


WinDR Logiciel pour DR66 et DR128 (pour Windows 95, 98, NT)

Mai 2001

Les DR66 et DR 128 sont des unités programmables à l'aide du logiciel WinDR.
Deux versions de ce logiciel peuvent être fournies sur le cédérom accompagnant les unités :

- ◆ La **version 1.83** offre toutes les possibilités de programmation pour les unités DR66 et DR128 :
 - ⇒ matricage,
 - ⇒ traitements,
 - ⇒ niveaux,
 - ⇒ gestion de priorité (3 niveaux de priorité),
 - ⇒ programmation des touches de fonctions et des contacts à distance,avec une capacité de création jusqu'à 16 programmes différents.
 - ⇒ Si une connexion avec un système Crestron, Dataton, Panja, Vity ou autre est prévue, l'acquisition d'une interface optionnelle DR66-NET ou DR128-NET est alors nécessaire.

- ◆ La **version 2.01** offre :
 - ⇒ Toutes les fonctions décrites pour la version 1.83Elle offre en outre les **fonctions supplémentaires** suivantes :
 - ⇒ mixage automatique,
 - ⇒ augmentation des niveaux de priorité (6 pour DR66 et 12 pour DR128),
 - ⇒ "Mute" des entrées et sorties
 - ⇒ programmation des Leds en façade,avec une capacité de création jusqu'à 99 programmes différents.
 - ⇒ Cette version logiciel **intègre** l'interface pour les systèmes Crestron, Dataton, Panja, Vity ou autre. L'interface optionnelle DR66-NET ou DR128-NET **n'est alors plus nécessaire**.

Le présent document concerne les deux versions, V1.83 et V2.01. **Pour plus de clarté, les spécificités de la version V2.01 sont précédées de  V2.01 et imprimées en italiques et en bleu**

A cette date, les unités DR66 ou DR128 sont livrées avec une version résidante **compatible** avec la **version 2.01**.

NOTES IMPORTANTES :

- ◆ Il est nécessaire que la version logiciel exploitée dans l'ordinateur et celle résidante dans l'unité DR66 ou DR128 soient identiques.
- ◆ Les programmes créés dans la version 1.83 ne sont pas compatibles avec ceux de la version 2.01 et réciproquement.
- ◆ L'utilisation de la version 2.01 nécessite préalablement la mise à niveau de l'unité DR66 ou DR128. Pour ce faire, consultez le fichier d'aide "Code Update Procedure" inclus dans le répertoire "WinDR System Manager V2.01". **NOTE** : cette procédure de mise à niveau nécessite l'utilitaire Hyperterminal.

POUR CONNAITRE LA VERSION LOGICIELLE RESIDANTE DANS L'UNITE DR66 ou DR128

Pendant les 5 secondes qui suivent la mise sous tension de la machine, la version logicielle s'affiche sur l'écran LCD.

WinDR Logiciel pour DR66 et DR128 (pour Windows 95, 98, NT)

Mai 2001

1- CONCEPTION

Les unités DR66 et DR128 utilisent des DSP pour effectuer leurs fonctions. La capacité d'un DSP n'est pas extensible. Si les besoins dépassent les capacités, le seul moyen d'augmenter ces dernières est d'augmenter les ressources DSP. En d'autres termes, une ou des cartes DSP supplémentaires doivent alors être insérées dans l'unité.

Le logiciel WinDR est l'outil qui va permettre d'effectuer le choix des traitements. Toutefois, à l'inverse d'autres produits du marché, le choix s'effectue dans une liste de "Racks". Ces "racks" comportent tel type et telle quantité de traitements (compresseurs, noise-gate, égaliseurs graphique, égaliseurs paramétriques) et ces racks sont figés. Ainsi, la conception se rapproche d'un système analogique conventionnel : une fois le choix des traitements estimés nécessaires effectué, ceux-ci sont mis en rack et, au moyen d'un patch, peuvent être insérés où bon semble à l'installateur. Les différences essentielles entre DR66/DR128 et un système analogique conventionnel résident dans les possibilités de programmation, de matricage, de mélange et les limiteurs résidants sur les sorties.

