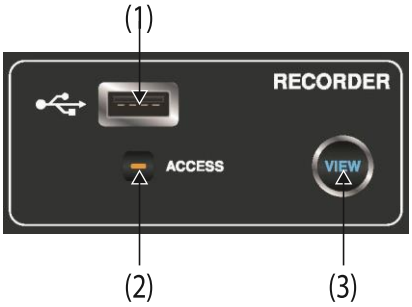
(4) **ST**

Appuyez sur le bouton **ST** select pour affecter le canal sélectionné au bus stéréo principal.

(5) **VUE**

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à des paramètres plus détaillés sur l'écran principal. Voir la section **Affichage principal - principal** pour plus de détails.

1.9 FLÛTE À BEC



(1) **Port USB**

Connectez une clé USB pour installer les mises à jour du firmware et enregistrer les performances.

(2) **ACCÈS**

Le **voyant ACCESS** s'allume pour indiquer qu'une clé USB est en place et qu'elle est en cours d'écriture ou de lecture.

(3) **VUE**

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour ouvrir les pages de l'enregistreur USB sur l'écran principal.

Opération

Le M32 offre des fonctionnalités pour lire des fichiers WAV stéréo non compressés et pour enregistrer tout signal disponible dans la console directement sur une clé USB ou un disque dur USB compatible.

Pour enregistrer sur une clé USB, effectuez les opérations suivantes :

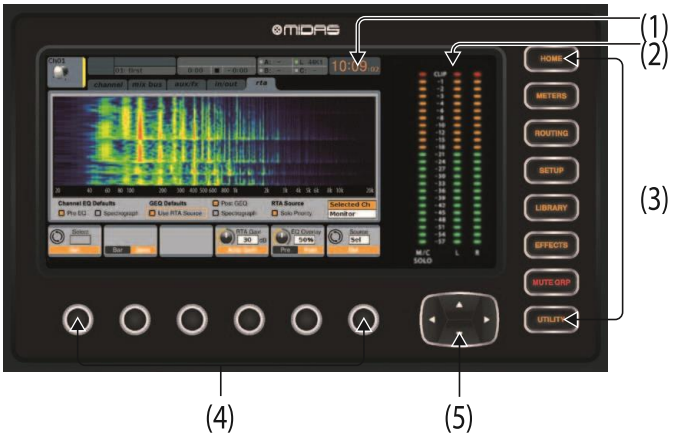


1. Branchez une clé USB formatée FAT (FAT12, FAT16, FAT32) dans le port USB comme illustré ci-dessus.
2. Appuyez sur la touche **VIEW** dans le panneau **ENREGISTREUR**. Cela affichera ensuite une représentation graphique d'un magnétophone analogique dans l'onglet d'accueil de l'écran principal .
3. Dans ***l'onglet de configuration,*** vous pouvez sélectionner la source de l'enregistrement , la valeur par défaut étant les principales sorties L & R.
4. Appuyez sur le cinquième encodeur push, intitulé **Enregistrer.**



5. Pour régler le volume pendant la lecture, appuyez sur le bouton **AUX IN/USB** à côté des faders du canal d'entrée et réglez le volume à l'aide des faders AUX 7 et 8.

1.10 Affichage principal (résumé)



(1) ÉCRAN D'AFFICHAGE

Les commandes de cette section sont utilisées conjointement avec l'écran couleur afin de naviguer et de contrôler les éléments graphiques qu'il contient.

En incluant des encodeurs push dédiés qui correspondent aux commandes adjacentes à l'écran, ainsi que des boutons de curseur inclus , l'utilisateur peut rapidement naviguer et contrôler tous les éléments de l'écran couleur .

L'écran couleur contient divers affichages qui donnent un retour visuel pour le fonctionnement de la console, et permettent également à l'utilisateur d'effectuer divers réglages non prévus par les commandes matérielles dédiées.

(2) COMPTEURS MAIN/SOLO

Ce compteur triple à 24 segments affiche la sortie du niveau du signal audio du bus principal, ainsi que le bus central principal ou solo de la console.

(3) BOUTONS DE SÉLECTION D'ÉCRAN

Ces huit boutons lumineux permettent à l'utilisateur de naviguer immédiatement vers l'un des huit écrans maîtres qui s'adressent à différentes sections de la console. Les sections qui peuvent être consultées sont les suivantes :

DOMICILE

L'écran **d'accueil** contient une vue d'ensemble du canal d'entrée ou de sortie sélectionné et offre divers réglages non disponibles via les commandes dédiées du panneau supérieur.

L'écran **d'accueil** contient les onglets distincts suivants :

home *: chemin* général du signal pour le canal d'entrée ou de sortie sélectionné.

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

gate: Contrôle et affiche l'effet de porte de canal au-delà de ceux offerts par les commandes dédiées du panneau supérieur.

dyn: Dynamics - controls et affiche l'effet de dynamique des canaux (compresseur) au-delà de ceux offerts par les commandes dédiées du panneau supérieur.

eq *:* contrôle et affiche l'effet d'égalisation du canal au-delà de ceux offerts par les commandes dédiées du panneau supérieur.

envois *:* contrôle et affiche les envois de canaux, tels que le comptage des envois et la mise en sourdine des envois. ***main*** *:* contrôle et affichage de la sortie du canal sélectionné.

MÈTRES

L'écran METERS affiche différents groupes de compteurs de niveau pour différents chemins de signal et est utile pour déterminer rapidement si les canaux any ont besoin d'un ajustement de niveau. Comme il n'y a pas de paramètres à ajuster pour les affichages de mesure, aucun des écrans de mesure ne contient de commandes « en bas de l'écran » qui seraient normalement ajustées par les six encodeurs push.

L'écran METERS contient les onglets d'écran distincts suivants, chacun contenant des compteurs de niveau pour les chemins de signal pertinents: ***canal, bus de mixage, aux / fx, entrée / sortie*** et ***rta***.

ROUTAGE

L'écran **ROUTING** est l'endroit où tous les correctifs de signal sont effectués, ce qui permet à l'utilisateur d'acheminer les chemins de signal internes vers et depuis les connecteurs d'entrée/sortie physiques situés sur le panneau arrière de la console.

L'écran ROUTAGE contient les onglets distincts suivants :

home : permet de corriger les entrées physiques sur les 32 canaux d'entrée et les entrées auxiliaires de la console.

out 1-16: Permet de corriger les chemins de signal internes vers les 16 sorties XLR du panneau arrière de la console.

aux out : permet de corriger les chemins de signal internes vers les six sorties auxiliaires 1/4 » / RCA du panneau arrière de la console.

Sortie p16 : permet de corriger les chemins de signal internes vers les 16 sorties de la sortie Ultranet P16 à 16 canaux de la console.

sortie de carte *:* permet de corriger les chemins de signal internes vers les 32 sorties de la carte d'extension.

aes50-a : Permet de corriger les chemins de signal internes vers les 48 sorties de la sortie AES50-A du panneau arrière.

aes50-b : Permet de corriger les chemins de signal internes vers les 48 sorties de la sortie AES50-B du panneau arrière.

xlr out : permet à l'utilisateur de configurer les sorties XLR à l'arrière de la console par blocs de quatre, à partir des entrées locales, des flux AES ou de la carte d'extension.

COUP MONTÉ

L'écran SETUP offre des contrôles pour les fonctions globales et de haut niveau de la console, telles que les réglages d'affichage, les taux d'échantillonnage et la synchronisation, les paramètres utilisateur et la configuration du réseau.

L'écran SETUP contient les onglets distincts suivants :

global : cet écran offre des ajustements pour diverses préférences globales du fonctionnement de la console.

config: Cet écran offre des ajustements pour les taux d'échantillonnage et la synchronisation, ainsi que la configuration de paramètres de haut niveau pour les bus de chemin de signal.

remote: Cet écran offre différentes commandes pour configurer la console en tant que surface de contrôle pour divers logiciels d'enregistrement DAW sur un ordinateur connecté. Il configure également les préférences MIDI Rx/Tx.

réseau : cet écran offre différentes commandes pour connecter la console à un réseau Ethernet standard. (PI adresse, masque de sous-réseau, passerelle.)
bande griffonnée: Cet écran déclenche des commandes pour diverses personnalisations des bandes de griffonnage LCD de la console.

préamplis : affiche le gain analogique pour les entrées micro locales (XLR à l'arrière) et l'alimentation fantôme, y compris la configuration à partir de boîtiers de scène distants (par exemple DL16) connectés via AES50.

carte : Cette chape sélectionne la configuration d'entrée/sortie de la carte d'interface installée.

BIBLIOTHÈQUE

L'écran BIBLIOTHÈQUE permet le chargement et l'enregistrement des configurations couramment utilisées pour les entrées de canal, les processeurs d'effets et les scénarios de routage.

L'écran BIBLIOTHÈQUE contient les onglets suivants :

canal : cet onglet permet à l'utilisateur de charger et d'enregistrer des combinaisons couramment utilisées du traitement des canaux, y compris la dynamique et l'égalisation.

effets : cet onglet permet à l'utilisateur de charger et d'enregistrer les préréglages du processeur d'effets couramment utilisés.

routage : cet onglet permet à l'utilisateur de charger et d'enregistrer les routages de signaux couramment utilisés.

EFFETS

L'écran EFFETS contrôle divers aspects des huit processeurs d'effets. Sur cet écran, l'utilisateur peut sélectionner des types d'effets spécifiques pour les huit processeurs d'effets internes , configurer leurs chemins d'entrée et de sortie, surveiller leurs niveaux et ajuster les différents paramètres d'effets.

L'écran EFFETS contient les onglets distincts suivants :

accueil : l'écran d'accueil fournit une vue d'ensemble générale du rack d'effets virtuels, affichant l'effet qui a été inséré dans chacun des huit emplacements, ainsi que les chemins d'entrée/sortie pour chaque emplacement. slot et les niveaux de signal d'E/ S.

fx1-8: Ces huit écrans en double affichent toutes les données pertinentes pour les huit processeurs d'effets distincts, permettant à l'utilisateur d'ajuster tous les paramètres de l'effet sélectionné.

GRP MUET

L'écran **MUTE GRP** permet d'assigner et de contrôler rapidement les six groupes muets de la console et offre deux fonctions distinctes :

Désactive l'écran actif pendant le processus d'attribution de canaux aux groupes muets. Cela garantit qu'aucun canal n'est accidentellement coupé pendant le processus d'affectation pendant une performance en direct.

Il offre une interface supplémentaire pour couper/ réactiver les groupes en plus des boutons de groupe de sourdine dédiés en bas de la console.

UTILITÉ

L'écran **UTILITY** est un écran supplémentaire conçu pour fonctionner en conjonction avec les écrans d'other qui peuvent être visibles à tout moment. **L'écran UTILITY** n'est jamais vu par lui-même, il existe toujours dans le contexte d'un autre écran et affiche généralement des fonctions de copier, coller et bibliothèque ou personnalisation. Par exemple :

- Lorsque vous réglez l'égaliseur d'un canal, appuyez sur le bouton **UTILITAIRE** pour offrir une fonctionnalité de copier, coller ou charger, ou enregistrer les paramètres d'égalisation
- Appuyez sur le bouton **UTILITY** lors de la modification de l'écran **CONFIG/PREAMP** d'un canal pour copier, enregistrer ou charger des configurations preamp

REMARQUE: *Appuyer sur le bouton* ***UTILITAIRE*** *tout en maintenant le bouton Sélectionner* la *chaîne enfoncée est un raccourci pour modifier l'icône d'affichage de* la *bande griffonnée,* le *nom ou* la *couleur de la* chaîne.

- Sur l'écran **ROUTAGE**, appuyer sur **UTILITAIRE** vous permettra de charger ou d'enregistrer différents préréglages de scénarios de routage.
- Sur les pages **CUES**, **SCENES**, **SNIPPETS**, **PARAM SAFE** et **CHAN SAFE**, appuyer sur **UTILITY** offre également différents niveaux de fonctions d'importation/exportation :
- ***Repères:*** L'utilitaire permet d'importer ou d'exporter des données d'affichage complètes, y compris tous les Cues, scènes, extraits et coffres-forts sur un support USB connecté.
- ***Scènes :*** l'utilitaire permet de sélectionner un certain nombre de scènes à exporter ou à importer sur un support USB connecté.
- ***Extraits :*** l'utilitaire propose de sélectionner un certain nombre d'extraits pour l'exportation ou l'importation sur un media USB connecté.
- ***Param Safes/Chan Safes :*** L'utilitaire permet de définir/réinitialiser les indicateurs Safe pour une colonne complète d'entrées à la fois.

(4) **ENCODEURS PUSH**

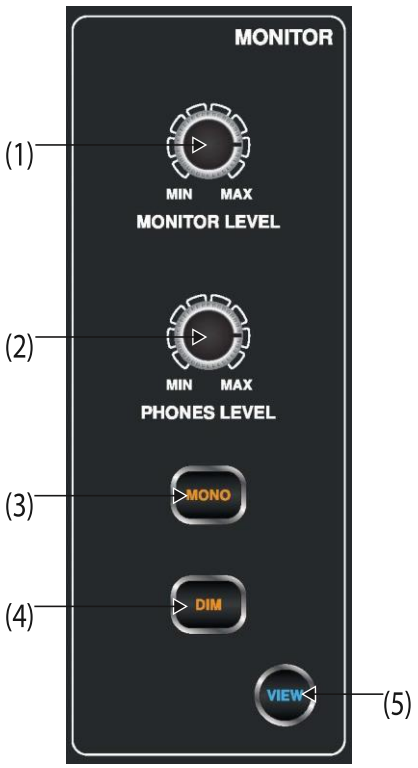
Ces six codeurs push sont utilisés pour ajuster les différents éléments situés directement au-dessus d'eux. Chacun des six encodeurs peut être poussé vers l'intérieur pour activer une fonction d'appui sur un bouton. Cette fonction est utile pour contrôler des éléments qui ont un double état marche/arrêt qui est mieux contrôlé par un bouton, par opposition à un état variable qui est mieux ajusté par une commande rotative.

(5) **COMMANDES DE NAVIGATION HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**

Les commandes LEFT et RIGHT permettent une navigation gauche-droite entre les différentes pages contenues dans un jeu d'écrans. Un affichage graphique d'onglet indique sur quelle page vous vous trouvez actuellement. Sur certains écrans, il y a plus de paramètres présents que ce qui peut être ajusté par les six encodeurs push en dessous. Dans ces cas, utilisez les boutons HAUT et BAS pour naviguer dans les calques supplémentaires contenus sur la page de l'écran. Les boutons GAUCHE et DROITE sont parfois utilisés pour confirmer ou annuler les fenêtres contextuelles de confirmation.

Veuillez vous référer au chapitre **AFFICHAGE PRINCIPAL** pour plus d'informations sur ces sujets.

1.11 Moniteur



(1) **Contrôle rotatif MONITOR LEVEL**

Réglez le niveau des sorties du moniteur avec la commande rotative **MONITOR LEVEL**. Il s'agira du périphérique de sortie connecté aux prises dans la section **MONITOR / CONTROL ROOM OUT** sur le panneau arrière.

(2) **TÉLÉPHONES LEVEL Contrôle rotatif**

Réglez le niveau du signal via les écouteurs ou autres périphériques de sortie connectés aux prises casque situées sous l'avant de la console.

(3) **MONO**

Appuyez sur la touche **MONO** pour surveiller le signal audio en mono.

(4) **DIM**

Appuyez sur le bouton **DIM** pour réduire le volume du moniteur d'une quantité prédéfinie. La quantité d'atténuation peut être définie via l'écran principal lorsque vous appuyez sur le bouton **VIEW**.

(5) **VUE**

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

Opération

La section **MONITOR** partage un écran d'affichage principal avec la section **TALKBACK**. Sur cet écran, seul l'onglet ***moniteur*** contient des fonctionnalités liées à la section **MONITOR**. Cet onglet contrôle diverses options de console relatives au bus solo, ainsi que les sorties de la salle de contrôle de la console. Ces options incluent divers réglages solo, la gradation des haut-parleurs, le délai des haut-parleurs et une sélection de sources pour la sortie de la salle de contrôle.

Pour ajuster les paramètres de l'onglet ***Moniteur***, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour modifier le gain du signal du moniteur. Cette étape numérique se produit en tant que premier contrôle de niveau préliminaire, avant le contrôle de niveau du moniteur analogique du panneau supérieur . Un affichage au-dessus de l'encodeur push affiche la valeur de gain actuellement définie en dB.

   •Un compteur de niveau multi-segments est affiché sur l'écran principal pour permettre une mise en scène correcte du signal du moniteur.

2. Ajustez le deuxième encodeur push pour faire défiler les différentes méthodes solo disponibles sur la console lorsque l'audio est acheminé vers le bus solo. Les options Available incluent:

   - ***Exclusif (dernier)*** : Dans ce mode, appuyer sur un autre bouton **SOLO** désengage le solo précédent
   - ***Solo Follows Select***: Lorsque cette méthode est sélectionnée, l'audio du canal actuellement sélectionné sera automatiquement envoyé au bus solo. Since un utilisateur sélectionnera souvent un canal pour ajuster ses commandes DSP dédiées, cette méthode est utile car l'audio du canal alimentera déjà le bus solo où il peut être surveillé avec des écouteurs dans un environnement sonore en direct



   - Sélectionnez ***Follows Solo*** : lorsque cette méthode est sélectionnée, toute chaîne solo devient automatiquement la chaîne actuellement sélectionnée.
   - ***Ch Solo AFL***: La chaîne et le bouton de sélection n'ont aucune corrélation l'un avec l'autre. Lorsque vous appuyez sur le bouton **SOLO** d'une chaîne, son audio est envoyé au bus solo en mode « after-fader-listen », reflétant le niveau actuel du fader de canal et de tout DSP de canal. cela a été appliqué. Le paramètre par défaut pour les canaux d'entrée est désactivé pour 'pre-fader-listen'.
   - ***MixBus Solo AFL***: La sélection de cette méthode réglera le bus de mixage solo sur post-fader
   - ***DCA Solo AFL*** : La sélection de cette méthode définira le DCA solo sur post-fader
   - ***Utiliser DIM pour PFL*** : la sélection de cette option appliquera **DIM** à tous les signaux PFL
   - ***Utiliser Master Fader***: Cela permet au bouton principal fader / **MUTE** de contrôler la sortie solo / mon.

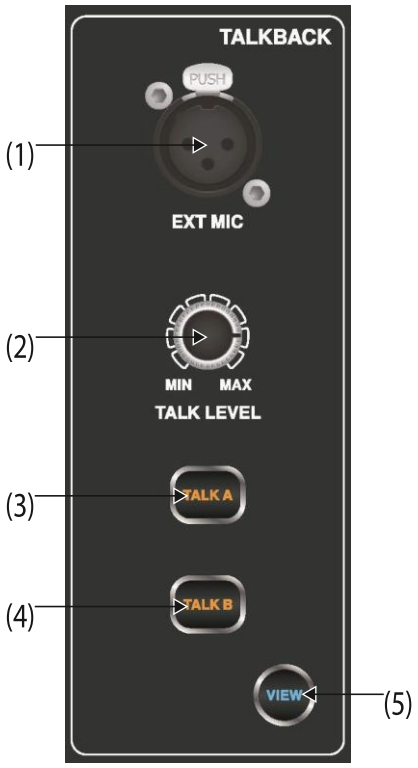
3. Appuyez sur le deuxième encodeur pour sélectionner et attribuer l'option solo actuellement choisie.
4. Tournez le troisième encodeur pour ajuster la quantité de retard numérique appliquée au signal de la salle de contrôle . L'affichage à l'écran affichera la quantité actuelle de retard en pieds, mètres et millisecondes.
5. Appuyez sur le troisième encodeur pour activer ou désactiver la fonction de retard. ***CONSEIL :*** *La fonction de retard est utile pour* aligner le *son de l'audio surveillé par des headphones ou des haut-parleurs utilisés à l'avant de la maison avec l'audio provenant de l'emplacement* de *la scène.*

   En *retardant l'audio de la salle de contrôle, il peut être aligné sur l'audio légèrement retardé qui doit se déplacer de la scène à la position avant de* la *maison.*

6. Ajustez le quatrième encodeur pour définir la quantité de réduction de volume qui se produit lorsque la fonction **DIM** du bus de salle control est activée. Le montant de la réduction de volume varie de -40 dB à 0 dB (pas de changement).
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pour activer ou désactiver la fonction **DIM**.
8. Tournez le cinquième encodeur pour régler le réglage du volume de la source alimentant actuellement le bus de la salle de contrôle, ce qui lui permet d'être mis en correspondance avec le bus SOLO. La quantité de trim peut être ajustée de -20 dB à +20 dB.

9. Appuyez sur le cinquième encodeur pour basculer la salle de contrôle entre le fonctionnement mono et stéréo. Ceci est très utile dans un contexte de studio pour vérifier comment un mixage sonne lorsqu'il est lu sur un haut-parleur mono tel qu'une radio coq.
10. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner la source de signal spécifique à surveiller dans la salle de contrôle. Les choix sont les suivants :
    - Désactivé (pas de source) dans la salle de contrôle, lorsqu'aucun SOLO n'est activé
    - LR Bus
    - LR + C/M
    - LR PFL (Pré-Fade Listen)
    - LR AFL (After-Fade Listen)
    - Retours auxiliaires 5/6
    - Retours auxiliaires 7/8 (enregistreur USB).
11. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer la source de signal choisie.

1.12 Retour en arrière



(1) **Port EXT MIC**

Connectez un microphone à la console via un câble XLR standard. La sortie transporte une alimentation fantôme de 48 V , permettant l'utilisation de microphones à condensateur ou dynamiques.

(2) **Commande rotative TALK LEVEL**

Réglez le niveau du volume Talkback avec le control rotatif **TALK LEVEL.**

(3) **/**(4) **PARLER A / B**

Sélectionnez la destination du signal micro Talkback à l'aide des boutons **TALK A** ou **TALK B.** Appuyez sur le bouton **VIEW** pour modifier le routage Talkback pour A et B.

(5) **VUE**

Appuyez sur le bouton **VIEW** pour accéder à des paramètres plus détaillés sur l'écran Main.

Onglet Talkback d'opération

L'écran TALKBACK offre divers ajustements pour les chemins de talkback de la console, tels que la destination du signal talkback et plus encore. Pour ajuster les différents paramètres de l'onglet ***Talkback***, effectuez les opérations suivantes :



1. L'écran affiche un meter de niveau multi-segments montrant la force du signal de talkback tel qu'il a été défini actuellement. Il affiche également un compteur de réduction de gain multi-segments, montrant à l'utilisateur combien de compression a été automatiquement appliquée au signal de conversation.
2. Appuyez sur le premier encodeur push pour activer le circuit de conversation. Le microphone de conversation interne / externe va maintenant transmettre l'audio à la destination assignée du chemin de conversation.
3. Ajustez le troisième encodeur pour régler le gain du signal ***talkback***. Il s'agit d'un étage de gain supplémentaire qui suit l'étape de gain initial définie par le contrôle **TALK LEVEL** du panneau supérieur.
4. Appuyez sur le troisième encodeur pour activer / désactiver la fonction 'autodim' des circuits de conversation. Cette fonction est utile dans un environnement de studio et atténue automatiquement les sorties de la salle de contrôle lorsque le talkback circuit est actif. Cela empêche le microphone talkback de capter trop de son des moniteurs de studio à proximité.
5. Ajustez le quatrième encodeur pour faire défiler les différentes destinations de conversation, notamment :
    - Mix Bus 1-16
    - LR Bus • Centre/Mono Bus.
6. Appuyez sur le quatrième encodeur pour activer n'importe quelle destination de conversation lorsqu'elle est actuellement sélectionnée. Plusieurs destinations de talkback peuvent être sélectionnées, ce qui permet au signal de talkback d'atteindre plusieurs destinations en même temps.
7. Appuyez sur le cinquième encodeur pour basculer les boutons de conversation dédiés du panneau supérieur entre l'opération de verrouillage et l'opération de non-verrouillage.
8. Tournez le sixième encodeur pour régler la luminosité de la lampe connectée au connecteur du panneau arrière de la console.

9. Appuyez sur le sixième encodeur pour allumer ou éteindre la lampe attachée.

Onglet oscillateur

L'onglet de l'oscillateur offre des commandes pour l'oscillateur embarqué de la console, un outil très pratique qui peut être utilisé pour configurer des systèmes de sonorisation et tester divers chemins de flux de signaux sans avoir besoin d'une live source alimentant un microphone. Les 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 opérations suivantes :



1. Ajustez le premier encodeur push pour régler le niveau de l'oscillateur onboard.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver l'oscillateur.
   - L'écran principal affiche un compteur de niveau multi-segments qui indique le niveau actuel de l'oscillateur.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour régler la fréquence de l'oscillateur principal embarqué.
4. Ajustez le troisième encodeur pour régler la fréquence de l'oscillateur embarqué alternatif.
5. Appuyez sur le troisième encodeur pour alterner entre Sine F1 et Sine F2.
6. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner le type d'oscillateur à utiliser. Les choix sont les suivants :
   - Onde sinusoïdale
   - Bruit rose
   - Bruit blanc.
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pour activer le type d'oscillateur sélectionné.
8. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner une destination pour l'oscillateur embarqué. Les choix sont les suivants :
   - Mix Bus 1-16
   - Bus L principal
   - Bus R principal
   - Bus L+R principal
   - Centre principal / Mono
   - Sorties matricielles 1-6.
9. Appuyez sur le sixième encodeur pour attribuer la destination de l'oscillateur sélectionné .

1.13 Afficher le contrôle

La section **SHOW CONTROL** de la surface de contrôle peut être utilisée pour sélectionner, activer et naviguer dans les repères, scènes ou extraits enregistrés, en fonction de la préférence sélectionnée sur SETUP/global.



DER- navigue jusqu'à la scène

SUIVANT - accède à la scène suivante.

ANNULER - annule l'action précédente .

MAINTENANT - navigue jusqu'à la scène actuelle.

VIEW - Cela vous donne accès à des paramètres plus détaillés de la fonction **SCENES** via l'écran principal.

L'écran SCENES sur l'écran principal permet de configurer l'enregistrement et le rappel de différentes scènes de mémoire du M32. La rappelabilité complète de la console (y compris les paramètres de gain pour les préamplis micro à commande numérique) est l'un des aspects les plus puissants de la console. L'écran **SCENES** contient les onglets distincts suivants :

accueil: Cet écran contient un aperçu général des scènes contenues dans la console, ainsi que leurs noms personnalisés et les paramètres inclus dans chaque scène.

scènes : cet écran permet à l'utilisateur de configurer, modifier et renommer les scènes individuelles.

snippets: Cet écran permet l'édition de la nouvelle fonctionnalité 'Snippets'.

param safe : cet écran configure les paramètres de la console qui sont et ne sont pas enregistrés ou commutés avec les scènes de la console.

chan safe : cet écran configure les canaux de console qui sont et ne sont pas modifiés lorsqu'un changement de scène de console se produit.

MIDI: Cet écran alloue à la console pour associer différentes scènes aux messages MIDI entrants et sortants, permettant aux changements de scène de la console de contrôler ou d'être contrôlés par un équipement MIDI externe.

DOMICILE

L'onglet d'accueil de l'écran **AFFICHER LE CONTRÔLE** affiche une vue d'ensemble générale des repères qui ont été configurés dans la console, ainsi que leurs noms personnalisés et les paramètres inclus dans chaque repère.

Un Cue est simplement un événement unique (tel qu'une commande Scene, Snippet ou MIDI) ou une collection d'événements. Ceux-ci peuvent être regroupés

et fauchés pour un rappel futur. Jusqu'à 500 entrées Cue peuvent être stockées dans le M32 à tout moment.

Pour un cadre où ces événements sont fortement utilisés et sont critiques (comme une représentation théâtrale), ce serait un bon écran à laisser allumé en tout temps afin que l'opérateur de console puisse être complètement sûr sur quel Cue réside actuellement la console et quel Cue apparaîtra ensuite lorsque vous appuyez sur le bouton **GO**. Pour ajuster les différents paramètres Cue sous l'onglet ***Accueil***, effectuez les opérations suivantes :



1. Faites pivoter le premier encodeur push pour faire défiler parmi les repères disponibles dans la liste, qui s'affiche sur le côté gauche de l'écran principal.
2. Appuyez sur le premier encodeur push pour accéder au Cue actuellement sélectionné dans la liste, en basculant la console à l'état dans lequel elle se trouvait lorsque ce Cue a été stocké.
3. Tournez le deuxième encodeur push pour sélectionner un repère dans la liste à ignorer lors du passage à travers les repères à l'aide des boutons **LAST** et **NEXT**.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur push pour terminer la commande skip sur le Cue actuellement sélectionné. Ce cue sera maintenant ignoré lors du défilement de la liste.
5. Tournez le troisième encodeur push pour faire défiler les modifications récentes.
6. Appuyez sur le troisième encodeur push pour annuler la modification récente.
7. Tournez le quatrième encodeur pour sélectionner un emplacement pour enregistrer un nouveau Cue.
8. Appuyez sur le quatrième encodeur push pour terminer l'opération de sauvegarde. L'état actuel de la console sera remplacé par le numéro cue sélectionné avec l'encodeur push.
9. Tournez le sixième rotatif pour sélectionner les aspects du routage de la console qui sont exclus d'une modification de repère et qui ne seront pas affectés par les modifications de repère qui se produisent. Les choix de routage qui peuvent être sécurisés incluent :
   - Routage
   - Patch de sortie
   - Mic Preamp Gain (HA, abréviation de Head-Amplifier)
   - Configuration
   - Traitement des canaux
   - Bus mixtes
   - Effets→ Talkback.
10. Appuyez sur le sixième encodeur push pour sélectionner l'un des choix ci-dessus car la rotation de l'encodeur est utilisée pour les sélectionner. Plusieurs catégories peuvent être sélectionnées en même temps.

Utilité

En appuyant sur le bouton **UTILITY** à droite de l'écran principal, le bas de l'onglet d'accueil a la configuration suivante :



Chacune des fonctions de cette couche peut être contrôlée avec l'encodeur push adjacent comme suit :

Copier - Permet à l'utilisateur de faire une copie du repère actuellement sélectionné.

Modifier le repère - Permet à l'utilisateur de modifier le repère actuellement sélectionné.

Ajouter un **repère** - Ajoute un nouveau repère dans le fichier d'affichage actuel.

Supprimer - Supprime le repère actuellement sélectionné.

Import Show - Importe un Showfile à partir d'un lecteur USB connecté. **VEUILLEZ NOTER** que cela remplacera le Showfile existant, il doit donc être enregistré au préalable.

Exporter Afficher - Exporte le Showfile actuel vers un lecteur USB connecté.

SCÈNES

Utilisez les fonctions **Charger**, **Enregistrer** et **Modifier** en appuyant sur l'encodeur push adjacent pour charger, enregistrer et modifier les scènes. La fonction **Scenes Safe** fonctionne de la même manière que la fonction **PARAMETER SAFE**, mais ne s'applique qu'à des scènes spécifiques.

Utilité

En appuyant sur le bouton **UTILITY** à droite de l'écran principal, le bas de l'onglet ***Scènes*** est configuré comme suit :



Chacune des fonctions de cette couche peut être contrôlée avec l'encodeur push adjacent comme suit :

Copier - Permet à l'utilisateur de faire une copie de la scène actuellement sélectionnée.

Coller - Colle une scène à partir du Presse-papiers virtuel.

Modifier - Permet à l'utilisateur de modifier la scène sélectionnée avec diligence.

Supprimer - Supprime la scène actuellement sélectionnée.

Importer des scènes - Importe une scène à partir d'un lecteur USB connecté.

Exporter des scènes - Exporte une scène vers une clé USB connectée.

