



**YAMAHA**

**CO**  
commercial audio



## 01V96V2 Guide de prise en main

---

## Partir d'une console 'vierge'

Pour effacer toutes les mémoires de la console et rétablir ses paramètres par défaut (valeurs d'usine), maintenez enfoncée la touche [STORE] de la région SCENE MEMORY lorsque vous allumez la console, et choisissez l'option INITIALIZE. (Cette manipulation n'est pas nécessaire si vous venez de débiller le produit de son carton pour la première fois.)



Pour partir de paramètres neutres sans pour autant effacer les mémoires, il suffit de rappeler la SCENE 00. Pour ce faire, sélectionnez la Scene '00' avec les touches Flèche haut/Flèche bas de la région SCENE MEMORY, puis appuyez sur [RECALL].

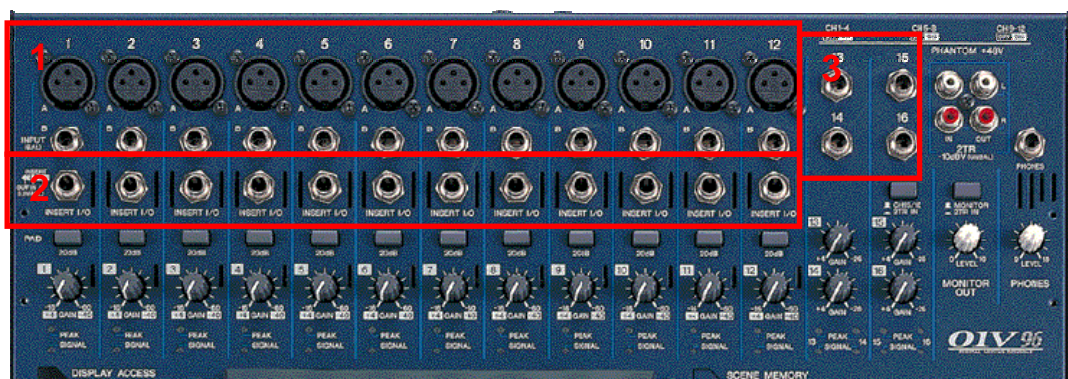
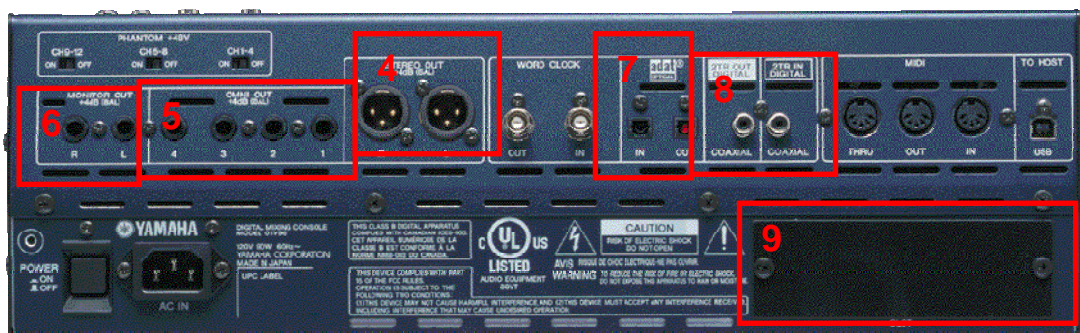
Tous les faders descendent alors, et toutes les fonctions de mixage sont réinitialisées dans leur statut par défaut.



## Présentation des connecteurs

Tous les connecteurs d'entrée analogiques sont regroupés à l'arrière du panneau supérieur. Les sorties analogiques et les entrées/sorties numériques se trouvent sur le panneau arrière. On distingue ainsi :

1. 12 entrées Micro/ligne sur connecteur XLR ou jack symétrique (brancher un jack coupe l'entrée XLR).
2. Points d'insertion asymétriques sur jack pour les 12 entrées Micro/ligne.
3. 4 entrées ligne sur jack symétrique.
4. Sorties généraux (Stereo Output) sur XLR.
5. 4 sorties analogiques 'OMNI' sur jack.
6. Sorties analogiques stéréo Monitor Out sur jack, pour connexion d'enceintes actives (ou d'un ampli dans le cas d'enceintes passives)
7. Entrée/sortie numérique ADAT 8 canaux (pour enregistreur multipiste ou interface audio, par exemple).
8. Entrée/sortie numériques 2-Track Digital, stéréo coaxiales (pour MiniDisc ou DAT, par exemple)
9. 1 slot pour carte d'extension optionnelle.



Les autres connecteurs du panneau arrière servent à diverses fonctions de contrôle et de synchronisation. Par exemple, les connecteurs WORD CLOCK servent à référencer d'autres appareils audionumériques, les ports MIDI à communiquer avec d'autres appareils MIDI, et le port USB à brancher un ordinateur sur lequel tourne le logiciel Yamaha Studio Manager et/ou certains logiciels de station de travail audio, comme Cubase SX ou Cubase 4 (Steinberg).

## Description de la face avant

Toutes les commandes de la console se trouvent en face avant, disposées en plusieurs zones selon une certaine logique :

1. Réglage de gain analogique et atténuateur (pad). Les sélecteurs d'activation de l'alimentation fantôme (+48V) se trouvent sur le panneau arrière, et travaillent par blocs de 4 voies.
2. Faders, touches [ON], [SOLO] et [SEL] pour les voies d'entrée
3. Potentiomètres de niveau, touches [ON], [SOLO] et [SEL] pour les voies d'entrée stéréo
4. Commandes d'égaliseur (EQ) et de panoramique (Pan) pour la voie sélectionnée
5. Touches de sélection d'auxiliaires et de couche de faders
6. Réglages de niveau d'écoute (Monitor) et casque (Headphone)
7. Touches Display Access (sélection de la visualisation sur l'écran LCD)
8. Touches de navigation à l'écran et de gestion des mémoires de Scènes (Scene Memory)
9. Touches Utilisateur, pour raccourcis personnalisés (User Defined)



La région **SELECTED CHANNEL** est un concept qu'il est fondamental de bien comprendre. Elle visualise, à un instant donné, toutes les fonctions importantes d'une voie (une seule voie à la fois). Pour sélectionner une voie (afin de faire apparaître ses paramètres dans la région **SELECTED CHANNEL**), il suffit d'appuyer sur son bouton [SEL]. Une fois que vous en avez terminé avec cette voie, appuyez sur la touche [SEL] d'une autre voie.



## Contrôle via les faders de voies

La 01V96 compte 4 couches de faders :

1. Voies d'entrée 1 à 16
2. Voies d'entrée 17 à 32
3. Couche Master : Bus 1 à 8, Départs Aux 1 à 8
4. Couche Remote (télécommande) permettant de contrôler d'autres fonctions et d'autres appareils.

Lorsque vous changez de couche, tous les nouveaux paramètres correspondant aux voies appelées sont établis automatiquement. Vous ne faites que changer les voies que vous regardez !



Chaque fader contrôle une entrée différente de la 01V96. Cette assignation n'est pas fixe : elle se modifie dans le menu INPUT PATCH.