S'il s'avère ultérieurement que des traitements doivent être rajoutés, ceux-ci doivent alors faire l'objet d'une acquisition. Dans le cas des unités DR66 et DR128, ceci implique l'acquisition d'une carte DSP, référence DR66-SPX ou DR128-SPX, respectivement.

C'est pourquoi, afin d'éviter toute erreur dans la cotation du système, il est important d'estimer, dès la conception du système, les besoins en traitements (voir chapitre suivant)

2- FONCTIONS

Les unités DR66 et DR128 comportent d'origine les fonctions suivantes :

Fonctions résidentes	DR 66	DR 128
Nombre et type d'entrées (*)	2 micro/ligne 4 lignes	8 micro/ligne 4 lignes
Nombre de sorties (*)	6	8
Matricage (avec niveau)	6 X 6	12 X 8
Mélange (assignations & niveaux)	6 In vers 6 Out	12 In vers 8 Out
Limitation (seuil ajustable)	6 (un limiteur par sortie)	8 (un limiteur par sortie)
Priorité (seuil, relâchement, assignation et atténuation ajustables)	Individuelle par entrée version 1.83 = 3 niveaux version 2.01 = 6 niveaux	Individuelle par entrée version 1.83 = 3 niveaux version 2.01 = 12 niveaux
Mélangeur automatique (seuil, maintient, assignation et atténuation ajustables)	pour chaque entrée version 2.01 uniquement	pour chaque entrée version 2.01 uniquement
Mute individuel des entrées et sorties	version 2.01 uniquement	version 2.01 uniquement
Mémoires	version 1.83 = 16 version 2.01 = 99	version 1.83 = 16 version 2.01 = 99
Touches de fonctions programmables en façade	8	12
Commandes à distance programmables	Niveau +/- = 6 ou Rappel mémoire = 12	Niveau +/- = 4 ou Rappel mémoire = 8

(*) les unités DR66 et/ou DR128 ne peuvent être interconnectées pour augmenter le nombre d'entrées et/ou de sorties

Les différents "Racks" disponibles pour les unités DR66 et 128 sont les suivants :

RACK	TYPES DE TRAITEMENT							
	Compresseur	Noise Gate	Egaliseur graphique			Egaliseur paramétrique		
			7 bandes	15 bandes	31 bandes	2 bandes	4 bandes	6 bandes
N°1	2	3	4				4	
N°2	2	3				10		
N°3	2					4		
N°4	4	4				8		
N°5	4						4	
N°6	4							
N°7	5	5						
N°8	8						6	
N°9		6				8		
N°10		8						
N°11			4	2		8		
N°12				2			4	
N°13				2				
N°14				4	2			
N°15							4	2
N°16			2				4	
N°17			4					2
N°18			4					
N°19			8				10	
N°20						6	4	2
N°21						8		4
N°22							4	4
N°23								7
N°24								

Les capacités indiquées ci-dessus concernent les unités DR66 ou DR128 de base.

⇒ L'unité DR66 peut recevoir 1 carte DR66-SPX pour tripler les capacités.

⇒ L'unité DR 128 peut recevoir 2 cartes DR128-SPX pour quintupler les capacités.

Si une unité DR66 ou DR128 est équipée d'une carte supplémentaire, n'importe quelle configuration peut être choisie : RACK 1 + RACK 1 + RACK 2, ou RACK10 + RACK 3 + RACK 8, par exemple.

Les unités DR66 et DR128 peuvent également recevoir une carte, référence DR66-SPD ou DR128-SPD, respectivement. Ces cartes permettent d'obtenir une ligne à retard par sortie. La valeur maximum de retard disponible par sortie est de 684ms, soit environ 234 mètres.

3- PROGRAMMATION

Le logiciel WinDR permet une programmation On-line ou Off-line des unités DR66 ou DR128.

Le présent document concerne les deux versions, V1.83 et V2.01.



Pour plus de clarté, les spécificités de la version V2.01 sont précédées des symboles  V2.01 et sont en caractères italiques imprimés en bleu

AVANT TOUTE PROGRAMMATION, VERIFIEZ LA VERSION LOGICIELLE RESIDANTE DANS L'UNITE DR66 ou DR128

Pendant les 5 secondes qui suivent la mise sous tension de la machine, la version logicielle s'affiche sur l'écran LCD.