EXTRAITS

Le M32 dispose d'une nouvelle structure flexible appelée « Snippets », qui permet de définir des paramètres sélectifs et des filtres de canal pour le stockage. Le rappel d'un extrait de code affectera exclusivement les bits d'informations stockés, laissant l'état de la console restant intact. Cela permet d'introduire chirurgicalement des bits d'automatisation spécifiques dans l'état actuel du mélange. Jusqu'à 100 Snippets peuvent être stockés à tout moment. Utilisez les fonctions **Charger**, **Enregistrer** et **Modifier** en appuyant sur l'encodeur push adjacent pour charger, enregistrer et modifier l'extrait de code.

Un Snippet peut être concentré sur n'importe quelle sélection spécifique de paramètres qu'un utilisateur peut trouver appropriés, tels que EQ, Insert, Fader, Mute, Send levels, etc. Un Snippet sera également axé sur une sélection aléatoire de canaux (entrées, retours ou mixages). Lors du chargement de cet extrait, seules les informations précédemment stockées remplaceront les paramètres de console respectifs, tandis que le reste reste tel quel.

Utilité

En appuyant sur le bouton **UTILITY** à droite de l'écran principal, le bas de l'onglet ***Extraits*** de code passe à la configuration suivante :



Chacune des fonctions de cette couche peut être contrôlée avec l'encodeur push adjacent comme suit :

Copier - Permet à l'utilisateur de faire une copie de l'extrait de code actuellement sélectionné.

Coller - Colle un extrait de code à partir du Presse-papiers virtuel.

Modifier - Permet à l'utilisateur de modifier l'extrait de code actuellement sélectionné.

Supprimer - Supprime l'extrait de code actuellement sélectionné.

Importer des extraits de code - Importe le ou les extraits de code sélectionnés à partir d'un lecteur USB connecté.

Exporter les extraits de code - Exporte le ou les extraits de code sélectionnés vers un lecteur USB connecté.

PARAMÈTRE SAFE

L'onglet ***sécurisé param*** de l'écran **SHOW CONTROL** configure les paramètres du M32 qui sont ou ne sont pas enregistrés ou commutés avec les scènes de la console. Ceci est très utile lorsque l'opérateur a certains paramètres dont il souhaite garder le contrôle, et ne voudrait jamais avoir modifié lors d'un changement de scène, par exemple le micro pré gains sur les canaux d'entrée.

Pour ajuster les différents paramètres de l'onglet ***param safe***, effectuez les opérations suivantes :

1. Tournez l'un des quatre premiers encodeurs push pour naviguer parmi les cases à cocher de l'écran principal, qui représentent diverses zones de la console qui peuvent être isolées des changements de scène.
2. Appuyez sur l'un des quatre premiers encodeurs push pour sélectionner les zones de console qui ont été sélectionnées avec les encodeurs push. Dans chacune des quatre colonnes, plusieurs zones de console peuvent être sélectionnées et isolées des changements de scène.

Les zones suivantes du M32 peuvent être isolées des changements de scène et sont divisées en quatre colonnes sur l'écran principal :

Colonne 1 : Canaux d'entrée

- HA (ampli de tête / préampli microphone)
- Configuration
- Égaliseur de canal
- Porte de canal / Compresseur
- Insertion de canal
- Groupes de canaux
- Fader, Pan, Mute, Mix Ons.

Colonne 2 : Canaux d'entrée

- Mix Envoie 1-16.

Colonne 3 : Autobus mixtes

- Mix Envoie 1-16
- Configuration
- EQ
- Compresseur
- Insérer
- Groupe
- Fader, Pan, Mute, Matrix Ons.

Colonne 4 : Console

- Configuration
- Solo
- Routage
- Patch de sortie.

COFFRE-FORT DE CANAL

L'onglet ***chan safe*** de l'écran **SHOW CONTROL** configure les canaux de console qui sont et ne sont pas modifiés lorsqu'un changement de scène se produit. Cela permet à l'utilisateur de protéger certains canaux contre les changements constants lors d'un changement de scène, en leur donnant autant de contrôle que possible pour les sources audio clés.

Par exemple, dans un contexte de théâtre, l'opérateur de la console peut avoir composé les bons réglages d'égalisation et de compresseur, ainsi que le

volume du canal pour la voix de l'acteur principal, et ne veut pas les modifier lorsque la console modifie les scènes et divers autres paramètres.

Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***chan safe***, effectuez les opérations suivantes :

1. Tournez l'un des six encodeurs push pour naviguer parmi les cases à cocher de l'écran principal, qui représentent divers groupes de canaux pouvant être isolés des changements de scène.
2. Appuyez sur l'un des six encodeurs pour sélectionner les zones de console qui ont été mises en surbrillance avec les encodeurs push. Dans chacune des six colonnes, plusieurs zones de console peuvent être sélectionnées et isolées des changements de scène.

Les zones suivantes du M32 peuvent être isolées des changements de scène et sont divisées en six colonnes sur l'écran principal :

Colonne 1 : Canaux

- Canaux d'entrée 1-16

Colonne 2 : Canaux

- Canaux d'entrée 17-21.

Colonne 3 : Autobus

- Aux 1-8
- FX 1L à 4R.

Colonne 4 : Retours

- Mélanger 1-6.

Colonne 5 : Principal / Matrice / Groupes

- Matrice 1-6
- Bus LR
- Centre / Bus Mono
- Groupes DCA 1 à 8.

Colonne 6 : Emplacements d'effets

- FX 1-8.

MIDI

L'onglet MIDI de l'écran **SHOW CONTROL** permet à la console d'associer différents repères aux messages MIDI entrants et sortants, en allouant les changements de scène de la console pour contrôler ou être contrôlés par un équipement MIDI externe. .

Par exemple, l'utilisateur peut configurer la console pour émettre un message de changement de programme MIDI à chaque nouveau Cue est rappelé, le message MIDI sortant déclenchant un contrôleur d'éclairage équipé de MIDI.

Inversement, l'utilisateur peut configurer la console pour qu'elle modifie les repères en réponse à un message de changement de programme MIDI entrant, ce qui permet à la console de basculer vers une nouvelle scène audio lorsqu'une nouvelle scène est rappelée sur un contrôleur de lighting équipé de MIDI.

Pour régler les différents paramètres de l'onglet ***MIDI***, effectuez les opérations suivantes :

1. Tournez le premier encodeur push pour sélectionner un Repère à modifier.
2. Tournez le troisième encodeur push pour sélectionner le type d'événement MIDI transmis par la console lorsqu'un change de scène est émis. Les choix sont les suivants :
   - Désactivé (pas d'événement MIDI)
   - Changement de programme MIDI
   - Changement de contrôle MIDI
   - Remarque.
3. Les codeurs push 4, 5 et 6 ajustent le canal, le nombre et la valeur ou la vitesse, le cas échéant.

L'écran principal affiche les données MIDI associées à l'écran actuellement sélectionné .

1.14 Assign



EN

Commandes rotatives 1-4

Affectez les quatre commandes rotatives à divers paramètres pour un accès instantané aux fonctions couramment utilisées. Les détails peuvent être trouvés sur l'écran principal en appuyant sur le bouton **VIEW** (voir ci-dessous).

Écrans LCD

Ces affichages fournissent une référence rapide aux affectations de la couche active de contrôles personnalisés.

Boutons 5-12

Attribuez les huit boutons à divers paramètres pour un accès instantané aux fonctions couramment utilisées. Les détails peuvent être trouvés sur l'écran principal en appuyant sur le bouton **VIEW** (voir ci-dessous).

Boutons SET A, B, C

L'ensemble actuellement actif, A, B ou C, est indiqué par un bouton radio et un contour orange sur l'écran principal.

Appuyez sur l'encodeur push gauche (1er) pour basculer dans les ensembles, puis appuyez sur l'encodeur push droit (6ème) pour ouvrir la page d'édition correspondante . Alternativement, vous pouvez utiliser les boutons gauche et droit de la page sous l'écran principal, pour naviguer entre les onglets.

VUE

Cela vous donne un accès plus détaillé aux fonctions **ASSIGN** via l'écran principal. **L'écran ASSIGN** permet de configurer les quatre commandes rotatives assignables par l'utilisateur et les huit boutons assignables par l'utilisateur. À l'aide de cet écran, l'opérateur de la console peut attribuer trois ensembles de 12 commandes personnalisées à régler à tout moment.

L'écran ASSIGNer contient les onglets distincts suivants :

home: Ce screen fournit un aperçu général des 12 contrôles attribués pour les trois ensembles de contrôles en même temps.

set A : cet écran permet d'affecter différents paramètres de console aux 12 contrôles personnalisés de l'ensemble A. ***set B*** : fonctionne comme décrit ci-dessus, mais pour les contrôles custom Set B

set C : fonctionne comme décrit ci-dessus, mais pour les contrôles personnalisés Set C

DOMICILE



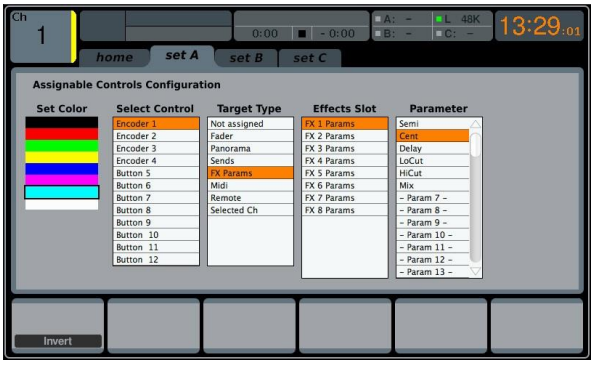
L'onglet d'accueil de l'écran ASSIGNer fournit une vue d'ensemble visuelle des 12 contrôles affectés aux trois ensembles en même temps.

L'onglet Accueil offre un retour visuel des contrôles qui ont été affectés aux trois ensembles de contrôles personnalisés, sans avoir à mettre en banque entre les trois ensembles un par un, ou à s'appuyer sur une syntaxe abrégée affichés sur les écrans LCD dédiés du contrôle personnalisé.

Pour ajuster les différents paramètres de l'onglet Accueil, effectuez les opérations suivantes :

1. Tournez l'un des codeurs poussoirs 1 à 5 pour déplacer la mise au point de l'écran vers différentes commandes et boutons rotatifs personnalisables dans les ensembles A, B et C. Les commandes actuellement sélectionnées avec chacune des quatre commandes rotatives sont surlignées d'un contour orange.
2. Appuyez sur l'un des encodeurs push 1 à 5 pour passer à l'écran d'édition du control personnalisé spécifique qui a été mis en surbrillance sur l'écran de l'onglet d'accueil.

ENSEMBLE A, B & C



Les onglets ***A, B & C*** permettent de mapper des paramètres de console spécifiques aux huit boutons assignables et aux quatre commandes rotatives assignables. À l'aide de ces écrans, l'utilisateur peut mapper les paramètres exacts qui lui sont les plus utiles aux contrôles souhaités, dans l'ordre souhaité.

Pour ajuster les différents paramètres sur les onglets ***A, B & C***, effectuez les opérations suivantes:

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner la couleur utilisée pour les écrans LCD de cet ensemble.
2. Ajustez le deuxième encodeur push pour sélectionner lequel des 12 contrôles assignables dans l'ensemble approprié vous souhaitez mapper un paramètre.
3. Ajustez le troisième encodeur push pour faire défiler une liste de catégories de paramètres auxquelles le contrôle assignable sélectionné peut être mappé. Les choix pour les boutons incluent :
   - Non affecté
   - Aller à la page

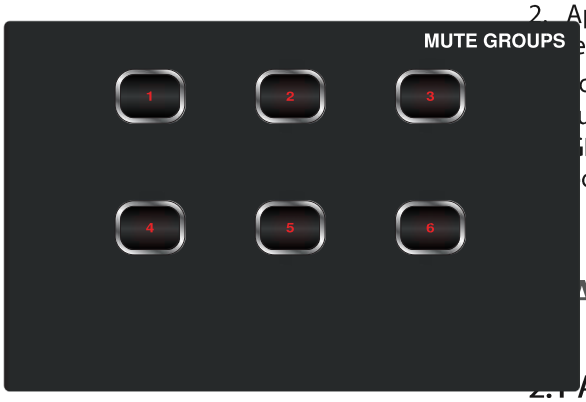
- Canal muet
- Inserts
- Bouton Effet
- MIDI
- À distance.

Les choix pour les commandes rotatives incluent:

- Non attribué
- Panorama
- Envoie
- Dynamique
- Paramètres FX
- MIDI
- À distance.

4. Appuyez sur le troisième encodeur push pour sélectionner le type de paramètre souhaité.
5. Le cas échéant, appuyez/sélectionnez les quatrième, cinquième et sixième encodeurs push pour attribuer le paramètre spécifique.

1.15 Groupes



Utilisez ces boutons pour sélectionner et activer ou désactiver l'un des groupes muets définis par l'utilisateur.

L'écran **MUTE GRP** permet d'assigner et de contrôler rapidement les six groupes muets de la console et offre deux fonctions distinctes :

1. Il désactive les boutons de la section GROUPES MUETS pendant le processus d'attribution de canaux aux groupes muets. Cela garantit qu'aucun canal n'est accidentellement coupé pendant le processus d'affectation dans une performance en direct.
2. Il offre une interface alternative pour couper ou désactiver le son des groupes muets lorsque les boutons de groupe de sourdine dédiés sur la surface de contrôle de la console sont bloqués.

Lorsqu'il est activé, l'écran **MUTE GRP** ne couvre que la partie inférieure de l'écran principal, ce qui permet à la partie centrale de continuer à afficher le contenu habituel de l'écran.

Pour affecter des canaux à l'un des six groupes muets, effectuez les opérations suivantes :

1. Appuyez sur le bouton de sélection de l'écran **MUTE GRP** pour basculer l'affichage principal vers la vue Groupes muets.
2. Maintenez enfoncé le bouton de groupe muet souhaité en bas à droite de la surface de commande de la console.
3. Tout en maintenant le bouton de groupe muet enfoncé, appuyez sur le bouton **SEL** de n'importe quel canal d'entrée ou de sortie, sur n'importe quel calque, que vous souhaitez affecter à ce groupe muet.
4. Lorsque vous avez affecté tous les canaux souhaités au groupe muet, relâchez le bouton Groupe muet dédié.

REMARQUE: *Les boutons MUTE de canal* individuel *resteront entièrement fonctionnels pendant le processus d'affectation, seuls les boutons de groupe de sourdine sont bloqués.*

Pour utiliser l'écran **MUTE GRP** pour désactiver ou réactiver le son des groupes, effectuez les opérations suivantes :

1. Appuyez sur l'un des six encodeurs push pour désactiver le groupe correspondant, et ainsi désactiver tous les canaux affectés à ce groupe muet.
2. Appuyez sur l'encodeur push d'un groupe actuellement muet pour activer le son du groupe muet.

Lorsque vous avez terminé de travailler avec des groupes muets, appuyez sur le bouton de sélection de l'écran **MUTE GRP** pour quitter l'écran **MUTE GRP**. L'écran entier affichera à nouveau son ensemble complet de contrôles pour la page en cours.

2. Affichage principal

2.1 Affichage principal - Section supérieure

La section supérieure de **l'écran principal couvre** en permanence des informations d'état utiles. Le coin supérieur gauche affiche le numéro de canal sélectionné, son nom attribué par l'utilisateur et l'icône sélectionnée. Le bloc suivant affiche le numéro et le nom de la scène actuelle en orange, ainsi que la prochaine scène à venir. La section centrale affiche le nom du fichier de lecture ainsi que le temps écoulé et restant, ainsi qu'une icône d'état de l'enregistreur. Le bloc suivant à droite comporte quatre segments pour afficher l'état des ports AES50 A et B, l'emplacement pour carte, ainsi que la source de synchronisation de l'horloge audio et la fréquence d'échantillonnage. De petits indicateurs carrés verts montrent une connectivité appropriée. Le bloc le plus à droite indique l'heure de la console, qui peut être définie sous ***Configuration*** - ***Config***.

2.1.1 Accueil

L'écran d'accueil contient une vue d'ensemble de haut niveau du canal d'entrée ou de sortie sélectionné et offre divers réglages non disponibles via les encodeurs top-panel dédiés.

L'écran d'accueil est divisé en onglets suivants :

home : chemin général du signal pour le canal d'entrée ou de sortie sélectionné.

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

gate: Contrôle et affiche l'effet de porte de canal au-delà de ceux offerts par les encodeurs dédiés du panneau supérieur.

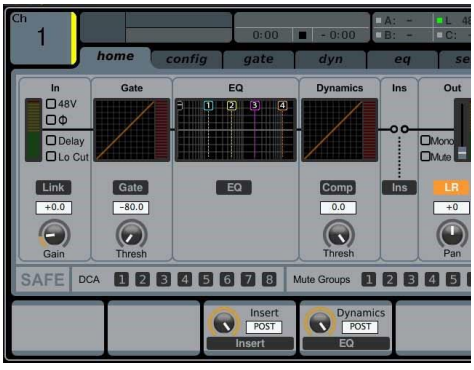
dyn: Contrôle et affiche l'effet de dynamique des canaux (compresseur) au-delà de ceux offerts par les encodeurs dédiés du panneau supérieur.

eq: Contrôle et répartit l'effet d'égalisation du canal au-delà de ceux offerts par les encodeurs dédiés du panneau supérieur.

envoie : contrôle et affiche les canaux envoyés, tels que le comptage des envois et les envois en sourdine. ***main*** : contrôle et affiche la sortie du canal sélectionné.

domicile

L'onglet d'accueil de l'écran **d'accueil** affiche un chemin de signal général pour le canal d'entrée ou de sortie actuellement sélectionné. Il affiche visuellement divers paramètres de l'entrée, de la porte, du point d'insertion, de l'égaliseur, de la dynamique, du chemin de sortie et des bus.



L'onglet d'accueil contient les paramètres suivants (divisés en deux pages) qui peuvent être ajustés à l'aide des six encodeurs push.

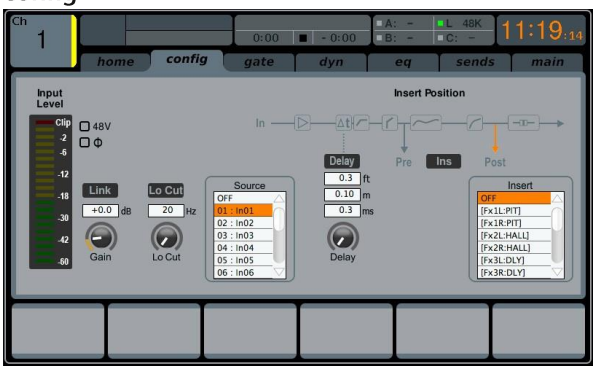
Page 1

1. Tournez le premier encodeur push pour ajuster le gain d'entrée (trim) du canal.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour lier le canal à son canal adjacent.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour définir le seuil de la barrière de bruit du canal.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour basculer la barrière de bruit du canal dans/hors du chemin du signal.
5. Ajustez le troisième encodeur pour basculer le point d'insertion du canal entre l'état pré-fader et post-fader.
6. Appuyez sur le troisième encodeur pour basculer l'insertion du canal dans/hors du chemin du signal.
7. Ajustez le quatrième encodeur pour basculer la dynamique du canal entre l'état pré-égaliseur et post-égaliseur.
8. Appuyez sur l'encodeur fourth pour basculer l'égaliseur de canal dans/hors du chemin du signal.
9. Ajustez le cinquième encodeur pour définir le seuil du compresseur de canal.
10. Appuyez sur le cinquième encodeur pour faire entrer/sortir le compresseur de canal du chemin du signal.
11. Réglez le sixième encodeur pour faire défiler le canal sélecté dans la sortie stéréo principale .
12. Appuyez sur le sixième encodeur pour affecter le canal sélectionné à la sortie stéréo principale .

Page 2

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner le canal de console actuellement contrôlé par l'écran d'accueil.
2. Appuyez sur le premier encodeur to basculer +48V phantom power on/off pour l'entrée actuellement sélectionnée.
3. Appuyez sur le deuxième encodeur pour activer/désactiver l'inversion de phase pour le canal actuellement sélectionné.
4. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner lequel des huit groupes DCA le channel actuellement sélectionné sera affecté.
5. Appuyez sur le troisième encodeur pour affecter le canal actuellement sélectionné au groupe DCA sélectionné.
6. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner le canal actuellement sélectionné parmi les six groupes muets .
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pour affecter le canal actuellement sélectionné au groupe de sourdine sélectionné.
8. Appuyez sur le cinquième encodeur pour activer/désactiver solo pour le canal actuellement sélectionné.
9. Tournez le sixième encodeur pour ajuster le niveau du fader pour le canal actuellement sélectionné.
10. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer/désactiver la mise en sourdine pour le canal actuellement sélectionné.

config



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

L'onglet de configuration des canaux d'entrée 1 à 32 contient les paramètres suivants qui peuvent être ajustés à l'aide des six encodeurs push :

1. Tournez le premier encodeur push pour ajuster le gain d'entrée (trim) du canal.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour autoriser la liaison du canal au canal adjacent.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour régler la fréquence de coupe basse du canal.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour basculer le filtre coupe-bas dans/hors du chemin du signal.
5. Ajustez le troisième encodeur pour faire défiler toutes les sources possibles pour le canal.
6. Appuyez sur le troisième encodeur pour sélectionner la source actuellement mise en surbrillance et l'affecter au canal.
7. Ajustez le quatrième encodeur pour définir la quantité de retard de ligne numérique appliquée au canal.
8. Appuyez sur le quatrième encodeur pour basculer le délai d'entrée/sortie du chemin du signal.
9. Réglez le cinquième encodeur pour basculer l'insert de canal entre le pré- et post-EQ/compresseur.
10. Appuyez sur le cinquième encodeur pour basculer l'insertion du canal dans/hors du chemin du signal.
11. Ajustez le sixième encodeur pour faire défiler parmi les choix de chemin de signal pour le point d'insertion.
12. Appuyez sur le sixième encodeur pour affecter le chemin de signal sélectionné au point d'insertion.

REMARQUE: Les *canaux Mix Bus n'ont pas de gain, de coupe basse, de fantôme, de phase, de source et de retard. Mais ils ont une fonction de macro pour définir tous les robinets d'envoi* de *canal vers le* bus *séparé à la fois. Par exemple, cela peut être utilisé pour basculer tous les envois de Pre Fader vers Post Fader ou pour s'assurer que tous les tapotements de canal sont cohérents.* **porte**



L'onglet de la porte affiche tous les aspects de la barrière de bruit de canal et permet un contrôle très profond de l'effet de la porte. Alors que la section **GATE** dédiée du panneau supérieur permet de contrôler le seuil et l'état d'entrée / sortie de la porte, l'onglet de la porte offre beaucoup plus de contrôles. Cet onglet est accessible directement en appuyant sur le bouton **VIEW** dans la section GATE du panneau supérieur .

L'onglet de porte contient les paramètres suivants, répartis sur deux pages, qui peuvent être ajustés à l'aide des six encodeurs push :

Page 1

1. Ajustez le premier encodeur push pour définir le seuil d'entrée de la porte.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour basculer le noise gate dans/hors du chemin du signal.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour définir la plage d'un effet 'ducking appliqué au canal.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour basculer l'effet ducker dans/hors du chemin du signal.
5. Ajustez le troisième encodeur pour définir le temps d'attaque de l'apparition de l'effet noise gate.
6. Ajustez le quatrième encodeur pour régler le temps de maintien de l'effet noise gate.
7. Ajustez le cinquième encodeur pour régler le temps de libération de la barrière antibruit, en contrôlant la vitesse à laquelle la porte s'ouvre et laisse passer le signal.

Page 2

1. Les encodeurs push 1 et 2 fonctionnent de la même manière sur les pages 1 et 2.
2. Ajustez le quatrième encodeur pour définir la fréquence du filtre à clé qui peut être utilisé pour déclencher la barrière antibruit.
3. Appuyez sur le quatrième encodeur pour activer / désactiver le filtre à clé, ce qui permet à une fréquence spécifique de contrôler la porte.
4. Ajustez le cinquième encodeur pour définir la pente d'égalisation utilisée dans le filtre à clé.
5. Appuyez sur le cinquième encodeur pour envoyer la source de clé au bus solo, ce qui permet à la source de clé d'être surveillée et évaluée.
6. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner la source de clé spécifique à utiliser. Les choix incluent 'Self' (le propre signal du canal), ainsi que toute autre entrée/sortie de la console.
7. Appuyez sur le sixième encodeur pour affecter la source de clé sélectionnée à la porte.

Dyn



L'onglet dynamique affiche tous les aspects du compresseur de canaux et permet un contrôle très profond de l'effet. Alors que la section de compresseur dédiée du panneau supérieur permet de contrôler le seuil et l'état d'entrée / sortie, ***l'onglet dyn*** offre beaucoup plus de contrôles. Ce tab est 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 encodeurs push :

Page 1

1. Ajustez le premier encodeur push pour définir le seuil d'entrée du compresseur.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour basculer le compresseur dans/hors du chemin du signal.
3. Ajustez le deuxième codeur pour régler le rapport du compresseur.
4. Appuyez sur le deuxième contrôle pour basculer l'effet de dynamique du canal entre la compression et l'expansion.
5. Ajustez le troisième encodeur pour définir le temps d'attaque de l'effet compresseur.
6. Appuyez sur le troisième encodeur pour basculer le compresseur entre le mode Peak et le mode RMS (racine moyenne au carré), où le niveau moyen du signal est évalué plus que tout pic spécifique du matériau du channel.
   - **PEAK**: Un compresseur à détection de crête répond au niveau instantané du signal de crête. Tout en offrant un contrôle de crête plus strict, la détection de crête peut entraîner des changements très rapides dans la réduction du gain, une compression plus évidente ou parfois même une distorsion. Ce mode est adapté au contrôle/limitation du matériau dynamique.
   - **RMS**: Dans ce mode, le compresseur applique une fonction moyenne sur le signal d'entrée avant que son niveau ne soit comparé au seuil. Cela permet une compression plus détendue qui se rapporte également plus étroitement à notre perception de l'intensité sonore. Les transitoires dynamiques aigus seront moins affectés dans ce mode. Ce mode est bon pour contrôler les niveaux dans un mélange.
7. Tournez le quatrième codeur pour régler le temps de maintien du compresseur.
   - Le temps d'attente est un paramètre que l'on ne retrouve pas souvent sur les unités commerciales, mais qui est très utile. Si un compresseur est configuré pour utiliser un temps d'attaque/libération très rapide, une distorsion audible peut se produire, car le compresseur essaie de travailler sur des cycles de forme d'onde individuels du signal au lieu du son. enveloppe dans son ensemble. Le paramètre Hold contourne ce problème en fournissant un délai court. Ce délai empêche le compresseur de se relâcher jusqu'à ce qu'un certain laps de temps se soit écoulé.
8. Appuyez sur le quatrième encodeur pour basculer entre les modes linéaire et logarithmique pour le compresseur. Voici quelques brèves descriptions de ces différents modes :

LOG: Ce mode est utilisé dans de nombreux compresseurs très respectés et est le résultat naturel d'unités analogiques plus récentes utilisant des chaînes latérales logarithmiques et des constants de temps de résistance / condensateur. La loi exponentielle/dB présente des caractéristiques intéressantes. Tout d'abord, le temps nécessaire pour effectuer un événement de compression a tendance à rester le même, quelle que soit l'ampleur de l'excursion dynamique du signal. En outre, étant donné que le taux de pointe du changement de gain augmente avec l'excursion dynamique, le contenu harmonique résultant dû à la compression a tendance à suivre l'intensité du signal d'une manière que l'oreille attend. Cela aide à masquer l'effet du compresseur et fournit ainsi la solution la plus indulgente, tolérante aux différents réglages de synchronisation et au matériel de signal. Cela en fait le meilleur choix pour une utilisation générale de la compression et le contrôle dynamique global de signaux musicaux complexes.

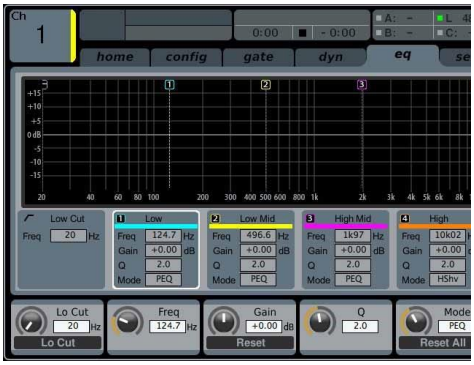
LINÉAIRE : Dans ce mode, le taux de changement de gain est constant (tel que défini par les commandes de synchronisation). Par conséquent, plus l'excursion dynamique du signal est importante, plus le compresseur mettra du temps à effectuer un changement de gain. En outre, étant donné que le temps total que le compresseur passe en attaque ou en désintégration est proportionnel à la taille de l'excursion de gain, le contenu harmonique de l'artefact de compression semblera diminuer en teneur en fréquence, plus l'excursion du signal est forte. Ce type de compresseur est utile pour générer des effets sonores dynamiques car le caractère sonore du compresseur est beaucoup plus affecté par les paramètres de contrôle du temps et le matériau du signal que l'exponentielle type.

9. Ajustez le cinquième encodeur pour régler le temps de libération du compresseur.
10. Ajustez le sixième encodeur pour régler le gain de maquillage du compresseur; utile lorsque l'effet de compression a trop réduit le niveau global du signal du canal.

Page 2

1. Les encodeurs push 1 et 2 fonctionnent de la même manière sur les pages 1 et 2.
2. Ajustez le troisième codeur pour régler la pente de l'angle du genou du compresseur entre cinq réglages distincts. Ajustez cette commande pour basculer entre un son plus dur ou un effet de compresseur plus transparent.
3. Appuyez sur le troisième encodeur pour déplacer l'effet compresseur avant ou après l'égaliseur dans le chemin du signal channel.
4. Ajustez le quatrième encodeur pour définir la fréquence du filtre à clé qui peut être utilisé pour déclencher le compresseur.
5. Appuyez sur le quatrième encodeur pour activer / désactiver le filtre à clé, ce qui permet à une fréquence spécifique de contrôler le compresseur.
6. Ajustez le codeur de cinquante pour régler la pente de l'égaliseur utilisée dans le compresseur.
7. Appuyez sur le cinquième encodeur pour envoyer la source de clé au bus solo, ce qui permet de surveiller et d'évaluer la source de clé.
8. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner la source de clé spécifique à utiliser, les choix incluent 'Self' (le propre signal du canal), ainsi que toute autre entrée / sortie de la console.
9. Appuyez sur le sixième encodeur pour affecter la source de clé sélectionnée au compresseur.

Eq



L'onglet eq affiche tous les aspects de l'égaliseur de canal et affiche également un graphique visuel détaillé de la courbe d'égalisation actuelle. Cet onglet est également accessible directement en appuyant sur le bouton **VIEW** de la section **EQUALISER** du panneau supérieur .

1. Si les canaux actuellement sélectionnés sont une entrée, l'égaliseur de canal contient quatre bandes, avec différents aspects de chaque bande ajustés par des codeurs push 2-5.
2. Si le canal actuellement sélectionné est un bus, l'égaliseur de canal contient six bandes, avec divers aspects de chaque bande ajustés par les encodeurs 1 à 6.
3. Sur l'écran d'égalisation, les différents encodeurs push sont toujours liés aux différentes bandes d'égalisation, et les commandes de navigation Haut/Bas sont utilisées pour basculer si les codeurs push quatre/six s'ajustent :
   - Gagner
   - Fréquence
   - Largeur ~~- Mode~~ EQ.

Page 1 (Gain)

1. Ajustez le premier encodeur push pour définir la fréquence du filtre coupe-bas du canal.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour basculer le filtre coupe-bas dans/hors du chemin du signal.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour augmenter/réduire le gain de la bande basse .
4. Ajustez le troisième encodeur pour augmenter/réduire le gain de la bande basse-moyenne .
5. Ajustez le quatrième encodeur pour augmenter/réduire le gain de la bande haute-moyenne.
6. Ajustez le cinquième encodeur pour augmenter/ réduire le gain de la bande haute.
7. Appuyez sur le sixième encodeur pour basculer l'égaliseur dans/hors du chemin du signal.