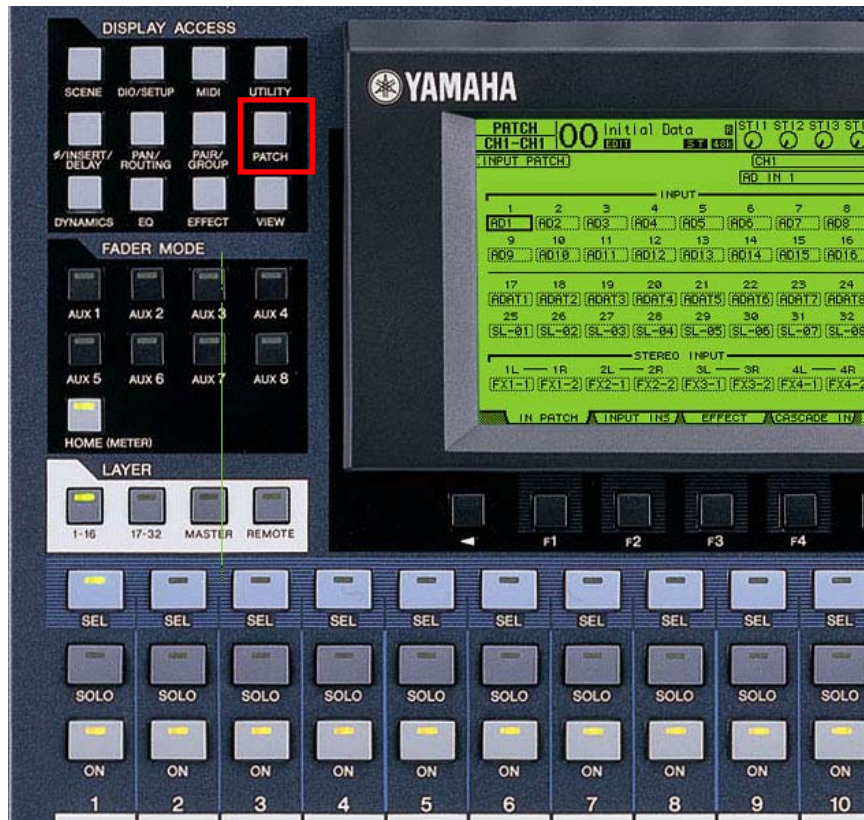
Voici le patch par défaut :

- Les voies 1 à 16 contrôlent les 16 entrées analogiques du panneau supérieur de la console ;
- Les voies 17 à 24 contrôlent les entrées ADAT 1 à 8 ;
- Les voies 25 à 32 contrôlent les entrées 1 à 8 du slot optionnel ;
- Les voies stéréo 1 à 4 contrôlent les signaux de retour des effets internes 1 à 4.

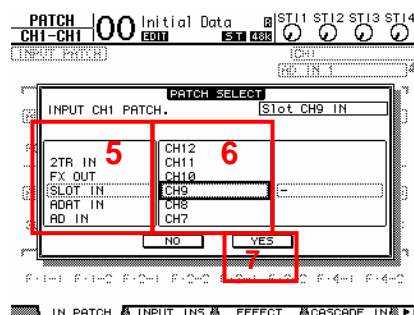
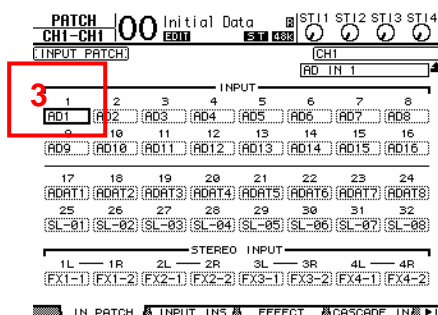
## Changer le patch d'entrée (INPUT PATCH)

Pour assigner différentes entrées aux voies de la console (par exemple les entrées du slot 1 aux voies 9 à 16), suivez ce point par point :

1. Appuyez sur la touche [INPUT PATCH] dans la région DISPLAY ACCESS.



2. Si nécessaire, appuyez plusieurs fois sur la touche, jusqu'à visualiser le patch d'entrée (IN PATCH).
3. Appuyez sur la touche [SEL] de la voie désirée (ou placez le curseur à l'écran sur le numéro de voie désiré).
4. Appuyez sur [ENTER] (près de la molette de données, dans le coin inférieur droit de la console).
5. Sélectionnez le type d'entrée dans la première liste (AD in / Slot in / FX out etc.).
6. Appuyez sur [ENTER] et choisissez l'élément désiré dans la colonne d'à côté (CH# ou FX unit par exemple).
7. Appuyez sur [ENTER] puis cliquez sur YES à l'écran pour valider le changement de Patch.



## MODE FADER



On dénombre 9 touches FADER MODE, situées à gauche de l'écran LCD.

[HOME] est le mode normal pour les faders. Appuyer sur la touche [HOME] fait défiler les différentes pages METER sur l'écran LCD : vous pouvez donc visualiser les niveaux des voies d'entrée, de sortie et d'effets.

Les touches AUX 1 à AUX 8 permettent de régler les niveaux de départs auxiliaires avec les faders (au lieu des niveaux de voies). L'écran LCD représente également les niveaux de départs auxiliaires, soit sous forme de potentiomètres rotatifs, soit de bargraphes. Les modes avant et après fader (Pre et Post Fade) ne se règlent que sur l'écran LCD, via les touches curseur et la touche [ENTER]. Pour activer/désactiver un départ auxiliaire, il suffit d'appuyer sur la touche [ENTER] alors que le curseur se trouve au-dessus du potentiomètre rotatif Aux Send correspondant.

Appuyer de nouveau sur [HOME] rétablit la visualisation par les faders du niveau des voies.



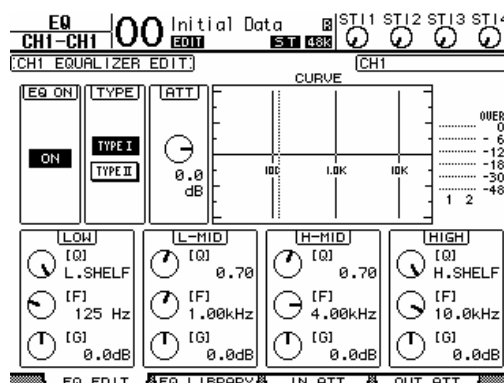
## Utilisation des commandes de la zone SELECTED CHANNEL

Dès que vous sélectionnez une voie, vous pouvez visualiser et modifier les valeurs de ses paramètres dans la région SELECTED CHANNEL. Le nom et le numéro de la voie sélectionnée apparaissent toujours en haut à droite de l'écran LCD.



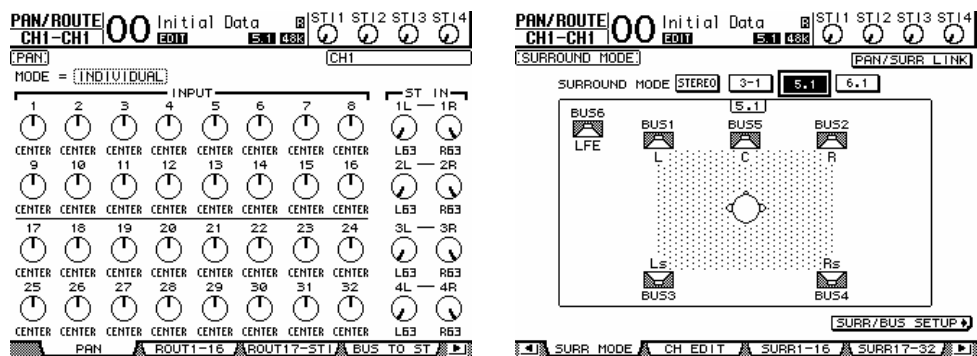
## EQUALIZER

Dès que vous agissez sur un des contrôles de la région EQUALIZER, l'écran affiche la page d'édition de l'égaliseur – de type paramétrique 4 bandes. Pour sélectionner la bande à contrôler, appuyez sur la touche HIGH, HIGH-MID, LOW-MID ou LOW. Notez que la bande LOW peut être de type Low Shelf ou passe-haut (HPF) en réglant respectivement le Q à sa valeur maximale ou minimale. Selon le même principe, la bande HIGH peut être de type High Shelf ou LPF. Il existe deux types d'égaliseur (TYPE I or TYPE II), dont les caractéristiques sonores diffèrent légèrement. La fonction ATT correspond à un atténuateur (Trim) numérique, permettant d'intervenir sur le niveau du signal de la voie, avant de lui appliquer l'égalisation.



