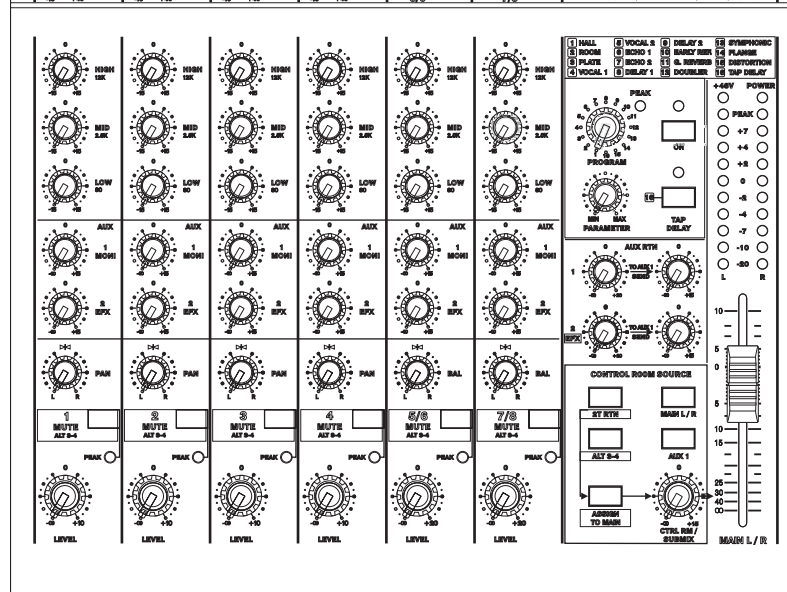
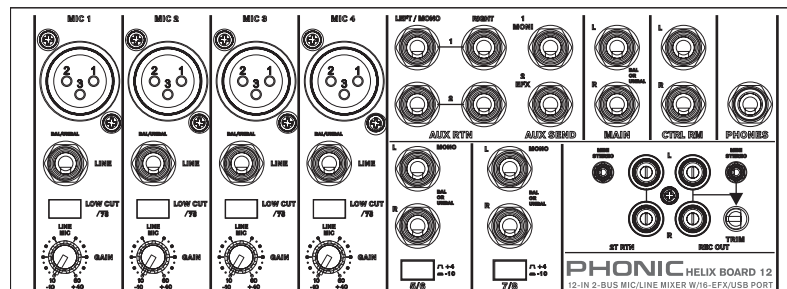
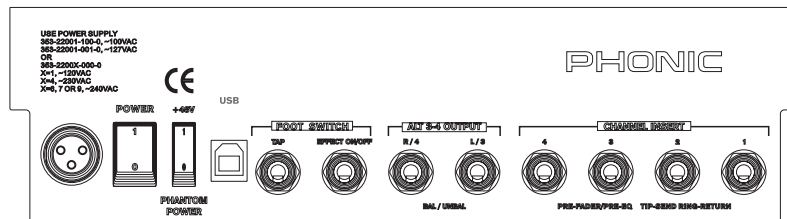


HELIX BOARD 12

Console de mixage compacte à interface USB



INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

1. Lisez ces instructions avant de faire fonctionner cet appareil.
2. Conservez ces instructions pour référence ultérieure.
3. Tenez compte de tous les avertissements pour un fonctionnement en toute sécurité.
4. Suivez toutes les instructions fournies dans ce document.
5. N'utilisez pas cet appareil près d'eau ou dans des lieux où de la condensation peut se former.
6. Ne le nettoyer qu'avec un chiffon sec. N'utilisez pas de nettoyant en bombe ou liquide. Débranchez cet appareil avant tout nettoyage.
7. Ne bloquez aucune des ouvertures de ventilation. Installez l'appareil en accord avec les instructions du fabricant.
8. Ne l'installez pas près de sources de chaleur telles que radiateurs, bouches de chaleur, poêles ou autres appareils (y compris des amplificateurs) qui produisent de la chaleur.
9. Ne supprimez pas le dispositif de sécurité de la fiche de terre. Une fiche de terre a deux broches et une troisième pour la mise à la terre. Cette troisième broche est destinée à votre sécurité. Si la fiche fournie n'entre pas dans votre prise, consultez un électricien pour le remplacement de la prise obsolète.
10. Empêchez le piétinement ou le pincement du cordon d'alimentation, particulièrement au niveau de la fiche, de l'embase et du point de sortie de l'appareil.
11. N'utilisez que des fixations/accessoires spécifiés par le fabricant.
12. N'employez qu'un chariot, stand, trépied, cornière ou table spécifiés par le fabricant, ou vendus avec l'appareil. Si un chariot est utilisé, prenez garde lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil afin d'éviter une blessure due à un renversement.
13. Débranchez cet appareil durant les orages ou en cas de non utilisation prolongée.
14. Confiez toute réparation à un personnel de maintenance qualifié. Une réparation est nécessaire si l'appareil a été endommagé de quelque façon que ce soit, notamment si le cordon d'alimentation ou sa fiche est endommagé, si du liquide ou des objets ont pénétré dans l'appareil, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou est tombé.



	ATTENTION RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR	
AVERTISSEMENT: POUR REDUIRE LE RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE, NE RETIREZ PAS LE COUVERCLE (OU L'ARRIERE), PAS DE PIECE REPARABLE PAR L'UTILISATEUR A L'INTERIEUR CONFIEZ LES REPARATIONS A UN PERSONNEL QUALIFIE.		



Le symbole éclair avec tête de flèche dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" non isolée dans l'enceinte du produit, tension de magnitude suffisante pour constituer un risque d'électrocution pour les personnes.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance dans les documents accompagnant l'appareil.

AVERTISSEMENT: Pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, n'exposez pas cet appareil à la pluie ou à l'humidité.

ATTENTION: Utiliser des commandes, réglages ou procédures autres que spécifiés peut entraîner une exposition dangereuse aux radiations.

PHONIC

HELIX BOARD 12

Console de mixage compacte à interface USB

MODE D'EMPLOI

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
FONCTIONS	4
POUR COMMENCER	5
CONFIGURATION D'UNE VOIE	5
FAIRE LES CONNEXIONS	6
COMMANDES ET REGLAGES	7
INTERFACE USB	11
Précautions	11
Systèmes d'exploitation	11
APPLICATION	12
DIMENSIONS	13
CARACTERISTIQUES	14
TABLEAU DES EFFETS NUMERIQUES	16
SCHEMA SYNOPTIQUE	17

INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi un des nombreux produits de qualité proposés par Phonic. Les consoles de mixage compactes à interface USB Helix Board 12 – conçues par les ingénieurs de talent qui ont par le passé créé une variété de tables de mixage fantastiques aussi bien en style qu'en performances – offrent la même efficacité que les précédents produits Phonic, avec bien sûr des raffinements supplémentaires. L'Helix Board 12 dispose de plages de gain complètes, de niveaux de distorsion remarquablement faibles et d'une dynamique incroyablement étendue, démontrant simplement la domination qu'exerceront ces petites machines sur le monde du mixage.