Page 2 (Fréquence)

1. Fonctionne comme ci-dessus, mais les codeurs push ajustent maintenant les points centraux de fréquence pour les différentes bandes d'égalisation.

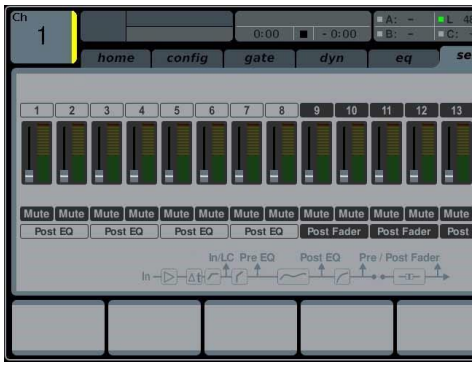
Page 3 (Largeur)

1. Fonctionne comme ci-dessus, mais les encodeurs push ajustent maintenant la bande passante pour les différentes bandes d'égalisation. Utilisez une pente étroite pour travailler avec une fréquence spécifique, ou utilisez une pente plus large pour la mise en forme générale du ton.

Page 4 (Mode)

1. Fonctionne comme ci-dessus, mais les encodeurs push ajustent maintenant le mode EQ pour chaque bande EQ. Les choix sont les suivants :
   - Coupe basse
   - Étagère basse
   - Égaliseur paramétrique
   - Vintage EQ - Étagère haute
   - Coupe haute.

Envoie



L'onglet Envois affiche et contrôle tous les aspects du canal envoyé aux 16 bus de mixage. Par rapport aux commandes d'envoi du panneau supérieur dédié, cet écran offre des fonctions supplémentaires, telles que la mise en sourdine d'envoi et la mesure simultanée des 16 envois du canal sélectionné. Cet onglet est également accessible directement en appuyant sur le bouton **VIEW** dans la section **SENDS** du panneau supérieur .

L'onglet Envois contient les paramètres suivants qui peuvent être ajustés à l'aide des six encodeurs push :

Page 1

1. Ajustez le premier encodeur push pour définir le niveau du premier envoi du groupe de quatre envois actuellement sélectionné.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour désactiver le premier envoi du groupe de quatre envois actuellement sélectionné.
3. Répétez le processus avec les trois encodeurs suivants pour les trois envois restants dans le groupe de quatre send actuellement sélectionné.
4. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner les quatre envois à contrôler avec les commandes rotatives, en déplaçant la mise au point deux envois à la fois.
5. Appuyez sur le sixième encodeur pour sélectionner les quatre envois à contrôler avec les commandes rotatives, en déplaçant la mise au point quatre à la fois.

Page 2

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner l'endroit où l'envoi est tapé dans la chaîne de signaux, pour les deux premiers envois des quatre envois actuellement focalisés. Les options sont les suivantes :
   - Pré-EQ
   - Post-EQ
   - Pré-fader
   - Post-fader - Sous-groupe.
2. Ajustez le troisième encodeur pour effectuer la même opération pour les deux deuxièmes envois des quatre envois actuellement focalisés.
3. Ajustez le sixième encodeur pour sélectionner les quatre envois à contrôler avec les commandes rotatives, en déplaçant la mise au point deux envois à la fois.
4. Appuyez sur le sixième encodeur pour sélectionner les quatre envois à contrôler avec les commandes rotatives, en déplaçant la mise au point quatre à la fois.

principal



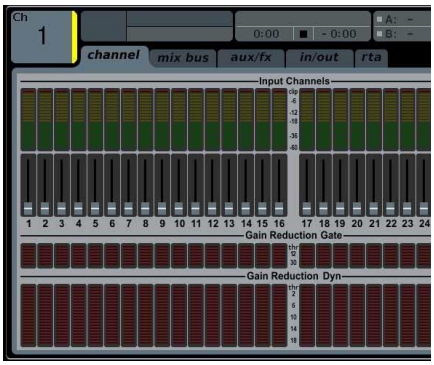
L'onglet principal affiche et contrôle tous les aspects des affectations de bus principales.

L'onglet principal contient les paramètres suivants qui peuvent être ajustés à l'aide des six encodeurs push :

1. Ajustez le premier encodeur push pour effectuer un panoramique sur le canal sélectionné dans la sortie stéréo principale .
2. Appuyez sur le premier encodeur pour affecter le canal sélectionné à la sortie stéréo principale .
3. Tournez le deuxième encodeur pour régler le niveau du canal actuellement sélectionné dans le bus mono (central).
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour affecter le canal sélectionné au chemin du signal de sortie mono. Utilisez cette fonction lors de la création d'un mixage LCR, par opposition à un mixage mono ou stéréo.
5. Appuyez sur le cinquième encodeur pour solo/unsolo le canal sélectionné de manière currently.
6. Ajustez le sixième encodeur pour définir le niveau du fader pour le canal actuellement sélectionné.
7. Appuyez sur le sixième encodeur pour désactiver/réactiver le canal actuellement sélectionné.

EN

2.2 Mètres



L'écran METERS affiche différents groupes de compteurs de niveau pour différents chemins de signal sur la console et est utile pour déterminer rapidement si des canaux doivent être ajustés. Comme il n'y a pas de paramètres à ajuster pour les affichages de mesure, aucun des écrans de mesure (à l'exception de l'onglet **rta**; voir ci-dessous) contiennent toutes les commandes « en bas de l'écran » qui seraient normalement ajustées par les six encodeurs push.

L'écran METERS contient les onglets d'écran distincts suivants, chacun contenant des compteurs de niveau pour les chemins de signal de following: **canal**

- Niveaux de mesure et de fader pour les 32 canaux d'entrée.

bus de mixage

- Compteurs de niveau, niveaux de fader et compteurs de réduction de gain pour les 16 maîtres de bus
- Compteurs de niveau, niveaux de fader et compteurs de réduction de gain pour les six sorties matricielles
- Compteurs Level, niveaux de fader et compteurs de réduction de gain pour le bus principal stéréo et le bus mono. **aux/fx**
- Compteurs de niveau pour les six envois auxiliaires
- Compteurs de niveau et niveaux de fader pour les huit retours auxiliaires
- Niveaux de compteurs de niveau et de fader pour les quatre retours d'effets stéréo. **entrée/sortie**
- Les 32 canaux d'entrée
- Les huit retours auxiliaires
- Les six envois auxiliaires
- Les deux sorties numériques du panneau arrière
- Sorties moniteur - Les 16 sorties analogiques du panneau arrière - Les outputs P16 Ultranet.

Rta

L'onglet ***rta*** affiche les détails de l'analyseur en temps réel du M32 - un analyseur de spectre en temps réel qui affiche les détails du signal audio sur le chemin de signal sélectionné. Le M32 dispose à la fois d'un graphique à barres et d'un spectrographe avec une fenêtre de 10 secondes, qui sont affichés sur l'écran Main et peuvent être utilisés dans une variété d'applications. La résolution de fréquence des deux analyseurs est de 100 bandes, avec une bande passante relative constante de 20 Hz à 20 kHz. Par conséquent, ils sont trois fois plus détaillés que les RTA typiques du tiers d'une octave. Les deux graphs peuvent être visualisés dans un écran Meter séparé , au-dessus de chaque égaliseur paramétrique de canal et sur les écrans d'égalisation graphique fx.

RTA Source



Selon l'application, le signal d'entrée de l'analyseur peut être prélevé à partir du canal sélectionné lui-même, de tout autre canal prédéfini ou dynamiquement en fonction des signaux source du moniteur (c'est-à-dire Main/Solo). Lors de l'égalisation d'un système de sonorisation principal, par exemple, l'égaliseur graphique peut être inséré dans le LR principal, tandis que le signal de l'analyseur peut provenir d'un canal d'entrée de micro de mesure dédié. Sélectionnez le signal source à l'aide du sixième encodeur push.

Priorité solo

Lorsqu'ils sont allumés, les signaux source RTA sélectionnés sont remplacés par le bus solo du moniteur chaque fois qu'un canal solo est actif.

CONSEIL : Cette option peut être utile si vous souhaitez analyser simultanément un groupe de canaux ou si vous avez un signal *fixe sur le RTA qui ne doit être remplacé* que *temporairement* par le signal *d'un autre* canal .

Pré / Post

Les analyseurs peuvent exploiter leurs signaux d'entrée à partir du pré- ou post-EQ, ce qui vous permet de voir l'impact de yoyour EQ dans ce canal. Appuyez sur le cinquième encodeur push pour basculer entre les deux.

Gagner

Lorsqu'elle est activée, la fonction De gain automatique simplifie le réglage des vues de l'analyseur et garantit des lectures significatives. Dans la plupart des cas, il devrait être allumé. Lorsqu'il est éteint, le gain RTA peut être réglé manuellement à l'aide de l'encodeur push, ce qui peut être nécessaire pour comparer les niveaux de bande de fréquences absolues entre différents canaux. Appuyez sur le quatrième encodeur push pour activer la fonction De gain automatique.

Superposition d'égaliseur

Lors de l'utilisation des analyseurs sur le dessus du tracé de l'égaliseur de canal ou sur le graphique
Écrans EQ, l'opacité du compteur peut être ajustée à votre guise. Quelque chose autour de 50% est généralement un bon point de départ. Réduisez-le à 0% avec le cinquième encodeur push si vous n'avez pas besoin de voir le RTA au-dessus de ces écrans d'égalisation de canal ou d'égalisation graphique.

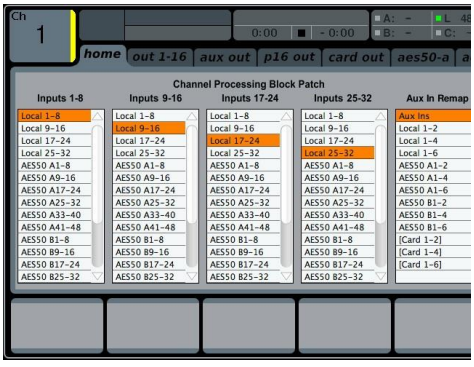
RTA sur la vue EQ du canal

La fonction RTA de l'égalisation du canal affiche toujours la distribution de fréquence du canal respectif , indépendamment de la définition de la source RTA. Utilisez le contrôle de superposition d'égalisation pour ajuster la quantité de RTA au-dessus du tracé d'égalisation. Les préférences par défaut lors de l'ouverture d'une vue d'égalisation de canal peuvent être définies sur 'Pre-EQ' (off est Post-EQ) et 'Spectrograph' (off est un graphique à barres). Ils peuvent toutefois être annulés sur la page EQ respective.

RTA sur la vue EQ graphique

La fonction Graphic EQ RTA affichera toujours la distribution de fréquence de l'emplacement FX respectif , indépendamment de la définition de la source RTA, sauf si la marque « Utiliser la source RTA » est cochée. Utilisez le contrôle DE SUPERPOSITION EQ pour ajuster la quantité de RTA au-dessus des curseurs GEQ. Les préférences par défaut lors de l'ouverture d'une vue GEQ peuvent être définies sur 'Post-GEQ' (désactivé est l'égaliseur pré-graphique) et 'Spectrograph' (désactivé est le graphique à barres). Ils peuvent toutefois être annulés sur la page GEQ respective.

2.3 Routage



L'écran **ROUTING** est l'endroit où tous les correctifs de signal sont effectués, ce qui vous permet d'acheminer les chemins de signal internes vers et depuis les connecteurs d'entrée/sortie physiques situés sur le panneau arrière du M32 .

L'écran ROUTAGE contient les onglets distincts suivants :

home: Permet de patcher les entrées physiques sur les 32 canaux d'entrée et les entrées auxiliaires de la console.

out 1-16 : Permet de corriger les chemins de signal internes vers les 16 sorties XLR du panneau arrière de la console.

aux out: permet de corriger les chemins de signal internes vers les six sorties auxiliaires 1/4"/RCA du panneau arrière de la console.

Sortie p16: permet de corriger les chemins de signal internes vers les 16 sorties de la sortie Ultranet P16 à 16 canaux de la console.

sortie de carte : permet de corriger les chemins de signal internes vers les 32 sorties de la carte DN32-USB.

aes50-a : Permet de corriger les chemins de signal internes vers les 48 sorties de la sortie AES50-A du panneau arrière.

aes50-b : Permet de corriger les chemins de signal internes vers les 48 sorties de la sortie AES50-B du panneau arrière.

xlr out: Permet de corriger les chemins de signal internes vers les connexions de sortie XLR à l'arrière.

Aucun des onglets de l'écran **ROUTAGE** ne contient de niveau secondaire de fonctions. Lors du routage audio, il n'est pas nécessaire d'utiliser les commandes de navigation Haut/Bas . **domicile**

L'onglet d'accueil de l'écran **ROUTAGE** permet à l'utilisateur de patcher les entrées physiques du panneau arrière du M32 sur les 32 canaux d'entrée et les entrées auxiliaires de la console.

Par défaut, le M32 mappe ses 32 entrées analogiques du panneau arrière aux entrées respectives à 32 canaux accessibles sur les couches de fader d'entrée un et deux, et mappe les entrées de niveau ligne (auxiliaires) du panneau arrière au troisième fader d'entrée niveau.

Toutefois, l'onglet d'accueil de l'écran **ROUTAGE** peut être utilisé pour modifier cette affectation par défaut et croiser différentes entrées physiques en différentes entrées de canal, dans des banques de huit canaux à la fois. Cela permet à l'utilisateur de créer une couche personnalisée d'entrées de canal qui diffère de l'ordre dans lequel les sources sont branchées sur le panneau arrière, et qui est plus facile que de re-patcher physiquement l'audio câbles.

Pour affecter diverses entrées aux canaux d'entrée du M32, effectuez les étapes suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner la source d'entrée audio à 8 canaux qui alimente les canaux d'entrée 1 à 8 de la console. Lorsque le contrôle est tourné, l'entrée actuellement sélectionnée sera mise en surbrillance dans la liste verticale des choix.
2. Lorsque l'acidité à 8 canaux souhaitée est sélectionnée, poussez le premier encodeur push pour connecter la source à 8 canaux actuellement sélectionnée. La source sélectionnée alimente désormais les canaux d'entrée 1 à 8 de la console.
3. Les choix d'entrée qui peuvent être attribués sont les suivants :
   - Section locale 1-8
   - Local 9-16
   - Section locale 17-24
   - Section locale 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 à 8 canaux à partir des autres canaux d'entrée de la console (9-16, 17-24, 25-32), répétez simplement le processus ci-dessus, en utilisant les quatre autres encodeurs push sur le même écran.
5. Les choix pour Aux 1-4 comprennent:
   - Aux Ins
   - Section locale 1-2
   - Section locale 1-4
   - Sections locales 1 à 6
   - AES50A 1-2
   - AES50A 1-4
   - AES50A 1-6
   - AES50B 1-2
   - AES50B 1-4
   - AES50B 1-6
   - Carte 1-2
   - Carte 1-4
   - Carte 1-6.

sur 1-16

L'onglet **ROUTING** screen ***out 1-16*** permet à l'utilisateur de patcher les différents chemins de signal internes du M32 vers les 16 sorties XLR analogiques qui sont situées sur le panneau arrière de la console.

Le M32 permet de nombreux types différents de chemins de signal de sortie, et cet écran est l'endroit où ces sorties sont affectées à une sortie physique du panneau arrière, de sorte que le chemin du signal peut être patché à leur destination éventuelle, telle que des haut-parleurs de sonorisation à l'avant de la maison ou un moniteur de scène alimenté.

Pour affecter les différents chemins de sortie aux sorties XLR du panneau arrière, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner à laquelle des 16 sorties analogiques du panneau arrière vous souhaitez attribuer un chemin de signal de sortie.
2. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner une catégorie de chemin de sortie . Il s'agit notamment des éléments suivants :
   - De
   - Mélange principal (LRC)
   - Sorties de bus de mixage
   - Sorties ~~matricielles~~ • Sorties directes
   - Moniteur.
3. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner un chemin de sortie spécifique, notamment :
   - De
   - L principal
   - R principal
   - C/M principal
   - L'une des 16 sorties de mixage
   - L'une des six sorties matricielles
   - L'une des 32 sorties directes
   - L'une des huit sorties auxiliaires
   - N'importe laquelle des sorties directes FX
   - Moniteur L
   - Moniteur R
   - Talkback.
4. Appuyez sur le quatrième encodeur pour attribuer le chemin de sortie sélectionné, terminant ainsi le processus.
5. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner le point d'appui du signal pour l'affectation de sortie. Cela détermine où dans le chemin du signal audio la source est « tapée » lorsqu'elle est envoyée à la sortie physique du panneau arrière. Les points d'appui de signal disponibles sont les suivants :
   - IN/LC
   - IN/LC +M
   - PréEQ
   - Préeq +m
   - PostEQ
   - PostEQ +M
   - PréFdr
   - PreFdr +M • Post Fader.
6. Appuyez sur le cinquième encodeur pour attribuer le point d'appui de signature sélectionné .
7. Tournez le sixième encodeur pour ajuster la quantité de retard de ligne numérique appliquée au chemin de sortie lorsqu'il est envoyé à la sortie physique du panneau arrière . Lorsque le délai est ajusté, le temps de retard actuel est affiché en trois unités de mesure différentes : feet, mètres et millisecondes.
8. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer /désactiver le délai. L'étiquette **Delay** s'allume lorsque le delay est inséré dans le chemin du signal.

CONSEIL : *L'application d'un délai à un signal de sortie est généralement effectuée lorsque la console est utilisée dans une configuration de haut-parleurs de sonorisation* « multizone *», où certains haut-parleurs de sonorisation sont situés près de la scène et un deuxième ensemble de haut-parleurs est situé plus en arrière à l'intérieur le public. En appliquant un délai*

approprié uniquement aux haut-parleurs situés près de la scène, le public entend *l'audio de tous les haut-parleurs* en *même temps, assurant* un *alignement* temporel *et* une *qualité sonore maximaux. . Le M32 suppose une température de fonctionnement de 20 °C/68 °F lors du calcul des temps de retard.*

sortie auxiliaire

L'onglet de ***sortie auxiliaire*** de l'écran **ROUTING** permet à l'utilisateur de patcher un chemin de signal internal (tel qu'une sortie de mixage utilisée comme envoi d'effets) vers les six sorties auxiliaires 1/4"/RCA distinctes.

Étant donné que ces six sorties peuvent avoir une grande variété de chemins de signaux qui leur sont attribués, elles peuvent être utilisées pour une grande variété de tâches, telles que:

1. Alimentation d'un processeur d'effets externes lorsque les effets internes sont insuffisants.
2. Correction d'un chemin de signal de console spécifique vers un enregistreur hors-bord.
3. Alimentation des entrées audio analogiques ou numériques d'un enregistreur vidéo à proximité.

Pour effectuer une affectation comme décrit ci-dessus, effectuez les étapes suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner les sorties auxiliaires auxquelles affecter une source. Les choix incluent
   - Aux Out 1 • Aux Out 2 • Aux Out 3 • Aux Out 4 • Aux Out 5
   - Aux Out 6
   - Sortie AES/EBU (numérique) L
   - AES/EBU (Digital) Sortie R.
2. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner la plage grossière :
   - Insérer
   - Principal (LRC)
   - Bus de mixage
   - Matrice
   - Sortie directe
   - Moniteur.
3. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner un chemin de signal spécifique pour alimenter la sortie physique sélectionnée. Les choix sont les suivants :
   - Insérer un point
   - L principal
   - R principal
   - C/M principal
   - L'une des 16 sorties de mixage
   - L'une des six sorties matricielles
   - L'une des 32 sorties directes
   - L'une des huit sorties auxiliaires
   - N'importe laquelle des sorties directes FX
   - Moniteur L
   - Moniteur R
   - Talkback.
4. Appuyez sur le quatrième encodeur pour attribuer le chemin de sortie sélectionné, terminant ainsi le processus.
5. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner le point d'appui du signal pour l'affectation de sortie. Les choix sont les suivants :
   - IN/LC
   - IN/LC +M
   - PréEQ
   - Préeq +m
   - PostEQ
   - PostEQ +M
   - PréFdr
   - PreFdr +M • Post Fader.
6. Appuyez sur le cinquième encodeur pour terminer l'affectation du point d'appui du signal.

p16 sortie

L'onglet de ***sortie p16*** de l'écran **ROUTING** permet à l'utilisateur d'acheminer divers chemins de signal de console vers la sortie Ultranet P16 du panneau arrière. Cette sortie permet d'envoyer 16 canaux audio , sous forme numérique, à divers accessoires tels qu'une boîte de distribution de surveillance personnelle.

À l'aide de l'écran de routage ***p16 out***, l'utilisateur peut configurer la sortie P16 pour transporter non seulement le mixage LR principal, mais également diverses « tiges » audio de sources de matériel audio à partir d'un mixage d'envoi de bus , telles qu'un mixage de batterie stéréo, des claviers stéréo, des guitares, basse, chant, etc. Les musiciens sur scène seraient alors libres de fabriquer chacun leur propre mélange personnel de ces tiges musicales, le tout livré de la position FOH à la scène sur un seul câble Ethernet.

Pour sélectionner les signaux audio envoyés au bus P16, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner lequel des 16 canaux du bus P16 vous souhaitez sélectionner une source audio.
2. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner une catégorie de source audio à envoyer au canal P16 actuellement sélectionné. Ces catégories sont les suivantes :
   - Insérer
   - Principal (LRC)
   - Bus de mixage
   - Matrice
   - Sortie directe
   - Moniteur.

3. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner le chemin de signal spécifique à alimenter vers la sortie P16 actuellement sélectionnée. Les choix sont les suivants :
   - De
   - L principal
   - R principal
   - C/M principal
   - L'une des 16 sorties de mixage
   - L'une des six sorties matricielles
   - N'importe quel of les 32 sorties directes
   - L'une des huit sorties auxiliaires
   - N'importe laquelle des sorties directes FX
   - Moniteur L
   - Moniteur R
   - Talkback.
4. Appuyez sur le quatrième encodeur pour attribuer le chemin de sortie sélectionné, terminant ainsi le processus.
5. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner le point d'appui du signal pour l'affectation de sortie. Cela détermine où dans le chemin du signal audio la source est « tapée » lorsqu'elle est envoyée à la sortie P16. Les points d'appui de signal disponibles sont les suivants :
   - IN/LC
   - IN/LC +M
   - PréEQ
   - Préeq +m
   - PostEQ
   - PostEQ +M
   - PréFdr
   - PreFdr +M - Post Fader.
6. Appuyez sur le cinquième encodeur pour terminer l'affectation du point d'appui du signal.

sortie de carte

L'onglet de ***sortie*** de ***la carte*** de l'écran **ROUTAGE** permet à l'utilisateur de corriger divers chemins de signal vers les entrées et sorties physiques de la carte DN32-USB. Le chemin de signal de la carte fournit 32 canaux d'entrées et 32 canaux de sorties. Les 32 entrées de carte peuvent être utilisées comme sources alternatives pour les deux couches de fader d'entrée, commutables en banques de huit.

Pour affecter un chemin de sortie à la carte d'options, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner un chemin de signal à 8 canaux qui sera envoyé aux huit premiers canaux de la carte. Les choix sont les suivants :
   - 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 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
   - Sortie 1-8
   - Sortie 9-16
   - P16 1-8
   - P16 9-16
   - AES50-B 9-16
   - Aux 1-6/Lun.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour attribuer le chemin d'accès de sortie sélectionné, terminant ainsi le processus.
3. Répétez le processus avec les encodeurs 2 à 4 pour sélectionner les chemins de sortie pour les 24 autres canaux ou sorties de carte. **aes50-a / aes50-b**

Les onglets ***ROUTING screen aes50-a*** et ***aes50-b*** permettent à l'utilisateur de patcher différents chemins de sortie de console vers les sorties des deux connecteurs AES50. Ces connecteurs peuvent alimenter d'autres appareils équipés d'AES50, tels qu'un boîtier de scène numérique ou un enregistreur multipiste autonome.

Le M32 contient deux connecteurs AES50 distincts, étiquetés A et B. Ces deux connecteurs permettent un niveau accru de flexibilité dans la mise en réseau de la console avec divers équipements AES50.

Chacun des deux onglets AES50 contient les mêmes ensembles de paramètres suivants qui peuvent être ajustés. Pour affecter différents chemins de signal de console aux connecteurs AES50, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner un chemin de signal à 8 canaux qui sera envoyé aux huit premiers canaux de sortie du connecteur AES50 . Les choix sont les suivants :
   - 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 25-32
   - AES50-B 33-40
   - AES50-B 41-48
   - Carte 1-8
   - Carte 9-16
   - Carte 17-24
   - Carte 25-32
   - Sortie 1-8
   - Sortie 9-16
   - P16 1-8

- AES50-B 1-8
- P16 9-16
- AES50-B 9-16
- Aux 1-6/Lun.
- AES50-B 17-24

2. Appuyez sur le premier encodeur pour connecter le chemin de signal actuellement sélectionné au chemin AES50.
3. Répétez le processus ci-dessus pour les cinq autres ensembles de sorties AES50 à 8 canaux. ***L'onglet aes50-b*** fonctionne exactement de la même manière que l'onglet ***aes50-a***, mais sélectionne plutôt les sources envoyées à la sortie du connecteur AES50-B de la console.

sortie xlr

L'onglet de ***sortie xlr*** de l'écran **ROUTING**, tout comme l'onglet ***out 1-16***, permet à l'utilisateur de patcher les différents chemins de signal internes du M32 vers les 16 sorties XLR analogiques situées sur le panneau arrière de la console. Cet onglet, cependant, permet aux sorties XLR d'être patchées en blocs de quatre, plus souvent qu'individuellement . En outre, sur cet écran, il est uniquement possible d'acheminer le signal vers sa destination absolue, plutôt que de choisir le chemin du signal. Les destinations disponibles diffèrent en fonction du bloc sélectionné. Les destinations comprennent:

Bloc 1-4 / Bloc 9-12Bloc 5-8 / Bloc 13-16

- Local 1-4
- Local 5-8
- Local 9-12
- Local 13-16
- Local 17-20
- Local 21-24
- Local 25-28
- Local 29-32
- AES50-A 1-4
- AES50-A 5-8
- AES50-A 9-12
- AES50-A 13-16
- AES50-A 17-20
- AES50-A 21-24
- AES50-A 25-28
- AES50-A 29-32
- AES50-A 33-36
- AES50-A 37-40
- AES50-A 41-44
- AES50-A 45-48
- AES50-B 1-4
- AES50-B 5-8
- AES50-B 9-12
- AES50-B 13-16
- AES50-B 17-20
- AES50-B 21-24
- AES50-B 25-28
- AES50-B 29-32
- AES50-B 33-36
- AES50-B 37-40
- AES50-B 41-44
- AES50-B 45-48
- Carte 1-4
- Carte 5-8
- Carte 9-12
- Carte 13-16
- Carte 17-20
- Carte 21-24
- Carte 25-28
- Carte 29-32
- Sortie 1-4
- Sortie 5-8
- Sortie 9-12
- Sortie 13-16
- P16 1-4
- P16 4-8
- P16 9-12
- P16 13-16
- Aux 1-4
- Aux 5-6/Mon
- Auxin 1-4.
- Auxine 5-6/To.

2.4 Configuration

L'écran SETUP offre divers contrôles pour les fonctions globales de haut niveau du M32, telles que les réglages d'affichage, les taux d'échantillonnage et la synchronisation, les paramètres utilisateur et la configuration réseau.

L'écran SETUP contient les onglets distincts suivants :

global : cet écran offre des ajustements pour diverses préférences globales du fonctionnement de la console.

config: Cet écran offre des ajustements pour les taux d'échantillonnage et la synchronisation, ainsi que la configuration de paramètres de haut niveau pour les bus de chemin de signal.

à distance : cet écran offre différentes commandes pour configurer la console en tant que surface de contrôle pour divers progiciels d'enregistrement DAW sur un ordinateur connecté.

réseau : cet écran offre différentes commandes pour connecter la console à un réseau Ethernet standard.

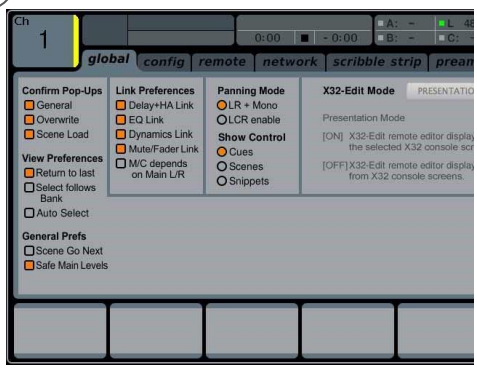
Bandes griffonnées ***:*** cet écran offre des commandes pour divers aspects des groupes DCA de la console.

préamplis : Cet écran permet d'ajuster le gain sur chacun des préamplis de chaque canal d'entrée .

carte : Cet écran sélectionne la configuration d'entrée/sortie.

Aucun des onglets du screen **SETUP** ne contient de niveau de fonctionnalité secondaire, de sorte que les commandes de navigation UP/DOWN n'ont pas besoin d'être utilisées pour ces écrans.

global

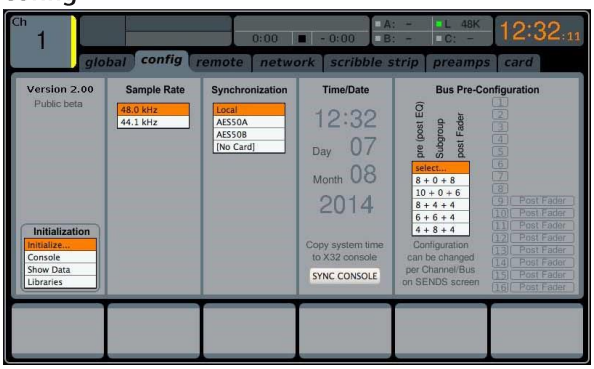


L'onglet ***global*** de l'écran **SETUP** permet à l'utilisateur d'ajuster divers contrôles globaux de la console, tels que la transparence et le contraste de l'affichage, le mode panoramique utilisé par les canaux, les langues de texte, etc.

Pour ajuster l'écran global, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner divers paramètres de console pour les messages contextuels et les préférences assorties.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver le paramètre actuellement sélectionné.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour sélectionner les paramètres des canaux de console liés.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour activer ou désactiver le paramètre actuellement sélectionné.
5. Ajustez le troisième encodeur pour définir le mode panoramique de la console , ce qui affecte la façon dont le panoramique des canaux est effectué dans le champ stéréo. Les deux choix sont les suivants :
   - LR+M : Il s'agit du mode par défaut de la console. Dans ce mode, les canaux peuvent être répartis entre les sorties de mixage gauche et droite, ainsi que affectés au bus de mixage mono séparé. Dans ce mode, le bus Centre/Mono n'est pas affecté par la commande panoramique
   - LCR : Dans ce mode, le signal est déplacé de gauche à droite. Ce comportement est émulé par les faders de l'onglet Principal, qui est plus intuitif que sur les autres consoles. Notez que dans ce mode, la définition de 'mono' change, puisque la configuration n'est plus mono, mais plutôt une configuration composée de Gauche /Centre/Right
6. CUE: / SCN: / SNP: Basculez entre ces paramètres pour contrôler lequel des trois est affiché sur le logiciel d'édition externe.
7. Réglez le quatrième encodeur pour régler la luminosité des différentes lumières LED sur le M32, dans une plage de 1 à 100.
8. Ajustez le cinquième encodeur pour régler la luminosité de l'écran principal, dans une plage de 1 à 100.
9. Réglez le sixième encodeur pour régler le contraste des écrans LCD individuels (affichage des canaux) au-dessus de chaque canal d'entrée et de sortie, dans une plage de 1 à 100.

config



L'onglet de ***configuration*** de l'écran **SETUP** permet d'ajuster divers paramètres liés à l'audio, tels que la fréquence d'échantillonnage de base de la console et l'utilisation d'une horloge numérique interne ou externe. Il offre également des choix pour des paramètres globaux de haut niveau pour le fonctionnement des bus de chemin de signal.