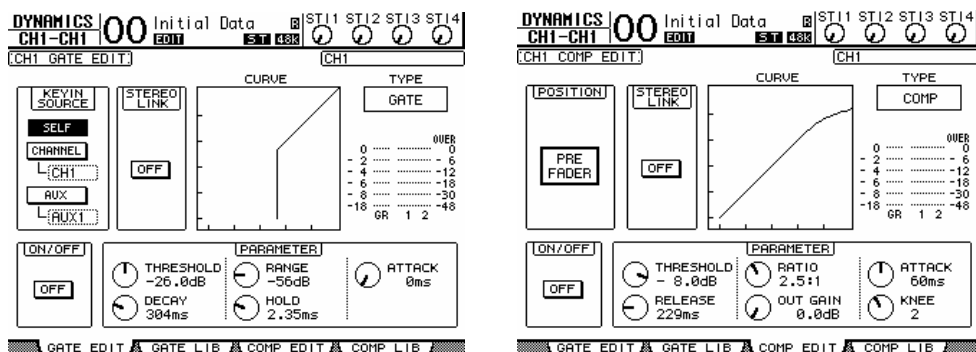
## PAN

Cette page d'écran permet de modifier les valeurs de panoramique (PAN) de la voie d'entrée sélectionnée. Les voies de sortie ne possèdent pas de Pan. La 01V96 possède des modes de panoramique Surround. Pour sélectionner un de ces modes (SURROUND MODE), appuyez sur la touche [PAN/ROUTING] de la région Display Access : le mode SURR MODE apparaît sur l'écran LCD. Choisissez alors le mode Surround désiré : 3-1, 5.1 ou 6.1. Dès lors, certains des bus 1 à 8 sont convertis en bus Surround, et le menu PAN offre davantage d'écrans permettant de modifier les paramètres de panoramique Surround.



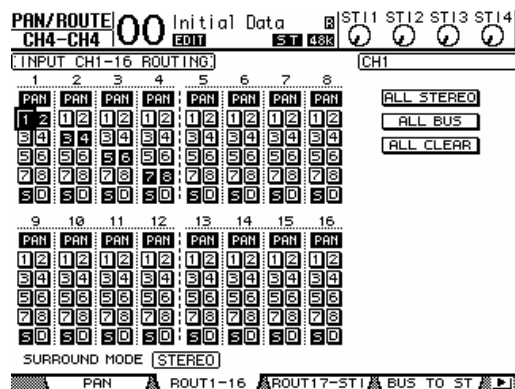
## DYNAMICS

Chaque voie d'entrée propose à la fois un noise gate (GATE) et un compresseur (COMP). Les voies de sortie ne possèdent qu'un compresseur (COMP). Lorsque vous appuyez sur la touche [DYNAMICS] de la section, l'écran LCD passe à la page GATE ou COMP correspondante. Les indicateurs de réduction de gain et le statut de Key-In y apparaissent également. Pour une souplesse optimale, le compresseur peut être placé indifféremment avant égaliseur (pre-eq), avant fader et après égaliseur (pre-fader post-eq) ou après fader (post-fader).

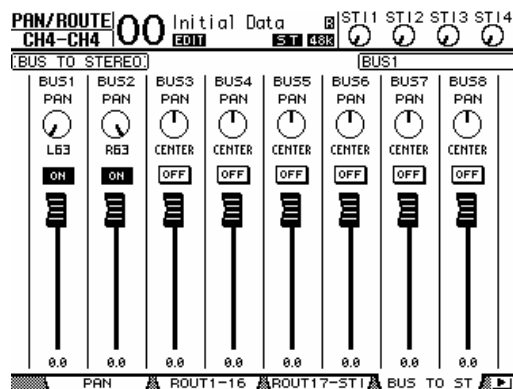


## ROUTING

Le menu [PAN/ROUTING] permet d'assigner la voie sélectionnée à n'importe lequel des 8 bus, au bus stérééo ou à sa sortie directe. Pour effectuer l'assignation, placez le curseur sur le numéro du bus désiré, sur la lettre [S] pour le bus stérééo ou sur [D] pour sortie Directe, et appuyez sur [ENTER]. Les indicateurs PAN situés sous chaque numéro de voie dans l'écran LCD assurent que le panoramique de la voie est reproduit sur les paires de bus – ce qui est particulièrement utile si vous utilisez les bus en tant que sous-groupes stérééo (comme sur une console analogique).



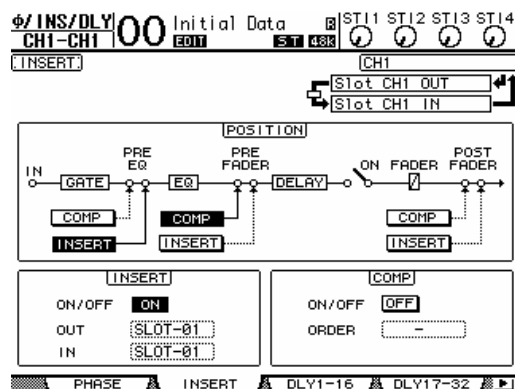
Les bus peuvent être à leur tour assignés aux généraux stérééo de la console (comme les sous-groupes sur une console analogique). Pour ce faire, appuyez sur la touche [PAN/ROUTING] : l'écran BUS TO ST apparaît. Il permet d'assigner, de panoramiquer et de mixer les bus 1 à 8 vers le bus stérééo. Pour ajuster les paramètres, utilisez les touches Curseur, la molette de données et la touche [ENTER].





## Ø / INSERT / DELAY

Appuyer sur cette touche de la région DISPLAY ACCESS visualise les informations d'inversion de phase, de point d'insertion et de délai sur l'écran LCD. L'inversion de phase n'est disponible que sur les voies d'entrée. Les points d'insertion et le délai sont disponibles sur toutes les voies, sauf les entrées stéréo. Il faut patcher les points d'insertion, donc choisir quel connecteur du panneau arrière (ou effet interne) utiliser en INSERT OUT et INSERT IN. L'écran permet également de modifier l'emplacement du point d'insertion (INSERT POSITION).



Appuyez de nouveau sur la touche [Ø/INSERT/DELAY] pour faire apparaître les valeurs de Delay pour chaque voie. La valeur maximale varie avec la fréquence d'échantillonnage : à 44,1 kHz, elle est de 984,1 ms. Les voies d'entrée possèdent des paramètres FB.GAIN (Feedback Gain) et MIX, ce qui permet de créer un effet d'écho simple. L'unité d'affichage (DELAY SCALE) permet de visualiser la valeur de délai en distance équivalente (mètres), en nombre d'échantillons, en BPM ou en nombre d'images (selon la cadence d'image reçue via MIDI Machine Control / MIDI Time Code).