Nous savons que vous êtes déjà extrêmement impatient de commencer – sortir la console de son emballage et la brancher est sans doute votre première priorité – mais avant cela, nous vous incitons fortement à lire ce manuel. Vous y trouverez des informations importantes sur l'installation, l'emploi et les applications de votre toute nouvelle console de mixage. Si vous êtes une de ces nombreuses personnes refusant systématiquement de lire les modes d'emploi, alors nous vous incitons à regarder au moins la section Installation. Après un coup d'œil ou une lecture complète du manuel (nous vous félicitons si vous lisez la totalité du manuel), veuillez le conserver en un lieu où il sera facile à trouver car il y a des chances que vous ayez manqué quelque chose lors de la première lecture.

FONCTIONS

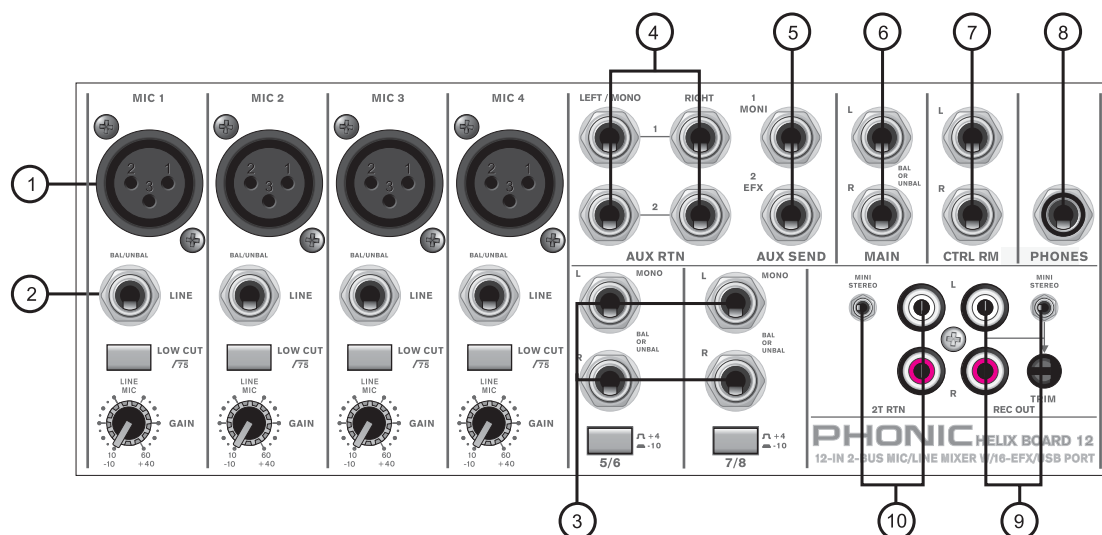
- Qualité audiophile et bruit ultra faible
- Bus stéréo ALT 3-4 supplémentaire
- 4 voies mono micro/ligne
- 2 voies stéréo et 2 retours auxiliaires stéréo
- 2 départs auxiliaires par voie
- Filtre coupe-bas à 75 Hz sur les voies mono
- Egaliseur 3 bandes sur chaque voie
- Insertion et alimentation fantôme sur les voies micro
- Processeur multi-effet stéréo numérique 24 bits à 16 programmes avec commande de paramètre principal, commande manuelle de retard ("tap") et pédales commutateurs
- Matrice de source pour cabine d'écoute/casque
- Départ aux 1 stéréo pour écoute de contrôle individuel d'une voie
- Section auxiliaire Master avec envoi d'effet en écoute (EFX vers Monitor)
- Entrées et sorties pratiques en mini-jack stéréo et cinch (RCA), sortie enregistrement avec commande de niveau indépendante pour adapter le niveau d'enregistrement
- Sortie casque à haut volume
- Sorties symétriques sur jack 3 contacts avec commande par fader de 60 mm
- Port USB intégré pour transférer l'audio directement entre la console et votre ordinateur
- Entrées et sorties 16 bits stéréo simultanées par USB
- Fonctionnement "plug & play" sous Windows et MacOS, sans besoin de pilotes supplémentaires
- Kit de montage en rack optionnel, référence ER-12MUX

POUR COMMENCER

1. Assurez-vous que la console de mixage est hors tension. Pour en être sûr, le câble secteur ne doit pas être branché.
2. Tous les faders et commandes de niveau doivent être au minimum et toutes les voies doivent être coupées pour s'assurer qu'aucun son n'est intempestivement envoyé par les sorties lors de la mise sous tension de l'appareil. Une fois l'appareil mis sous tension, tous les niveaux peuvent être ramenés à des valeurs convenables en suivant les instructions de configuration de voie.
3. Branchez tout équipement nécessaire dans les diverses sorties de l'appareil. Cela peut comprendre des amplificateurs et des enceintes, des moniteurs, des processeurs de signal et/ou des appareils d'enregistrement.
4. Branchez le câble d'alimentation secteur fourni dans la prise d'alimentation à l'arrière de l'appareil et dans une prise secteur de tension correspondant à celle requise par votre appareil.
5. Mettez l'appareil sous tension et suivez les instructions de configuration de voie pour tirer le meilleur parti de votre équipement.
6. Branchez le cordon USB fourni entre la prise USB de l'Helix Board et la prise USB de votre ordinateur. Si votre ordinateur est sous tension et répond aux critères décrits plus loin dans ce manuel, il doit automatiquement reconnaître votre Helix Board 12. Pour plus d'informations sur l'emploi de l'interface USB, veuillez vous référer à la page 11 de ce manuel.

CONFIGURATION D'UNE VOIE

1. Afin de s'assurer un niveau audio correct pour la voie d'entrée sélectionnée, toutes les commandes de niveau d'entrée de la console doivent être abaissées au minimum dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
2. Aucune entrée autre que celle actuellement réglée ne doit avoir d'appareil branché. Cela assurera la plus grande pureté de signal lors du réglage des voies.
3. Réglez le niveau et les commandes AUX 1 de la voie que vous configurez sur le repère 0 dB. Réglez aussi le fader général (Main) L-R sur le repère 0 dB.
4. Enfoncez le bouton AUX 1 dans la section des sources pour cabine d'écoute (Control Room), permettant ainsi à l'indicateur de niveau d'afficher le niveau du canal configuré.
5. Assurez-vous que la voie reçoit un signal similaire à celui qu'elle recevrait en utilisation normale. Par exemple, si elle utilise un microphone, alors vous devez parler ou chanter avec le même niveau que l'interprète durant sa prestation; si une guitare est branchée dans la voie, alors la guitare doit être jouée comme elle le sera normalement et ainsi de suite. Cela permet que les niveaux soient totalement adaptés et évite d'avoir à les re-régler ultérieurement.
6. Réglez le gain pour que l'indicateur de niveau audio soit aux alentours de 0 dB.
7. Cette voie est maintenant prête à l'emploi; vous pouvez arrêter le signal audio.
8. Vous pouvez maintenant répéter le même processus pour les autres voies si vous le désirez.