Pour ajuster les différents paramètres de l'onglet ***de*** configuration, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner entre la console, Afficher les données et Les bibliothèques pour l'initialisation.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour initialiser la console à son état d'usine.
   - Le message « Voulez-vous vraiment initialiser TOUS les paramètres ? » apparaîtra. Utilisez le contrôle de navigation Gauche pour annuler l'opération ou le contrôle navigation Droite pour confirmer.
3. La version actuelle du firmware de la console est affichée dans la première colonne de l'écran Main.
   - Si/quand une mise à jour du firmware est disponible pour la console, l'utilisateur doit simplement télécharger le nouveau fichier du firmware au niveau root d'une clé USB. Le bouton USB doit être enfoncé lors du démarrage, et lorsque la console affiche « en attente d'USB » sur l'écran principal, insérez la clé USB.
4. Ajustez le deuxième encodeur pour sélectionner la fréquence d'échantillonnage numérique de la console. Les choix incluent:
   - 44,1 kHz
   - 48 kHz.
5. Appuyez sur le deuxième encodeur pour attribuer la fréquence d'échantillonnage actuellement sélectionnée.

CONSEIL : *Notez que la fréquence d'échantillonnage de la console sera la même que pour* tout *son enregistré sur l'enregistreur* USB *stéréo intégré, ainsi que pour la fréquence d'échantillonnage sortie par le connecteur AES/EBU qui peut obtenir patché dans un* enregistreur *hors-bord. Ainsi, il est souvent avantageux de sélectionner une fréquence d'échantillonnage appropriée au support sur lequel l'audio enregistré* sera utilisé.

Si le matériel du programme *enregistré est uniquement audio sans* composant *vidéo, il* est *généralement logique* de *définir une* fréquence *d'échantillonnage de 44,1 kHz. Cela garantira que tout son* enregistré est *compatible avec* la fréquence *d'échantillonnage* de *44,1 kHz des CD audio commerciaux.*

Si le matériel du programme *enregistré est un son destiné à accompagner* la *vidéo, il est logique* de *définir une* fréquence *d'échantillonnage de 48 kHz. Cela garantira que tout audio enregistré* est *compatible avec* la *fréquence d'échantillonnage* de *48 kHz* des *différents formats audio utilisés sur un* DVD *vidéo.*

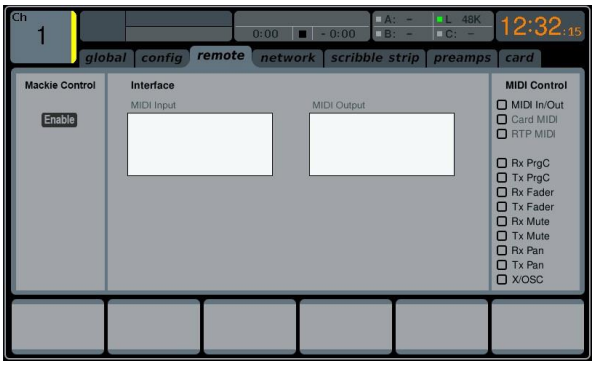
6. Réglez le troisième encodeur pour régler la synchronisation de l'horloge verbale de la console sur son horloge numérique interne ou esclave d'une horloge numérique externe. Les choix pour le signal clock incluent:
   - Horloge interne
   - Horloge externe du port AES50-A • Horloge externe du port AES50-B • Carte.

   Notez que les graphiques en haut de l'écran afficheront toujours une LED verte lorsque la console aura atteint un « verrouillage numérique » approprié, à partir de sa propre horloge interne ou d'une horloge externe valide.
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pour parcourir les différents paramètres des paramètres de date et d'heure internes de la console.
8. Ajustez le quatrième encodeur pour définir la valeur de la date/heure actuellement sélectionnée.
9. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner la « Préconfiguration du bus » de la console. Ce paramètre permet de configurer les sorties du bus de mixage dans différentes combinaisons de :
   - Pré-fader, envois auxiliaires à sortie variable
   - Sous-groupes à sortie fixe
   - Post-fader, envois auxiliaires output

   variables. Les choix sont les suivants :
   - Huit envois auxiliaires pré-fader, huit envois auxiliaires post-fader, aucun sous-groupe
   - Huit envois auxiliaires pré-fader, quatre envois auxiliaires post-fader, quatre sous-groupes
   - Six envois auxiliaires pré-fader, quatre envois auxiliaires post-fader, six sous-groupes
   - Quatre envois auxiliaires pré-fader, quatre envois auxiliaires post-fader , huit sous-groupes
   - Dix envois auxiliaires pré-fader, six envois auxiliaires post-fader, aucun sous-groupe.
10. Appuyez sur le cinquième encodeur pour affecter la configuration actuellement sélectionnée.

    Lorsque la configuration est sélectionnée, un affichage sur le côté droit de l'affichage principal change pour afficher la configuration actuellement sélectionnée.

lointain



L'onglet distant de l'écran **SETUP** permet au M32 d'être configuré comme une surface de contrôle pour divers logiciels d'enregistrement DAW sur un ordinateur connecté. Avec son grand nombre de faders motorisés, la console peut agir comme un excellent contrôleur, permettant à l'utilisateur d'effectuer des réglages de niveau rapides et faciles sans utiliser de souris.

Pour régler les différents paramètres distants, effectuez les opérations suivantes :

1. Appuyez sur le premier encodeur poussoir pour activer le bouton **REM - DAW REMOTE** du M32 sur la surface de contrôle. Cela commute divers matériels de console, tels que les faders bus, pour contrôler le logiciel DAW de l'ordinateur au lieu du chemin audio interne de la console.
2. Ajustez le deuxième encodeur pour sélectionner le protocole de surface de contrôle spécifique utilisé, en conjonction avec le logiciel DAW cible. Les choix sont les suivants :
   - **Mackie Crtl** : Utilisez ce protocole pour contrôler tout logiciel DAW compatible avec une surface matérielle Mackie Control
   - **HUI** : utilisez ce protocole pour contrôler tout logiciel DAW compatible avec une surface de contrôle matérielle HUI, tel que Pro Tools
   - **Midi CC** : Utilisez ce protocole pour contrôler les logiciels via MIDI. Des renseignements plus détaillés se trouvent à l'annexe B : Fonctionnement MIDI.
3. Appuyez sur le deuxième encodeur pour affecter le protocole de surface de contrôle actuellement sélectionné.
4. Ajustez le cinquième encodeur pour sélectionner si la fonction distante utilise les prises MIDI IN et MIDI OUT, le MIDI de la carte ou le PROTOCOLE RTP (Real Time Protocol).
5. Appuyez sur le cinquième encodeur pour confirmer la sélection.

EN

6. Tournez le sixième encodeur pour ajuster diverses opérations MIDI pour la console. Les choix sont les suivants :
   - Entrée / sortie MIDI: Cela active ou désactive l'entrée et la sortie MIDI
   - Carte MIDI: Permet la transmission MIDI via la carte DN32-USB
   - RTP (Real-Time Transport Protocol) : cela active ou désactive la capacité de la console à s'interfacer avec un système MIDI basé sur Ethernet
   - Rx PrgC : active ou désactive la capacité de la console à recevoir des messages de modification de programme
   - Tx PrgC : active ou désactive la capacité de la console à envoyer des messages de modification de programme
   - Rx Fader : active ou désactive la capacité de la console à recevoir des messages Fader
   - Tx Fader : active ou désactive la capacité de la console à envoyer des messages Fader
   - Rx Mute : active ou désactive la capacité de la console à recevoir des messages Muet
   - Tx Mute : active ou désactive la capacité de la console à envoyer des messages Muet
   - Rx Pan : active ou désactive la capacité de la console à recevoir des messages Pan
   - Tx Pan : active ou désactive la capacité de la console à envoyer des messages Pan
   - X/OSC : Ouvrez le contrôle du son, active ou désactive la capacité de la console à communiquer avec l'application iPad.
7. Appuyez sur le sixième encodeur pour activer ou désactiver l'option MIDI actuellement sélectionnée. Cela peut être utile si vous voulez vous assurer que les émetteurs MIDI connectés ne peuvent pas interférer avec la console.

REMARQUE : *Pour des informations* plus *détaillées sur le MIDI, reportez-vous* ***à l'Annexe B : Fonctionnement DU MIDI.***

réseau

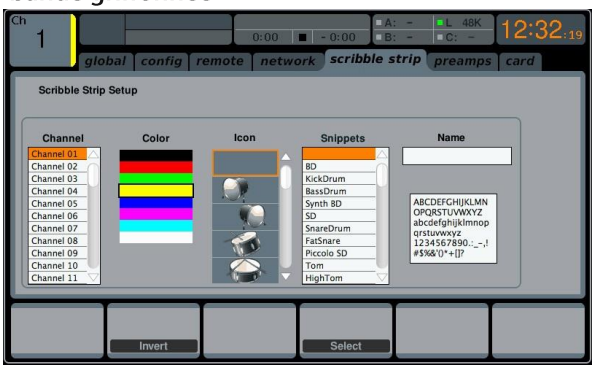


L'onglet ***réseau*** de l'écran **SETUP** contient les paramètres utilisés lors de la connexion du M32 à un réseau Ethernet standard. L'utilisateur peut définir des paramètres tels que l'utilisation d'une adresse IP fixe ou l'attribution d'une adresse IP, ainsi que la configuration des paramètres Ethernet et du masque de sous-réseau.

Pour définir l'adresse réseau de la console, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner le champ réseau spécifique à ajuster. Les choix sont les suivants :
   - Adresse IP
   - Masque de sous-réseau
   - Passerelle.
2. Ajustez les encodeurs 2, 3, 4 et 5 pour définir les quatre champs numériques à ajuster pour le champ réseau sélectionné.
3. Appuyez sur le sixième encodeur pour attribuer les paramètres ajustés.

bande griffonnée



L'onglet ***Des bandes griffonnées de*** l'écran **SETUP** permet de personnaliser tous les écrans LCD des canaux du M32, y compris Les, FX, Buses, Matrices et DCA.

Dans ***l'onglet Griffonnage,*** l'utilisateur peut effectuer des ajustements utiles, tels que l'attribution de vrais noms au canal sélectionné (tels que « batterie » ou « chœurs »), ainsi que l'attribution de colours qui sont ensuite reflétés sur les écrans LCD du canal de la console.

Pour régler les différents paramètres d'affichage de l'écran LCD, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner les canaux que vous souhaitez modifier.
2. Ajustez le deuxième encodeur pour définir la couleur de la bande de griffonnage du canal actuellement sélectionné.
3. Appuyez sur le deuxième encodeur pour inverser la couleur.

4. Ajustez le troisième encodeur pour sélectionner l'icône graphique du canal sélectionné. Une grande variété d'images clipart est disponible pour représenter diverses sources d'input et destinations de sortie.
5. Ajustez le quatrième encodeur pour sélectionner un nom dans une liste de noms prédéfinis courants (extraits) pour le canal actuellement sélectionné.
6. Appuyez sur le quatrième encodeur pour affecter le texte actuellement mis en surbrillance à la bande de gribouillage du channel actuellement sélectionné.
7. Appuyez sur le cinquième encodeur pour modifier le texte affecté à la bande de griffonnage du canal actuellement sélectionné.
8. Ajustez le cinquième encodeur pour faire défiler les caractères disponibles qui peuvent être utilisés pour nommer la bande de griffonnage de la chaîne actuellement sélectionnée.
9. Appuyez sur le cinquième encodeur pour sélectionner le caractère actuellement mis en surbrillance.
10. Ajustez le sixième encodeur pour faire défiler entre les jeux de caractères disponibles.
11. Appuyez sur le sixième encodeur pour quitter l'éditeur de texte et enregistrer les paramètres actuels dans la bande de griffonnage du canal actuellement sélectionné.

Préamplis



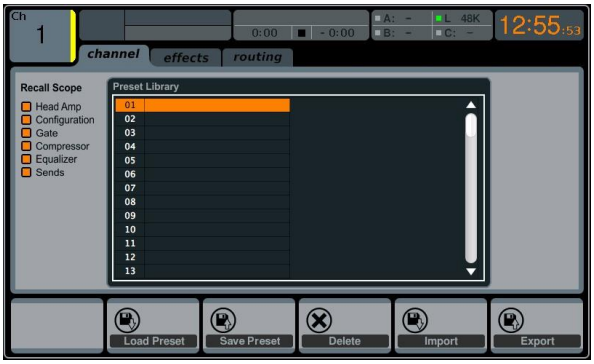
Cet écran permet de contrôler tous les préamplis accessibles depuis la console, y compris les préamplis locaux et distants AES50, indépendamment des affectations de canaux de la console. Les boutons de navigation UP/DOWN basculent entre les deux couches de préamplis. Appuyez sur les encodeurs push pour activer l'alimentation fantôme. Tourner le premier encodeur push sélectionnera les bancs de huit, appuyez dessus pour confirmer la sélection.

carte

Cet écran sélectionne la configuration d'entrée/sortie. Utilisez le deuxième encodeur push pour sélectionner entre les préréglages suivants :

- 32in / 32out
- 16in / 16out
- 32in / 8out
- 8in / 32out
- 8in / 8out
- 2in / 2out.

2.5 Bibliothèque



L'écran LIBRARY permet le chargement et l'enregistrement des configurations couramment utilisées pour les entrées de canal, les processeurs d'effets et les scénarios de routage. L'écran **BIBLIOTHÈQUE** contient les onglets distincts suivants :

canal : cet onglet permet à l'utilisateur de charger et d'enregistrer des combinaisons couramment utilisées des effets DSP du canal.

effets : cet onglet permet à l'utilisateur de charger et d'enregistrer les préréglages du processeur d'effets couramment utilisés.

routage : cet onglet permet à l'utilisateur de charger et d'enregistrer les routages de signaux couramment utilisés.

canal

L'onglet ***de canal*** de l'écran **BIBLIOTHÈQUE** vous permet de charger et d'enregistrer des combinaisons couramment utilisées des effets DSP de canal. Par exemple, une fois que vous avez composé une combinaison d'égaliseur et de compression qui fonctionne bien pour un chanteur particulier, vous pouvez enregistrer la chaîne DSP du canal en tant que préréglage pour le rappel du later.

Pour ajuster les différents paramètres de l'onglet ***Canal***, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner les éléments spécifiques du canal d'entrée qui peuvent être rappelés lors du chargement d'un préréglage de canal d'entrée. Les choix sont les suivants :
   - Amplificateur de tête (préamplificateur de microphone)
   - Configuration
   - Porte
   - Compresseur→ Égaliseur
   - Envoie.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver l'élément actuellement sélectionné dans la liste des rappels.

3. Ajustez le deuxième encodeur pour faire défiler une liste de préréglages de canal d'entrée.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour charger le préréglage actuellement mis en surbrillance et le rendre actif sur le canal de console actuellement sélectionné.
5. Ajustez le troisième encodeur pour faire défiler une liste d'emplacements prédéfinis de canal afin d'enregistrer l'état actuel du canal de console actuellement sélectionné.
6. Appuyez sur le troisième encodeur pour enregistrer l'état du canal actuellement sélectionné dans l'emplacement prédéfini actuellement sélectionné.
   - Lorsque vous appuyez sur le troisième encodeur, un écran de nommage prédéfini apparaît Ajuster et appuyez sur Encodeurs 4 à 6 pour appliquer un nom personnalisé au préréglage avant de l'enregistrer, puis appuyez sur le sixième encodeur pour terminer le processus de sauvegarde.
7. Appuyez sur le quatrième encodeur pour supprimer un préréglage de l'emplacement de préréglage actuellement mis en surbrillance.

Effets

L'onglet ***Effets*** de l'écran **BIBLIOTHÈQUE** vous permet de charger et d'enregistrer des préréglages pour les différents processeurs d'effets intégrés .

Pour ajuster les différents paramètres de l'onglet ***Effets***, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encoder push pour sélectionner lequel des huit emplacements d'effets charger ou enregistrer un préréglage.
   - Lorsque vous naviguez parmi les huit emplacements d'effets, le processeur d'effets spécifique chargé dans chaque emplacement s'affiche à l'écran sous la forme d'un nom et d'une icône.
2. Pour enregistrer et charger des préréglages, ainsi que pour les importer/exporter, suivez la même procédure que celle décrite dans l'onglet ***Canal*** d'écran **BIBLIOTHÈQUE**.

routage

L'onglet routage de l'écran **BIBLIOTHÈQUE** vous permet de charger et d'enregistrer les préréglages des routages de signaux du M32. Cela peut être utile pour répéter des scénarios de routing spécifiques qui se produisent régulièrement et encore , par exemple lors de l'utilisation de la console pour un concert hebdomadaire en club ou un service de culte.

Pour ajuster les différents paramètres de l'onglet ***Routage***, effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner les chemins de signal de console spécifiques qui seront rappelés lors du chargement d'un préréglage de routage. Les choix sont les suivants :
   - Entrées de canal
   - Sortie analogique
   - Sortie auxiliaire
   - Sortie P16 (Ultranet)
   - Sortie carte - Sortie AES50.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour activer ou désactiver l'élément actuellement sélectionné dans la liste des rappels.
3. Pour enregistrer et charger des préréglages, ainsi que pour les importer/exporter, suivez la même procédure que celle décrite dans l'onglet ***Canal*** d'écran **BIBLIOTHÈQUE**.

2.6 Effets

L'écran EFFETS contrôle divers aspects des huit processeurs d'effets internes . Sur cet écran, l'utilisateur peut sélectionner des types d'effets spécifiques pour les huit processeurs internes, configurer leurs chemins d'entrée et de sortie, surveiller leurs niveaux et ajuster les différents paramètres d'effet.

Les quatre premiers emplacements peuvent être des effets Insert et Side-Chain, et les emplacements cinq à huit sont Insert uniquement. De plus, ces emplacements ne peuvent contenir que certains effets, à l'exclusion des réverbérations et d'autres effets gourmands en énergie. Ils ont également différentes sélections pour les sources d'entrée.

L'écran EFFETS contient les onglets distincts suivants :

home : l'onglet Home fournit une vue d'ensemble générale des huit processeurs d'effets, affichant l'effet qui a été inséré dans chacun des huit emplacements, ainsi que les chemins d'entrée/output pour chaque et les niveaux de signal d'E/S.

fx1-8: Ces huit écrans en double affichent toutes les données pertinentes pour les bons processeurs d'effets séparés, permettant à l'utilisateur d'ajuster tous les paramètres pour l'effet sélectionné.

domicile



L'onglet d'accueil de l'écran **EFFETS** fournit une vue d'ensemble de haut niveau des huit emplacements du processeur d'effets, donnant à l'utilisateur un retour

d'information en un coup d'œil sur les effets qu'il a attribués aux emplacements, la source et la destination de la console pour chaque processeur, et l'entrée/sortie niveaux pour chaque processor.

Pour effectuer des réglages sur l'onglet d'accueil de l'écran **EFFETS** , effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez le premier encodeur push pour sélectionner la source d'entrée du bloc d'effets actuellement mis en surbrillance . Les choix de chemin de signal incluent :
   - Insérer Envoyer
   - Mix Bus 1-16.
2. Appuyez sur le premier encodeur pour affecter la source d'entrée actuellement sélectionnée.
3. Ajustez le deuxième encodeur pour qu'il sélecte la source d'entrée pour le côté droit du bloc d'effets actuellement mis en surbrillance.
4. Appuyez sur le deuxième encodeur pour affecter la source d'entrée actuellement sélectionnée.

   CONSEIL : *Pour configurer un effet en tant qu'entrée mono et* sortie *stéréo, définissez les deux sources d'entrée sur le même chemin* de *signal*
5. Appuyez sur les troisième et quatrième encodeurs pour désactiver l'effet actuellement sélectionné.
6. Ajustez le cinquième encodeur pour faire défiler parmi les différents effets audio disponibles.

   Les choix sont les suivants :

Réverbération de salle	Retard + Chambre	M/S Fair Comp
Ambiance	Chœur + Chambre	Double Fair Comp
Réverbération de plaque riche	Flanger + Chambre	Comp Idisirs
Réverbération de la chambre	Retard + Chorus	Double Comp Loin Pas
Réverbération de chambre	Retard + Flanger	Ultimo Comp
Réverbération de plaque	Délai de modulation	Double Ultimo Comp
Réverbération vintage	Égaliseur graphique double	Double Amplificateur
Chambre Vintage	Égaliseur graphique stéréo	Amplificateur stéréo
Réverbération fermée	Double TrueQ	Double excitateur
Réverbération inversée	TrueQ stéréo	Excitateur stéréo
Retard stéréo	Double DeEsser	Imageur stéréo
Triple délai	DeEsser stéréo	Edison EX1
Retard rythmique	Stéréo Xtec EQ1	Son Maxer
Chœur stéréo	Double Xtec EQ1	Double ampli de guitare
Flanger stéréo	Stéréo Xtec EQ5	Ampli de guitare stéréo
Phaseur stéréo	Double Xtec EQ5	Étage à double tube
Dimension-C	Concepteur de vagues	Étage à tube stéréo
Filtre d'humeur	Limiteur de précision	Double Pitch Shifter
Haut-parleur rotatif	Combinator	Hauteur stéréo
Trémolo / Panner	Double combinateur	
Sous-octaver	Fair Comp	

7. Appuyez sur le cinquième encodeur pour affecter l'effet sélectionné à l'emplacement d'effets actuellement mis en surbrillance .
8. Ajustez le sixième encodeur pour faire défiler parmi les huit emplacements d'effets afin d'en sélectionner un pour l'édition.
9. Appuyez sur le sixième encodeur pour accéder à la page d'édition de l'emplacement d'effets actuellement élevé.

fx1-8

Les onglets ***fx 1 à 8*** de l'écran **EFFETS** vous permettent de modifier les paramètres du processeur d'effets spécifique affecté à l'emplacement d'effets correspondant.

Afin de simuler plus étroitement l'apparence des processeurs hors-bord qui ne sont plus nécessaires avec une console numérique, l'écran du processeur d'effets individuels fournit une représentation graphique des processeurs d'effets contrepartie physique dans le monde réel. Cela offre une plus grande facilité d'utilisation pour l'utilisateur qu'une simple liste textuelle de paramètres.

Pour effectuer ces réglages sur l'onglet d'édition de l'écran **EFFETS** , effectuez les opérations suivantes :

1. Ajustez les six encodeurs push pour modifier les différents paramètres d'effets affichés en bas de l'écran.
2. Utilisez les commandes de navigation Haut/ Bas pour basculer les encodeurs push vers un deuxième, troisième ou quatrième ensemble de paramètres pour les effets contenant plus de six paramètres réglables.
3. Lorsque le processeur d'effets a été modifié à votre satisfaction, poussez le sixième encodeur pour revenir à l'onglet d'accueil de l'écran **EFFETS**.

4. Consultez la section **Affichage principal - Effets internes** pour plus de détails sur les effets et paramètres spécifiques.

*CONSEIL : **Pour les** effets d'égalisation graphique, appuyez sur le premier encodeur push pour implémenter le Fonction 'Graphics EQ on Faders'. Cela* vous *permet d'augmenter ou de couper les différentes bandes d'égalisation* à *l'aide* des *huit faders de sortie de la* console, *huit faders à la fois, avec les bandes d'égalisation pertinentes affichées sur les écrans LCD* du *canal.*

2.7 Groupe muet

L'écran **MUTE GRP** du M32 permet des affectations et un contrôle rapides des six groupes muets de la console, et offre deux fonctions distinctes :

1. Il coupe le son de l'écran actif pendant le processus d'attribution de canaux aux groupes muets. Cela garantit qu'aucun canal n'est accidentellement coupé, ce qui entraîne le processus d'affectation d'une performance en direct.
2. Il offre une interface supplémentaire pour désactiver ou réactiver les groupes muets en plus des boutons de groupe de sourdine dédiés sur la surface de contrôle de la console.

Lorsqu'il est activé, l'écran **MUTE GRP** ne couvre que la partie inférieure de l'écran principal, ce qui permet à la partie centrale de continuer à afficher son contenu d'écran habituel.

Pour affecter des canaux à l'un des six groupes muets, effectuez les opérations suivantes :

1. Appuyez sur le bouton **MUTE GRP** pour basculer l'affichage principal vers la vue des groupes muets.
2. Maintenez enfoncé le bouton de mise en sourdine souhaité (1-6) dans le coin inférieur droit de la console.
3. Tout en maintenant le bouton de groupe muet enfoncé, appuyez sur le bouton SEL sur n'importe quel canal d'entrée ou de sortie, sur n'importe quel calque, que vous souhaitez affecter au groupe muet.
4. Lorsque vous avez affecté tous les canaux souhaités au groupe de sourdine, relâchez le bouton de groupe de sourdine dédié. Les boutons **MUTE** de chaque canal reprendront leur fonction normale.

Pour utiliser l'écran **MUTE GRP** pour désactiver ou réactiver le son des groupes, effectuez les opérations suivantes :

1. Appuyez sur l'un des six encodeurs push pour afficher le groupe correspondant, et ainsi désactiver tous les canaux affectés à ce groupe muet.
2. Appuyez sur l'encodeur d'un groupe actuellement muet pour activer le son de ce groupe.
3. Lorsque vous avez terminé de travailler avec des groupes muets, appuyez sur le bouton **MUTE GRP** pour quitter l'écran. Le Display principal affichera à nouveau son ensemble complet de contrôles pour la page en cours.

2.8 Utilité

L'écran UTILITY est un écran supplémentaire conçu pour fonctionner en conjonction avec les autres écrans qui peuvent être visibles à tout moment. L'écran **UTILITY** n'est jamais vu par lui-même; il existe toujours dans le contexte d'un autre écran.

Pour renforcer ce point, lorsque vous appuyez sur le bouton de sélection d'écran **UTILITY**, il s'allume en même temps qu'un autre bouton de sélection d'écran s'allume, vous indiquant pour quel screen it fournit d'autres utilitaires. Pour la plupart des écrans, appuyer sur le bouton **UTILITY** agit simplement comme un raccourci vers une page vers laquelle il est possible de naviguer par d'autres moyens. Dans quelques cas, une page utilitaire fournit des fonctionnalités supplémentaires que l'on ne voit nulle part ailleurs.

Le bouton de sélection de la chape **UTILITY** fonctionne de la manière suivante avec les autres écrans de la console :

Écran d'accueil

Appuyez sur le bouton **UTILITAIRE** dans l'un des onglets de la page **d'accueil** pour amener l'utilisateur à l'onglet canal de l'écran **BIBLIOTHÈQUE.**

Ecran METERS

Il n'y a aucune fonction Utilitaire sur aucun des onglets de l'écran METERS.

Écran ROUTAGE

En appuyant sur le bouton **UTILITAIRE** dans l'un des onglets de l'écran **ROUTAGE**, l'utilisateur accède à l'onglet ***Routage*** de l'écran **BIBLIOTHÈQUE.**

Écran SETUP

À l'exception de ***l'onglet Griffonner*** des ***bandes***, il n'y a aucune fonction Utilitaire sur aucun des onglets de l'écran **SETUP.**

Pour ***l'onglet Griffonnages***, appuyer sur le bouton **UTILITAIRE** fournit une interface permettant d'attribuer une couleur, un nom et une icône ***personnalisés*** au channel d'entrée ou de sortie actuellement sélectionné.

- Ajustez et appuyez sur les six encodeurs push pour attribuer une couleur, un nom et une icône au canal d'entrée ou de sortie actuellement sélectionné. Appuyez sur le sixième encodeur pour enregistrer les modifications et quitter.

Écran BIBLIOTHÈQUE

Il n'y a aucune fonction Utilitaire sur aucun des tabs de l'écran **LIBRARY.**

Écran EFFETS

En appuyant sur le bouton **UTILITAIRE** dans l'un des onglets de l'écran **EFFETS**, l'utilisateur accède directement à l'onglet ***Effets*** de l'écran **BIBLIOTHÈQUE.**

Écran ENREGISTREUR

En appuyant sur le bouton **UTILITY** sur l'un des onglets de l'écran **RECORDER**, l'utilisateur accède directement à la page de ***sélection du dossier/fichier du lecteur USB*** de l'onglet de configuration de l'écran **RECORDER.**

Écran MONITOR

Il n'y a aucune fonction Utilitaire sur aucun des onglets de l'écran **MONITOR**.

Écran TALKBACK

Il n'y a pas de fonctions Utilitaire sur aucun des onglets de l'écran **TALKBACK**.

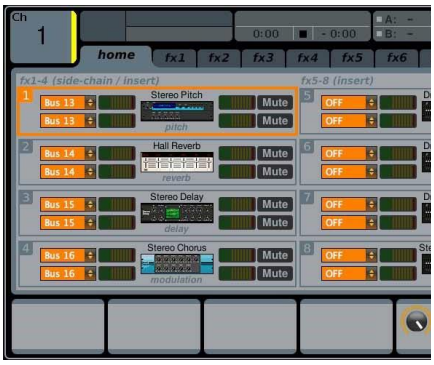
Afficher l'écran CONTROL

Appuyez sur le bouton **UTILITAIRE** dans l'un des onglets de l'écran **SCENES** pour créer une interface permettant de copier, coller, charger et enregistrer différentes scènes de la liste des scènes. Ajustez et appuyez sur les six encodeurs push pour exécuter ces fonctions. Vous trouverez plus d'informations dans la section **SHOW CONTROL**.

Assigner l'écran

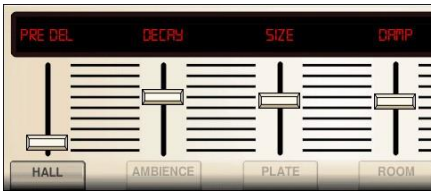
Il n'y a aucune fonction Utilitaire sur aucun des onglets de l'écran **ASSIGNER**.

2.9 Effets internes



Le M32 contient plus de 60 effets internes qui peuvent être appliqués à chacun des canaux d'entrée, soit sous forme d'insertions, soit sous forme d'envois et de retours. Accédez aux effets internes en appuyant sur le bouton **EFFETS** à côté de l'écran principal. La fonctionnalité de chacun des effects est détaillée ci-dessous.

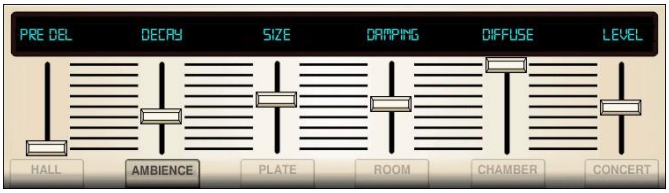
Réverbération de salle



Classic Hall Reverb simule la réverbération qui se produit lorsque le son est enregistré dans des salles converties de taille moyenne à grande. Utilisez le Hall Reverb pour donner à votre mix une qualité tridimensionnelle luxuriante qui rendra votre performance plus grande que nature. *Inspiré par le Lexicon Hall.*

Le curseur **PRE DELAY** contrôle le temps avant que la réverbération ne soit entendue après le signal source. **DECAY** contrôle le temps nécessaire à la dissipation de la réverbération. **SIZE** contrôle la taille perçue de l'espace créé par l'effet de réverbération. Le curseur **DAMP** ajuste la désintégration des hautes fréquences dans la queue de réverbération. **DIFF**(usion) contrôle la densité de réflexion initiale. **SHAPE** ajuste le contour de l'envélope de réverbération. **LO CUT** et **HI CUT** fonctionnent comme des filtres Low- et High-Cut. **BASSMULT** multiplie les basses fréquences et **MOD SPEED** ajuste la vitesse de modulation de l'effet. **SHAPE** ajuste le contour de l'enveloppe de réverbération.