The screenshot shows the 'Ø/INS/DLY' menu with 'Initial Data' and 'ST 44k'. The 'DELAY SCALE' section is active, showing a table of delay values for 16 channels. The table has columns for channel numbers 1-16 and rows for 'ON/OFF', '[ msec]', '[sample]', 'MIX', and 'FB.GAIN'. The 'ON/OFF' row shows channel 1 is ON, while others are OFF. The other rows show values of 0.0 for msec and sample, and +100% for MIX and FB.GAIN.

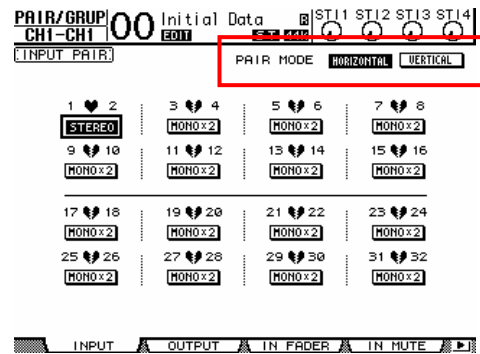
	1	2	3	4	5	6	7	8
ON/OFF	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
[ msec]	984.1	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
[sample]	43400	0	0	0	0	0	0	0
MIX	+100%	+100%	+100%	+100%	+100%	+100%	+100%	+100%
FB.GAIN	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%

The bottom bar shows 'PHASE', 'INSERT', 'DLY1-16', and 'DLY17-32'.

Après avoir modifié la valeur de délai pour une voie, double-cliquez sur [ENTER] pour la copier sur toutes les autres voies.

## COUPLAGE DE VOIES

Si vous utilisez des sources d'entrée stéréo – synthétiseur ou lecteur de CD, par exemple, il peut être utile de coupler les voies correspondantes. Il existe deux modes de couplage (Pair Mode), à choisir dans le menu [PAIR].

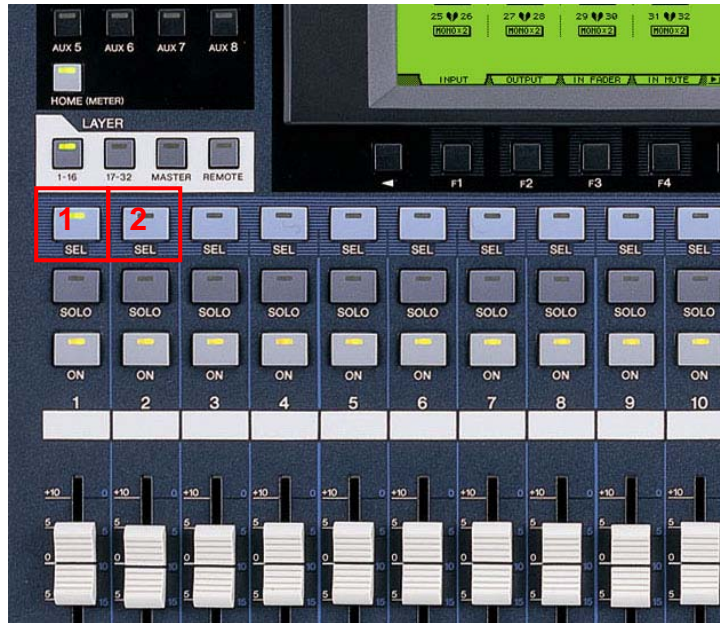


Le mode Horizontal permet de coupler les voies de numéro impair avec la voie de numéro pair immédiatement consécutif.

Le mode Vertical permet de coupler une voie de la couche supérieure de faders (1 à 24) avec la voie équivalente sur la couche inférieure (25 à 48). Les bus de sortie et auxiliaires peuvent aussi être couplés, mais seulement horizontalement.

Lorsque les voies sont couplées, elles partagent le niveau de fader, le statut ON et les paramètres d'EQ, de Gate, de Comp et d'Aux. Les paramètres Pan et Routing demeurent distincts (mais vous pouvez coupler les panoramiques séparément).

Pour coupler rapidement deux voies, sans passer par l'écran LCD, {1} maintenez enfoncée la touche [SEL] du canal gauche de la paire stéréo, puis {2} maintenez également enfoncée la touche [SEL] du canal droit (ou vice versa) pendant une demi-seconde. Cette méthode ne fonctionne qu'en mode de couplage horizontal (Horizontal Pair Mode).

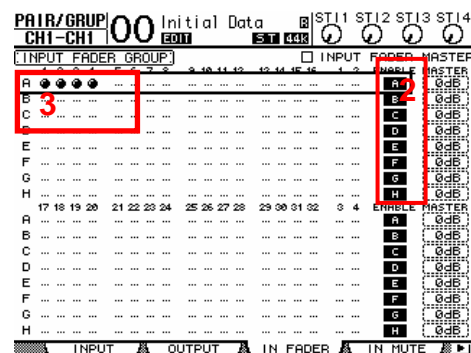


## GROUPES DE FADERS

Les groupes de faders servent à contrôler simultanément plusieurs faders en n'en bougeant qu'un seul. 8 groupes de faders sont disponibles sur les voies d'entrée, 4 pour les voies de sortie.

Voici comment inclure des faders dans un même groupe :

1. Accédez aux pages [GROUP] sur l'écran LCD.
2. Choisissez un groupe (de A à H pour les entrées, de Q à T pour les sorties) via les touches curseur (en bas à droite de la console).
3. Pour intégrer les voies désirées au groupe ainsi choisi, appuyez sur les touches [SEL] des voies.







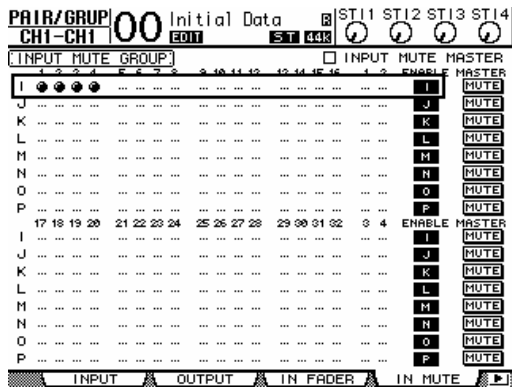
Dès lors, quand vous faites bouger un fader du groupe, tous les autres bougent de la même amplitude. Si vous devez déplacer un des faders du groupe indépendamment des autres, maintenez enfoncée la touche [SEL] de cette voie tout en bougeant le fader (mais pas alors que la page GROUP est à l'écran, sinon vous enlèveriez cette voie du groupe).

Une même voie ne peut pas faire partie de plusieurs groupes de faders à la fois.

## GROUPES DE MUTE

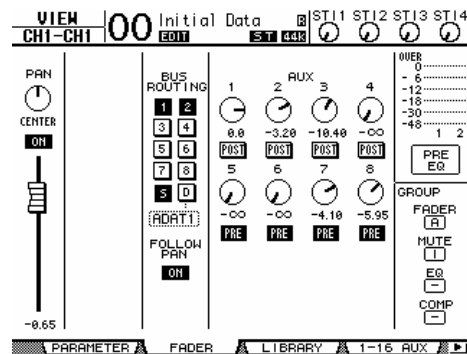
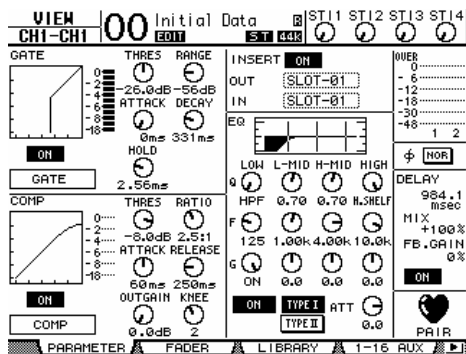
Les groupes de Mute permettent d'activer/désactiver (On/Off) plusieurs voies en appuyant sur une seule touche. Il existe 8 groupes de Mute disponibles pour les voies d'entrée, et 4 groupes de Mute pour les voies de sortie. Pour assigner des voies à un groupe de Mute, suivez les 3 points expliqués dans la section Groupes de faders ci avant, mais alors que vous vous trouvez dans les pages d'écran MUTE GROUP (les Groupes I à P correspondent aux voies d'entrée, les Groupes U à X aux voies de sortie).