FAIRE LES CONNEXIONS

Entrées et sorties

1. Entrées microphone XLR (MIC)

Ces prises reçoivent une fiche XLR 3 broches pour signaux symétriques ou asymétriques. Elles peuvent être utilisées avec des microphones professionnels à condensateur, dynamiques ou à ruban ayant un connecteur mâle XLR standard et ont un préamplificateur à bas bruit pour un son clair comme le cristal. L'Helix Board 12 a quatre entrées microphone XLR standards.

NB. Avec des microphones à condensateur, l'alimentation fantôme doit être activée. Dans ce cas, les microphones et instruments asymétriques ne doivent pas employer les entrées micro.

2. Entrées ligne (LINE)

Ces entrées acceptent des fiches jack 6,35 mm ordinaires, à 3 ou 2 contacts pour des signaux symétriques ou asymétriques. Elle peuvent servir à une grande variété d'appareils de niveau ligne, comme des claviers, boîtes à rythmes, guitares électriques et autres instruments électriques.

3. Voies stéréo

L'Helix Board 12 dispose de deux voies stéréo pour une flexibilité maximale. Chacune de ces voies stéréo a deux prises jack 6,35 mm à 3 contacts pour l'ajout de diverses unités à sorties stéréo de niveau ligne comme des claviers électroniques, guitares et processeurs de signal ou consoles de mixage. Si vous désirez utiliser un appareil mono sur une entrée stéréo, branchez juste la prise jack 6,35 mm de l'appareil dans l'entrée gauche (mono) et laissez l'entrée droite libre. Le signal sera dupliqué à droite par la connectique interne du jack (jack normalisé). Cela ne fonctionne par contre pas en sens inverse.

4. Retour auxiliaire (AUX RTN)

Ces entrées jack 6,35 mm à 2 contacts servent au retour vers la console Helix Board 12 de l'audio traité

par un processeur de signal externe. En cas de besoin, elles peuvent également servir d'entrées stéréo supplémentaires, avec une commande de niveau située en façade de la console. Elles peuvent aussi accepter des signaux mono, en branchant un seul jack 6,35 mm dans l'entrée gauche (mono), et le signal sera alors dupliqué sur l'entrée droite. Cela ne fonctionne pas en sens inverse.

5. Départ d'effet/auxiliaire (AUX SEND)

Ces sorties jack 6,35 mm à 2 contacts peuvent servir à brancher un processeur de signal externe ou même un amplificateur et des enceintes (selon vos besoins) à la console.

6. Sorties générales (MAIN L et R)

Ces deux prises jack 6,35 mm produisent le signal stéréo final symétrique de niveau ligne envoyé par le bus de mixage général. Son emploi essentiel consiste à fournir la sortie générale à des appareils externes, qui peuvent être des amplificateurs de puissance (auxquels sont reliées des enceintes), d'autres consoles de mixage ainsi qu'une grande variété de processeurs de signal (égaliseurs, filtres séparateurs ou "crossovers" etc.).

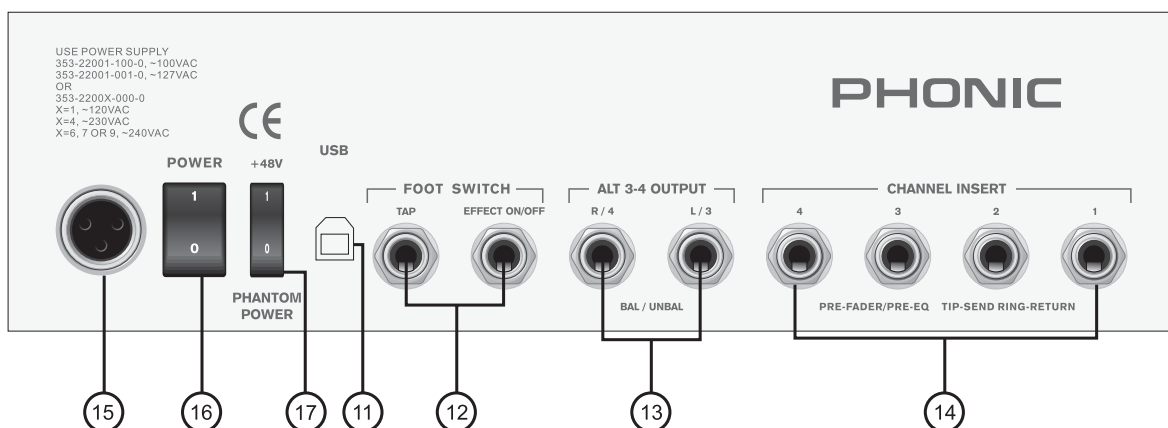
NB. Pour produire des signaux asymétriques par ces sorties, il faut des fiches jack 6,35 mm stéréo à 3 contacts dont la bague est déconnectée afin de ne pas endommager la console.

7. Sorties de cabine d'écoute (CTRL RM)

Ces deux sorties sur jack 6,35 mm fournissent le signal géré par la commande de niveau CTRL RM/SUBMIX en façade de la console. Ces sorties ont de nombreux usages puisqu'elles peuvent entre autres fournir le signal de la console à un moniteur actif pour l'écoute de contrôle du signal audio dans une cabine.

8. Prise casque (PHONES)

Cette prise de sortie stéréo est destinée au branchement d'un casque pour le contrôle du mixage. Le niveau audio de cette sortie est géré par la commande CTRL RM/SUBMIX.



9. Sorties d'enregistrement (REC OUT) et commande TRIM

Ces sorties acceptent les câbles cinch (RCA) pouvant être reliés à divers équipements d'enregistrement. Un mini jack stéréo est prévu pour des appareils comme des enregistreurs de MD et des ordinateurs portables. La commande TRIM permet d'ajuster le niveau de sortie pour mieux l'adapter au niveau d'enregistrement.

10. Retour 2 pistes (2T RTN)

Ces entrées cinch (RCA) et mini-jack stéréo servent à brancher la console à des unités externes comme des lecteurs de CD ou cassette ou des ordinateurs portables. Le signal reçu de cette autre source alimente le bus de mixage général L-R. Les données USB en provenance de l'ordinateur sont aussi dirigées vers cette entrée qui permet l'écoute des fichiers audio enregistrés sur votre PC.

Face arrière

11. Port USB

Ce port permet d'utiliser un câble USB pour brancher un ordinateur en vue d'une communication bi-directionnelle stéréo entre votre Helix Board 12 et votre ordinateur.

12. Prises pour pédale (FOOT SWITCH)

Ces prises permettent de brancher une pédale commutateur servant à changer à distance les propriétés du processeur d'effet numérique interne. Celle de droite sert à activer/désactiver les effets numériques tandis que celle de gauche permet de marquer le tempo (tap tempo) au pied.

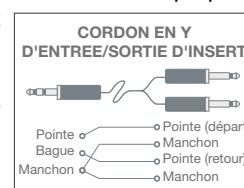
13. Sorties ALT 3-4

Le signal envoyé par ces prises vient du bus de mixage ALT 3-4, et peut servir en conjonction avec un grand nombre d'appareils, dont des processeurs de signal, d'autres sonorisations, des enregistreurs etc.