L'utilisation de la version 2.01 nécessite préalablement la mise à niveau de l'unité DR66 ou DR128. Pour ce faire, consultez le fichier d'aide "Code Update Procedure" inclus dans le répertoire "WinDR System Manager V2.01". **NOTE** : cette procédure de mise à niveau nécessite l'utilitaire Hyperterminal.

3-1- LANCEMENT DU PROGRAMME WinDR




- charger l'application WinDR128 ou WinDR66, suivant les besoins.
 *V2.01 charger l'application WinDRSystemManager*
- Choisir le mode Offline ou l'un des ports de communication utilisé
 *V2.01 choisir New dans le menu File, puis choisir le mode Offline et DR66 ou DR128, ou l'un des ports de communication (la détection de l'unité DR66 ou DR128 est alors automatique)*

MODE ON-LINE ou OFF-LINE ?

Pour une plus grande aisance dans la manipulation du logiciel, il paraît souhaitable de commencer d'abord en mode Offline. Ce mode permet d'effectuer la choix de configuration et les réglages préliminaires, avant même que l'unité DR66 ou DR128 ne soit livrée ou installée. Il permet en outre de valider la capacité de l'unité de base ou de contrôler la nécessité d'une carte d'extension DSP.

VOIR LE CHAPITRE 3-3 : PROCEDURE

3-2- NOTIONS DE "CONFIGURATION" ET DE "PATCH"

- CONFIGURATION
La notion de "Configuration" peut être assimilée à la somme des possibilités offertes par l'unité DR66 ou DR128 et du choix effectué parmi les différents "rack" proposés.
La "Configuration" recense et sauvegarde/restaure toutes les données suivantes :
 - ⇒ Noms des entrées et des sorties
 - ⇒ Noms des "Patches"
 - ⇒ "Rack(s)" choisi(s)
 - ⇒ Programmation des touches de fonction en façade
 - ⇒ Programmation des contacts à distance
 - ⇒ Date et heure
 - ⇒ Réglages de contraste de l'afficheur
 - ⇒ Mot de passe et verrouillage
 - ⇒ Evènements programmablesToutes ces données sont stockées dans l'unité DR66 ou DR128. Elles peuvent être sauvegardées dans un fichier spécifique dans l'ordinateur
 *V2.01 = Les programmations des touches de fonction en façade et des contacts à distance ne sont pas intégrées dans la "Configuration"*
- PATCH
La notion de "Patch" peut être assimilée à un programme. Plusieurs "Patches" peuvent être mémorisés dans une unité DR66 ou 128. Jusqu'à 16 patches différents ( *V2.01 = 99 patches différents*) peuvent être mémorisés..
Le "Patch" recense et sauvegarde/restaure toutes les données suivantes :
 - ⇒ Niveaux des entrées et des sorties
 - ⇒ Polarité des entrées et sorties
 - ⇒ Niveaux et assignation du matricage
 - ⇒ Réglages de priorité
 - ⇒ Réglages des limiteurs
 - ⇒ Assignation et réglages des différents traitements présents dans le(s) "rack(s)"
 - ⇒ Réglages des valeurs de retard sur les sorties (si la carte –SPD a été installée) *V2.01 = les données suivantes sont également mémorisées :*
 - ⇒ *Mute des entrées et des sorties*
 - ⇒ *Programmation des touches de fonction en façade*
 - ⇒ *Programmation des contacts à distance*
 - ⇒ *Programmation des diodes en façade*
 - ⇒ *Réglages du mélangeur automatique*

En résumé, le mode raisonnement est en tous points identique à une approche "analogique". Sur site, on dispose, par exemple, de 4 égaliseurs paramétriques 4 bandes, 4 compresseurs et 4 noise-gate. Ceci correspond à la notion de "Configuration" du logiciel WinDR.


Ensuite, ces différents traitements sont connectés en insertion sur les entrées ou les sorties d'une console, puis réglés suivant les besoins. Ceci correspond à la notion de "Patch" du logiciel WinDR.

NOTE IMPORTANTE : Les changements de "Patch" ne peuvent s'effectuer qu'avec une configuration commune. Cela signifie que seules toutes les configurations et les réglages peuvent être différents entre plusieurs patches, mais les choix des traitements disponibles restent fixes.