Une fois un groupe de Mute constitué, il suffit d'appuyer sur la touche [ON] d'une des voies du groupe pour que toutes les autres voies faisant partie du même groupe soient également activées/désactivées (On/Off).



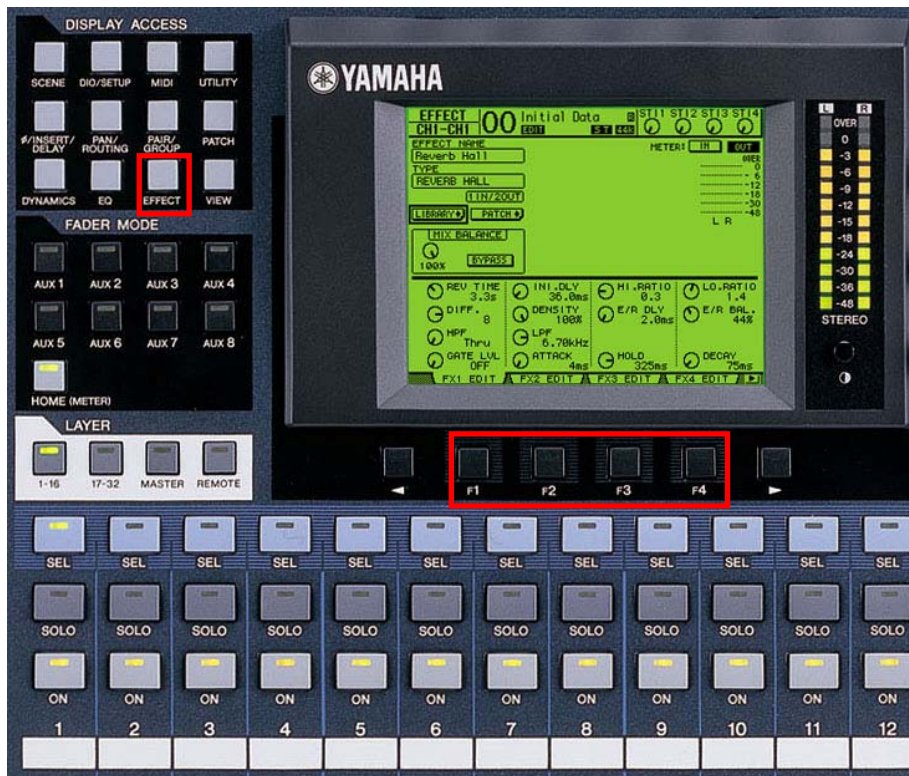
## CHANNEL VIEW

La touche [VIEW] de la région Display Access permet d'accéder à quelques écrans utiles, rassemblant tous les paramètres importants de la voie sélectionnée. La page PARAMETER visualise les informations d'égalisation, de compression, de noise gate, de point d'insertion, de délai, de couplage, tandis que la page FADER montre les valeurs de panoramique, de départs auxiliaires, l'assignation aux bus et les statuts des groupes. Il existe également une page LIBRARY, permettant d'enregistrer et de rappeler les données des voies.



## EFFECTS

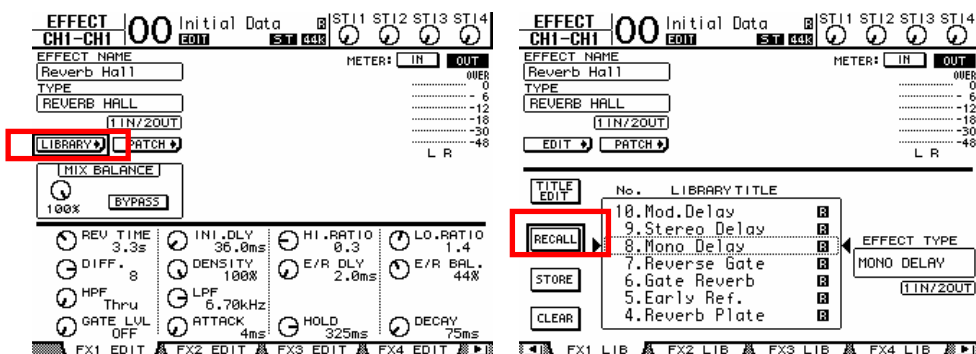
La 01V96 intègre 4 multieffets. Pour les visualiser à l'écran LCD, il suffit d'appuyer sur la touche [EFFECT] dans la région Display Access, puis d'appuyer sur l'une des touches [F1] à [F4] en dessous de l'écran pour sélectionner le multieffet désiré.



## MODIFICATION DES PARAMÈTRES D'UN EFFET

Pour modifier les paramètres des effets internes de la console, utilisez la molette de données et les touches curseur situées dans sa partie droite.

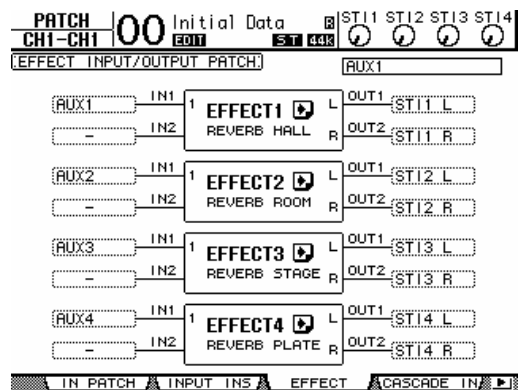
Pour changer le type d'effet (de réverbération à délai, par exemple), suivez le lien **LIBRARY** apparaissant à gauche de l'écran LCD, pour faire apparaître la bibliothèque d'effets (**FX LIBRARY**). Faites ensuite défiler la liste avec la molette de données, et appuyez sur **[ENTER]** alors que le curseur se trouve au-dessus du bouton **RECALL** à gauche de l'écran.