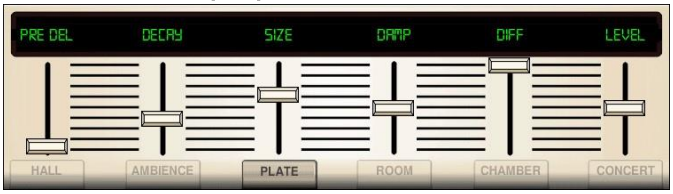
Ambiance



L'ambiance crée un espace acoustique virtuel personnalisable dans lequel placer les éléments d'un mélange. Utilisez Ambience pour ajouter de la chaleur et de la profondeur sans colorer le son direct. *Inspiré par l'algorithme Lexicon Ambience.*

PRE DELAY définit l'heure avant que la réverbération n'envoie le signal source. **DECAY** ajuste le temps nécessaire pour que la réverbération se dissipe complètement. **SIZE** contrôle l'émulation de la taille de la pièce. **L'amortissement** contrôle la désintégration à haute fréquence dans la queue de réverbération. **DIFFUSE** contrôle la densité d'écho initiale. Le niveau définit le volume de sortie du signal affecté. **LO CUT** affecte la coupe basse fréquence, ce qui permet aux basses fréquences de ne pas être affectées par la réverbération. **HI CUT** affecte la coupe haute fréquence, ce qui permet aux fréquences plus élevées de ne pas être affectées par la réverbération. **MOD** adjuste le niveau de modulation de désintégration de la réverbération. **TAIL GAIN** ajuste le volume de la queue de réverbération.

Réverbération de plaque riche



Rich Plate Reverb a été créé à l'origine en envoyant un signal à travers un transducteur pour créer des vibrations sur une plaque de tôle qui ont été captées comme un signal audio. Notre algorithme simule ce son avec une diffusion initiale élevée et un son de couleur vive. *Inspiré par le Lexicon Plate Reverb.*

Le curseur **PRE DELAY** contrôle le temps avant que la réverbération ne soit entendue après le signal source. **DECAY** contrôle le temps nécessaire à la dissipation de la réverbération. **SIZE** contrôle la taille perçue de l'espace créé par l'effet de réverbération. Le curseur **DAMP** ajuste la désintégration des hautes fréquences dans la queue de réverbération. **DIFF**(usion) contrôle la densité de réflexion initiale. **LO CUT** et **HI CUT** fonctionnent comme des filtres Low- et High-Cut. **BASSMULT** multiplie les basses fréquences et **MOD SPEED** ajuste la vitesse de modulation de l'effet. **SHAPE** ajuste le contour de l'enveloppe de réverbération.

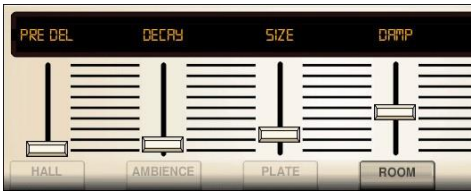
Le paramètre **SPIN** définit la quantité de modulation aléatoire pour la queue de réverbération. Les paramètres **Echo** / **EchoFeed** définissent les paramètres d'un délai de rétroaction à l'entrée de la réverbération (indépendant pour les deux

channels d'entrée). **Echo** définit le délai et **EchoFeed** la quantité de commentaires (positifs ou négatifs). Cela permet d'augmenter encore la densité de réflexion de la
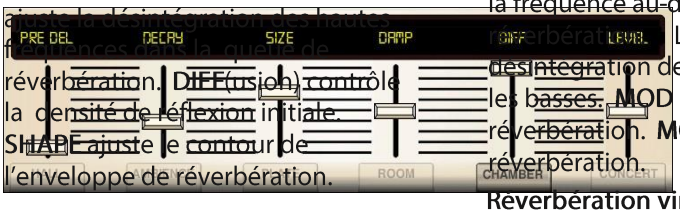


réverbération.

Réverbération de la chambre



Room Reverb simule la réverbération qui se produit lorsque le son est enregistré dans une petite pièce. Lorsque vous voulez ajouter un peu de chaleur et juste une touche de réverbération, la Vintage Room du M32 donne vie à des pistes de guitare et de batterie à micro fermé.
Inspiré par le Lexicon Room Reverb.

Le curseur **PRE DELAY** contrôle le temps avant que la réverbération ne soit entendue après le signal source. **DECAY** contrôle le temps nécessaire à la dissipation de la réverbération. **SIZE** contrôle la taille perçue de l'espace créé par l'effet de réverbération. Le curseur **DAMP** ajuste la désintégration des hautes fréquences dans la queue de réverbération. **DIFF**(usion) contrôle la densité de réflexion initiale. **SHAPE** ajuste le contour de l'enveloppe de réverbération.



Réverbération de chambre

Chamber Reverb simule la réverbération que l'on trouve dans des espaces de taille moyenne, quelque part entre l'intimité d'une petite pièce et la grandeur d'une grande salle. *Inspiré par le Lexicon Chamber Reverb.*

Le curseur **PRE DELAY** contrôle le temps avant que la réverbération ne soit entendue après le signal source. **DECAY** contrôle le temps nécessaire à la dissipation de la réverbération. **SIZE** contrôle la taille perçue de l'espace créé par l'effet de réverbération. Le curseur **DAMP** ajuste la désintégration des hautes fréquences élevées dans la queue de réverbération. **DIFF**(usion) contrôle la densité de réflexion initiale. **SHAPE** ajuste le contour de l'enveloppe de réverbération.



Réverbération de plaque

Une réverbération de plaque a été créée à l'origine en envoyant un signal à travers un transducteur pour créer des vibrations sur une plaque de tôle qui ont ensuite été captées comme un signal audio. Notre algorithme simule ce son avec une diffusion initiale élevée et un son de couleur vive. La plate reverb du M32 donnera à vos morceaux le son entendu sur d'innombrables disques à succès depuis les années 1950. *Inspiré par le Lexicon PCM-70.* **PRE DELAY** contrôle le temps avant que la réverbération ne soit entendue après le signal source. **DECAY** contrôle le temps nécessaire à la dissipation de la réverbération. **SIZE** ajuste la taille de la pièce virtuelle créée [illegible] ajuste la désintégra[illegible]tion **DIFF**(usion) contrôl[illegible]e de la réverbération.



L'encodeur push **LO**[illegible] source ne passera p[illegible] la fréquence au-dessus de laquelle le signal source ne passera pas à travers la réverbération. L'encodeur push BASS **MULT**(iplier) ajuste le time de désintégration des basses fréquences. **XOVER** contrôle le point de croisement pour les basses. **MOD DEPTH** contrôle l'intensité de la modulation de la queue de réverbération. **MOD SPEED** contrôle la vitesse de la modulation de la queue de réverbération.

Réverbération vintage

Basé sur le légendaire EMT250, le Vintage Reverb du M32 offre une réverbération chatoyante et lumineuse qui ne noiera pas ou ne dominera pas vos pistes live ou enregistrées. Utilisez Vintage Reverb pour adoucir les voix et les caisses claires sans sacrifier la clarté.

Lorsque le calque 1 est sélectionné, le premier curseur à gauche définit le temps de réverbération de 4 millisecondes à 4,5 secondes. Le curseur 2 contrôle le temps de désintégration du multiplicateur basse fréquence. Le curseur 3 contrôle le temps de désintégration du multiplicateur à haute fréquence. Le curseur 4 contrôle la quantité de modulation dans la queue de réverbération. Lorsque le calque 2 est sélectionné, le curseur 1 ajuste le pré-délai. Le curseur 2 sélectionne la fréquence de coupe basse. Le curseur 3 sélectionne la fréquence de coupe haute. Le curseur 4 sélectionne ajuste le niveau de sortie de la réverbération.

Appuyer sur le premier encodeur push de la couche 1 changera l'algorithme de réverbération pour émuler la position perçue de la réverbération dans l'espace virtuel. Le même contrôle sur la couche 2 modifiera l'algorithme de réverbération pour donner un son plus chaud et plus « vintage ».

Chambre Vintage

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 juste une touche de réverbération, la Vintage Room du M32 donne vie à des pistes de guitare et de batterie à micro fermé. *Inspiré par le Quantec QRS.*

Le compteur VU affiche les niveaux d'entrée et de sortie. Réglez les premiers temps de réflexion pour les canaux gauche et droit avec **ER DELAY L** et **ER DELAY R**. **ER LEVEL** définit l'intensité sonore du niveau de réflexion précoce. **REV DELAY** contrôle le temps avant que la réverbération ne soit entendue après le signal source. **LEVEL** contrôle le volume de la réverbération. Appuyer sur le deuxième encodeur push engagera la fonction **FREEZE** qui prend l'audio entrant et le boucle indéfiniment.

HI/LO MULTIPLY ajuste le temps de désintégration des hautes et basses fréquences. **DECAY** indique la durée de l'effet de réverbération. **TAILLE DE LA PIÈCE** ajuste la taille de l'effet de pièce créé de manière incrémentielle de petite à grande. **HIGH CUT** définit la fréquence au-dessus de laquelle le signal source ne passe pas à travers la réverbération. **DENSITY** manipule la densité de réflexion dans la pièce simulée. (Cela modifie légèrement le temps de désintégration de la réverbération.) **LOW CUT** définit la fréquence en dessous de laquelle le signal source ne passe pas à travers la réverbération.

Réverbération fermée



Cet effet a été obtenu à l'origine en combinant une réverbération avec une barrière antibruit. Notre réverbération fermée crée la même impression par une mise en forme spéciale de la queue de réverbération. Gated Reverb est particulièrement efficace pour créer un son de caisse claire de style années 1980, ou pour agrandir la présence d'un tambour de kick. *Inspiré par le Lexicon 300/480L.*

PRE DELAY contrôle le temps avant que la réverbération ne soit entendue après le signal source. **DECAY** contrôle le temps nécessaire à la dissipation de la réverbération. **ATTACK** contrôle la façon dont la densité de réflexion s'accumule. **DENSITY** façonne la queue de désintégration de réverbération. Plus la densité est élevée, plus le nombre de réflexions sonores est élevé. **SPREAD** contrôle la façon dont la réflexion est distribuée à travers l'enveloppe de réverbération. **LEVEL** contrôle le volume de la réverbération. L'encodeur push **LO CUT** définit la fréquence en dessous de laquelle le signal source ne passera pas à travers la réverbération. Les encodeurs push **HiSvFr / HiSvGn** ajustent un filtre à haute inclinaison et l'entrée de l'effet de réverbération. **DIFF**(usion) contrôle la densité de réflexion initiale.

Réverbération inversée



Reverse Reverb prend la trace d'une réverbération, la retourne et la place devant la source sonore. Utilisez le crescendo gonflé de la réverbération inversée pour ajouter une qualité éthérée aux pistes vocales et de caisse claire. *Inspiré par le Lexicon 300/480L.* Le réglage de l'encodeur push **PRE DELAY** ajoute jusqu'à 200 millisecondes avant que la réverbération ne suive le signal source. L'encodeur push **DECAY** ajuste le temps nécessaire à la dissipation complète de la réverbération. **RISE** contrôle la rapidité avec laquelle l'effet s'accumule. **DIFF**(usion) contrôle la densité de réflexion initiale. **SPREAD** contrôle la façon dont la réflexion est distribuée à travers l'enveloppe de réverbération. L'encodeur push **LO CUT** définit la fréquence en dessous de laquelle le signal source ne passera pas à travers la réverbération. Les encodeurs push **HiSvFr / HiSvGn** ajustent un filtre à étagères hautes et l'entrée de l'effet de réverbération.

EN

Retard stéréo



Stereo Delay offre un contrôle indépendant des temps de retard (écho) gauche et droit, et dispose de filtres passe-haut et passe-bas pour une meilleure mise en forme de la tonalité des signaux retardés. Utilisez le délai stéréo pour donner à vos signaux mono une large présence dans le champ stéréo.

Le contrôle **MIX** vous permet de blend le signal source et le signal retardé. **TIME** ajuste le temps de retard principal jusqu'à trois secondes. **LO CUT** ajuste la coupe basse fréquence, ce qui permet aux basses fréquences de ne pas être affectées par le retard. **HI CUT** ajuste la coupe haute fréquence, ce qui permet aux fréquences plus élevées de ne pas être affectées par le retard. **Factor L** définit le temps de retard sur le canal gauche sur des fractions rythmiques du temps de retard principal . **Le facteur R** définit le temps de retard sur le canal droit sur des fractions rythmiques du temps de retard principal . **OFFSET LR** ajoute une différence de délai entre les signaux retardés gauche et droit. Le **FEED LO CUT/HI CUT** ajuste les filtres dans les chemins de rétroaction. **FEED L** et **FEED R** contrôlent la quantité de rétroaction pour les canaux gauche et droit. **MODE** sélectionne le mode de rétroaction :

- **ST** définit la rétroaction normale pour les deux canaux - **X** croise la rétroaction entre les canaux gauche et droit
- **M** crée un mélange mono au sein de la chaîne de rétroaction.

Triple délai



Parfois appelé un délai de 3 robinets, le triple délai fournit trois étapes de retard avec des contrôles indépendants de fréquence, de gain et de panoramique. Créez des effets d'écho basés sur le temps avec le triple délai pour augmenter le sentiment de séparation stéréo.

TIME définit le délai principal , qui est également le temps de retard de la première étape. **GAIN BASE** définit le niveau de gain de la première étape du délai. **PAN BASE** définit la position du premier étage de retard dans le champ stéréo. **LO CUT** définit la fréquence à laquelle le signal source peut commencer à passer à travers le délai. **HI CUT** définit la fréquence à laquelle le signal source ne peut plus passer à travers le délai. **X-FEED** indique que la rétroaction croisée stéréo des signaux retardés est active. **MONO** active un mélange mono des deux channels pour l'entrée de retard. **FEEDBACK** ajuste la quantité de feedback.

Le FACTEUR A contrôle la quantité de temps de retard dans la deuxième étape du retard. **GAIN A** contrôle le gain dans la deuxième étape du retard. **PAN A** définit la position du deuxième étage du delay dans le champ stéréo. **Le FACTEUR B** contrôle la quantité de temps de retard dans la troisième étape du retard. **GAIN B** contrôle le gain dans la troisième étape du retard. **PAN B** définit la position du troisième étage du retard dans le champ stéréo.

Retard rythmique



Le Rhythm Delay, ou 4-Tap Delay, fournit quatre étapes de retard avec des contrôles indépendants de fréquence, de gain et de panoramique. Créez des effets d'écho basés sur le temps avec le triple délai pour augmenter le sentiment de séparation stéréo.

TIME définit le temps de retard principal , qui est également le temps d'arrêt pour la première étape. **GAIN BASE** définit le niveau de gain de la première étape du délai. **LO CUT** définit la fréquence à laquelle le signal source peut commencer à traverser le délai. **HI CUT** définit la fréquence à laquelle le signal source ne peut plus passer à travers le délai. **X-FEED** indique que la rétroaction croisée stéréo des signaux retardés est active. **MONO** active un mélange mono des deux canaux pour l'entrée de retard. **FEEDBACK** ajuste la quantité de feedback. **SPREAD** ajuste le placement stéréo perçu des echoes.

Le FACTEUR A contrôle la quantité de temps de retard dans la deuxième étape du retard. **GAIN A** contrôle le gain dans la deuxième étape du retard. **Le FACTEUR B** contrôle la quantité de temps de retard dans la troisième étape du retard. **GAIN B** contrôle le gain dans la troisième étape du retard. **Le facteur C** contrôle la quantité de temps de retard dans la quatrième étape du retard. **GAIN C** contrôle le gain dans la quatrième étape du retard.

Chœur stéréo



Chorus échantillonne l'entrée, la désaccorde légèrement et la mélange avec le signal d'origine pour produire un son un peu plus épais et chatoyant. Utilisez-le pour épaissir les chœurs ou pour doubler le son des cuivres et des instruments à vent. Alors que **DELAY L / R** définit la quantité totale de retard pour les canaux gauche et droit, **WIDTH L / R** détermine la quantité de retard modulé pris à partir des canaux gauche ou droit. **SPEED** définit la vitesse de modulation, **MIX** ajuste l'équilibre des signaux secs et humides. Vous pouvez sculpter davantage le son en

coupant une partie du bas et du haut de gamme du signal affecté avec les encodeurs push **LO CUT** et **HI CUT**. De plus, l'encodeur push **PHASE** peut modifier le décalage de phase du LFO entre les canaux gauche et droit, et l'encodeur push SPREAD ajuste la quantité de canal gauche mélangée à la droite, et vice versa. Enfin, l'encodeur push WAVE se mêle au son de chœur triangulaire numérique de style « danois » et à l'onde sinusoïdale analogique classique.

Flanger stéréo

Le Flanger émet le son à déphasage (filtrage en peigne) créé à l'origine en appliquant une pression contre la bride de la bobine sur un magnétophone . Cet effet crée un son « bancal » unique qui est assez dramatique lorsqu'il est utilisé sur les voix et les instruments.

Les contrôles de cet effet sont presque identiques aux contrôles du bloc d'effet



Chorus . De plus, le **FEEDBACK** peut être ajusté avec des quantités positives et négatives, et également limité dans la bande avec les codeurs push **FEED HC** (high-cut) et **FEED LC** (low cut).

Phaseur stéréo



Un phaseur stéréo, ou shaper de phase, applique plusieurs STAGES de filtres modulés au signal d'entrée pour créer une « encoche » dans la réponse en fréquence, puis applique un MIX avec l'original pour un effet « tourbillonnant ». Utilisez le phaseur stéréo du M32 pour ajouter un son « spaced-out » aux pistes vocales ou instrumentales.

SPEED définit le débit LFO et **DEPTH** définit la profondeur de modulation LFO.

L'encodeur push **BASE** ajuste la gamme de fréquences des filtres de modulation. La résonance est ajustée avec l'encodeur push **RESO. STAGES** détermine le nombre de fois que le signal audio est traité par l'effet. **MIX** détermine la quantité de signal affecté présente dans l'audio de sortie.

L'encodeur push **WAVE** façonne la symétrie de la forme d'onde LFO et **PHASE** compose une différence de phase LFO entre les canaux gauche et droit. La source de modulation peut également être l'enveloppe du signal, qui produit des tons d'opening et de fermeture ressemblant à des voyelles. L'encodeur push **ENV MOD** ajuste la quantité de cet effet (la modulation positive et négative est possible), et les encodeurs push **ATTACK**, **HOLD** et **RELEASE** adaptent tous la réponse de cette fonctionnalité.

Dimension-C



Chorus échantillonne l'entrée, la désaccorde légèrement et la mélange avec le signal original pour produire un son un peu plus épais et chatoyant. Utilisez-le pour épaissir les chœurs ou pour doubler le son des cuivres et des instruments à vent. *Inspiré par le Roland Dimension D.*

Turning le premier encodeur push pour basculer le signal de sortie entre **Mono** et STereo. Appuyer sur le premier encodeur active ou désactive l'effet. Appuyer sur le deuxième encodeur active ou désactive le mode sec. Appuyer sur les troisième,



quatrième ou cinquième codeurs de poussée déclenche l'effet chorus avec une intensité croissante.

Filtre d'humeur

Le filtre d'humeur utilise un générateur LFO et un générateur d'enveloppe automatique pour contrôler un VCF (filtre de contrôle de tension), ainsi qu'une fonction de chaîne latérale, où le signal du canal B contrôle l'enveloppe du canal A. Lorsqu'il est appliqué à des instruments électroniques, le filtre d'humeur peut être utilisé pour émuler le son naturel des instruments acoustiques. *Inspiré par le MiniMoog.*

Ce filtre peut être modulé avec l'enveloppe du signal à l'aide de l'ENV **MOD** (avec des amounts positifs et négatifs), des codeurs push **ATTACK** et **RELEASE**, ou le LFO peut moduler le filtre. L'encodeur push WAVE sélectionne entre sept formes d'onde différentes - triangulaire, sinus, scie plus, scie moins, rampe, carré et aléatoire. La **PHASE** peut être décalée jusqu'à 180°. L'encodeur push **SPEED** ajuste la vitesse du LFO et **DEPTH** ajuste la quantité de modulation LFO. Ajustez la résonance du filtre jusqu'à auto-oscillation avec l'encodeur push **RESO**(nance). **BASE** ajuste la plage du filtre de 20 Hz à 15 kHz. Le commutateur **MODE** sélectionne entre passe-bas (LP), passe-haut (HP), passe-bande (BP) et Notch. Utilisez l'encodeur push **MIX** pour mélanger le signal affecté avec le son sec. Avec l'interrupteur **4 POLE** engagé, il y aura une pente plus raide que le réglage **2 POLE**. L'encodeur push **DRIVE** ajuste le niveau et peut également introduire un effet d'overdrive (comme avec de vrais filtres analogiques) s'il est poussé fort. En mode Side-chain, seul le signal d'entrée gauche est traité et transmis aux deux sorties. L'enveloppe du bon signal d'entrée peut être utilisée comme source de modulation. L'application de la fonction **SIDE CHAIN** garantit que les paramètres de l'effet effect sont modifiés en fonction d'un signal de stimulus externe.

Haut-parleur rotatif



Le haut-parleur rotatif émule le son d'un haut-parleur rotatif Leslie. Le haut-parleur rotatif du M32 offre plus de flexibilité que son homologue électromécanique et peut être utilisé avec une variété d'instruments, et même de voix, pour créer un effet psychédélique tourbillonnant.

Les codeurs poussoirs **LO SPEED** et **HI SPEED** ajustent la vitesse de rotation de la sélection Vitesse lente et rapide et peuvent être basculés avec le bouton **FAST**. L'encodeur push **ACCEL**(eration) ajuste la vitesse à laquelle la vitesse augmente et diminue du mode Lent au mode Rapide. L'effet de rotation peut également être désengagé avec le bouton **STOP**, qui arrêtera le mouvement des haut-parleurs.

DISTANCE ajustez la distance perçue entre les haut-parleurs et le microphone virtuel. **BALANCE** balaie entre les basses et les hautes fréquences dans le signal de sortie. **MIX** détermine la quantité de signal affecté présente dans l'audio de sortie.

Trémolo / Panner



Stereo Tremolo crée un changement de volume haut et bas à un tempo constant et uniforme, tout comme les amplis de guitare d'antan.

Utilisez le trémolo stéréo du M32 pour ajouter une texture unique de « surf-music » à une piste vocale ou instrumentale.



SPEED ajuste le taux LFO et **DEPTH** définit la quantité de modulation. **PHASE** peut être utilisé pour définir une différence de phase LFO entre les canaux gauche et droit, qui peut être utilisée pour les effets de panoramique. Le codeur push **WAVE** mélange la forme d'onde LFO entre des formes triangulaires et carrées. L'enveloppe du signal , façonnée par **ATTACK**, **HOLD** et **RELEASE**, peut être utilisée pour moduler la vitesse LFO (**ENV SPD**) et la profondeur de modulation LFO (**ENV DPTH**).

Sous-octaver



L'effet Octave combine le signal d'entrée avec un son synthétisé numériquement une ou deux octaves en dessous du signal d'origine. Cela peut être utilisé pour épaissir les sons de guitare, ou pour ajouter du « punch » supplémentaire pour donner un coup de pied à la batterie.

Les commandes du Suboctaver sont réparties entre deux couches discrètes. Appuyez sur le premier encodeur push pour activer ou désactiver l'effet de chaque calque. Le deuxième encodeur augmente la quantité de signal affecté présent dans le mixage de sortie. Le troisième encodeur commute la portée du signal entre **LO**, **MID** et **HI**. Les quatrième et cinquième codeurs ajustent le niveau pour chacune des octaves inférieures individuelles. Pour naviguer entre les deux couches, utilisez les commandes de navigation haut et bas.

Retard + Chambre

Ici, nous avons combiné delay et Chamber reverb, de sorte qu'un seul appareil peut fournir une variété de paramètres de retard, en plus d'ajouter juste la bonne quantité de réverbération au signal sélectionné. Ce périphérique n'utilise qu'un seul emplacement d'effets . *Inspiré du Lexicon PCM 70.*

Utilisez l'encodeur push BALANCE pour ajuster la ration entre le délai et la réverbération. Les basses fréquences peuvent être exclues avec l'encodeur push **LO CUT**, et **MIX** ajuste la quantité d'effet ajoutée au signal de sortie. L'encodeur push **TIME** ajuste le temps de retard pour le retard du canal gauche, et **PATTERN** définit le rapport de retard pour le délai du canal droit. Ajustez le **FEEDBACK** et coupez certaines hautes fréquences avec l'encodeur push **FEED HC** (high-cut). L'encodeur push **XFEED** vous permet d'envoyer le son de retard à l'effet de réverbération, de sorte qu'au lieu de fonctionner complètement en parallèle, la



réverbération affecte les échos à un degré sélectionné. L'encodeur push

PREDELAY détermine le délai avant que la réverbération n'affecte le signal. L'encodeur push **DECAY** ajuste la vitesse à laquelle la réverbération s'estompe. **SIZE** contrôle la taille de l'espace simulé (pièce, cathédrale, etc.). L'encodeur de poussée **DAMPING** détermine la désintégration des hautes fréquences dans la queue de réverbération.

Chœur + Chambre

Occupant un seul emplacement FX, l'effet Chorus + Chamber combine les caractéristiques de scintillement et de doublage d'un refrain de qualité studio avec le son doux d'une réverbération de chambre traditionnelle. *Inspiré du Lexicon PCM 70.*

L'encodeur push **BALANCE** ajuste l'équilibre entre le refrain et la réverbération. Les basses fréquences peuvent être exclues avec l'encodeur push **LO CUT**, et l'encodeur push **MIX** ajuste la quantité d'effet ajoutée au signal. **SPEED**, **DELAY** et **DEPTH** ajustent la vitesse, le retard et la profondeur de modulation du refrain. La **PHASE** LFO entre les canaux gauche et droit peut être décalée jusqu'à 180°, et **WAVE** ajuste la forme d'onde LFO d'une onde sinusoïdale à une onde triangulaire. L'encodeur push **PREDELAY** détermine le délai avant que la réverbération n'affecte le signal. L'encodeur push **DECAY** ajuste la vitesse à laquelle la réverbération s'estompe. **SIZE** contrôle la taille de l'espace simulé (pièce, cathédrale, etc.). L'encodeur de poussée **DAMPING** détermine la désintégration des hautes fréquences dans la queue de réverbération.

Flanger + Chambre



Ajoutez l'effet époustouflant et de balayage de filtre d'un flanger à la pointe de la technologie à l'adoucissement élégant d'une réverbération de chambre traditionnelle - le tout dans un seul emplacement FX. *Inspiré par le Lexicon PCM 70.*

L'encodeur push **BALANCE** ajuste l'équilibre entre le flanger et la réverbération. Les basses fréquences peuvent être exclues avec l'encodeur push **LO CUT**, et l'encodeur push **MIX** ajuste la quantité d'effet ajoutée au signal. **SPEED**, **DELAY** et **DEPTH** ajustent la vitesse, le délai et la profondeur de modulation du flanger. FEEDback peut être ajusté par des montants positifs et négatifs. La PHASE LFO entre les canaux gauche et droit peut être décalée jusqu'à 180°. L'encodeur push **PREDELAY** détermine le délai avant que la réverbération n'affecte le signal. L'encodeur push **DECAY** ajuste la vitesse à laquelle la réverbération s'estompe. **SIZE** contrôle la taille de l'espace simulé (pièce, cathédrale, etc.). L'encodeur push **DAMPING** détermine la désintégration des hautes fréquences dans le tail de réverbération.

Retard + Chorus



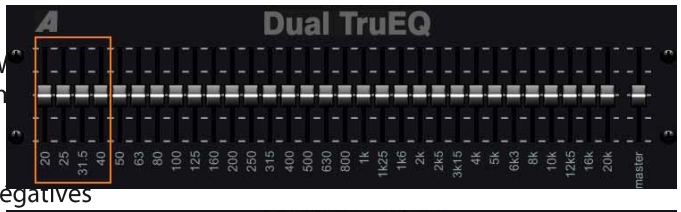
Cet effet de combinaison fusionne un retard (écho) définissable par l'utilisateur avec un refrain de qualité studio, sûr d'engraisser même la piste la plus maigre. Utilise un seul emplacement FX. *Inspiré par le TC Electronic D-Two.*

L'encodeur push **TIME** ajuste le temps de retard, et l'encodeur push **PATTERN** définit le rapport de retard pour le bon canal et les valeurs négatives activent un retour croisé entre les deux canaux. L'encodeur push **FEEDHC** ajuste la fréquence de coupure élevée du délai, tandis que **FEEDBACK** ajuste le nombre de répétitions. Le contrôle **X-FEED** vous permet d'envoyer le son de retard à l'effet chorus. L'encodeur push **BALANCE** ajuste le rapport entre le delay et le chorus. **SPEED**, **DELAY** et **DEPTH** ajustent la vitesse, le retard et la profondeur de modulation du refrain. Le canal droit LFO **PHASE** peut être décalé jusqu'à 180 °, et **WAVE** ajuste le caractère chorus en façonnant la forme d'onde LFO de l'onde sinusoïdale à l'onde triangulaire. Utilisez l'encodeur push MIX pour mélanger le signal affecté avec le son sec.

EN











Après Jésus-Christ duo dynamique et pratique mélange le « W
retarder, et peut être ajusté de doux à sauvage. Cet effet de con
jusqu'à un *Inspiré par le TC Électronique D-*

Le **HEUR** l'encodeur pousser ajuste le temps de **MODÈLE** encodeur
définir le rapport de retard pour le canal droit et les valeurs négatives
rétroaction entre les deux canaux. Le **FEEDBACK** l'encodeur pousser ajust
fréquence de coupe **RÉTROAC** juste le nombre de répétitions. Le
le contrôle vous permet d'envoyer le son de retard **BALANCE** et
L'encodeur pousser ajuste le rapport entre le délai et le **VITESS**
PROF adaptateur la vitesse, le délai et la profondeur de modulat
canal LFO **PHASE** peut être décalé jusqu'à **NIOU** positif et négatif
quantités) ajuste l'effet de rétroaction. **MÉ** encodeur push pour
signal affecté avec le Fils

Retard + Flanger

Délai de modulation



La combinaison de l'écho et du refrain (et dans ce cas, de la réverbération aussi) est le domaine du retard de modulation. En combinant les deux, vous pouvez obtenir le meilleur des deux mondes dans un effet de rêve.

Les contrôles sont séparés en deux couches ; couche un pour le retard, et deuxième couche pour le refrain. Utilisez **Balance** pour balayer la quantité de l'un ou l'autre effet présent dans le signal de sortie. Accédez à la deuxième couche à l'aide des boutons de contrôle de navigation. Utilisez la fonction **PAR / SER** pour basculer entre les modes Parallèle et Série. En mode parallèle, le signal d'entrée est acheminé à la fois vers le retard modulé et les entrées de réverbération. En mode série, la sortie de retard modulée est acheminée vers l'entrée de réverbération. (Lorsque la balance est réglée sur -100, il n'y a pas de différence audible entre les deux modes puisque dans ce cas, seule la réverbération modulée est audible.) Sur la couche un **Time** ajuste l'heure du délai, tandis que **Feed** contrôle le nombre d'échos qui suivent le signal d'entrée. **Lo Cut** et **Hi Cut** sont, comme leurs noms l'indiquent , des filtres low cut et high cut pour le signal affecté. Sur les deux, **Mix** dicte la quantité de signal affectée envoyée au bus de sortie.

Sur la couche deux**, la profondeur** contrôle la profondeur de l'effet chorus, la **vitesse** de la modulation et la **désintégration** contrôle la durée après la présence du signal initial. **L'amortissement** réduit le niveau des fréquences plus élevées dans la sortie.

Le type de réverbération peut être commuté en appuyant sur l'un des troisième, quatrième ou cinquième encodeurs push.

Dual Graphic EQ / Stereo Graphic EQ / Dual TrueQ / TrueQ stéréo

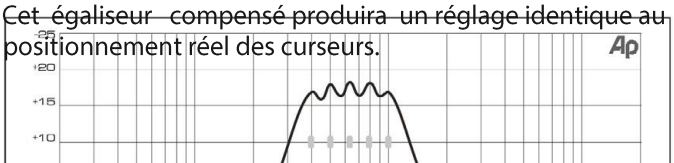
Il existe quatre égaliseurs graphiques standard qui fournissent 31 bandes de réglage **Stereo Xtec EQ1 / Dual Xtec EQ1** entre 20 Hz et 20 kHz. Un curseur de volume principal compense les changements de volume causés par l'égaliseur. Une augmentation ou une coupe maximale de 15 dB est disponible pour chaque bande.