3-3- PROCEDURE

Comme pour tout logiciel, WinDR nécessite une certaine rigueur procédurale pour la programmation. Il est recommandé de procéder par étapes, telles que :


3-3-1 MODE OFF-LINE

- 1° Etape : Choisir la configuration adaptée (chapitre 3-4 suivant)
- 2° Etape : Nommer les entrées et sorties (chapitre 3-6 suivant). Programmer les touches de fonctions en façade (chapitre 3-7 suivant). Programmer les contacts à distance (chapitre 3-8 suivant).
- 3° Etape : Effectuer les assignations des différents traitements sur les entrées et sorties (chapitre 3-5 suivant) et les réglages préliminaires pour le mode d'exploitation le plus habituel sur le site.
- 4° Etape : Sauvegarder dans l'ordinateur le patch réalisé à l'étape 3 à l'aide de la commande "Save Patch" du menu "DR66" ou DR129".  **V2.01** = Sauvegarder dans l'ordinateur le patch réalisé à l'étape 3 à l'aide de la commande "Save DR Patch" du menu "Edit". Cocher "Full Patch".
- Pour chaque différent patch, répéter les Etapes 3 et 4 ci-dessus.
- 5° Etape : Sauvegarder la configuration dans l'ordinateur : Dans le menu "File", choisir "Archive Configuration", choisir un emplacement et un nom de fichier. **Cette procédure est absolument nécessaire avant d'arrêter toute session.**

Pour plus de détails sur les données respectivement sauvegardées par les étapes 4 et 5 ci-dessus, consulter le chapitre 3-2 NOTIONS DE "CONFIGURATION" ET DE "PATCH"

- Pour reprendre une programmation en cours et interrompue, ou effectuée en plusieurs étapes : Dès le lancement du logiciel effectué, charger la configuration voulue à l'aide de la commande "Open Configuration" du menu "File". Choisir le fichier voulu dans son emplacement.

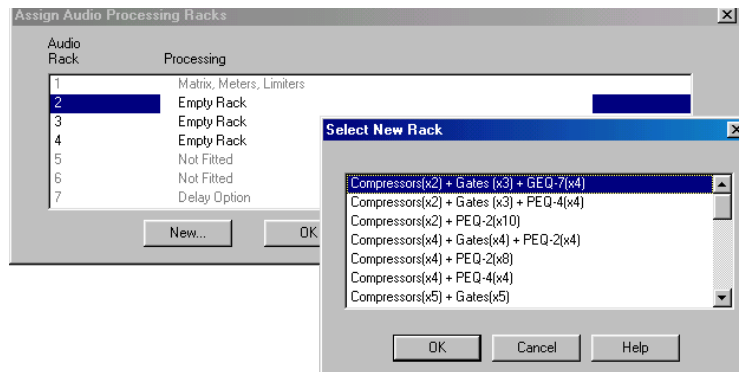
3-3-2 MODE ON-LINE

- 1° Etape : Charger la configuration préalablement effectuée Off-line à partir de l'ordinateur, à l'aide de la commande "Open Configuration" du menu "File". Choisir le fichier voulu dans son emplacement. La configuration est automatiquement chargée dans l'unité DR66 ou DR128. Cette configuration contient tous les patches qui en font partie.
- 2° Etape : Rappeler le premier "Patch" avec la commande "Open Patch" du menu "File". Effectuer les corrections voulues
- 3° Etape : Sauvegarder le "Patch" en cours DANS l'unité DR66 ou DR128 avec la commande "Save Patch" du menu "DR66" ou "DR128".  **V2.01** = Sauvegarder le "Patch" en cours DANS l'unité DR66 ou DR128 avec la commande "Save Patch" du menu "Edit".
- Pour chaque différent patch, répéter les Etapes 2 et 3 ci-dessus.
- 4° Etape : Sauvegarder la configuration et tous les patches dans l'ordinateur : Dans le menu "File", choisir "Archive Configuration", choisir un emplacement et un nom de fichier. **Cette procédure est absolument nécessaire avant d'arrêter toute session.**