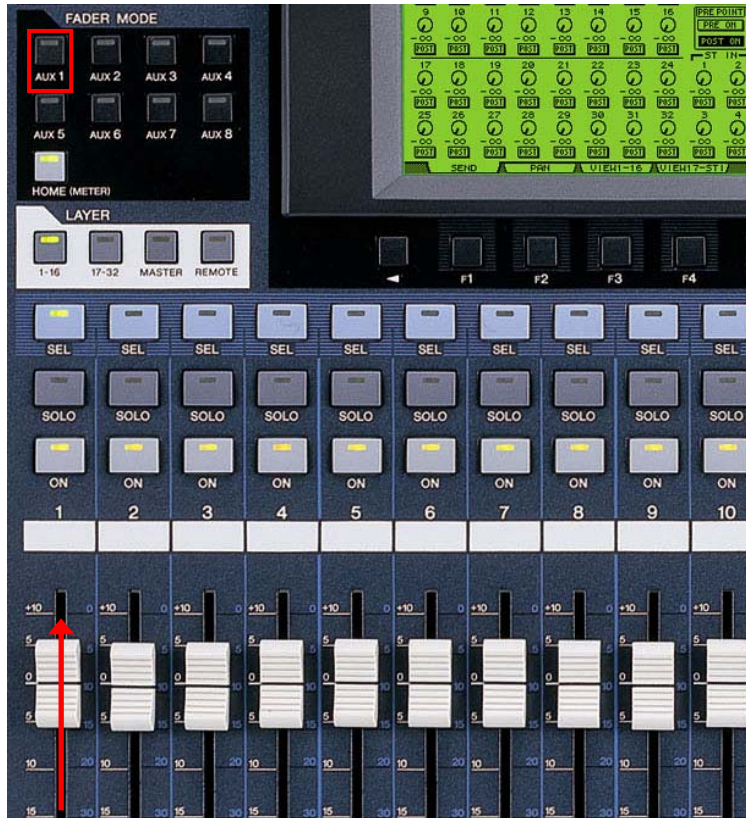
## UTILISER UN EFFET

Avant de pouvoir utiliser un effet, il faut le patcher. Selon le patch par défaut (réglage usine), les départs auxiliaires 1 à 4 sont envoyés respectivement aux entrées des multieffets 1 à 4. Les sorties stéréo des effets (FX1 à 4) sont respectivement assignées aux voies d'entrée stéréo 1 à 4. Cette assignation, bien pratique, peut être modifiée si nécessaire. Par exemple, vous pouvez décider d'insérer un effet dans une seule voie, en utilisant les patches INSERT OUT et IN. Pour modifier l'assignation des multieffets, allez dans la page EFFECT du menu d'affichage [PATCH].

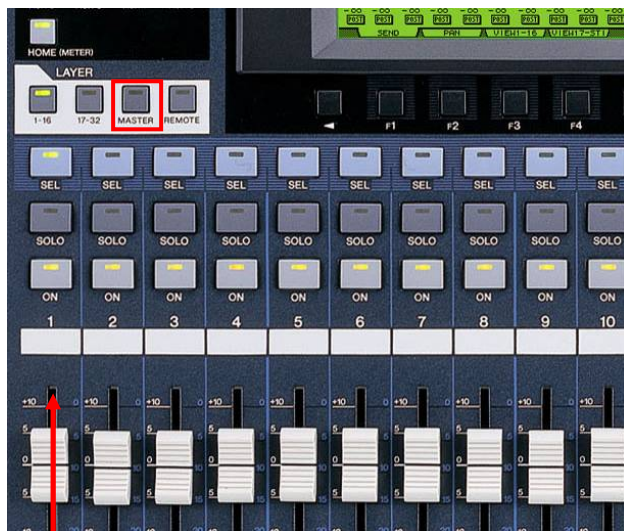


## ASSIGNATION D'UN SIGNAL AUDIO VERS UN EFFET

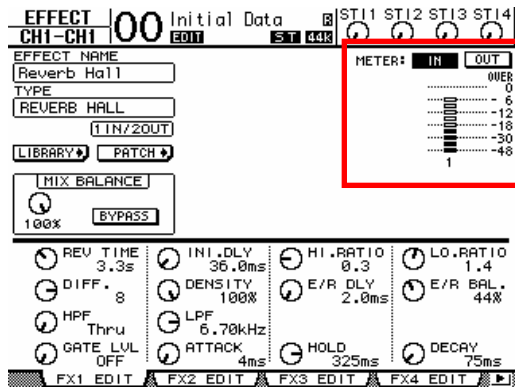
1. Il faut d'abord envoyer l'audio dans l'effet. Si vous utilisez le patch par défaut, montez le niveau de départ Aux 1 sur la voie désirée. Sélectionnez le mode de fader Aux1, puis placez le fader au niveau désiré.



2. Vérifiez que le fader Aux 1 Master se trouve à l'emplacement 0 dB (sa position par défaut) : sélectionnez la couche Master puis modifiez la position du fader de départ Aux1 si nécessaire.



3. Vous devriez déjà voir une activité audio se manifester sur les indicateurs de niveau pour l'Effet 1. Ces indicateurs apparaissent en haut à droite de la page FX EDIT.



4. Tournez ensuite le potentiomètre rotatif ST IN 1 pour entendre le signal de sortie de l'effet dans le bus Stereo. Sélectionnez la couche supérieure pour les voies ST IN et tournez l'encodeur ST IN1 dans le sens des aiguilles d'une montre. La valeur du niveau apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran LCD.



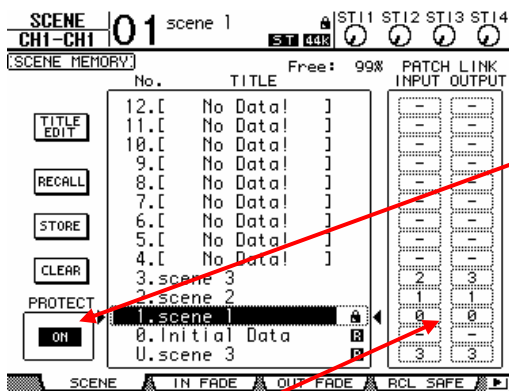


## SCENE MEMORY



La 01V96V2 offre 99 SCENE MEMORIES (mémoires de Scènes). Chacune enregistre tous les paramètres de mixage, pour toutes les voies d'entrée, de sortie et les effets.

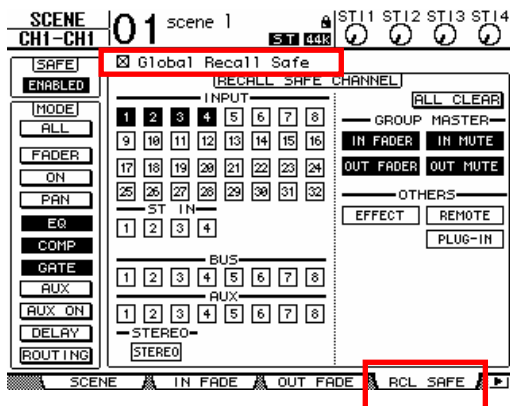
Pour visualiser la liste des SCENE MEMORY, appuyer sur la touche [SCENE] de la région Display Access.



Lorsque vous enregistrez une SCENE, vous pouvez lui attribuer un nom. Dès que la fonction PROTECT est activée (ON) pour une SCENE, vous ne pouvez plus l'effacer en cliquant sur STORE. Vous évitez ainsi de supprimer par inadvertance une Scène importante.

La fonction PATCH LINK peut être utile si des Scènes différentes exigent des réglages de patch différents. En effet, les informations de patch ne sont pas incluses dans les Scènes, mais dans les Bibliothèques INPUT PATCH et OUTPUT PATCH (accessibles via les touches DISPLAY ACCESS correspondantes). C'est pourquoi PATCH LINK permet de lier des Bibliothèques de patch aux Scènes, de façon à rappeler le patch en même temps que la Scène.

## RECALL SAFE



Cette page sert à choisir les paramètres qui ne seront pas effacés lors du rappel d'une Scène. Si la case Global Recall Safe (en haut de l'écran) est cochée, les paramètres choisis resteront tels quels dans toutes les Scènes. Sinon, ce rappel sélectif ne s'appliquera qu'à la Scène en cours (une fois qu'elle aura été enregistrée).