Le TruEQ intègre un algorithme spécial qui compense l'effet de chevauchement de l'ajustement du gain que les bandes de fréquences adjacentes ont les unes sur les autres . Sur un égaliseur standard, lorsque les bandes voisines sont renforcées ensemble, l'effet résultant est amplifié au-delà de ce qui est visible depuis le positionnement des curseurs.

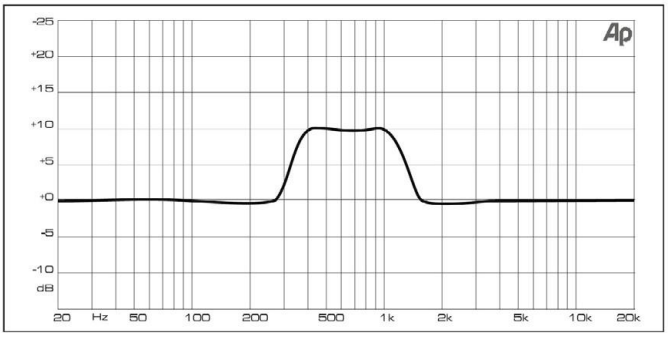
Cet égaliseur compensé produira un réglage identique au positionnement réel des curseurs.



Pratiquement indescriptible, les ingénieurs du son affirment que le Pultec EQP-1a est la « sauce secrète » de l'amélioration du son. Nous avons analysé ce classique jusqu'à la moelle et créé un modèle physique exact qui reproduit le son à multiples facettes dans les moindres détails. Même les transformateurs et l'étage de sortie du tube ont été modélisés de manière factuelle. *Inspiré de Pultec EQP-1a.*

LO FREQ détermine la courbe sur laquelle les commandes **LO BOOST** et **LO ATT** de gauche sont efficaces. Ces contrôles peuvent être utilisés pour augmenter ou atténuer le signal au besoin. **HI FREQ**, **HI BOOST** et **HI ATT** remplissent la même fonction, mais pour les fréquences plus élevées. **HI BANDWIDTH** ajuste la largeur des courbes d'amplification à haute

Égaliseur graphique sans correction de réponse en fréquence.



Égaliseur graphique avec correction de la



Pultec a simplement écrit le livre sur la péréquation passif. En « chaque aspect du classique original de Pultec, nous avons capturé l'e égaliseur paramétrique XTEC EQ5. Notre réincarnation numérique modèle et émule authentiquement le le caractère lisse de son plutô composants. *Inspiré par Pultec*

LO , **MOYEN** et **SALUT** tous dictent à quelles fréquences , **COUPE** et **SALUT** les encodeurs

Pour tous les les **TRANSFORMAT** fonction peut être engagée pour l'émulation Transformateur activée ou désactivée, déterminer la quantité de signal source qui traverser l'effet **ACTIF** bascule le Égaliseur entrant ou sortant fréquence.

Double DeEsser / DeEsser stéréo





Stéréo Xtec EQ5 / Double Xtec NQ5

Le désessing est un effet audio conçu pour réduire la quantité de sibilance excessive dans un signal audio, généralement lorsqu'il s'agit de la voix humaine. Le Dual DeEsser supprime avec précision et transparence la sibilance des pistes audio.

Les commandes **Lo-Band** et **Hi-Band** sélectionnent la partie du spectre audio affectée par le DeEsser sur chaque canal. En augmentant la quantité de réduction, le niveau auquel le désessing affecte le signal d'entrée peut être contrôlé. En appuyant sur les codeurs de poussée les plus précoces et les troisièmes, l'effet peut être ciblé spécifiquement sur les voix masculines ou féminines.

Avec le Stereo DeEsser, basculez entre les modes Stéréo et M/S en appuyant sur le cinquième encodeur push.

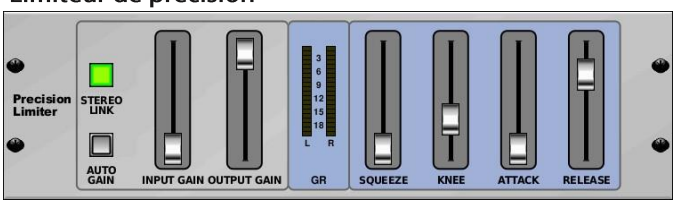
Concepteur de vagues



Wave Designer est un outil puissant pour ajuster les transitoires et la dynamique du signal tels que l'attaque et le sustain. Utilisez-le pour faire vraiment craquer une caisse claire dans le mixage, ou niveler les incohérences de volume des pistes de slap bass. *Inspiré par le SPL Transient Designer.*

Le réglage de l'encodeur push **ATTACK** peut ajouter du punch ou apprivoiser des signaux trop dynamiques. L'augmentation **de SUSTAIN** agit de la même manière qu'un compresseur, permettant aux pics de se déplacer plus longtemps avant de se décomposer. L'effet peut également être utilisé pour réduire le sustain pour un son plus staccato. L'encodeur push **GAIN** compense les changements de niveau causés par l'effet.

Limiteur de précision

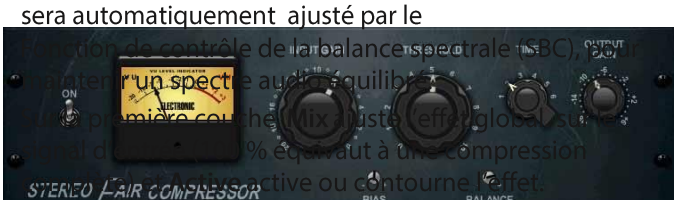


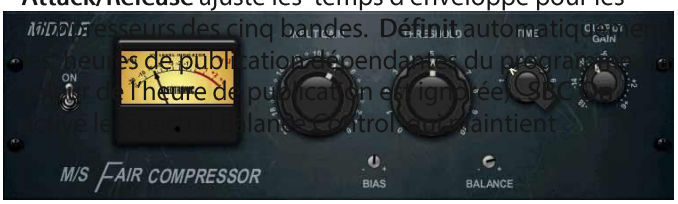
Ce limiteur de précision stéréo vous permet de définir une limite de volume précise, garantissant une intégrité optimale du signal sans distorsion. Utilisez le limiteur de précision stéréo du M32 pour amplifier les signaux silencieux ou empêcher l'écrêtage tout en préservant le niveau des signaux « chauds ». **AUTOGAIN** active une correction de gain supplémentaire à long terme, permettant une mise à l'échelle automatique du gain de différentes plages de niveau d'entrée. **STEREO LINK** s'applique de manière limitative aux deux canaux de manière égale lorsqu'il est activé. **INPUT GAIN** fournit jusqu'à 18 dB de gain au signal d'entrée avant la limitation. **GAIN DE SORTIE** définit le niveau de gain final du signal traité. **SQUEEZE** ajoute une compression au signal pour ajouter du punch et une légère distorsion en fonction de la quantité que vous composez. **ATTACK** définit le temps d'attaque, allant de 0,05 ms à 1 ms. **RELEASE** ajuste le temps de libération de 0,05 ms à 1,04 seconde. **KNEE** ajuste le seuil de limitation souple de la limite dure (0 dB) à la limite souple maximale (10 dB).

Combinateur stéréo / Double combinateur

Le Combinator est un compresseur à cinq bandes étonnant qui émule les célèbres compresseurs de diffusion et de mastering. Processeur très complexe, le Combinator utilise un contrôle automatique des paramètres qui produit des résultats stupéfiants et « inaudibles ».

Le gain de maquillage pour chaque bande de fréquences sera automatiquement ajusté par le









dynamiquement le gain de toutes les bandes en équilibre (ajustement automatique du gain de maquillage). **SBC Speed** définit la vitesse de la correction.

X-Over ajuste les fréquences limites des cinq bandes de fréquences. Les valeurs négatives entraînent plus de « résolution » dans les basses fréquences et les valeurs positives augmentent la résolution dans les fréquences supérieures. La pente ou la pente des filtres de séparation de bande peut être ajustée entre 12 dB et 48 dB. **Le rapport** définit le taux de compression pour les cinq bandes (1,1 à 10, limiteur). **SBC Meter** bascule entre les affichages de correction de gain SBC et de réduction de gain de compresseur.

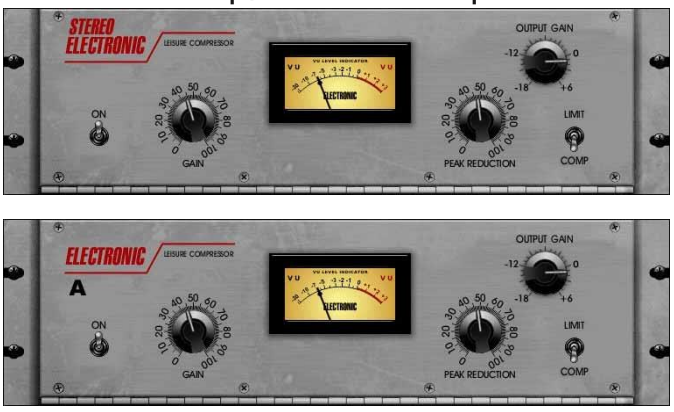
Sur la deuxième couche, **Threshold** ajoute un seuil de décalage relatif à tous les seuils de bande individuels. Cela permet d'ajuster simultanément la quantité de compression pour toutes les bandes. **Le gain** ajuste le gain de sortie global. **Peak Meter** bascule entre la réduction de crête du compresseur et les affichages de pic-mètre de bande. **Band Sel** sélectionne une des cinq bandes de fréquences, et **Band Solo** permet d'écouter la bande sélectionnée (les quatre autres bandes étant en sourdine). **Band Thr** et **Band Gain** ajustent le seuil et le gain de maquillage de la bande sélectionnée. **Band Lock** désactive la compression pour la bande sélectionnée. Appuyez sur l'encodeur **Band Reset** pour désactiver **Band Lock** et réinitialiser **Band Thr** et **Band Gain** à zéro pour la bande sélectionnée. Notez que cela ne dépend pas de **Band Solo** et que le mode Solo n'est pas non plus affecté par **band reset**.

Fair Comp / M/S Fair Comp / Dual Fair Comp

Le compresseur à tubes Fairchild 670 atteint non seulement des enchères record dans les ventes aux enchères d'engrenages vintage haut de gamme, mais il offre également certaines des plus belles colorations de l'histoire des compresseurs. Deux petits VR de garniture préréglent l'action de la chaîne latérale de commande , un commutateur en six étapes détermine le timing et les deux grands boutons d'entrée et de seuil ajustent les niveaux. Notre modèle FAIR COMPRESSOR est fidèle au chemin de signal d'origine et fournit facilement des modèles pour un fonctionnement double, stéréo ou M / S. *Inspiré par Fairchild 670.*

INPUT GAIN détermine la quantité de signal d'entrée qui traverse l'effet. **ACTIVE** fait basculer l'effet dans ou hors du chemin du signal. **THRESHOLD** détermine le niveau de volume du signal avant l'application de la compression. **TIME** change le temps de libération de la compression. **BIAS** modifie l'algorithme de biais de tube simulé. **OUT GAIN** affecte le gain du signal de sortie.

Stereo Leisure Comp / Dual Leisure Comp



Le chemin de signal de tube immaculé de l'amplificateur de nivellement LA-2A de Teletronix a laissé sa clarté exceptionnelle, sa compression riche et chaude sur d'innombrables albums des dernières décennies . L'atténuateur optique ultra-lisse est étroitement modélisé dans notre LA COMPRESSOR. Il offre une compression musicale aérée, naturelle et sans effort. *Inspiré par Teletronix LA-2A.*

GAIN détermine la quantité de signal d'entrée qui traverse l'effet. **ACTIVE** fait basculer l'effet dans ou hors du chemin du signal. **COMP/LIMIT** détermine si l'effet agit comme un compresseur ou un limiteur. **GAIN DE SORTIE** affecte le gain du signal de sortie. L'augmentation **de la réduction des** pics signifie que seuls les pics de signal sont réduits en niveau.

Stéréo Ultimo Comp / Dual Ultimo Comp



Lorsque Urei a sorti l'amplificateur limitant 1176LN à la fin des années 60, il a innové. Les transistors à effet de champ utilisés viennent d'être inventés et le 1176 a été

l'un des premiers processeurs audio à bénéficier de cette nouvelle technologie. Notre réincarnation numérique, ULTIMO COMPRESSOR, est basée sur les premiers Rev. E et capture de manière authentique le caractère lisse de l'étage de sortie original de classe A et de la légendaire Fast Attack de son FET. *Inspiré par Urei 1176LN.*

INPUT GAIN, **OUT GAIN**, **ATTACK**, **RELEASE** et **RATIO** fonctionnent tous selon les fonctions standard du compresseur. Avec le double compresseur, les fonctions de chacun des canaux sont réparties entre les couches 1 et 2.

Double Enhancer / Enhancer stéréo



Les Enhancers du M32 sont appelés « Psycho EQs ». Ils peuvent améliorer le spectre du signal dans les basses, les médiums et les hautes fréquences, mais ils diffèrent des égaliseurs traditionnels. Lorsque vous avez besoin de générer un maximum de punch, de clarté et de détails, sans augmenter la volume globale, nos exhausteurs sont la solution. *Inspiré par le SPL Vitalizer.*

Ajustez les encodeurs push **BASS**, **MID** et **HI GAIN** pour ajouter ou réduire le contenu de ces spectres. Les **FRÉQUENCES BASS** et **HI** (uencies) peuvent être sélectionnées spécifiquement, tandis que le **MID Q** (bande passante) peut être ajusté à la place. L'encodeur push **OUT GAIN** compense les changements de niveau résultant de l'effet, et **SPREAD** (version stéréo uniquement) met l'accent sur le contenu stéréo pour un mixage plus large. Engagez le **MODE SOLO** pour isoler uniquement l'audio résultant de l'effect afin que vous puissiez entendre exactement ce que vous ajoutez au mixage.

Double excitateur / Excitateur stéréo



Les excitateurs augmentent la présence et l'intelligibilité dans les applications sonores en direct et sont indispensables pour ajouter de la clarté, de l'air et des harmoniques dans le studio d'enregistrement. Cet effet est particulièrement utile pour remplir le son dans des pièces difficiles et pour produire un son live ou enregistré plus naturel. *Inspiré par le célèbre Aphex Aural Exciter.*

Réglez la fréquence du filtre à chaîne latérale avec l'encodeur push **TUNE** et façonnez davantage la pente du filtre avec les commandes **PEAK** et **ZERO FILL**. Tourner l'encodeur de poussée TIMBRE à gauche du centre ajoute plus d'harmoniques étranges, tandis que le tourner à droite du centre ajoute plus d'harmoniques paires. Ajustez le contenu harmonique ajouté au signal avec l'encodeur push **HARMONICS** et fusionnez le signal affecté avec l'encodeur push **MIX**. Engagez le **MODE SOLO** pour isoler uniquement l'audio résultant de l'effet afin que vous puissiez entendre exactement ce que vous ajoutez au mixage.

Imageur stéréo



Un imageur stéréo est généralement utilisé pour contrôler le placement d'un signal dans le champ stéréo pendant le mixage ou le mastering. L'imageur stéréo du M32 donnera une qualité professionnelle à vos performances en direct et enregistrées.

L'encodeur push **BALANCE** vous permet de mettre l'accent sur les composants mono et stéréo du signal d'entrée. Les signaux mono et stéréo peuvent être commutés indépendamment avec les commandes **MONO PAN** et **STEREO PAN**. **OUT GAIN** est utilisé pour compenser les changements de niveau résultant de l'effet. La phase peut également être décalée à l'aide des codeurs de poussée des étagères. Sélectionnez la fréquence et la bande passante (Q) à l'aide des codeurs push correspondants, puis ajustez le gain avec **SHV GAIN**.

Edison EX1



L'Edison EX1 est un processeur psycho-acoustique incroyablement puissant, qui vous permet de manipuler complètement tous les paramètres spatiaux de l'image stéréo – tels que la largeur et la profondeur – d'une manière qui ne l'est jamais. avant que possible. Vous pouvez élargir ou rétrécir la portée stéréo, amener les instruments à l'avant ou les déplacer à l'arrière-plan et apporter des corrections à l'image stéréo, même sur un master fini. *Inspiré par le Behringer Edison EX1.*

St Spread augmente la largeur perçue du champ audio sur lequel le signal est présent. **Balance** ajuste simplement les niveaux entre les canaux gauche et droit, et **Center Dist** déplace la source audio d'avant en arrière dans le champ audio perçu. **LMF Spread** ajuste davantage la profondeur stéréo en augmentant ou en diminuant l'espace perçu du signal d'output.

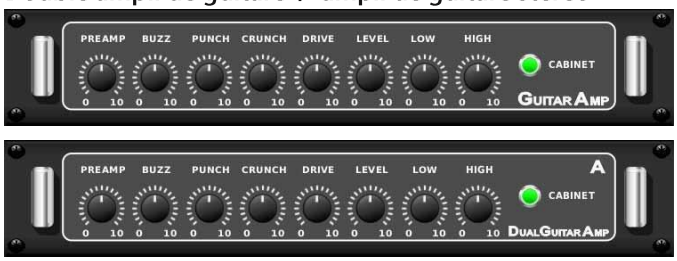
Son Maxer



Le SOUND MAXER restaure la brillance et la clarté naturelles de tout signal audio en ajustant l'intégrité de la phase et de l'amplitude pour révéler davantage la texture naturelle du son, qui est souvent cachée lors de l'utilisation de certains effets et équaliseurs. *Inspiré par Sonic Maximizer 482i.*

Utilisez **LO CONTOUR** pour déterminer la courbe sur laquelle le contrôle **PROCESS** est efficace. **GAIN** détermine la quantité de signal d'entrée qui traverse l'effet. La sélection de l'une des fonctions **ACTIVE** active active l'effet pour l'une ou l'autre des deux étapes.

Double ampli de guitare / ampli de guitare stéréo



Inspiré du Tech 21 SansAmp, le Stereo / Dual Guitar Amp simule le son de la connexion à un véritable ampli de guitare. Des nettoyages chatoyants au crunch saturé, l'ampli stéréo / double guitare du M32 permet à un guitariste électrique de sonner bien sans utiliser d'ampli sur scène.

L'encodeur push **PREAMP** ajuste la quantité de gain d'entrée avant le réglage de la distorsion spécifique à la bande. **BUZZ** ajuste la rupture bas de gamme, **PUNCH** ajuste la distorsion des médiums et **CRUNCH** adapte le contenu et la distortion des hautes fréquences pour des notes lisses ou coupantes. L'encodeur push **DRIVE** simule la quantité de distorsion de l'amplificateur de puissance d'un ampli à tubes. Les codeurs **PUSH LOW** et **HIGH** permettent un réglage de l'égaliseur indépendamment du contenu de distorsion,

et la sortie globale est contrôlée par le codeur **poussoir LEVEL**. La simulation **CABINET** peut être contournée si le guitariste utilise déjà une vraie armoire, ce qui permet à l'effet de fonctionner comme une pédale de boost ou de distorsion. Le Dual Guitar Amp permet d'ajuster les canaux gauche et droit de manière indépendante.

Étage à double tube / étage à tube stéréo



Tube Stage / Overdrive est un effet polyvalent capable d'émuler une variété d'amplis à tubes modernes et classiques. Disponible en versions stéréo et dual-mono, utilisez Tube Stage / Overdrive pour composer des sons chauds et flous allant de subtils à complètement saturés.

DRIVE ajuste la quantité d'harmoniques entraînées par l'effet. **EVEN** et **ODD** ajustent la quantité d'harmoniques paires et impaires. **GAIN** ajuste le gain de sortie de l'effet. **LO CUT** définit la fréquence d'entrée en dessous de laquelle le signal source ne passera pas à travers l'effet. **HI CUT** définit la fréquence d'entrée au-dessus de laquelle le signal ne passera pas à travers l'effet. **BASS GAIN/FREQ** ajuste un filtre à faible rayonnage à la sortie de l'effet. **TREBLE GAIN/FREQ** ajuste un filtre à étagères hautes à la sortie de l'effet.

Dual Pitch Shifter / Pitch stéréo



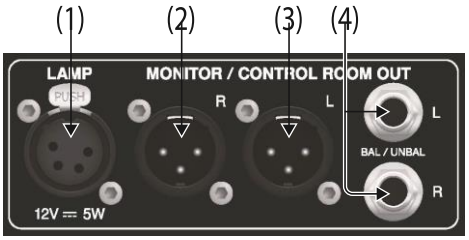
Le tamisage de tangage est souvent utilisé de deux manières différentes; l'une consiste à abaisser la commande **MIX** et à n'utiliser la commande **CENT** que pour effectuer un petit décalage entre les tons humides et secs. Il en résulte un effet de « doublage de la voix » qui épaissit le son global d'une manière plus subtile. L'utilisation extrême de cet effet est de tourner la commande **MIX** entièrement dans le sens des aiguilles d'une montre afin que le son complet soit affecté. De cette façon, le signal peut être déplacé dans d'autres touches jusqu'à une octave au-dessus ou au-dessous de la touche d'origine. Lorsqu'il est utilisé sur une voix, il en résulte un son « tamia » ou un effet grave de « Dark Vador ».

Lorsque les codeurs push **SEMI** et **CENT** sont réglés sur 12:00, le pas n'est pas modifié. Faire des ajustements par demi-ton aura un effet très prononcé, tandis que les modifications apportées au contrôle **CENT** seront très mineures. Le contrôle **DELAY** crée un décalage horaire entre les sons humides et secs. Les codeurs push **LO CUT** et **HI CUT** permettent de limiter la bande du signal affecté. L'effet Dual-Pitch permet d'ajuster les canaux gauche et droit indépendamment, et permet la compensation du gain et le panoramique des deux canaux.

EN

3. Panneau arrière

3.1 SORTIE MONITEUR / SALLE DE CONTRÔLE



(1) **Douille de lampe** externe

Connectez une lampe externe via une prise standard de 12 V / 5 W.

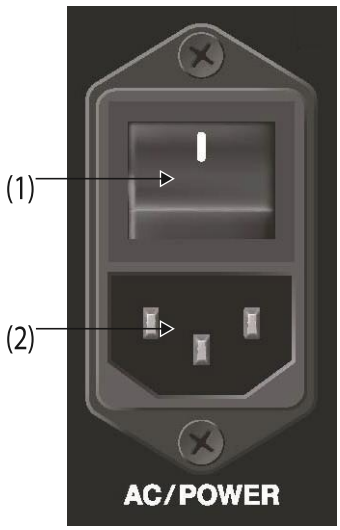
(2) /(3) **Prises XLR gauche et droite**

Connectez une paire de moniteurs de studio à l'aide de câbles XLR standard.

(4) **Prises jack gauche et droite BAL / UNBAL**

Connectez une paire de moniteurs de studio à l'aide de câbles standard de 1/4 « .

3.2 AC /



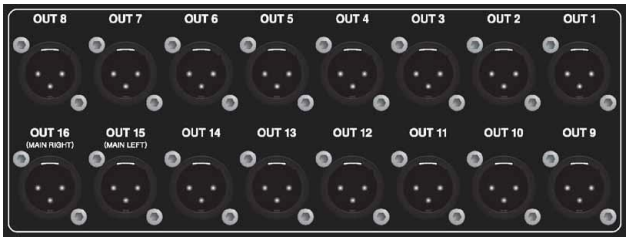
(1) **Mise sous / hors tension**

Allumez et éteignez la console à l'aide de l'interrupteur Marche/Arrêt.

(2) **Prise de courant IEC**

Connectez la console à une alimentation secteur via la prise d'alimentation IEC standard.

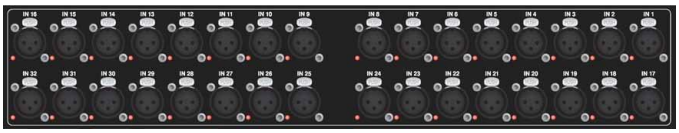
3.3 SORTIE XLR 1-16



Sorties 1-16

Envoyez l'audio à un équipement externe à l'aide de câbles XLR. Les sorties 15 et 16 transportent par défaut les principaux signaux du bus stéréo.

3.4 XLR EN 1-32



Entrées 1-32

Connectez les sources audio via des câbles XLR.

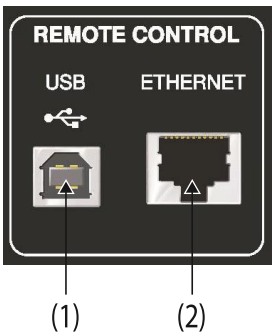
3.5 KLARK TEKNIK DN32-USB



DN32 USB

Transmettez jusqu'à 32 canaux d'audio vers et depuis un ordinateur à l'aide de l'interface audio USB DN32.

3.6 TÉLÉCOMMANDE



(1) **USB**

Connectez-vous à un PC pour un fonctionnement à distance via USB.

(2) **ETHERNET**

Connectez-vous à un PC pour un fonctionnement à distance via Ethernet.

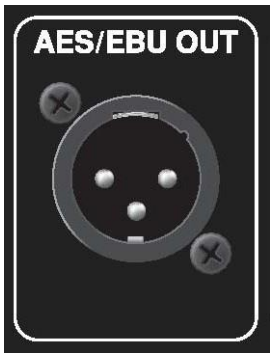
3.7 MIDI



ENTRÉE / SORTIE MIDI

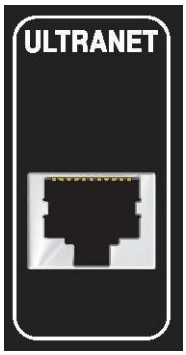
Envoyez et recevez des informations MIDI via des câbles DIN standard à 5 broches.

3.8 SORTIE AES / UER



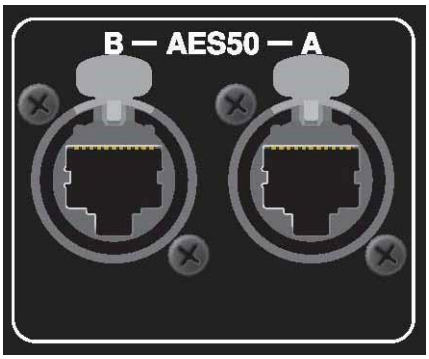
Envoyez de l'audio numérique via un câble AES/EBU XLR à 3 broches.

3.9 ULTRANET



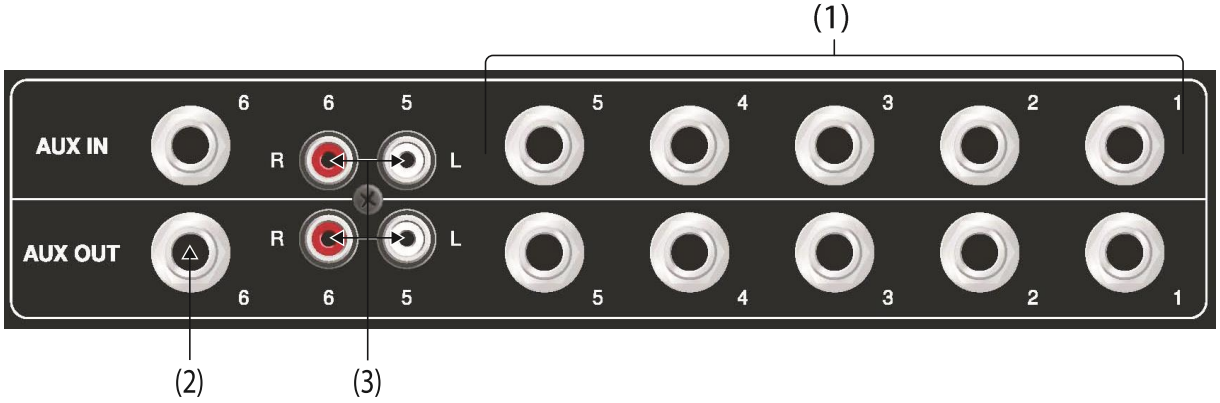
Connectez-vous à un système de surveillance personnel (par exemple le Behringer P16) via un câble Ethernet.

3.10 AES50



Transmettez jusqu'à 96 canaux d'entrée et de sortie via des câbles Ethernet.

3.11 ENTRÉE / SORTIE AUXILIAIRE



Connectez-vous à un équipement externe et à partir de celui-ci via des câbles 1/4 » ou RCA.

4. Annexes

4.1 Appendice A : Spécifications techniques

Traitement	
Canaux de traitement des entrées	32 canaux d'entrée, 8 canaux auxiliaires, 8 canaux de retour FX
Canaux de traitement de sortie	8 / 16

16 bus auxiliaires, 6 matrices, LRC principal	100
Moteurs d'effets internes (True Stereo / Mono)	8 / 16
Automatisation interne des spectacles (indices / extraits structurés)	500 / 100
Scènes de rappel total internes (incl. Préamplificateurs et faders)	100
Traitement du signal	Virgule flottante 40 bits
Conversion A/N (8 canaux, 96 kHz prêts)	24 bits, 114 dB Plage dynamique pondérée A*
Conversion N/A (stéréo, 96 kHz prêt)	24 bits, 120 dB Plage dynamique pondérée A*
Latence d'E/ S (entrée vers sortie de la console)	0,8 ms
Latence réseau (Stage Box In > Console > Stage Box Out)	1,1 ms
	* Les *chiffres pondérés A* sont *généralement supérieurs à ~ 3 dB*
Connecteurs	
Préamplificateur de microphone de la série MIDAS PRO (XLR)	32
Entrée microphone Talkback (XLR)	1
Entrées / Sorties RCA	2/2
Sorties XLR	16
Sorties de surveillance (XLR / 1/4 " TRS Balanced)	2/2
Entrées/sorties auxiliaires (1/4 » TRS Balanced)	6/6
Sortie téléphone (1/4 » TRS)	2 (Stéréo)
Sortie numérique AES/EBU (XLR)	1
Ports AES50 (KLARK TEKNIK SuperMAC)	2
Interface de carte d'extension	Entrée / sortie audio 32 canaux
Connecteur ULTRANET P-16 (sans alimentation)	1
Entrées / Sorties MIDI	1/1
USB Type A (Importation / exportation audio et de données)	1
USB Type B, panneau arrière , pour télécommande	1
Ethernet, RJ45, panneau arrière , pour télécommande	1
Caractéristiques d'entrée du micro	
Concevoir	**Série** MIDAS PRO
THD+N (gain de 0 dB, sortie de 0 dBu)	< 0,01 % non pondéré
THD+N (+40 dB de gain, 0 dBu à +20 dBu de sortie)	< 0,03 % non pondéré
Impédance d'entrée (asymétrique / équilibrée)	10 kΩ / 10 kΩ
Niveau d'entrée maximal non-clip	+23 dBu
Alimentation fantôme (commutable par entrée)	+48 V
Bruit d'entrée équivalent @ +45dB gain (150 Ω source)	-125 dBu 22 Hz-22 kHz non pondéré
CMRR @ Gain Unity (typique)	> 70 dB
CMRR @ 40 dB Gain (typique)	> 90 dB

Caractéristiques d'entrée/sortie	
Réponse en fréquence à une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz	0 dB à -1 dB 20 Hz – 20 kHz
Plage dynamique, entrée analogique vers sortie analogique	106 dB 22 Hz - 22 kHz non pondéré
Plage dynamique A/N, préamplificateur et convertisseur (typique)	109 dB 22 Hz - 22 kHz non pondéré
Plage dynamique N/A, convertisseur et sortie (typique)	109 dB 22 Hz - 22 kHz non pondéré
Rejet de diaphonie à 1 kHz, canaux adjacents	100 dB
Niveau de sortie, connecteurs XLR (nominal / maximum)	+4 dBu / +21 dBu
Impédance de sortie, connecteurs XLR (asymétriques / équilibrés)	50 Ω / 50 Ω
Impédance d'entrée, connecteurs TRS (asymétriques / équilibrés)	20 kΩ / 40 kΩ
Niveau d'entrée maximal non-clip, connecteurs TRS	+21 dBu
Niveau de sortie, TRS (nominal / maximum)	+4 dBu / +21 dBu
Impédance de sortie, TRS (asymétrique / équilibrée)	50 Ω / 50 Ω
Impédance de sortie des téléphones / Niveau de sortie maximum	40 Ω / +21 dBu (Stéréo)
Niveau de bruit résiduel, sortie 1-16 connecteurs XLR, gain Unity	-85 dBu 22 Hz-22 kHz non pondéré
Niveau de bruit résiduel, 1 à 16 connecteurs XLR, en sourdine	-88 dBu 22 Hz-22 kHz non pondéré
Niveau de bruit résiduel, connecteurs TRS et XLR de surveillance	-83 dBu 22 Hz-22 kHz non pondéré
Montrer	
Écran principal	7 » TFT LCD, résolution 800 x 480, couleurs 262k
Écran LCD de canal	LCD 128 x 64 avec rétroéclairage couleur RVB
Compteur principal	24 Segment (-57 dB à Clip)
Pouvoir	
Alimentation à découpage	Télémétrie automatique 100-240 VAC (50/60 Hz) ± 10 %
Consommation d'énergie	120 W
Physique	
Plage de températures de fonctionnement standard	5 °C – 40 °C (41 °F – 104 °F)
Taille	891 x 612 x 256 mm (35,1 x 23,9 x 10,1 »)
Poids	24,5 kg (53,9 lb)

4.2 Annexe B : Fonctionnement MIDI

Scènes > MIDI RX

Chaque fois que des messages de changement de programme dans la plage 1-100 sont reçus sur MIDI CH01, la scène correspondante de la mémoire d'affichage interne M32 sera chargée.