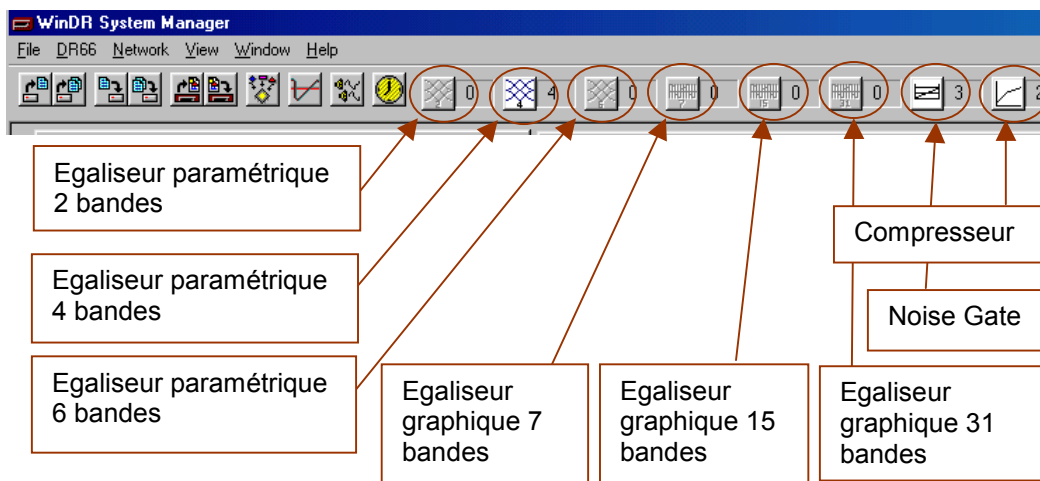
Il est conseillé de sauvegarder régulièrement dans l'ordinateur (Etape 4 ci-dessus), particulièrement au cours de sessions longues.

3-4- CHARGEMENT D'UN "RACK"

- Choisir "Assign Audio Processing Racks" dans le menu "DR66" ou "DR128"
✎ **V2.01** Choisir "Assign Audio Processing Racks" dans le menu "Edit"



- Cliquer sur "New". Le menu s'affiche.
- A l'aide de la barre de défilement, visionner le choix, sélectionner le rack voulu, cliquer sur OK.
 - ✎ En mode Offline, le logiciel ne peut connaître les ressources réelles de l'unité DR66 ou DR128 : toutes les lignes correspondant aux cartes DSP additionnelles comportent la mention "Empty Rack"
 - ✎ En mode Online, le logiciel teste les ressources de l'unité DR66 ou DR128, la mention "Empty Rack" apparaît pour la ou les cartes réellement installées. Si aucune carte additionnelle n'est installée, la mention "Not Fitted" apparaît pour les ressources DSP 3 à 6.
- Si une ou des cartes DSP additionnelles sont installées dans l'unité DR66 ou DR128, sélectionner la ligne suivante dans la fenêtre "Assign Audio Processing Racks" et répéter l'opération.
- Une fois la totalité des "rack" chargés, cliquer sur OK dans la fenêtre "Assign Audio Processing Racks"
- Les barres de menus et d'icônes de la fenêtre principale devient alors :



La barre des icônes comporte désormais une nouvelle série d'icônes, chacune d'entre elles correspondant à un type de traitement. A la droite de chacune de ces icônes apparaît un chiffre correspondant à la quantité disponible dans le "rack", ou l'ensemble de "racks", choisi.

Les manipulations de ces traitements sont décrites dans le chapitre 3-10 suivant.
 Les différents types de traitement disponibles sont détaillés dans le chapitre 3-11 suivant.

3-5- ASSIGNATION DES TRAITEMENTS D'UN "RACK"


- Cliquer sur l'icône correspondant au type de traitement choisi, le curseur change alors de forme. Déplacer le curseur dans la colonne au dessus de chaque fader de la voie d'entrée ou de sortie voulue.
- Répéter l'opération jusqu'à ce que tous les traitements soient assignés sur les voies voulues.