14. Inserts de voie (Channel Insert)

Situées à l'arrière de l'Helix Board 12, ces prises jack à 3 contacts sont principalement destinées à l'ajout d'appareils externes, comme des processeurs

dynamiques ou des égaliseurs sur les voies d'entrée mono 1 à 4. Cela nécessite un cordon en Y qui peut envoyer (départ pré-fader et pré-égaliseur) et recevoir les signaux vers et depuis un processeur externe. La pointe du jack sert à l'envoi du signal et sa bague au retour du signal dans l'Helix Board 12.



15. Connecteur d'alimentation

Cette embase sert au branchement du câble de l'alimentation de la console. Veuillez n'utiliser que le câble fourni avec celle-ci. En cas de doute, le tableau suivant vous donne les alimentations compatibles.

Numéro de pièce	Tension
353-22001-100-0	CA 100 V
353-22001-001-0	CA 127 V
353-22001-000-0	CA 120 V
353-22004-000-0	CA 230 V
353-22006-000-0	CA 240 V
353-22007-000-0	
353-22009-000-0	

COMMANDES ET RÉGLAGES

Face arrière

16. Interrupteur d'alimentation Power

Cet interrupteur sert à mettre sous ou hors tension la console. Assurez-vous que toutes les commandes de niveau sont au minimum avant la mise sous tension.

17. Commutateur d'alimentation fantôme

En position ON, ce commutateur active l'alimentation fantôme +48V pour toutes les entrées microphone, permettant d'y brancher des microphones à condensateur (du moins ceux qui n'emploient pas de piles). Cette activation s'accompagne de l'allumage d'une diode au dessus de l'indicateur de niveau du canal gauche. Avant de mettre l'alimentation fantôme en service, baissez au minimum toutes les commandes de

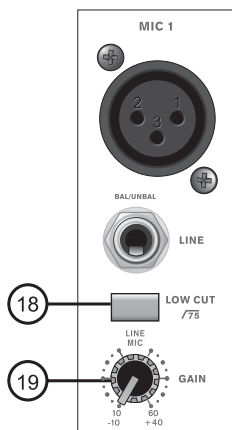
niveau pour éviter les bruits de commutation dans les enceintes.

NB. Avec des microphones à condensateur, l'alimentation fantôme doit être activée. Dans ce cas, les microphones et instruments asymétriques ne doivent pas employer les entrées micro. L'alimentation fantôme ne causera pas de dommages à la plupart des microphones dynamiques, toutefois, en cas de doute, consultez le mode d'emploi du microphone.

Commandes de voie

18. Filtre coupe-bas LOW CUT (75 Hz)

Ce bouton, situé sur les voies 1 à 4, active un filtre passe-haut qui réduit les fréquences inférieures à 75 Hz selon une pente de 18 dB par octave, aidant ainsi à supprimer tout bruit de fond ou grondement de scène.

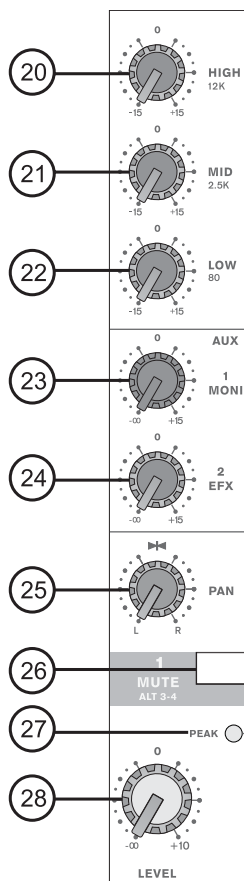


19. Commande de gain

Cette commande gère la sensibilité de l'entrée ligne/microphone. Le gain doit être réglé à un niveau qui permet l'exploitation maximale de l'audio, tout en conservant la qualité d'entrée. Cela se fait par un réglage ne faisant qu'occasionnellement s'allumer la diode de crête (Peak). Les 4 voies mono de l'Helix Board 12 ont cette commande.

20. Commande HIGH (Hautes fréquences)

Cette commande sert à accentuer ou atténuer en plateau les hautes fréquences (12 kHz) de ± 15 dB. Cela règle la quantité d'aigus dans l'audio d'une voie, ajoutant de la force et de la netteté aux sons tels que ceux de guitares, cymbales et synthétiseurs.



21. Commande MID (Fréquences moyennes ou médiums)

Cette commande sert à accentuer et atténuer en cloche le niveau des fréquences moyennes (2,5 kHz) sur une plage de ± 15 dB. Changer les fréquences moyennes du signal audio peut être assez difficile dans un mixage audio professionnel car il est en général préférable de couper les médiums plutôt que de les amplifier, afin d'adoucir ainsi les voix ou sons instrumentaux trop agressifs.

22. Commande LOW (Basses fréquences)

Cette commande sert à accentuer ou atténuer en plateau de ± 15 dB les basses fréquences (80 Hz). Cela règle la quantité de graves inclus dans l'audio de la voie et donne plus de chaleur et de punch à la batterie et aux guitares basses.

23. Commande AUX 1 (MONITOR)

Cette commande règle le niveau du signal envoyé en sortie auxiliaire 1 (AUX 1), qui peut servir en conjonction avec un amplificateur et des moniteurs de studio ou retours de scène, ou simplement comme sortie auxiliaire en fonction des besoins. Cette commande est pré-fader, donc non affectée par un déplacement de la commande de niveau de la voie correspondante.

24. Commande AUX 2 (EFX)

Cette commande règle le niveau du signal envoyé à la sortie AUX 2 (ou EFX), qui peut servir en conjonction avec des processeurs de signal externes (dont le signal peut revenir à la console via le retour AUX ou toute entrée stéréo) ou simplement comme sortie auxiliaire en fonction des besoins. Cette commande est post-fader, donc affectée par un déplacement de la commande de niveau de la voie correspondante. Le signal est aussi envoyé au processeur d'effet interne (EFX). Si la diode de crête (Peak) du processeur EFX s'allume, une ou plusieurs des commandes AUX 2 doivent être abaissées pour que cela ne soit plus le cas.

25. Commandes PAN/BAL

Elles changent le niveau audio reçu par les côtés gauche et droit du mixage général. Sur les voies mono, la commande PAN règle le niveau reçu par la gauche et la droite (panoramique), alors que sur une voie stéréo, le réglage de la commande BAL atténue les signaux audio gauche ou droit proportionnellement (balance).

26. Mute/ALT 3-4

Ce petit bouton pratique est typiquement un bouton de coupure (mute) – empêchant tout signal reçu par la voie d'être envoyé au bus de mixage général L/R – toutefois il fait bien plus. Le presser éloigne le signal de la voie des sorties générales L/R et le dirige vers sa propre sortie stéréo "alternative", où le signal peut être employé à loisir. Vous pouvez l'utiliser pour un amplificateur et des enceintes ou simplement l'envoyer à une voie d'entrée inutilisée. Presser ce bouton ne coupe par contre pas la sortie AUX 1 de cette voie.