Cela nécessite les conditions préalables suivantes:

CONFIGURATION / à distance

- Les coches MIDI In/Out doivent être réglées en fonction de la connexion sur laquelle l'entrée MIDI sera acceptée (via des connecteurs MIDI physiques sur M32 ou S16, ou via une carte DN32-USB)
- La coche ENTRÉE/Sortie MIDI doit être cochée pour " Activer le rappel de scène MIDI « .

CONFIGURATION / global

- Lorsque la marque tick « Confirmer les pop-ups » / « Chargement de scène » est active, les rappels de scène MIDI ne deviennent actifs qu'après confirmation manuelle
- Si vous préférez activer immédiatement les scènes via les modifications du programme MIDI, décochez la case « Confirmer les fenêtres contextuelles » / « Chargement de la scène » .

AFFICHER CONTROL VIEW / accueil

- Les scènes valides doivent être stockées dans le fichier d'affichage M32 interne. Il n'est pas possible de rappeler des scènes vides
- L'étendue des modifications appliquées par un rappel de scène MIDI dépend des paramètres Scene Safes, Parameter Safes et Channel Safes, de même que le rappel de la scène localement.

Vue d'ensemble des affectations MIDI permanentes (Remote Off) Scènes de > MIDI TX

Chaque scène peut se voir attribuer une commande/un événement MIDI spécifique. Chaque fois que la scène est chargée, la commande MIDI sera envoyée une fois. Choix possibles pour les commandes/événements MIDI disponibles sur la page Scenes View/MIDI :

- Hors > aucun message ne sera envoyé lors du chargement de la scène
- Changement de programme > sélectionnez le canal MIDI et le numéro de programme (à l'aide des boutons 4/5 sur l'écran principal)
- Contrôlez le changement > sélectionnez le canal MIDI, le numéro et la valeur du contrôleur (à l'aide des boutons 4 à 6 sur l'écran principal)
- Notez > sélectionnez le canal MIDI, le numéro de note et la vitesse (à l'aide des boutons 4 à 6 sur l'écran principal).

Envoie une commande Note On directement suivie de la même commande Note Off.

MIDI TX	MIDI Ch	Contrôleur	Valeur	Commentaire
Groupes muets	2	CC80-85	marche (127) / arrêt (0), verrouillage à bascule	
Faders	1	CC80-79	0-127	Valeur 95 = 0dB
Muet	2	CC80-79	marche (127) / arrêt (0), verrouillage à bascule	
Pan	3	CC80-79	0-127	Valeur 64 = Pan Mid

Attribution de > MIDI RX

MIDI RX	MIDI Ch	Contrôleur	Valeur	Commentaire
Scènes	1	Changement de programme	1-100	
Extrait	2	Changement de programme	1-100	
Indice	3-6	Changement de programme	0-127	Ch3 -> Cue 1-127, Ch4 -> Cue 128-255, etc.
Groupes muets	2	CC80-85	marche (127) / arrêt (0), verrouillage à bascule	
Faders	1	CC0-79	0-127	Valeur 95 = 0dB
Muet	2	CC0-79	marche (127) / arrêt (0), verrouillage à bascule	
Pan	2	CC0-79	0-127	Valeur 64 = Pan Mid

Chaque fois que des commandes assignables sont configurées pour la transmission de commandes MIDI, la réception de cette même commande (état ou continu) sera réactivée sur l'élément de commande assignable respectif (bouton lumineux, LED de l'encodeur). collier).

ATTRIBUTION DE > MIDI TX

Les commandes MIDI assignables ont été limitées à certains éléments génériques : les encodeurs 1 à 4 > peuvent être affectés à l'envoi de modifications de contrôle, de programmes ou de notes.

- Les paramètres sont actuellement 'Canal' et 'Valeur'
- Pour les commandes CC et Note 'Value' = numéro du contrôleur/numéro de note, et la rotation de l'encodeur détermine la valeur du contrôleur/la vitesse de note
- Pour les modifications de programme, seul le canal est spécifié et la rotation de l'encodeur détermine le numéro de programme

Les boutons 5 à 12 > peuvent être utilisés en deux modes, 'MIDI Push' (non-verrouillage) pour les commandes momentanées, ou 'MIDI Toggle' (verrouillage) pour les commandes statiques.

Bascule MIDI

Peut être affecté à l'envoi de modifications de contrôle ou de notes

Les paramètres sont actuellement 'Canal' et 'Valeur'

Pour les commandes CC et Note 'Valeur' 0... 127 = numéro du contrôleur/numéro de note, et le bouton bascule la valeur du contrôleur/la vitesse de la note entre la valeur/la vitesse 127 et 0 à chaque opération.

VEUILLEZ NOTER:

La section ASSIGN reflète/affiche également la réception des mêmes commandes MIDI que celles sélectionnées pour la transmission.

Les commandes MIDI affectées aux commandes ASSIGN peuvent être transférées vers et depuis la scène via AES50 à l'aide de la boîte d'E/S MIDI S16.

MIDI RX	MIDI Ch	Contrôleur	Commentaire
Groupe 1-8 SELECT	1	Note 64-71	marche (127) / arrêt (0), poussée sans verrouillage
Groupe 1-8 SOLO	1	CC 32-39	marche (127) / arrêt (0), verrouillage à bascule
Groupe 1-8 MUTE	1	CC 40-47	marche (127) / arrêt (0), verrouillage à bascule
Envoie sur Fader	1	CC 48	marche (127) / arrêt (0), verrouillage à bascule
Groupe DCA 1-8	1	Note de bas de page 72	marche (127) / arrêt (0), poussée sans verrouillage
BUS 1-8	1	Note de bas de page 73	marche (127) / arrêt (0), poussée sans verrouillage
AUTOBUS 9-16	1	Note de bas de page 74	marche (127) / arrêt (0), poussée sans verrouillage
MTX 1-6	1	Note de bas de page 75	marche (127) / arrêt (0), poussée sans verrouillage
GROUPE Faders	1	CC0-7	0-127

Poussée MIDI

Peut être affecté à l'envoi de modifications de contrôle, de perturbations de programme ou de notes

Les paramètres sont actuellement 'Canal' et 'Valeur'

Pour les commandes CC et Note 'Valeur' 0... 127 = numéro du contrôleur/numéro de note, et le bouton bascule momentanément la valeur du contrôleur/la vitesse de la note

À 127 (déprimé/libéré)

Pour les changements de programme 'Valeur' 0... 127 = numéro de programme/préréglage, qui sera envoyé en appuyant sur le bouton.

Envoie sur Fader = permet l'écriture tactile d'une automatisation de fader sur la piste sélectionnée, le mode d'automatisation de la piste dans DAW doit être 'touch', (latching) Utilisez les boutons de calque pour déterminer la fonction attribuée aux boutons MUTE 1-8, les affichages LED indiquent que fonction.

Télécommande > MIDI RX/TX

Active une forme spécifique de communication MIDI bidirectionnelle pour le contrôle à distance d'une application DAW informatique à l'aide d'éléments de contrôle de la console M32. REMOTE peut être utilisé dans trois modes, Mackie Control, HUI et contrôleurs MIDI CC bruts (bruts) (voir ***SETUP / remote***)

MIDI CC (brut) sélectionné et Remote est activé + actif, les contrôles de section de groupe transmettront/recevront les messages suivants :

HUI sélectionné et Remote est activé + actif, puis la section et les boutons de fader de groupe émuleront la surface de contrôle HUI protocol, c'est-à-dire pour ProTools.

Les boutons SELECT/SOLO 1-8 sélectionneront ou soloront la piste correspondante dans le DAW, dans des banques de huit pistes

- Groupe DCA 1-8 = permet le déplacement de la sélection de la rive des pistes dans un DAW, (pousser sans verrouillage)
- BUS 1-8 = permet de régler les pistes DAW sur 'Record Ready', (pousser sans verrouillage)

- BUS 9-16 = permet l'utilisation des boutons MUTE pour la mise en sourdine de la piste dans le DAW, (verrouillage)
- MTX 1-6 = permet l'utilisation de boutons MUTE pour les contrôles de transport dans le DAW, (verrouillage).

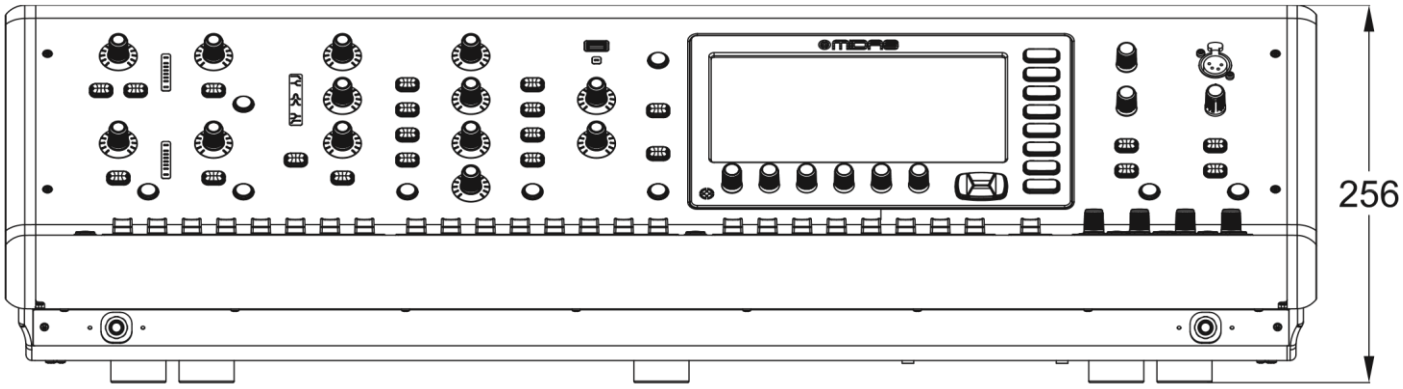
MACKIE CTRL sélectionné et La télécommande est activée + active, puis la section de fader de groupe et les boutons émuleront le protocole universel Mackie Control SELECT/SOLO 1-8 boutons sélectionnera ou solo la piste correspondante dans le DAW, dans des banques de huit pistes

Envoie sur Fader = permet l'écriture tactile d'une automatisation de fader sur la piste sélectionnée, le mode d'automatisation de la piste dans DAW doit être 'touch' ou 'latch', (verrouillage) Utilisez les boutons de calque pour déterminer la fonction assignée aux boutons MUTE 1-8, les affichages LED indiquent cette fonction.

- Groupe DCA 1-8 = permet le déplacement de la sélection de la rive des pistes dans un DAW, (pousser sans verrouillage)
- BUS 1-8 = permet de régler les pistes DAW sur 'Record Ready', (pousser sans verrouillage)
- BUS 9-16 = permet l'utilisation des boutons MUTE pour la mise en sourdine de la piste dans le DAW, (verrouillage)
- MTX 1-6 = permet l'utilisation des boutons MUTE pour les commandes de transport dans le DAW, (verrouillage).

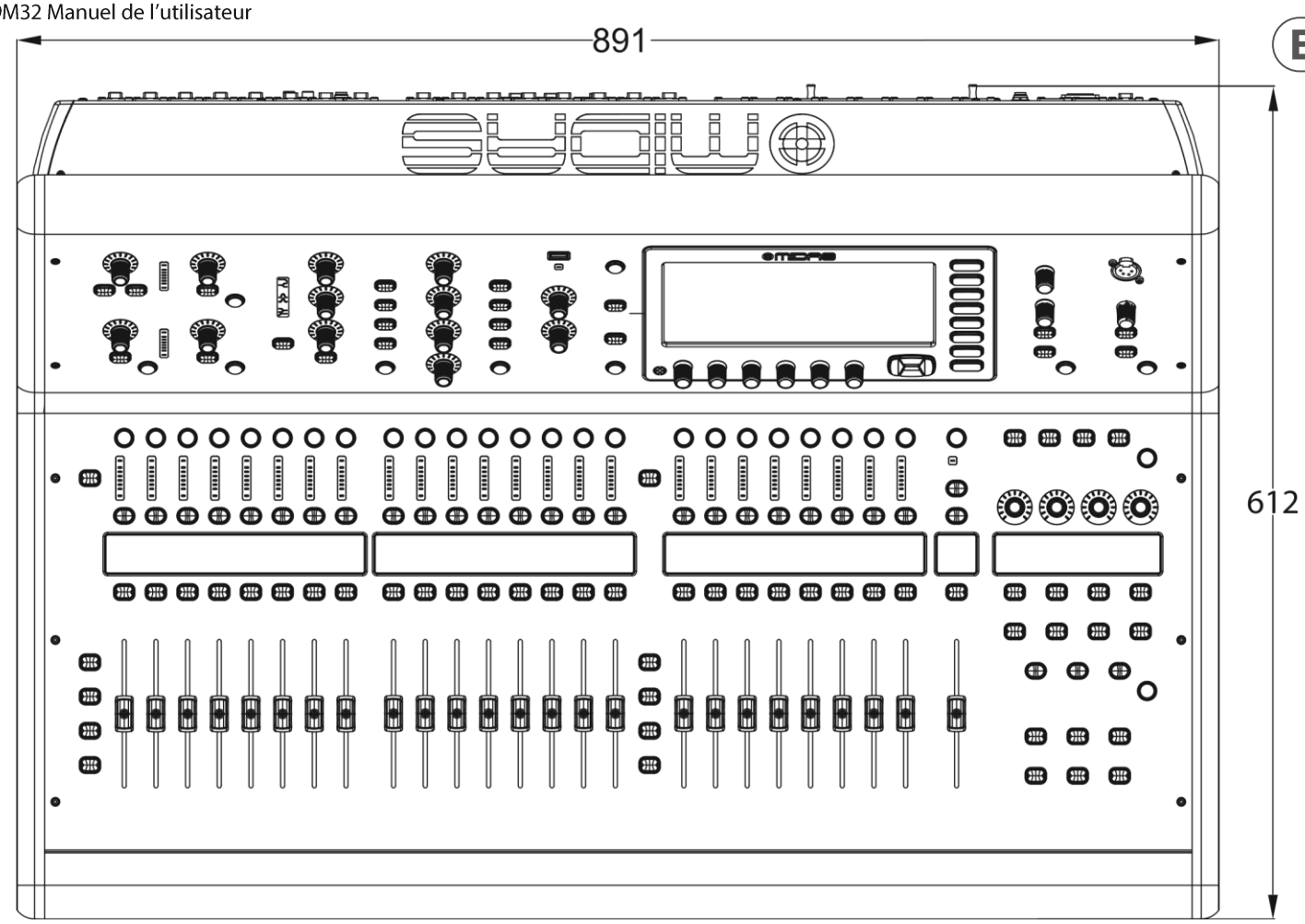
4.3 Appendice C : Dimensions

Front View

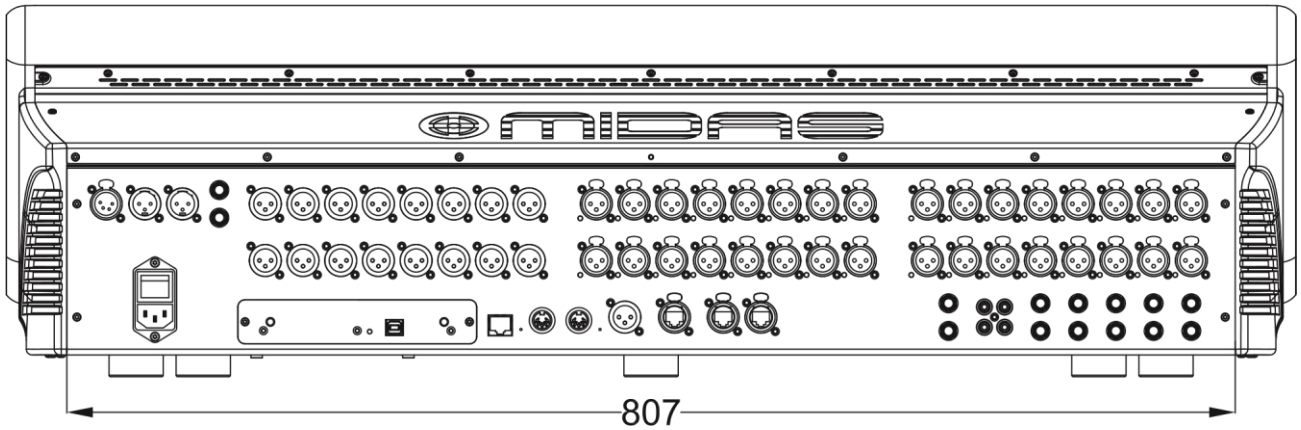


Top View

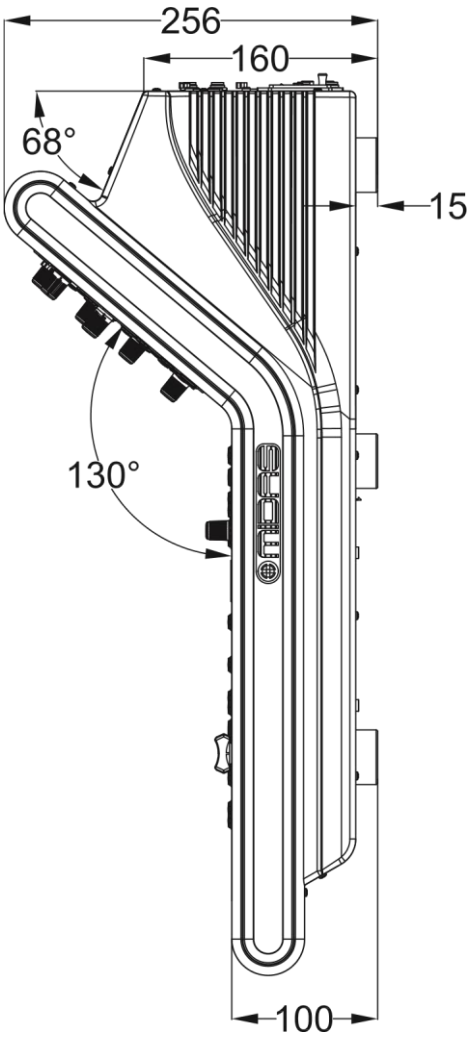
EN



Vue arrière

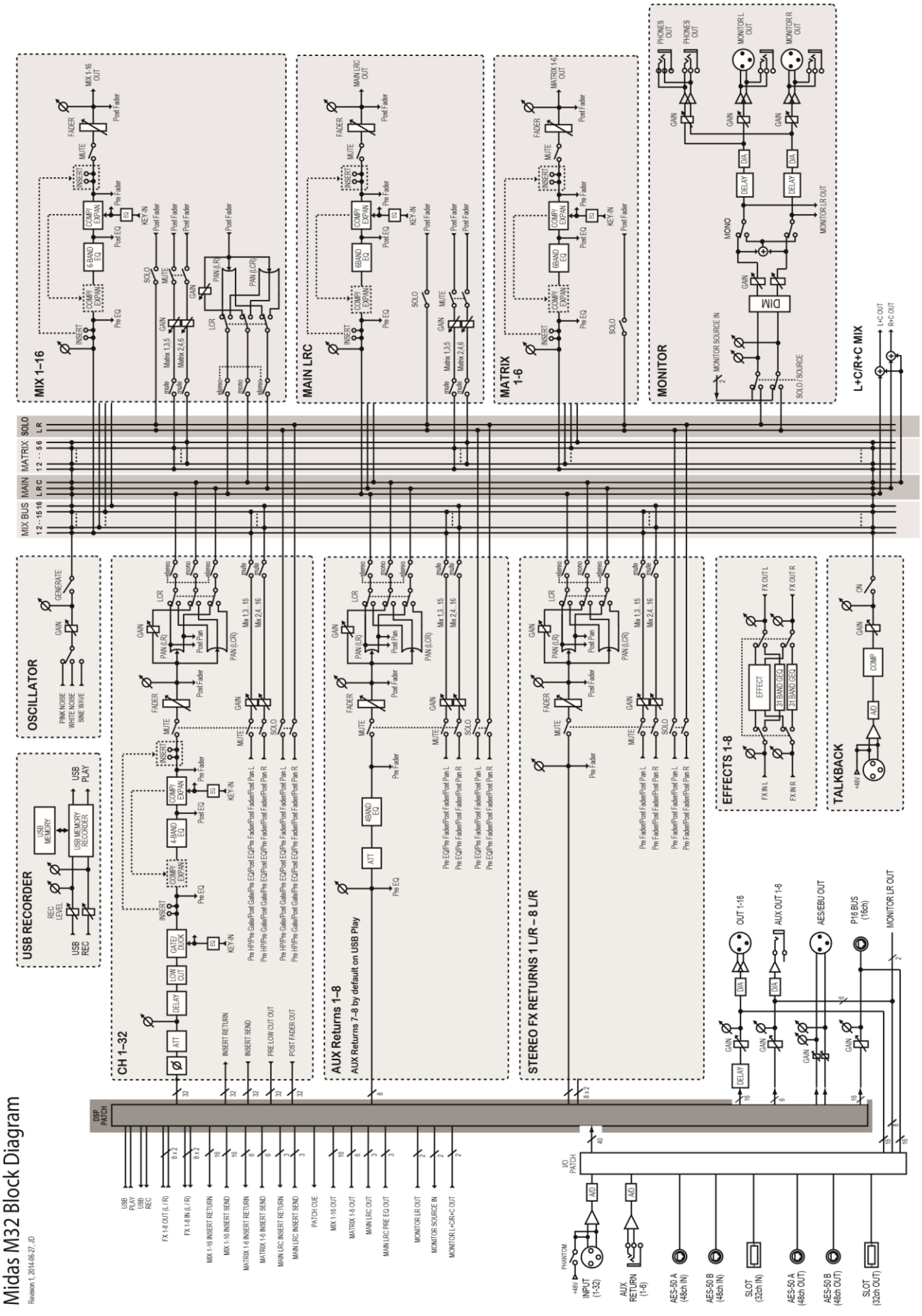


Side View



4.4 Annexe D : Schéma fonctionnel

EN



4.5 Annexe E : Renseignements sur le service

Cette annexe contient des informations de service de routine pour la console numérique M32.

Entretien de routine

Pour vous aider à maintenir votre console numérique M32 en bon état de fonctionnement et pour vous assurer qu'elle vous offre des performances optimales, nous vous recommandons d'effectuer les opérations suivantes environ une fois par mois.

- Nettoyez le centre de contrôle, comme indiqué dans « Nettoyage du centre de contrôle » (ci-dessous)
- Vérifiez la liberté de fonctionnement des commandes. Comme les commandes sont « autonettoyantes », cette opération aidera à les empêcher de coller
- Vérifiez la fonctionnalité de toutes les commandes, c'est-à-dire les boutons de commande, les faders, les boutons-poussoirs, les LED, etc.
- Vérifiez le fonctionnement de l'équipement.

Nettoyage du centre de contrôle

Éteignez le centre de contrôle et isolez-le électriquement du secteur avant le nettoyage.

Nettoyez le centre de contrôle à l'aide d'un chiffon sec et non pelucheux. N'utilisez pas d'abrasifs ou de solvants agressifs. Lors du nettoyage de l'équipement, prenez grand soin de ne pas endommager les faders, les boutons-poussoirs, etc.

Nettoyage d'un écran GUI

Éteignez le centre de contrôle et isolez-le électriquement du secteur avant le nettoyage.

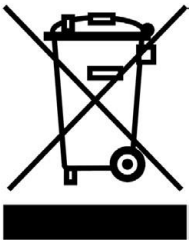
Essuyez soigneusement la surface de l'écran de l'interface graphique avec un chiffon doux et non pelucheux ou une lingette d'écran spécialement conçue à cet effet. Lorsque vous glanez l'écran de l'interface graphique, observez les précautions suivantes :

- Évitez de mettre de la pression sur l'écran
- N'utilisez pas d'abrasifs agressifs, par exemple des serviettes en papier
- N'appliquez pas de liquides directement sur l'écran
- N'utilisez pas de nettoyants et de solvants à base d'ammoniac, comme l'acétone.

En cas de doute ou de questions sur le nettoyage des écrans de l'interface graphique, contactez le support technique MIDAS .

Élimination de l'équipement

Lorsque ces équipements ont atteint la fin de leur durée de vie utile, leur élimination peut relever de la DIRECTIVE 2012/19/UE DU PARLEMENT EUROPÉEN ET DU CONSEIL du 27 janvier 2003 relative aux déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE).



Les substances dangereuses contenues dans les DEEE contaminent l'eau, le sol et l'air et, en fin de compte, mettent en danger notre environnement et notre santé. La directive vise à minimiser les impacts des DEEE sur l'environnement pendant leur durée de vie et lorsqu'ils deviennent des déchets.

La directive DEEE traite de l'élimination des produits lorsqu'ils sont arrivés en fin de vie et contribue à la réduction du gaspillage des ressources naturelles. Cela contribuera à réduire la pollution et à protéger l'environnement et nous-mêmes.

Si cet équipement est transporté par un « bac à roulettes barré » (à gauche), veuillez ne pas éliminer les DEEE en tant que déchets municipaux non triés, mais les collecter et les éliminer conformément à la législation locale sur les DEEE. La barre horizontale ci-dessous indique que le produit a été mis sur le marché de l'UE après le 13 août 2005.

Pour l'élimination des DEEE , consultez notre site Web à l'adresse midasconsoles.com pour plus d'informations.

4.6 Annexe F : Glossaire

Ce glossaire fournit une explication des symboles, termes et abréviations utilisés dans ce manuel.

5.1 surround: Un système de son surround créé à partir de six canaux qui forment un signal discret, qui est lu sur un système de haut-parleurs comprenant cinq haut-parleurs (trois avant et deux arrière) et un caisson de basses (qui est le canal '.1' ou LFE). Voir LFE.

µ : Symbole de micro-préfixe qui représente 10-6 ou un millionième.

Un

A/D: Abréviation de « analogique à numérique ». Conversion d'un signal continu en une séquence d'échantillons discrets numériques . **AC:** Abréviation de « courant alternatif ».

AES/EBU: Abréviation de « Audio Engineering Society/European Broadcasting Union ». Voir AES3.

Rétroaction acoustique : Boucle sonore existant entre une entrée audio et une sortie audio qui est amplifiée à chaque cycle. Par exemple, un signal d'entrée micro est amplifié et transmis à un haut-parleur. La sortie du haut-parleur est captée par le micro, qui l'amplifie à nouveau et le transmet au haut-parleur, et ainsi de suite.

AES3: Également connu sous le nom de « AES / EBU », il s'agit d'une interface série pour le transfert audio numérique entre les appareils.

AES50 : norme d'ingénierie audio numérique AES. AES50 est une interconnexion audio multicanal haute résolution (HRMAI). Plutôt qu'un réseau, il s'agit d'une interconnexion audio point à point haute performance, bien que les données auxiliaires puissent fonctionner comme un véritable réseau, indépendamment de l'audio. HRMAI fournit une interconnexion audio multicanal professionnelle qui utilise un câble de données Cat 5e et est compatible avec Ethernet networks.

AFL : Abréviation de « after fader listen ». Fonction qui permet de surveiller le signal après le fader, c'est-à-dire après qu'il a été activé par le fader. **Algorithme:** En informatique, un ensemble d'instructions pour accomplir une tâche spécifique. **amp (A):** Abréviation de « ampère ». Unité de courant.

Anti-aliasing : Lorsqu'il s'agit d'images numériques, une technique qui évite une mauvaise pixellisation.

Zone A : Zone de contrôle d'entrée principale.

Zone B : Zone de contrôle d'entrée secondaire.

Contrôles assignables : contrôles assignables par l'utilisateur qui peuvent être configurés pour faire fonctionner d'autres fonctions.

Sécurité automatique : empêche le canal d'accepter le rappel de scène.

Mise en sourdine automatique : fonction qui coupe automatiquement le signal du canal dans certaines conditions.

Groupe de mise en sourdine automatique : fonction qui coupe automatiquement le son d'un certain nombre de canaux sélectionnés dans certaines conditions.

Automatisation: 1. Mémorisation et lecture des modifications apportées aux paramètres du mélangeur. 2. Une zone sur la baie principale qui les contrôle.

Aux : Abréviation de 'auxiliary send' ou 'aux send'. Désignation pour les bus extra, généralement utilisés pour envoyer des signaux aux effets, aux amplis casque et à d'autres destinations. Voir Bus.

Aux send : Voir Aux.

B

Audio équilibré : Type de connexion audio qui utilise les trois fils d'un câble, d'un connecteur et d'une prise jack dans le cadre d'un arrangement à annulation de phase pour amplifier le signal et réduire le bruit.

Bande: En EQ, une gamme de fréquences.

Bande passante : Dans l'égaliseur, la largeur d'une bande, c'est-à-dire le nombre de fréquences qui seront augmentées/coupées au-dessus et au-dessous d'une fréquence centrale.

Banque : nombre fixe de canaux affichés sur un écran d'interface graphique.

Basses : Basses fréquences dans un signal.

Baie : L'une des principales sections de la surface de contrôle.

Bus : Un sentier par lequel un ou plusieurs signaux peuvent circuler.

C

Cat 5e : Spécification pour un type de câble utilisé généralement pour les réseaux informatiques Ethernet.

Canal : Chemin unique emprunté par un signal audio (entrée ou sortie) passant par le centre de contrôle.

Bande de canal: Rangée de commandes dans la disposition analogique traditionnelle utilisée pour la mise en forme d'un signal.

Point de contrôle : point de stockage de données de correction, créé en cliquant sur POINT DE CONTRÔLE. Voir Application de correctifs.

Clic: Une méthode de fonctionnement de l'interface graphique, principalement à des fins de fonctionnement et de sélection des boutons for.

CMR: Abréviation de « rejet en mode commun ». Mesure de la façon dont un amplificateur différentiel rejette un signal qui apparaît simultanément et en phase aux deux bornes d'entrée. CmR est généralement indiqué comme un rapport dB à une fréquence donnée. Filtrage en peigne : Suppression des composants du signal à un certain nombre de fréquences régulièrement espacées.

Compresseur : un processeur dynamique qui réduit le niveau de tout signal dépassant un volume seuil spécifié.

Microphone à condensateur: Un micro de haute qualité qui utilise un condensateur pour détecter les changements dans la pression de l'air ambiant, qu'il convertit ensuite en un signal électrique. Ce type de micro nécessite une alimentation provenant d'une batterie ou d'une source externe. **Centre de contrôle:** La console du M32, comprenant la surface de contrôle et l'interface graphique.