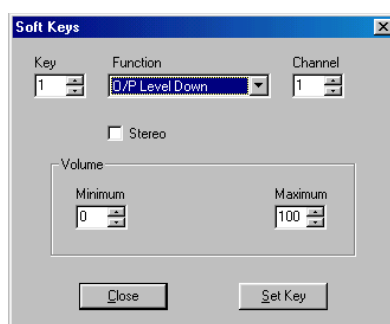
3-6- NOMMER LES ENTREES ET SORTIES

- Cliquer 2 fois sur l'index blanc au bas de chaque colonne de fader. Une fenêtre apparaît pour entrer le nom voulu (pas plus de 8 caractères). Cliquer sur OK. Répétez l'opération pour chaque entrée et/ou sortie.

3-7- PROGRAMMER LES TOUCHES DE FONCTION EN FACADE

- Choisir "Soft Keys " dans le menu "DR66" ou "DR128". La fenêtre "Soft Keys" apparaît.

 **V2.01** Choisir "Soft keys" dans le menu "Edit". La fenêtre "Soft Keys" apparaît.



- Dans la fenêtre "Key" choisir, à l'aide des touches de défilement, le n° de touche à programmer
- Dans le fenêtre "Function" choisir, à l'aide des touches de défilement, la fonction voulue :
ATTENTION : la programmation est unitaire pour chaque touche : Après le type de fonction choisi, il faut cliquer sur "Set Key" avant de passer à la programmation de la touche suivante.

⇒ **Unused** = inutilisée

- ☛ **IMPORTANT**: les touches de fonctions en façade étant programmées à l'usine, il est recommandé de programmer en "Unused" les touches de fonction non utilisées, afin d'éviter toute intervention accidentelle si l'unité DR66/DR128 est accessible.

⇒ **I/P Level** = modification du niveau d'une entrée

Sélectionner l'entrée voulue dans la fenêtre "Channel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
Entrer les valeurs minimum et maximum voulues.

- ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, visualisera le nom de l'entrée sur l'afficheur, et contrôlera le niveau à l'aide des touches + et – situées à droite de l'afficheur.

⇒ **I/P Level Down** = atténuation du niveau d'une entrée

Sélectionner l'entrée voulue dans la fenêtre "Channel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
Entrer les valeurs minimum et maximum voulues.

- ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, visualisera le nom de l'entrée sur l'afficheur, et atténuera de 5% le niveau de l'entrée programmée à chaque impulsion.

⇒ **I/P Level Up** = Augmentation du niveau d'une entrée

Sélectionner l'entrée voulue dans la fenêtre "Channel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
Entrer les valeurs minimum et maximum voulues.

- ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, visualisera le nom de l'entrée sur l'afficheur, et augmentera de 5% le niveau de l'entrée programmée à chaque impulsion.
- ⇒ **O/P Level** = modification du niveau d'une sortie
Voir "I/P Level" ci-dessus
- ⇒ **O/P Level Down** = atténuation du niveau d'une sortie
Voir "I/P Level Down" ci-dessus
- ⇒ **O/P Level Up** = Augmentation du niveau d'une sortie
Voir "I/P Level Up" ci-dessus
- ⇒ **Patch select** = Sélection et choix parmi les différents programmes mémorisés
 - ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, visualisera sur l'afficheur les différents programmes disponibles, en se déplaçant à l'aide des touches +/- et sélectionnera le programme voulu par la touche SET.
- ⇒ **Patch recall** = Rappel d'un programme mémorisé
 - Sélectionner le programme voulu dans la fenêtre "Patch".
 - ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, rappellera aussitôt le programme déterminé.
- ⇒ **X/P Level** = modification du niveau de matriçage d'une entrée vers une sortie
 - Sélectionner l'entrée voulue dans la fenêtre "I/PChannel". Sélectionner la sortie voulue dans la fenêtre "O/PChannel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
Entrer les valeurs minimum et maximum voulues.
 - ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, visualisera le nom de l'entrée sur l'afficheur, et contrôlera le niveau à l'aide des touches + et – situées à droite de l'afficheur.
- ⇒ **X/P Level Down** = atténuation du niveau de matriçage d'une entrée vers une sortie
 - Sélectionner l'entrée voulue dans la fenêtre "I/PChannel". Sélectionner la sortie voulue dans la fenêtre "O/PChannel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
Entrer les valeurs minimum et maximum voulues.
 - ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, visualisera le nom de l'entrée sur l'afficheur, et atténuera de 5% le niveau de l'entrée programmée à chaque impulsion.
- ⇒ **X/P Level Up** = Augmentation du niveau de matriçage d'une entrée vers une sortie
 - Sélectionner l'entrée voulue dans la fenêtre "I/PChannel". Sélectionner la sortie voulue dans la fenêtre "O/PChannel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
Entrer les valeurs minimum et maximum voulues.
 - ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, visualisera le nom de l'entrée sur l'afficheur, et augmentera de 5% le niveau de l'entrée programmée à chaque impulsion.