## SCENE FADE

SCENE 01 scene 1 ST11 ST12 ST13 ST14  
 CH1-CH1 [EXIT] ST 448  
 INPUT FADE TIME: [CH1]  
 Global Fade Time [ALL INPUT CLEAR]

1	2	3	4	5	6	7	8
01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
9	10	11	12	13	14	15	16
01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
17	18	19	20	21	22	23	24
01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
25	26	27	28	29	30	31	32
01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0	01.0
ST IN							
1	2	3	4				
01.0	01.0	01.0	01.0				

SCENE IN FADE OUT FADE RCL SAFE

Normalement, lorsque vous rappelez une Scène, les faders “sautent” tout de suite en leur position mémorisée. La fonction Fade Time permet de rendre ce déplacement plus progressif (jusqu’à 30 secondes de transition). Si vous cochez la case Global Fade Time, le Fade Time sera identique pour toutes les Scènes. Après avoir réglé la durée de Fade Time sur une voie, double-cliquez sur la touche [ENTER] pour copier cette durée sur toutes les voies d’entrée ou de sortie.

## SCENE COPY / PASTE

Les pages d’écran PASTE SRC et PASTE DST servent à copier certains paramètres d’une Scène à une ou plusieurs autres.

SCENE 01 scene 1 ST11 ST12 ST13 ST14  
 CH1-CH1 [EXIT] ST 448

GLOBAL PASTE SOURCE CH SELECT DESTINATION

PARAM SELECT: ALL, FADER, ON, PRN, EQ, COMP, GATE, AUX, AUX ON, DELAY, ROUTING

SOURCE CHANNEL: [ALL CLEAR], GROUP MASTER (IN FADER, IN MUTE), OTHERS (EFFECT, REMOTE), FROM TO (1 to 3), PASTE

GLOBAL PASTE DESTINATION SCENE SOURCE

No.	TITLE	TO
14.	[ No Data! ]	[ 3 ]
13.	[ No Data! ]	
12.	[ No Data! ]	
11.	[ No Data! ]	
10.	[ No Data! ]	
9.	[ No Data! ]	
8.	[ No Data! ]	
7.	[ No Data! ]	
6.	[ No Data! ]	
5.	[ No Data! ]	
4.	[ No Data! ]	
3.	scene 3	
2.	scene 2	
1.	scene 1	

SCENE MEMORY SORT EXECUTE

SCENE MEMORY SORT EXECUTE

SOURCE	DESTINATION
8.	[ No Data! ]
7.	[ No Data! ]
6.	[ No Data! ]
5.	[ No Data! ]
4.	[ No Data! ]
3.	scene 3
2.	scene 2
1.	scene 1
	0. Initial Data

SCENE MEMORY SORT EXECUTE

Dans la page PASTE SRC, choisissez les paramètres à copier, et depuis quelles voies.

Dans la page PASTE DST, choisissez les mémoires de Scène destination de la copie – 10 au maximum par opération de copie.

Pour déplacer une Scène à un autre emplacement dans la Librairie, utilisez la page SORT dans le menu [SCENE] :

SCENE 01 scene 1 ST11 ST12 ST13 ST14  
 CH1-CH1 [EXIT] ST 448

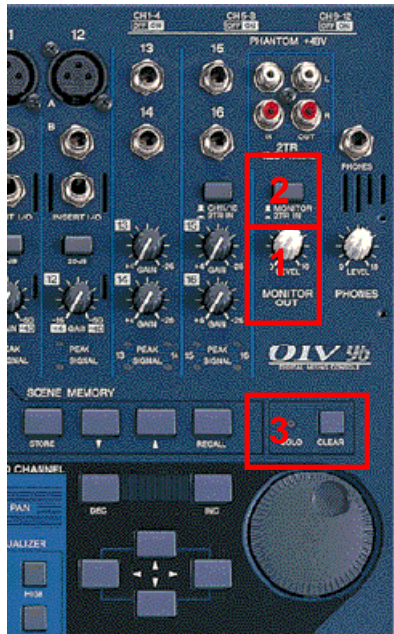
SCENE MEMORY SORT EXECUTE

SOURCE	DESTINATION
8.	[ No Data! ]
7.	[ No Data! ]
6.	[ No Data! ]
5.	[ No Data! ]
4.	[ No Data! ]
3.	scene 3
2.	scene 2
1.	scene 1
	0. Initial Data

SCENE MEMORY SORT EXECUTE

# MONITOR

Cette section de la console permet à l'opérateur de choisir ce qu'il écoute, et d'en doser le niveau d'écoute.

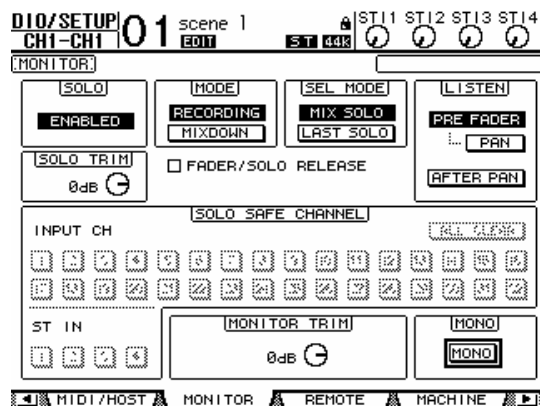


1. Le potentiomètre MONITOR OUT sert à régler le niveau d'écoute principal.

2. La touche [MONITOR/2TR IN] sert à choisir ce que vous écoutez dans les enceintes principales (et au casque).

3. La touche SOLO [CLEAR] désactive la fonction SOLO sur toutes les voies.

Vous trouverez d'autres fonctions MONITOR dans le menu [DIO/SETUP], accessible via l'écran MONITOR. Vous pouvez par exemple choisir entre plusieurs modes de SOLO, modifier le point d'écoute (Pre/Post Fader), et faire passer l'écoute en MONO :





# Astuces et raccourcis de la 01V96V2

## Avec les touches 'SEL'

### 1. COUPLAGE DE VOIES

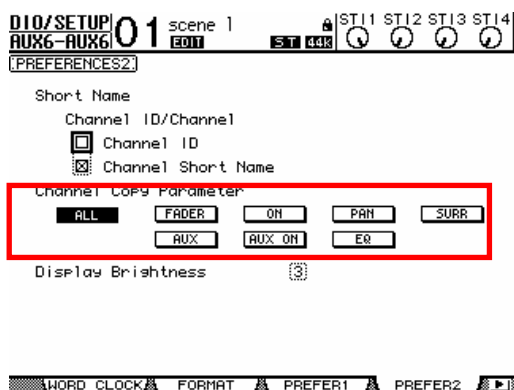
Maintenez enfoncée la touche [SEL] d'une voie, puis appuyez sur la touche [SEL] de la voie adjacente pour constituer une paire stéréo. Cette manipulation fonctionne sur les voies d'entrée et de sortie, tant que le canal gauche de la stéréo correspond à une voie de numéro impair et le canal droit à une voie de numéro pair. La voie dont vous maintenez enfoncée la touche [SEL] en premier sera la voie Master de la paire ; les valeurs de ses paramètres sont copiées sur l'autre voie (à part le panoramique et l'assignation aux bus). Répéter cette manipulation découple la paire stéréo, ce qui rétablit le statut mono des voies.

### 2. COPIE DE VOIES

Sélectionnez la voie source en appuyant sur sa touche [SEL], puis appuyez sur la touche [CHANNEL COPY] (qui doit être assignée à une touche utilisateur, USER DEFINED). Appuyez ensuite sur la touche [SEL] de la voie de destination puis cliquez sur [PASTE] (également assignable à une touche utilisateur, USER DEFINED).

#### NOTE

*Les paramètres ainsi copiés sont déterminés dans la page PREFER 2 du menu [DIO/SETUP].*



## Autres raccourcis

### 1. Réinitialisation du gain d'un égaliseur (0 dB)

Pour réinitialiser le gain d'une bande d'égaliseur (rétablir la valeur 0 dB), maintenez enfoncée pendant une seconde la touche correspondante de sélection de bande (dans la région SELECTED CHANNEL).