27. Diode témoin PEAK

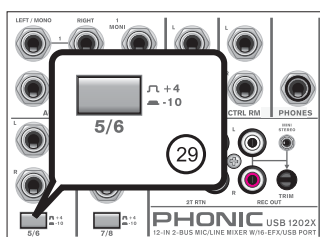
S'allume quand la voie atteint des crêtes élevées, 6 dB avant que ne survienne la saturation. Il vaut mieux régler la commande de niveau de voie de façon à ce que la diode Peak ne s'allume qu'épisodiquement. Cela assurera une plus grande dynamique de l'audio.

28. Commande de niveau de voie

Cette commande rotative agit sur le niveau du signal envoyé par la voie correspondante au bus de mixage général.

29. Bouton +4/-10

Ce bouton, situé sur chaque voie d'entrée stéréo, règle la sensibilité d'entrée de la voie correspondante, ce qui adaptera la console aux appareils externes qui peuvent employer des niveaux de fonctionnement différents. Si la source d'entrée est en -10dBV (standard audio grand public), ce bouton doit être enclenché pour entendre le signal. Le niveau +4 dBu convient aux signaux audio professionnels, considérablement plus forts que le niveau grand public. toutefois, si vous n'êtes pas certain du niveau de fonctionnement de la source, nous vous conseillons de ne pas enclencher ce bouton avant d'avoir testé le signal de la source. Vous pourrez l'enclencher par la suite si le niveau d'entrée est de toute évidence trop faible.



Processeur d'effet numérique

30. Affichage d'effet numérique

Affiche les noms des différents effets pouvant être ajoutés à l'audio. Quand vous sélectionnez le numéro d'effet avec la commande Program, l'effet s'applique tout de suite. Pour une liste des effets disponibles, veuillez consulter le tableau des effets numériques.

31. Commande PROGRAM

Cette commande sert à passer en revue les divers effets présentés dans l'affichage d'effet numérique. La tourner change automatiquement l'effet et l'applique au retour EFX RTN 2.

32. Commande PARAMETER

Règle le paramètre principal de l'effet numérique appliqué à l'audio. Référez-vous au tableau des effets numériques pour des informations sur les paramètres d'effet éditables.

33. Bouton et indicateur d'activation d'effet (ON)

Ce bouton doit être pressé pour activer ou désactiver l'effet. Quand le processeur d'effet est activé, la diode témoin correspondante est allumée.

34. Diode témoin PEAK

S'allume quand le processeur d'effet numérique sature et cause de la distorsion. Il vaut mieux régler les commandes de départ d'effet AUX 2/EFX des voies d'entrée de façon à ne pas du tout allumer cette diode. Cela assurera une plus grande plage dynamique à l'audio.

35. Bouton et indicateur TAP DELAY

Quand l'effet Tap Delay est sélectionné, ce bouton sert à déterminer le temps de retard. En le pressant plusieurs fois, l'intervalle séparant les deux dernières pressions indique au processeur d'effet le temps de retard voulu, temps de retard mémorisé jusqu'à ce que le bouton soit

à nouveau pressé. Quand l'effet Tap Delay est sélectionné, la diode correspondante clignote à la cadence voulue par l'intervalle sélectionné.

Section Master

36. Commandes de retour auxiliaire stéréo AUX RTN

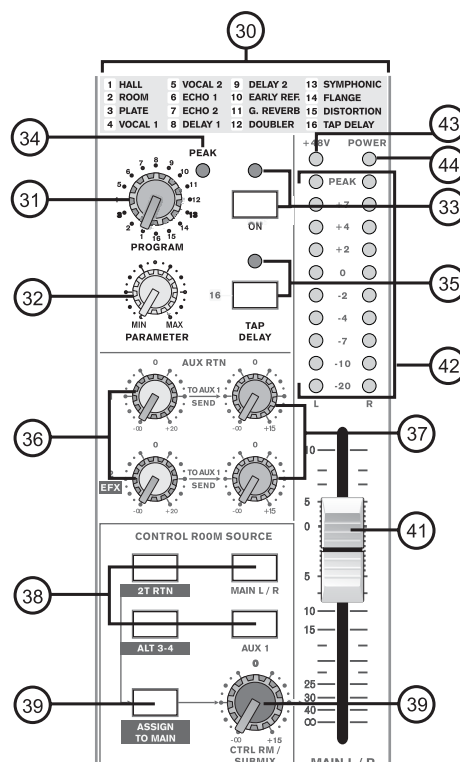
Ces commandes règlent le niveau du signal audio reçu aux entrées stéréo de retour auxiliaire, qui s'ajoutera au mixage général L-R. La deuxième commande "AUX RTN" agit aussi comme commande de niveau de l'effet (DSP) interne quand rien n'est branché aux prises AUX RTN 2.

37. Commande "To AUX 1 Send" de retour AUX

Ces deux commandes rotatives servent à régler le signal audio reçu aux prises de retour AUX 1 et 2 et envoyé au départ "AUX Send 1". Elles agissent comme une commande "effet vers écoute", permettant aux interprètes/ingénieurs d'entendre le signal traité par des unités externes ou le processeur d'effet (DSP) interne.

38. Boutons de source pour cabine d'écoute (Control Room)

Enclencher n'importe lequel de ces quatre boutons vous permet d'envoyer le signal de la source correspondante au bus de mixage de la cabine d'écoute et à l'indicateur de niveau pour contrôle visuel du niveau. Par exemple, presser le bouton 2T RTN vous permet d'envoyer le signal de retour 2 pistes aux sorties de la cabine d'écoute et à l'indicateur de niveau, tandis que le bouton MAIN L/R vous permet à la place d'envoyer le signal général gauche/droit, AUX 1 le signal auxiliaire 1 et ALT 3-4 le signal du bus stéréo supplémentaire. Vous pouvez même choisir une combinaison de plusieurs de ces signaux.



Contrôle et suivi de voie: en pressant seulement le bouton AUX 1 de la section des sources pour cabine d'écoute, vous pouvez suivre les signaux mono ou stéréo des voies d'entrée. Assurez-vous simplement que toutes les commandes de départ AUX 1 sont au minimum, que le bouton Assign To Main n'est pas enclenché et vous pouvez monter la commande de départ AUX 1 de toute voie d'entrée dont vous désirez contrôler le signal.

39. Bouton Assign To Main

Quand le bouton "Assign To Main" est enclenché, les signaux des retours 2 pistes (2T RTN) et du bus ALT 3-4 peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons leur correspondant et sont en interne envoyés au bus général (Main) L-R et au bus de mixage de cabine d'écoute (Control Room) via la commande CTRL RM/SUBMIX. Cela s'avère pratique quand vous reproduisez un CD avant un spectacle ou à l'entracte. Si les boutons Main L-R ou AUX 1 sont enclenchés en section des sources pour cabine d'écoute, les signaux correspondants ne seront pas envoyés aux sorties générales L-R par ce bouton, ni aux sorties de cabine d'écoute ou casque.