 **V2.01** Les fonctions suivantes ne sont disponibles que sur la version V2.01

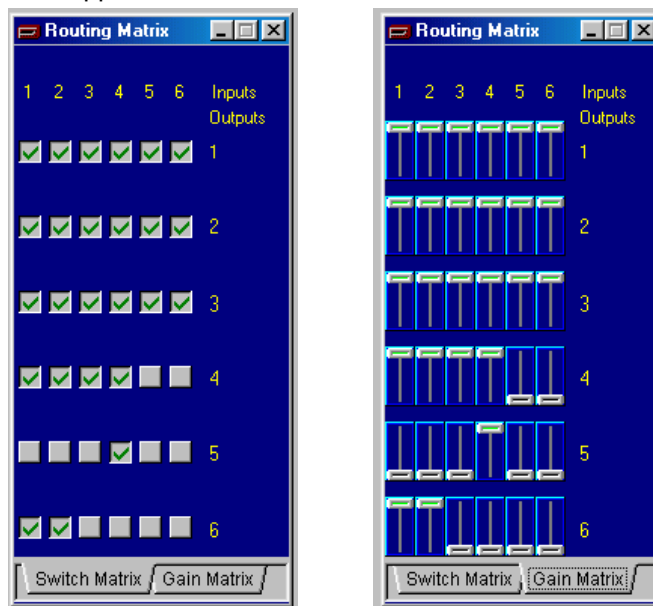
- ⇒ **I/P Mute** = Coupure d'une entrée
 - Sélectionner l'entrée voulue dans la fenêtre "Channel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
 - ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, entraînera la coupure de voie d'entrée programmée.
- ⇒ **O/P Mute** = Coupure d'une entrée
 - Sélectionner la sortie voulue dans la fenêtre "Channel". Si la gestion d'une source stéréo est voulue, cocher la case "stéréo" (l'entrée suivante celle sélectionnée est prise en compte)
 - ☛ L'exploitant, en appuyant sur la touche de fonction programmée, entraînera la coupure de voie de sortie programmée.

3-8- PROGRAMMER LES CONTACTS A DISTANCE

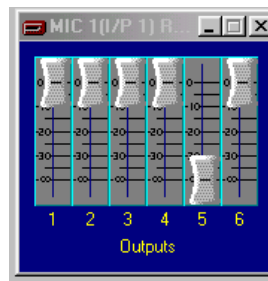
- Choisir "Remote Keys " dans le menu "DR66" ou "DR128". La fenêtre "Remote Keys" apparaît. La procédure est identique à celle pour les touches de fonctions programmables
☞ V2.01 Choisir "Soft keys" dans le menu "Edit". La fenêtre "Soft Keys" apparaît. Les contacts à distance correspondent aux "keys" numérotées de 9 à 20 (DR66) ou 13 à 20 (DR128). La procédure est identique.
*☞ V2.01 La façade de l'unité DR66 ou DR128 est affichée à l'écran, **uniquement en mode Off-line**. Elle permet le contrôle de la programmation des touches de fonctions et des contacts à distance. Cliquer sur la touche voulue et vérifier son action à l'aide de la simulation de l'afficheur et des touches +/-.*

3-9- MATRICAGE

- Choisir "Routing Matrix" dans le menu " DR66" ou "DR128". *☞ V2.01 = Choisir "Routing Matrix" dans le menu " Edit".* La fenêtre suivante apparaît :



- Les colonnes correspondent aux entrées, les rangées aux sorties. Cocher les cases voulues.
- Si un contrôle du volume de matricage est voulu, cliquer sur "Gain Matrix" : les cases à cocher deviennent alors des faders. Si un contrôle précis est requis et la fenêtre est insuffisante pour ce faire, fermer cette fenêtre et cliquer sur "Routing" dans la voie d'entrée ou de sortie voulue. Le type de fenêtre suivant apparaît alors. Toutefois, cette fenêtre ne permet le réglage que pour une seule entrée ou sortie à la fois.