### 2. Réinitialisation totale d'un égaliseur

Pour rétablir tous les paramètres d'un égaliseur paramétrique à leur valeur par défaut, appuyez simultanément sur les touches de sélection de bande [ [LOW] et [HIGH].

### 3. Copie d'un Mix STEREO vers un AUX

Maintenez enfoncée la touche LAYER [1-16] ou [17-32], puis appuyez sur une des touches FADER MODE [AUX1] à [AUX8], et cliquez sur YES dans le message de confirmation apparaissant à l'écran LCD. Vous copiez ainsi les niveaux des faders sur les départs AUX sélectionnés. Assurez-vous que les départs Aux se trouvent tous en position PRE, en cliquant sur le bouton GLOBAL PRE dans la page SEND du menu AUX DISPLAY).

#### REMARQUE

---

*Si vous désirez copier tout le mixage sur les départs auxiliaires, il faut répéter cette procédure pour chaque couche de faders, puisque l'opération de copie ne prend en compte qu'une seule couche à la fois.*

---

#### ASTUCE

---

*Cette astuce est utile pour réaliser rapidement une balance casque lors d'une séance d'enregistrement, ou, en concert, pour effectuer un mixage rapide destiné au retour de scène d'un musicien invité.*

---

### 4. Copie de la durée de SCENE FADE TIME

Pour assigner la même durée de passage d'une scène à l'autre pour toutes les voies, entrez d'abord la durée de FADE TIME désirée pour une voie, puis double-cliquez sur [ENTER] pour copier cette valeur à toutes les autres voies d'entrée ou de sortie.

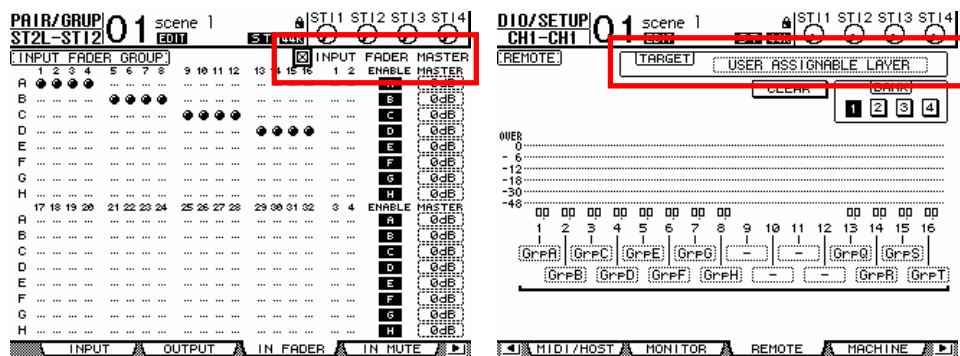
### 5. Copie de la durée de délai (DELAY TIME)

Pour assigner la même durée de délai à toutes les voies, entrez d'abord la valeur de DELAY TIME à une voie, puis double-cliquez sur la touche [ENTER] pour copier la durée sur toutes les voies d'entrée ou de sortie.

# Autres Astuces

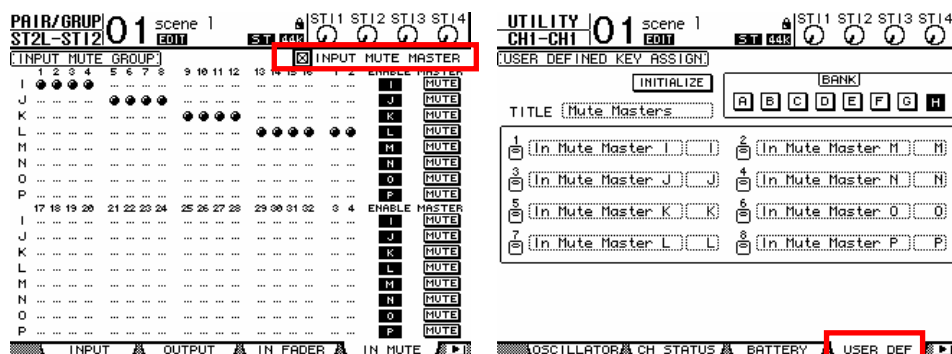
## 1. FADERS DCA / VCA

Si vous désirez bénéficier de faders Masters de type DCA (ou VCA analogique), cochez d'abord la case INPUT FADER MASTER située en haut de la page INPUT FADER GROUP. Sélectionnez ensuite la couche de faders [REMOTE] (dans la région FADER LAYER), et assignez USER ASSIGNABLE LAYER comme TARGET. Ensuite, vous pouvez sélectionner tous les faders de Master de groupes (GROUP MASTER FADERS) de façon à les faire apparaître dans la couche Remote (REMOTE FADER LAYER), avec les autres voies choisies par l'utilisateur.



## 2. Touches MUTE MASTER

Les touches utilisateur (USER DEFINED) peuvent être programmées pour contrôler les boutons MUTE GROUP MASTER. Mais il faut d'abord cocher les cases INPUT MUTE MASTER et OUTPUT MUTE MASTER dans la page d'écran MUTE GROUP. Dès lors, les groupes de Mute se comportent comme ceux d'une console analogique : chaque touche [ON] de voie est indépendante, tandis que les boutons Mute Master coupent toutes les voies assignées (dans ce cas, leurs indicateurs [ON] clignotent).



### **3. Mise à jour automatique de SCENE MEMORY**

L'option 'Scene MEM Auto Update' se trouve dans la page PREFER1 du menu [DIO/SETUP]. Lorsqu'elle est activée, les paramètres de mixage les plus récents sont mémorisés juste avant le rappel de la Scène suivante.

Par la suite, lorsque vous rappelez une Scène précédente, ce sont ses derniers paramètres ainsi enregistrés qui sont rappelés en premier. Il faut appuyer de nouveau sur la touche RECALL pour accéder aux paramètres originaux de la Scène. Deux jeux de paramètres sont donc mémorisés pour chaque Scène : les valeurs originales, et les dernières valeurs avant passage à une autre Scène.

### **4. Retour à la Scène en cours**

Lorsque vous faites défiler la liste des mémoires de Scène (SCENE MEMORY), il est facile d'oublier laquelle est la Scène en cours. Pour retourner à la visualisation de la Scène en cours, appuyez simultanément sur les touches SCENE [HAUT] et [BAS].

### **5. Touches Utilisateur (USER DEFINED)**

Au-delà de leurs rôles par défaut, voici quelques idées d'utilisation des touches utilisateur :

Incrémentation/décrémentation de numéro de Scène (+1/-1) :  
pour rappeler la Scène précédente ou suivante.

OSC On/Off : pour activer/désactiver l'oscillateur interne.

Studio Manager : ouverture/fermeture de diverses fenêtres dans le module d'édition pour la 01V96, sur Mac ou PC.

Écran en avant/en arrière : pour naviguer dans les écrans visualisés précédemment.

### **7. Réinitialisation des mémoires**

Pour effacer toutes les mémoires de Scène de la console et y rétablir les valeurs par défaut, éteignez la console, puis rallumez-la en maintenant enfoncée la touche [STORE] dans la région SCENE. Pour effacer toutes les Librairies et revenir aux paramètres de sortie d'usine, choisissez INITIALIZE.

**Vérifiez les dernières mises à jour disponibles sur le site [www.yamahaproaudio.com](http://www.yamahaproaudio.com)**