40. Commande Ctrl Rm/Submix

Cette commande règle le niveau destiné à la cabine d'écoute (Control Room), envoyé par les sorties dédiées à la cabine d'écoute (pour écoute de contrôle, retour de scène ou autre) et par les sorties casque (à employer avec un casque pour une écoute de contrôle). Elle agit aussi comme commande de second mixage ("submix") permettant de régler le signal sélectionné par les sources pour cabine d'écoute quand le bouton Assign To Main est enclenché.

41. Général MAIN L/R

Ce fader de 60 mm est une commande de niveau final pour les canaux généraux gauche et droit envoyés aux sorties générales Main L et R.

42. Indicateur de niveau

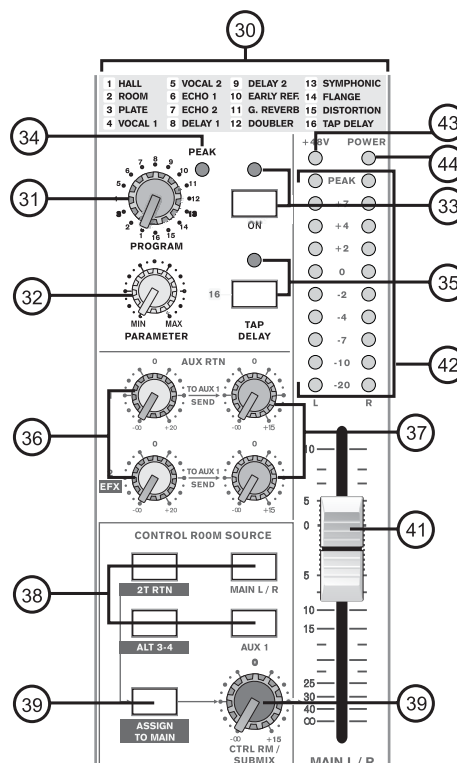
Cet indicateur de niveau stéréo à 10 segments témoigne précisément du moment où les niveaux audio des sources de la matrice pour cabine d'écoute atteignent certaines valeurs. Pour que l'audio puisse être exploité au maximum, il est conseillé de régler les différentes commandes de niveau afin que les diodes d'écrêtage Peak ne s'allument qu'épisodiquement (et il est sans doute préférable que le niveau reste un peu en dessous de cela).

43. Témoin +48V

Ce témoin s'allume quand l'alimentation fantôme est activée.

44. Témoin d'alimentation

Ce témoin s'allume quand la console est alimentée (au cas où vous n'en seriez pas sûr).



INTERFACE USB

En branchant simplement le câble USB fourni avec votre Helix Board 12 entre celle-ci et votre ordinateur, vous pouvez transférer un signal de qualité CD (16 bits stéréo à 44,1 kHz de fréquence d'échantillonnage) dans les deux sens de communication. Ainsi, vous transformez votre Helix Board 12 en une interface "plug & play" extrêmement utile à votre ordinateur.

L'USB envoie à l'ordinateur les signaux audio généraux (Main) gauche et droit (sortie enregistrement) de votre console, ainsi que les signaux gauche et droit de retour 2 pistes (2T RTN). Vous pouvez utiliser quasiment n'importe quel programme d'enregistrement pour enregistrer le signal, ou encore un logiciel station de travail audio numérique pour exploiter le signal de l'unité USB de la façon désirée.

L'interface USB renvoie aussi le signal audio de votre ordinateur au retour 2 pistes de l'Helix Board 12, dont le niveau est réglé par la commande de retour 2 pistes. S'il y a à la fois des signaux analogiques et numériques envoyés au retour 2 pistes, les deux sont combinés et gérés simultanément par la commande de retour 2 pistes.

Précautions

Pour connecter l'Helix Board 12 à l'ordinateur (et la déconnecter), vérifiez au préalable que l'Helix Board 12 est sous tension. Si le câble USB est déjà branché dans votre PC, mettez l'Helix Board 12 sous tension avant le PC, et éteignez le PC avant votre unité USB.

De plus, il est préférable d'éviter les concentrateurs ou répéteurs ("hubs") USB et les cordons d'extension, sous peine de détériorer le signal du PC ou de l'Helix Board 12. S'il vous faut plus de longueur, achetez un câble USB plus long pour conserver un signal clair.

Systèmes d'exploitation

L'Helix Board 12 est compatible avec les systèmes d'exploitation Apple et Microsoft suivants:

- Microsoft™ Windows™ 98, 98 SE et ME™
- Microsoft™ Windows 2000 Professionnel
- Microsoft™ Windows XP Edition familiale et Professionnel, avec les derniers pilotes audio disponibles sur le site web Microsoft™
- Apple™ MacOS 9.1 ou ultérieur
- Apple™ MacOS X 10.0 ou ultérieur

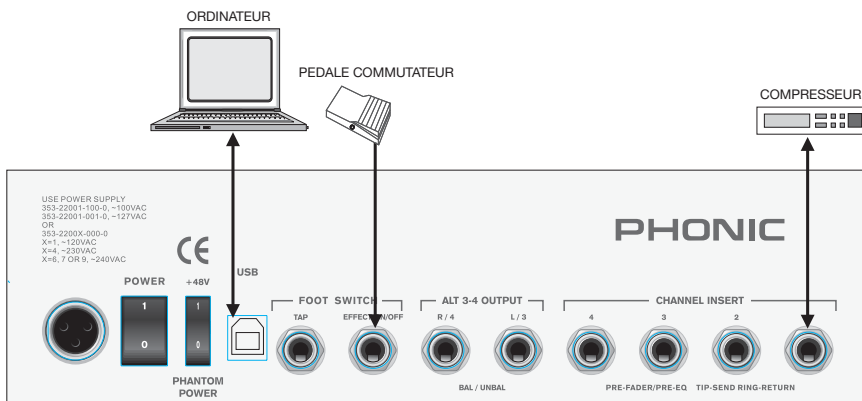
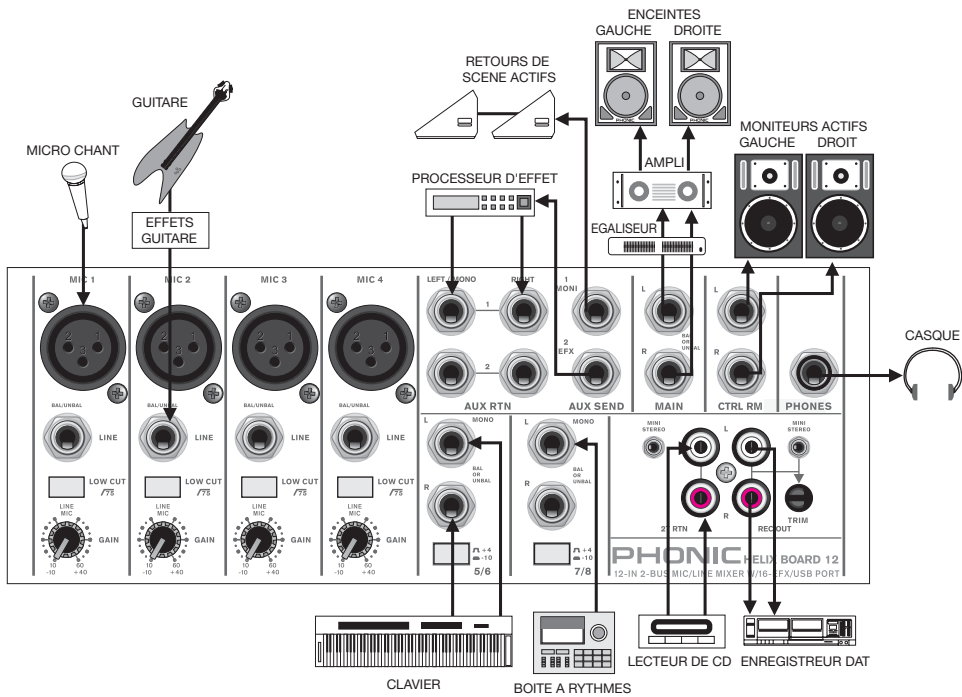
Une fois l'unité USB reconnue par un système d'exploitation Windows, il est important d'ouvrir le panneau de configuration, puis de sélectionner "Sons et périphériques audio". A l'intérieur, vous devez aller dans l'onglet Audio et sélectionner le Codec Audio USB comme unité par défaut pour la lecture et l'enregistrement.