3-10- MANIPULATION DES TRAITEMENTS

- ⇒ **SUPPRIMER** : cliquer à droite sur la case correspondante au traitement à supprimer. Choisir "Delete"
- ⇒ **DEPLACER** : cliquer à droite sur la case correspondante au traitement à déplacer. Choisir "Move"
- ⇒ **COPIER LES REGLAGES**: cliquer à droite sur la case correspondante au traitement voulu. Choisir "Copy". Le curseur change de forme. Déplacer et cliquer à gauche sur le traitement voulu.
- ⇒ *☞ V2.01 cliquer à droite, choisir "Copy". Cliquer à droite sur le traitement voulu, choisir "Paste".*

3-11- REGLAGES DES TRAITEMENTS

3-11-1- COMPRESSEUR Cliquer à gauche sur le traitement voulu

Annotations for the Compressor interface:

- Niveau de sortie
- Taux
- seuil
- Bargraph de réduction de gain (mode On-Line)
- Temps d'attaque
- Temps de relâchement
- On/Off
- Fonction de transfert
- Filtre dans la clef de déclenchement
- Courbe de transfert

3-11-2- NOISE-GATE Cliquer à gauche sur le traitement voulu

Annotations for the Noise Gate interface:

- Temps de maintien
- On/Off
- seuil
- Temps d'attaque
- Temps de relâchement
- Niveau d'atténuation
- Voyant de fermeture de la porte (mode On-Line)
- Courbe de transfert

3-11-3- EGALISEUR GRAPHIQUE Cliquer à gauche sur le traitement voulu

Annotations for the Graphic Equalizer interface:

- Niveau de sortie
- On/Off
- Mise à plat

3-11-4- EGALISEUR PARAMETRIQUE Cliquer à gauche sur le traitement voulu

Réglages : niveau, fréquence, pente (dépendants du type de filtre choisi)

Courbe résultante

Niveau de sortie

Choix de filtre :
 ⇨ Cloche (paramétrique)
 ⇨ Shelve (grave)
 ⇨ Shelve (aigu)
 ⇨ Notch (négatif)
 ⇨ Coupe-haut
 ⇨ Coupe-bas

Sélection du filtre à régler

couplage de 2 filtres pour 24dB/octave

Résolution de la courbe

On/Off

Mise à plat

4 Band Parametric Eq Input Channel 6

Frequency: 881.6Hz, Width: 80Hz

Display Range: High, Low

Gain: 0.0dB, EQ IN, Flatten

Band 1, Band 2, Band 3, Band 4

3-11-5- FONCTION PRIORITE Choisir "Ducker settings" dans le menu "DR66" ou DR128"

V2.01 = Choisir "Ducker settings" dans le menu "Edit".

seuil

Niveau d'atténuation

Sélection de l'entrée

Temps de relâchement

Sélection des sorties concernées par la priorité

Niveau de priorité

On/Off

Ducker

Active channels: O/P 1, O/P 2, O/P 3, O/P 4, O/P 5, O/P 6

Priority: 1 - (Maximum), 2, 3 - (Minimum)

Release dB per second: 50dB

Ducker enable: OFF

Threshold dB, Depth dB

Mic 1, Mic 2, Line 3, Line 4, Line 5, Line 6

V2.01 =

3-11-6 FONCTION MIXAGE AUTOMATIQUE Choisir "Auto Mic Mixer Settings" dans le menu "Edit"

Niveau de bruit ambiant (mode On-Line)

seuil

Niveau d'atténuation

Temps de maintien

Sélection des entrées

Sélection des sorties

Niveau d'atténuation à chaque doublement du nombre de micros simultanément ouverts

Edit Automatic Microphone Mixer Settings

Active Inputs: I/P 1, I/P 2, I/P 3, I/P 4, I/P 5, I/P 6

Active Outputs: O/P 1, O/P 2, O/P 3, O/P 4, O/P 5, O/P 6

Ambient Level: 7.0dB

Threshold: 40.0dB

Gate Depth: 10s

Hold Time: 3.0dB

NOM Attenuation