Surface de contrôle: Zone sur le centre de contrôle qui abrite toutes les commandes matérielles de l'utilisateur, telles que les boutons-poussoirs, les boutons de commande, les commutateurs, etc.

Fondu enchaîné **:** Combiner des signaux tels qu'un canal ou une source s'estompe tandis qu'un autre s'efface, tout en maintenant un volume de programme essentiellement constant. **Curseur :** Généralement utilisé pour décrire le pointeur en forme de « I » sur l'interface graphique qui indique un point d'insertion de texte. Voir Pointeur.

D

Zone D : Section dans la bande de canal d'entrée pour contrôler les paramètres dynamiques. **D/A:** Abréviation de « digital to analogue ». La conversion de données numériques en audio analogique.

DARS: Abréviation de « signal de référence audio numérique ».

Tableau de bord: Un affichage d'écran GUI standard - généralement sur la baie principale - qui affiche tous les compteurs de canaux (entrées, auxiliaires , retours, maîtres, etc.) tout le temps.

DAW: Abréviation de « Digital Audio Workstation ». Une station de travail audio numérique est un système électronique conçu uniquement ou principalement pour l'enregistrement, l'édition et la lecture d'audio numérique.

dB : Symbole du « décibel ». Unité de mesure de l'intensité sonore du son. Voir dBu.

dBu : Unité de mesure du son utilisée dans l'audio professionnel. Dérivé du décibel, où le « u » signifie déchargé, cette unité est une mesure RMS de la tension basée sur 0,775 VRMS, qui est la tension à laquelle vous obtenez 1 mV de puissance dans une résistance de 600 ohms. C'était l'impédance standard dans la plupart des circuits audio professionnels. **DC :** Abréviation de « courant continu ».

Retard : Effet par lequel une reproduction d'un signal est lue plus tard que son original.

Destination : connecteur de patch vers lequel un signal est acheminé. Voir Application de correctifs.

Périphérique : Diagramme(s) dans les onglets d'E/ S représentant une unité de rack physique, telle qu'une E/S ligne, un répartiteur de micro, DN9696, AES50, etc. Voir Application de correctifs.

DI: Abréviation de « injection directe » ou « injection directe ». Le signal est branché directement dans la chaîne audio sans utiliser de microphone.

Boîtier DI: Dispositif permettant de faire correspondre l'impédance du niveau du signal d'une source à l'entrée du mélangeur.

Drag: Une méthode de fonctionnement de l'interface graphique, principalement pour le réglage du contrôle. Également utilisé pour sélectionner des blocs de connecteurs de patch pendant le patching.

DSP: Abréviation de « traitement numérique du signal » ou « processeur de signal numérique ». Tout traitement du signal effectué après la conversion d'un signal audio analogique en audio numérique. Peut être utilisé pour créer, par exemple, la compression, l'égalisation, etc., d'un signal numérique. Un processeur de signal numérique est un équipement spécialement conçu pour effectuer le traitement du signal.

E

Zone E : Section dans la bande de canal d'entrée pour contrôler les paramètres d'égalisation.

Effet: L'un des nombreux processus audio qui peuvent être appliqués à un signal pour le modifier, tels que la réverbération, le flanquement, le phasage, le retard, etc.

Rack d'effets : rack virtuel de processeurs internes. Voir Rack virtuel.

Enveloppe : 1. Comment un son ou un signal audio varie en intensité au fil du temps. 2. La représentation visuelle de celui-ci, généralement montrée sur un graphique dans une bande de canal GUI.

EQ: Abréviation de « equaliser » ou « égalisation ».

Égalisation : Ajustement de la réponse en fréquence de manière à ce que les niveaux de toutes les fréquences soient égaux ou identiques. Les commandes de basses et d'aigus sont des commandes d'égalisation.

EtherCon®: Un connecteur de câble pour les interconnexions de transfert de données, qui est plus robuste que le RJ45 de base.

F

Fader: Dispositif de type curseur pour un réglage précis du niveau du signal ou du volume d'un canal.

Bande rapide: Une des bandes dans les zones rapides d'entrée, de mélange et de sortie. Voir Bande rapide d'entrée, Bande rapide de mixage, Bande rapide de sortie et Zone rapide.

Zone rapide : zone d'une baie qui contient des contrôles rapides. Voir Zone rapide d'entrée, Zone rapide de mixage, Zone rapide de sortie et Bande rapide.

FB : Abréviation de « front-back ». Terme utilisé dans le panoramique de surround.

Commentaires : Voir Rétroaction acoustique .

Filtre: Un dispositif pour supprimer les fréquences au-dessus ou en dessous de certains niveaux.

FOH: Abréviation de « façade de la maison ». La zone dans un théâtre utilisé par le public. Utilisé pour décrire un centre de contrôle utilisé pour contrôler le son que le public entendra (et non le système de surveillance des artistes). **Fréquence :** Nombre de fois que le cycle d'une onde sonore se répète en une seconde.

Fricative : Consonne, telle que « f » ou « s », produite par le forçage de la respiration à travers un passage restreint.

De la section : zone la plus à gauche de l'écran de correction qui contient les connecteurs de correctif source. Voir Application de correctifs.

G

Gain: Un autre terme pour le niveau du signal.

Réduction du gain (compresseur) : Diminution du gain lorsque le signal d'entrée est supérieur au seuil. Voir Gain.

GEQ: Abréviation de « égaliseur graphique ». Voir Égaliseur graphique.

Rack GEQ : Rack virtuel de GEQ. Voir Rack virtuel.

Granularité : Mesure de la taille des composants ou description des composants composant un système.

Égaliseur graphique: Une forme d'égaliseur qui a un certain nombre de faders pour contrôler le gain du signal audio. Les faders sont réglés sur des bandes de fréquences espacées uniformément en fonction des octaves.

GUI: Abréviation de « interface utilisateur graphique ».

Bande de canal GUI **:** section droite d'un écran GUI qui représente la zone de traitement de la bande de canal d'entrée ou de sortie sélectionnée sur la surface de contrôle.

Menu GUI : Menu sélectionnable sur l'un ou l'autre écran gui en cliquant sur le bouton Accueil (coin supérieur gauche).

Écran GUI: L'un des deux écrans du M32, qui composent l'interface graphique.

H

HPF : Abréviation de « filtre passe-haut ». Filtre qui supprime les basses fréquences d'un signal, laissant les fréquences plus élevées intactes.

Hum: Tonalité basse fréquence indésirable présente dans un signal en raison de problèmes de mise à la terre ou de la proximité d'une source d'alimentation.

Hz : Symbole de 'Hertz'. Unité de fréquence égale à un cycle d'une onde sonore par seconde.

Je

Zone I : zone de la baie principale qui contient les commandes d'effets assignables par l'opérateur.

E/S: Abréviation de « entrée/sortie ».

ID: Abréviation de « identification ».

Ident: Marquage à l'échelle, ou gradation, autour d'un bouton de commande pour aider à indiquer le réglage actuel et pour aider à un réglage précis.

Impédance (Z) : Opposition au flux de courant alternatif dans un circuit, mesurée en ohms.

K

Noyau : Pour les ordinateurs, le noyau est le composant central de la plupart des systèmes d'exploitation.

L

Bouton de sélection DE L'ÉCRAN LCD **:** bouton LCD dans les bandes rapides d'entrée et les groupes VCA, utilisé pour la navigation et la sélection des canaux/groupes, ainsi que pour le retour de l'opérateur.

LFE: Abréviation de « effets de basse fréquence ». En règle générale, le '.1' dans '5.1 surround' est un canal LFE.

LFO: 1. Abréviation de Low-Frequency Oscillation, un signal électronique qui est généralement inférieur à 20 Hz et crée une impulsion rythmique ou un balayage. Cette impulsion ou balayage est souvent utilisé pour moduler les synthétiseurs, les lignes de retard et d'autres équipements audio afin de créer des effets utilisés dans la production de musique électronique. 2. Abréviation de Low-Frequency Oscillator, l'appareil lui-même qui produit une oscillation à basse fréquence.

Linux: Également connu sous le nom de « noyau Linux ». Noyau de système d'exploitation utilisé par une famille de systèmes d'exploitation de type Unix. Voir noyau.

LS : Abréviation de « left surround ». Le haut-parleur arrière gauche dans un système surround 5.1 .

M

MADI: Abréviation de « multi-channel audio digital interface ». **Baie principale:** zone de contrôle pour les maîtres, l'automatisation, les communications, la surveillance, etc. Contains également la zone de navigation principale.

Masters : Les trois canaux maîtres (mono et stéréo gauche et droite) dans la baie maître.

MB : Abréviation de « mégaoctet ».

MC : Abréviation de « master controller ».

Compteur : Dispositif visuel pour indiquer le niveau d'un signal.

Écran Meters : Un des écrans de l'interface graphique. Il s'agit de l'écran par défaut de la baie principale.

Mic : Abréviation de « microphone ».

Microphone: Dispositif pour convertir les ondes sonores en signaux audio.

MIDI: Acronyme de « interface numérique d'instrument de musique ». Une norme de système de signature numérique qui facilite l'intégration d'instruments de musique, tels que les synthétiseurs et les guitares, avec les ordinateurs.

Mix: 1. Un signal qui contient une combinaison de signaux, comme une paire de signaux stéréo avec de nombreux effets. 2. L'acte de créer une telle combinaison.
3. Un type de bus. Voir Bus.

Mix bay: Zone de contrôle pour les sorties et les groupes.

Mélangeur: 1. Une console ou un autre périphérique qui fusionne les signaux d'entrée en signaux composites pour la sortie. 2. Un ingénieur / technicien qui effectue cela, en particulier un spectacle en direct. **mm:** Symbole du « millimètre » (un millième de mètre).

MON: Abréviation de « moniteur », utilisé pour décrire un centre de contrôle utilisé pour mélanger les signaux envoyés aux haut-parleurs du moniteur de scène.

Moniteur: 1. Haut-parleur(s) utilisé(s) pour écouter un mixage ou un son en direct. 2. L'acte d'écouter un mix ou un son en direct.

Moniteur A : Système de bus de surveillance principal.

Moniteur B : Système de bus de surveillance secondaire.

Moniteurs: Zone de contrôle sur la baie principale pour la surveillance des chemins signels A et B.

Mono : Un seul signal.

Muet : Fonction qui permet de faire taire le signal d'un canal.

Sécurité de la mise en sourdine **:** fonction qui signifie qu'une sourdine ne peut pas être contrôlée par rappel de scène ou mise en sourdine automatique.

N

S.O. : Abréviation de « sans objet ».

nm : Symbole du nanomètre (un milliardième de mètre).

Normaliser : Pour augmenter l'amplitude d'un son numérique afin qu'il soit aussi élevé que possible sans coupure (0 dB).

Normalisation: Un processus automatique par lequel le gain de tout le matériel du programme est ajusté de sorte que le niveau de crête n'atteigne que 0 dB.

Connexion normalisée : également appelée « connexion normalisée ». Connexion qui permet à un signal de le traverser lorsqu'aucune fiche n'y est insérée, mais qui rompt la connexion lorsqu'une fiche est insérée.

Normalisation : Processus consistant à créer des fichiers audio du même volume.

NVRAM : Abréviation de « Non-volatile random access memory ». il s'agit du nom général utilisé pour décrire tout type de RAM qui conserve ses informations lorsque l'alimentation est coupée. Par exemple, la mémoire flash.

O

O/B : Abréviation de « diffusion extérieure ».

Oct: Abréviation de « octave ».

Octave: Une différence de hauteur où un ton a une fréquence qui est le double ou la moitié de la fréquence d'un autre ton. **ohm (Ω):** Unité de résistance électrique.

OpticalCon®: Un connecteur de câble pour câbles à fibres optiques.

OS: Abréviation de « système d'exploitation ».

OSC : Abréviation de « oscillateur » ou « oscillation ».

Déphasé : 1. Un signal, étant similaire à un autre en amplitude, fréquence et forme d'onde, mais décalé dans le temps par une partie d'un cycle. 2. 180° déphasé ou ayant une polarité opposée. Voir Phase.

Hors-bord : Externe, comme dans un « périphérique externe ».

Équipement hors-bord **:** Équipement externe utilisé avec le centre de contrôle M32, mais cela n'en fait pas partie.

Sortie: 1. Le signal émis par un appareil. 2. L'emplacement physique de l'endroit où un appareil envoie un signal.

Bande rapide de sortie**:** L'une des 16 bandes de canal dans la zone rapide de sortie. Fournit un contrôle détaillé des sorties actuellement sélectionnées. Voir Zone rapide de sortie.

Zone rapide Output: Zone de contrôle pour un accès rapide aux principales fonctions de sortie principales.

Surcharge : Condition dans laquelle le niveau du signal est trop élevé.

Vue d'ensemble : vue principale de la bande de canaux de l'interface graphique , qui contient les sections de contrôle du canal sélectionné. Cela représente la bande de canal associée sur la surface de contrôle.

Écran de vue d'ensemble : Un des écrans de l'interface graphique. Il s'agit de l'écran par défaut de la baie de mixage.

P

PAN : Abréviation de « panoramique ».

Panoramique : positionnement gauche/droite d'un signal sur une image stéréo.

Paramètre : paramètre dont la valeur peut être modifiée par l'utilisateur.

Égaliseur paramétrique : Type d'égaliseur qui permet de modifier tous les paramètres d'égalisation, y compris la fréquence centrale, l'amplification/réduction du gain et la bande passante.

Patch : Connexion temporaire (physique ou virtuelle) établie entre deux appareils audio ou à l'intérieur d'un.

Connecteur de patch**:** Tout point de patch de tabulation, par exemple, un connecteur XLR, un bus, un compresseur à chaîne latérale, etc. Voir Application de correctifs.

Patching: Également connu sous le nom de « patching souple ». Processus de routage d'un canal/signal d'une source vers une ou plusieurs destinations.

PCB: Abréviation de « carte de circuit imprimé ».

PEQ: Abréviation de « égaliseur paramétrique ». Voir Égaliseur paramétrique. **PFL :** Abréviation de « pre-fade listen ». Fonction qui permet de surveiller le signal avant le fader, c'est-à-dire avant qu'il n'atteigne le fader.

Alimentation fantôme : Puissance requise pour l'exploitation d'un microphone à condensateur lorsqu'il n'est pas alimenté par des piles internes ou une alimentation séparée. Celui-ci est fourni par le centre de contrôle M32 lui-même. **Phase :** Mesure (en degrés) de la différence de temps entre deux formes d'onde.

Hauteur : Fréquence continue dans le temps. Interprétation musicale d'une fréquence audio.

Décalage de hauteur : Modification de la hauteur ou de la fréquence, mais sans réglage du tempo.

Scène ponctuelle : subdivision d'une scène. Voir Scène.

Pointeur : 1. Sur l'interface graphique, le pointeur est l'objet en forme de flèche à l'écran qui se déplace lorsque l'utilisateur déplace le trackball ou la souris externe. 2. Sur un bouton de commande, c'est le marquage qui, lorsqu'il est utilisé conjointement avec l'identifiant autour du bord du bouton de commande, aide à indiquer le réglage.

POP: Abréviation de « population ».

Groupe POP : nombre de canaux affectés à un groupe disposant de contrôles de dépliage et de zone B. Fournit une méthode simple et rapide de manipulation et de contrôle des nombreux canaux disponibles sur le centre de contrôle M32.

Post**-:** Le point d'accès à l'audio juste après qu'il a laissé échapper un composant de canal spécifique, par exemple, « post-fader », où l'audio est exploité juste après avoir quitté le niveau principal du canal contrôle.

Pré**-:** Le point d'accès à l'audio juste avant qu'il n'atteigne un module spécifique, par exemple, « pré-égaliseur », où l'audio est exploité juste avant d'atteindre l'égaliseur d'une bande de canaux.

Zone de navigation principale : zone dans la baie principale pour la navigation et le contrôle de l'écran de l'interface graphique de la baie principale et de la baie principale. Dispose également d'une section d'accès à l'écran pour un accès rapide aux options de menu de l'interface graphique.

Zone de traitement : affichage dans une bande de canal de l'interface graphique affichant une section de contrôle spécifique. Accessible à partir de l'affichage de la vue d'ensemble de la chaîne . Voir Vue d'ensemble.

Bloc d'alimentation: Abréviation de « bloc d'alimentation ».

Psychoacoustique: L'étude de la perception du son, c'est-à-dire la façon dont nous écoutons, nos réponses psychologiques et les effets physiologiques sur le système nerveux humain.

Bruit pschycoacoustique : Bruit qui affecte la physiologie de l'auditeur.

Q

Bouton d'accès rapide**:** Bouton pour la navigation / sélection d'un canal / bus / zone de traitement.

R

RAM : Abréviation de « Random access memory ».

Retour : Retour auxiliaire ou retour auxiliaire. Entrée supplémentaire utilisée pour recevoir un signal de la sortie d'un processeur d'effets interne ou externe . Voir Bus.

Réverbération : Effet où l'ambiance d'un espace physique est simulée. Cela se fait en copiant un signal et en rejouant à intervalles réguliers à des niveaux toujours décroissants. Les intervalles sont si proches que chaque copie n'est pas entendue individuellement.

RMS: Abréviation de « racine-moyenne-carrée ». Racine carrée de la moyenne du sum des carrés. Couramment utilisé comme valeur efficace de mesure de la puissance électrique d'une onde sinusoïdale . Un standard dans les mesures d'amplificateurs. Valeur moyenne effective d'une forme d'onde CA.

RS : Abréviation de « right surround ». Le haut-parleur arrière droit dans un système surround 5.1 .

S

s : Symbole de la « seconde ». Une unité de temps.

Scène : dans l'automatisation, un ensemble de paramètres de mixage pour une partie particulière d'une performance, par exemple, une pièce de théâtre ou une chanson.

Sibilance: Énergie d'une voix, centrée autour de 7 kHz, et causée par les sons de prononciation 's', 'sh' ou 'ch'.

Chaîne latérale: Un circuit spécial qui détourne une partie du signal principal afin qu'il puisse être traité, selon les besoins. Les compresseurs utilisent la chaîne latérale pour dériver leurs signaux de commande.

Flux de signal : Le chemin d'un signal d'un place à un autre.

SIP™ : Abréviation de « solo in place ».

SIS: Abréviation de « système d'imagerie spatiale ». Combine un groupe de haut-parleurs central avec un système gauche-droite pour former trois canaux sonores discrets.

Instantané : groupe capturé de paramètres de mixage qui reflètent l'état du mélangeur à un moment particulier d'une performance. Cet instantané peut ensuite être rappelé au moment requis dans la performance/lecture.

Solo: Pendant la surveillance, l'isolation d'un signal en faisant taire tous les autres signaux. **Source :** Connecteur de patch à partir duquel un signal est patché. Voir Patching.

SPL: Abréviation de « niveau de pression acoustique ». Donné en décibels (dB), SPL est une expression de l'intensité sonore ou du volume.

Écrans de démarrage : l'interface graphique s'affiche pendant la mise sous tension.

SRC: Abréviation de « convertisseur de fréquence d'échantillonnage ».

SSD : Abréviation de « solid-state disk ». Périphérique de stockage de données qui utilise une mémoire non volatile pour stocker des données. Plus rapide que le disque dur conventionnel et moins sensible aux pannes associées aux disques durs.

Indicateur d'état: Un appareil spécialement conçu pour montrer l'état de quelque chose. Par exemple, une LED qui indique si un bouton-poussoir est allumé ou éteint, ou un compteur indiquant le niveau d'un signal.

Stéréo: Deux canaux distincts, gauche et droite, utilisés pour donner à l'auditeur la perception de l'origine du bruit. Habituellement utilisé avec music pour donner un son plus complet et plus naturel.

Image stéréo**:** La perception des différentes sources sonores provenant de l'extrême gauche, de l'extrême droite ou de n'importe où entre les deux.

Surround: Audio qui a plus de deux emplacements de haut-parleurs et, par conséquent, plus de deux canaux. Aussi communément appelé « son surround ».

Synchronisation (synchronisation) : Coordination de la synchronisation entre les appareils.

T

Onglet : « Feuille » dans les sections De et À qui contient un groupe spécifique de connecteurs de correctif. Voir Application de correctifs.

TFT: Abréviation de « transistor à couche mince ».

Seuil : Niveau auquel le traitement dynamique commencera à fonctionner.

Ligne d'attache : Connexion dédiée entre deux systèmes, généralement entre les positions FOH et MON.

À la section : La zone la plus à droite de l'écran Patching qui contient les connecteurs patch de destination. Voir Application de correctifs.

Info-bulle : zone d'informations qui apparaît en regard du pointeur lorsqu'il passe ou s'interrompt sur des éléments de certains écrans d'interface graphique, tels que les canaux des écrans Vue d'ensemble et Application de correctifs.

Pavé tactile: Également connu sous le nom de « trackpad ». Un périphérique d'entrée sur un ordinateur portable pour contrôler le pointeur à l'écran. **Piste :** Flux unique de données audio enregistrées.

Trackball: Périphérique, situé dans la zone de navigation principale, pour la navigation à l'écran de l'interface graphique et le contrôle des baies de mixage et de master.

Aigus : Fréquences plus élevées dans un signal.

TW : Abréviation de « twin-wire ».

U

Audio asymétrique : Type de connexion **audio** qui utilise uniquement les fils d'un câble, d'un connecteur et d'une prise jack.

Déplier : navigue dans les canaux d'entrée d'un groupe jusqu'aux baies d'entrée.

USB : Abréviation de « universal serial bus ». Une interface « plug and play » qui fournit une connexion rapide entre un ordinateur et des périphériques, tels que des claviers, des imprimantes, des scanners, des appareils photo numériques, etc.

V

VCA: Abréviation de « variable control association » (également « amplificateur à tension contrôlée »).

Fader VCA : contrôle du fader d'un groupe VCA.

Groupe VCA : groupe de canaux contrôlés globalement, par exemple via le fader de leur groupe et d'autres contrôles. Fournit une méthode simple et rapide de manipulation et de contrôle des nombreux canaux disponibles sur le centre de contrôle M32.

VGA : Abréviation de « video graphics array ». Un système d'affichage graphique pour PC développé par IBM.

Rack virtuel : un rack 19 » traditionnel, représenté sur l'interface graphique. Un rack virtuel contient généralement des périphériques internes, tels que des effets et des GEQ.

Volt (V) : Unité de force différentielle ou électromotrice de potentiel électrique.

Volume : Terme général désignant l'intensité sonore d'un signal.

W

Fenêtre : petit panneau autonome qui apparaît sur l'interface graphique, généralement après la sélection d'un contrôle spécifique. En règle générale, contient un certain nombre d'options ou d'informations sélectionnables par l'utilisateur sous la forme d'un message ou d'une invite.

X

X-over : Abréviation de « crossover ».

Connecteur XLR**: Connecteur** audio à trois broches de haute qualité, qui est également utilisé pour les connexions audio numériques AES / EBU.

Autres informations importantes

1. **Inscrivez-vous en ligne.** Veuillez enregistrer votre nouvelle musique Équipement de tribu juste après l'avoir acheté en visitant midasconsoles.com. L'enregistrement de votre achat à l'aide de notre simple formulaire en ligne nous aide à traiter vos demandes de réparation plus rapidement et plus efficacement. Lisez également les termes et conditions de notre garantie, le cas échéant.

2. **Dysfonctionnement.** Si votre musique est autorisée Revendeur ne étant pas situé à proximité, vous pouvez contacter le Music Tribe Authorized Fulfiller pour votre pays répertorié sous « Support » à midasconsoles.com. Si votre pays n'est pas répertorié, veuillez vérifier si votre problème peut être résolu par notre « Support en ligne » qui peut également être trouvé sous « Support » à midasconsoles.com. Vous pouvez également soumettre une réclamation de garantie en ligne à midasconsoles.com AVANT de retourner le produit.

3. **Connexions d'alimentation.** Avant de brancher l'appareil dans une prise de courant, assurez-vous d'utiliser la tension secteur correcte pour votre modèle particulier. Les fusibles défectueux doivent être remplacés par des fusibles du même type et de la même puissance sans exception.

1. **Registro en ligne.** Le recomendamos que registre su nuevo aparato Music Tribe justo después de su compra accediendo a la página web midasconsoles.com. El registro de su compra a través de nuestro sencillo sistema online nos ayudará a resolver cualquier incidencia que se presente a la mayor brevedad posible. Además, aproveche para leer los términos y condiciones de nuestra garantía, si es aplicable en su caso.

2. **Averías.** En el caso de que no exista un distribuidor Music Tribe en las inmediaciones, puede ponerse en contacto con el distribuidor Music Tribe de su país, que encontrará dentro del apartado « Support » de nuestra página web midasconsoles.com. En caso de que su país no aparezca en ese listado, acceda a la sección « Online Support » (que también encontrará dentro del apartado « Support » de nuestra página web) y compruebe si su problema apare ce descrito y solucionado allí. De forma alternativa, envíenos a través de la página web una solicitud online de soporte en periodo de garantía ANTES de devolvernos el aparato.

3. **Conexiones de corriente.** Antes de enchufar este aparato a una salida de corriente, asegúrese de que dicha salida sea del voltaje adecuado para su modelo concreto. En caso de que deba sustituir un fusible quemado, deberá hacerlo por otro de idénticas especificaciones, sin excepción.

FR Informations importantes

1. **Enregistrez-vous en ligne.** Prenez le temps d'enregistrer votre produit Music Tribe aussi vite que possible sur le site Internet midasconsoles.com. Le fait d'enregistrer le produit en ligne nous permet de gérer les réparations plus rapidement et plus efficacement. Prenez également le temps de lire les termes et conditions de notre garantie.

2. **Dysfonctionnement.** Si vous n'avez pas

EN ES FR DE PT JP CN

de revendeur Musique Tribu près de chez

EN Informations importantes

vous, contactez le distributeur Music Tribu de votre pays : consultez la liste des distributeurs de votre pays dans la page « Support » de notre site Internet midasconsoles.com. Si votre pays n'est pas dans la liste, essayez de résoudre votre problème avec notre « aide en ligne » que vous trouverez également dans la section « Support » du site midasconsoles.com. Vous pouvez également nous faire parvenir directement votre demande de réparation sous garantie par Internet sur le site semelles intermédiaires.com AVANT de nous renvoyer le produit.

3. **Raccordement au secteur.** Avant de relier

cet équipement au secteur, assurez-vous que la tension secteur de votre région soit compatible avec l'appareil. Veillez à remplacer les fusibles uniquement par des modèles exactement de même taille et de même valeur électrique — sans aucune exception.

ES Aspectos importantes

Weitere wichtige

Informationen

1. **Registre** en ligne. registrieren Sie Ihr neues Music Tribe-Gerät direkt nach dem Kauf auf der Website midasconsoles.com. Wenn Sie Ihren Kauf mit unserem einfachen online Formular registrieren, können wir Ihre Reparaturansprüche schneller und effizienter bearbeiten. Lesen Sie auch unsere Garantiebedingungen, falls zutreffend.

2. **Funktionsfehler.** Sollte sich kein Tribu de musique

Händler in Ihrer Nähe befinden, können Sie den Music Tribe Vertrieb Ihres Landes kontaktieren, der auf midasconsoles. com unter « Support » aufgeführt ist. Sollte Ihr Land nicht aufgelistet sein, prüfen Sie, ob Ihr Problem von unserem « Online Support » gelöst werden kann, den Sie ebenfalls auf behringer.com unter « Support » finden . Alternativ reichen Sie Ihren Garantieanspruch online auf midasconsoles.com ein, BEVOR Sie das Produkt zurücksenden.

3. **Stromanschluss.** Bevor Sie das Gerät an

eine Netzsteckdose anschließen, prüfen Sie, ob Sie die korrekte Netzspannung für Ihr spezielles Modell verwenden. Fehlerhafte Sicherungen müssen ausnahmslos durch Sicherungen des gleichen Typs und Nennwerts ersetzt werden.

PT Outras Informações

Importantes

1. **Registre-se en ligne.** Por favor, registre seu novo equipamento Music Tribe logo após a compra visitando o site midasconsoles.com Registrar sua compra usando nosso simples formulário online nos ajuda a processar seus pedidos de reparos com maior rapidez e eficiência. Além disso, leia nossos termos e condições de garantia, caso seja necessário.

2. **Funcionamento Defeituoso.**

Caso seu fornecedor Music Tribe não esteja localizado nas proximidades, você pode contatar um distribuidor Music Tribe para o seu país listado abaixo de « Suporte » em midasconsoles.com. Se seu país não estiver na lista, favor checar se seu problema pode ser resolvido com o nosso « Suporte Online » que também pode ser achado abaixo de « Suporte"em midasconsoles.com. Alternativamente, favor enviar uma solicitação de garantia online em midasconsoles.com ANTES da devolução do produto.

3. **Ligações.** Antes de ligar a unidade à tomada, assegure-se de que está a utilizar a voltagem correcta para o

modelo em questão. Os fusíveis com defeito terão de ser substituídos, sem qualquer excepção, por fusíveis do mesmo tipo e corrente nominal.

Autres informations importantes

JP その他の重要な情報

1. ヒューズの格納部 / 電圧の選択:
ユニットをパワーソケットに接続する前に、各モデルに対応した正しい主電源を使用していることを確認してください。 ユニットによっては、230 V と 120 V の 2 つの違うポジションを切り替えて使う、ヒューズの格納部を備えているものがあります。 正しくない値のヒューズは、絶対に適切な値のヒューズに交換されている必要があります。

2. 故障: Music Tribe ディーラーがお客様のお近くにないときは、midasconsoles.com の « Support » 内に列記されている、お客様の国の Music Tribe ディストリビューターにコンタクトすることができます。 お客様の国がリストにない場合は、同じ midasconsoles.com の « Support » 内にある « Online Support » でお客様の問題が処理できないか、チェックしてみてください。 あるいは、商品を返送する前に、midasconsoles.com で、オンラインの保証請求を要請してください。

3. 電源接続: 電源ソケットに電源コードを接続する前に、本製品に適切な電圧を使用していることをご確認くだ

さい。 不具合が発生したヒューズは必ず電圧および電流、種類が同じヒューズに交換する必要があります。

CN 其他的重要信息

1. 在线注册。 请购买 Music Tribe 产品后立即在 midasconsoles.com 网站注册。 网页上有简单的在线注册表格。这有助于我们更快更有效率地处理您维修等事宜。 请阅读保修的相关条款及条件。

2. 无法正常工作。 若您的 Music Tribe 产品无法正常工作, 我们会为您尽快修复。请联系您购买产品的销售商。 若你所在地区没有 Music Tribe 销售商, 请联系 midasconsoles.com 网站的 « WHERE TO BUY » 一栏下的所列出的子公司或经销商。

3. 电源连接。 将本设备连接电源前, 请确保使用的电压正确。保险丝需要更换时, 必须使用相同型号及定额的保险丝。

COMMUNICATIONS FÉDÉRALES CONFORMITÉ DE LA COMMISSION INFORMATION

MIDAS

CONSOLE NUMÉRIQUE M32

Nom de la partie responsable :	**Music Tribe Brands UK Ltd.**
Adresse:	**Parc industriel de** Klark **, Chemin Walter Nash, Kidderminster, Worcestershire, DY11 7HJ Royaume-Uni**
Numéro de téléphone :	**+44 1562 732290**

CONSOLE NUMÉRIQUE M32

est conforme aux règles de la FCC telles que mentionnées dans le paragraphe suivant :

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites d'un appareil numérique de classe A, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les brouillages nuisibles lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément au manuel d'instructions, peut causer des interférences de liaison aux communications radio. L'exploitation de ces équipements dans une zone résidentielle est susceptible de provoquer des interférences

préjudiciables , auquel cas l'utilisateur sera tenu de corriger les interférences à ses propres frais.

Informations importantes :

Les modifications ou modifications de l'équipement qui ne sont pas expressément approuvées par Music Tribe peuvent annuler l'autorisation de l'utilisateur d'utiliser l'équipement .