Avec Windows ME et les versions antérieures, le CD Windows peut être nécessaire pour trouver le pilote correct. Les systèmes d'exploitation ultérieurs doivent automatiquement reconnaître l'Helix Board 12.

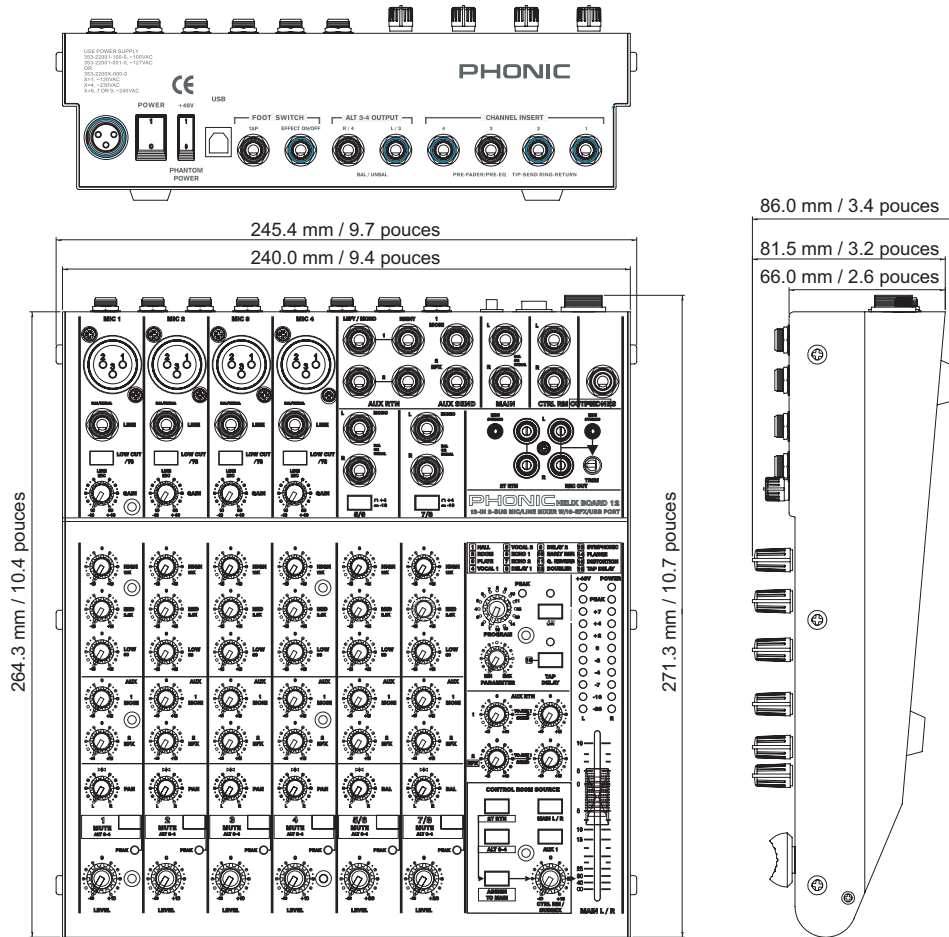
Si vous utilisez un système d'exploitation Mac, sélectionnez simplement le Codec Audio USB dans la partie Son des préférences du système. Veuillez noter que MacOS 9.0 et antérieur ne sont pas pris en charge.

APPLICATION

Il existe des centaines de façons de brancher instruments et périphériques à la console de mixage Helix Board 12. Il est préférable que vous exploriez les fonctions et trouviez la meilleure configuration possible pour vos besoins, qui peuvent dépendre des instruments que vous connectez, du nombre d'appareils externes à brancher et de vos besoins d'écoute de contrôle. Combiner l'emploi de différents instruments avec les fonctions spéciales de la console (comme le traitement d'effet numérique) et tirer parti des prises USB et S/PDIF garantira que votre audio sonnera exactement comme vous le désirez.



DIMENSIONS



CARACTERISTIQUES

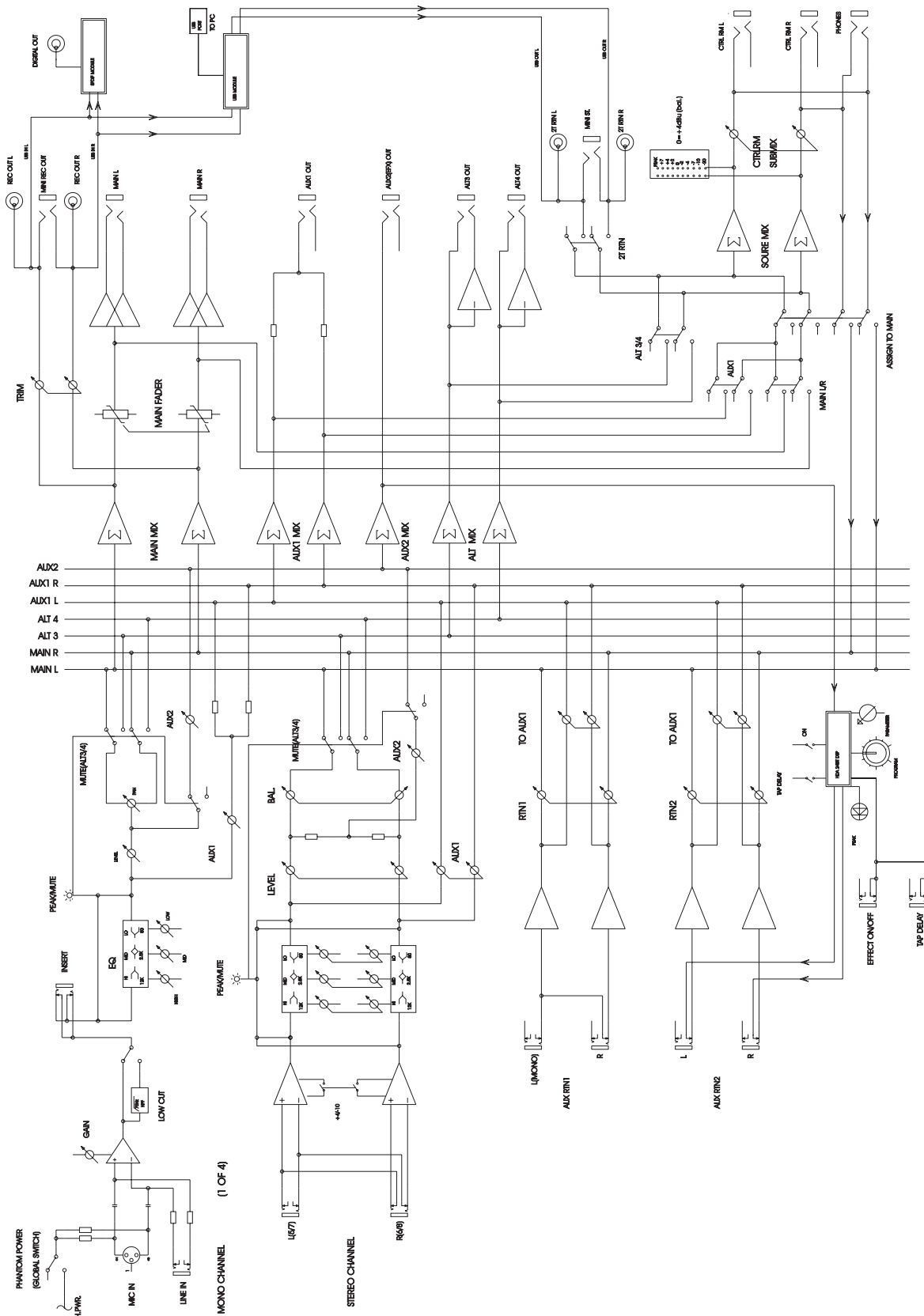
	Helix Board 12
Entrées	
Nombre total de voies	6
Voies symétriques mono micro / ligne	4
Voies symétriques stéréo ligne	2
Retours auxiliaires	2 stéréo
Entrée 2 pistes	Mini-jack stéréo et cinch (RCA) stéréo
Sorties	
Générales G/D stéréo	2 jacks 6,35 mm 3 contacts, symétriques
ALT 3-4	2 jacks 6,35 mm 3 contacts, symétriques
Sortie enregistrement	Mini-jack stéréo et cinch (RCA) stéréo
Cabine d'écoute	2 jacks 6,35 mm 2 contacts
Casque	1
Voies	
Départs auxiliaires	2
Commande Panoramique/Balance	Oui
Commande de volume	rotative
Insertions	4
Section Master	
Commande de niveau casque	Oui
Commande de niveau général gauche/droit	Fader Main L/R de 60 mm
Indicateur de niveau	10 segments
Alimentation fantôme	
	CC +48V
Réponse en fréquence (entrée mic vers tte sortie)	
20Hz ~ 60 kHz	+0/-1 dB
20Hz ~ 100 kHz	+0/-3 dB
Diaphonie (1 kHz à 0 dBu, bande passante de 20 Hz à 20 kHz, entrée voie vers sorties générales)	
Fader de voie abaissé, autres voies à l'unité	<-90 dB
Bruit (20 Hz~20 kHz; mesuré en sortie générale, voies 1-4 au gain unitaire; sans correction; ttes les voies sur le mixage général; voies 1/3 à l'extrême gauche, voies 2/4 à l'extrême droite. (Référence=+6dBu)	
Master au gain unitaire, fader de voie abaissé	-86,5 dBu
Master au gain unitaire, fader de voie aussi	-84 dBu
Rapport signal/bruit, réf. à +4	>90 dB
Préampli microphone E.I.N. (termination 150 ohms, gain max.)	
	<-129,5 dBm
DHT (toute sortie, 1 kHz à +14 dBu, 20 Hz à 20 kHz, entrées de voie)	
	<0,005%

CMRR (1 kHz à -60dBu, Gain au maximum)	80 dB
Niveau maximal	
Entrée préampli micro	+10 dBu
Toutes les autres entrées	+22 dBu
Sortie symétrique	+28 dBu
Impédance	
Entrée préampli micro	2 K ohms
Toutes les autres entrées (sauf insert)	10 K ohms
Sortie cinch (RCA) 2 pistes (2T)	1,1 K ohms
Egalisation	3 bandes, +/-15 dB
Graves	80 Hz
Médiums	2,5 kHz
Aigus	12 kHz
Filtre coupe-bas	75 Hz (-18 dB/oct)
Processeur d'effet	16 programmes plus une commande de paramètre principal, commande de tempo et pédale
Alimentation électrique (alimentation externe, selon le pays)	CA 100V, CA 120V, CA 220~240V, 50/60Hz
Poids	2,6 kg (5.73 lbs)
Dimensions (L x H x P)	245,4 x 86 x 271,3 mm (9.7" x 3.4" x 10.7")

TABLEAU DES EFFETS NUMERIQUES

Nom du programme	Description du programme	Contrôle de paramètre	
		Paramètre	Plage de variation
HALL	Cette reverb simule les propriétés d'un grand hall comme une salle de concert	Durée de Reverb	0,3 – 10,0 sec
ROOM	Crée une acoustique similaire à celle d'une petite pièce	Durée de Reverb	0,3 – 3,2 sec
PLATE	Simule une unité de reverb à plaque, créant une réverbération à son dur	Durée de Reverb	0,3 – 10,0 sec
VOCAL 1	Idéal pour une reverb de voix	Durée de Reverb	0,3 – 10,0 sec
VOCAL 2	Idéal pour une reverb de voix	Durée de Reverb	0,3 – 10,0 sec
ECHO 1	Idéal pour un écho de voix	Temps de retard	0 – 800 ms
ECHO 2	Idéal pour un écho de voix	Temps de retard	0 – 800 ms
DELAY 1	Retarde le signal audio	Temps de retard	0 – 800 ms
DELAY 2	Retarde le signal audio	Temps de retard	0 – 800 ms
EARLY REF.	Modifie les réflexions premières, créant un son plus profond ou un effet de type écho	Taille de la pièce	0,1 – 10,0
GATE REVERB	Produit une coupure artificielle de la reverb	Taille de la pièce	0,01 – 5,0
DOUBLER	Crée un effet simulant 2 chanteurs	Fréq. de modulation	0 – 50
SYMPHONIC	Donne de la profondeur au son	Profondeur	0 – 100%
FLANGE	Ajoute une sensation de hauteur au son	Fréquence de modulation	0,05 – 4,00 Hz
DISTORTION	Sert à apporter de la distorsion au son	Saturation	0 – 99%
TAP DELAY	Permet de définir le temps de retard en pressant deux fois un bouton ou une pédale commutateur. La quantité de réinjection se règle avec la commande PARAMETER.	Gain de réinjection	0 – 99%
		Temps de retard	100 ms (600 bpm) – 2690 ms (22,3 bpm)

SCHEMA SYNOPTIQUE



PHONIC
www.phonic.com