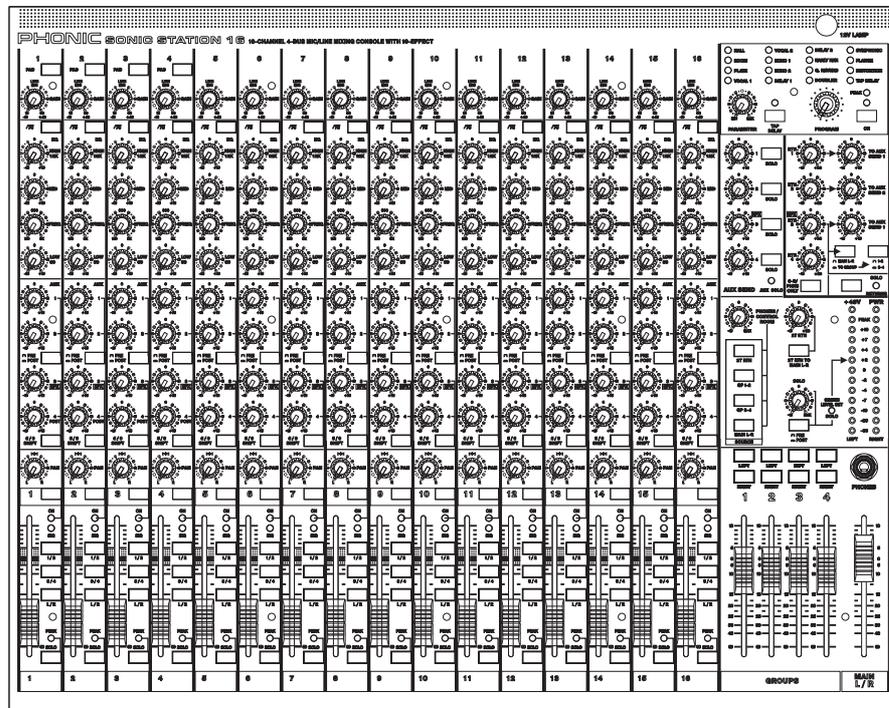
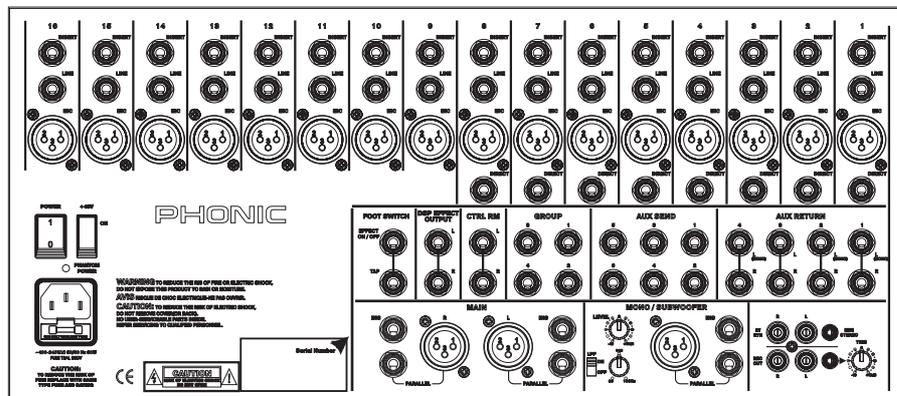


SONIC STATION 16

Console de mixage



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

SONIC STATION 16

Console de mixage

MODE D'EMPLOI

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
FONCTIONS	4
CONFIGURATION DE BASE	5
Pour commencer	5
Configuration d'une voie	5
CONVERSION EN MODE DE TABLE	6
INSTALLATION DU KIT DE MONTAGE EN RACK	7
FAIRE LES CONNEXIONS	8
Face arrière	8
Panneau de mixage principal	10
COMMANDES ET REGLAGES	10
Face arrière	10
Commandes de voie	10
Processeur d'effet numérique	11
Section Master	12
APPLICATION	14
TABLEAU DES EFFETS NUMERIQUES	15
CARACTERISTIQUES	16
DIMENSIONS	18
SCHEMA SYNOPTIQUE	19

INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi un des nombreux produits de qualité proposés par Phonic. Le console de mixage Sonic Station 16 – conçue 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. La Sonic Station 16 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
- 16 voies micro/ligne avec insertion et alimentation fantôme
- 4 vrais sous-groupes avec commutateurs de routage vers les canaux gauche et droit du mixage général
- Sorties directes pour enregistrement multipiste
- Egaliseur 3 bandes avec médiums glissants plus filtre coupe-bas sur chaque voie mono
- Filtre coupe-bas 18 dB/oct., à 75 Hz sur chaque voie
- 4 départs auxiliaires, Aux 1 & 2 avec commutateur pré/post
- Processeur multi-effet stéréo numérique 24 bits à 16 programmes avec commande de paramètre principal, commande manuelle de retard ("tap") et pédale commutateur
- 4 retours aux stéréo, 3 avec commande de niveau vers l'écoute de contrôle (monitor)
- Atténuateur sur 4 voies mono pour traiter les signaux difficiles
- Sorties pour cabine d'écoute et casque avec matrice de source à multiples entrées
- Sortie mono avec filtre passe-bas variable de 60 à 160 Hz pour caisson de graves
- Sortie enregistrement avec commande de niveau pour adaptation du niveau d'enregistrement
- Mini-jack stéréo pratique pour connexion d'entrée et de sortie de lecteur/enregistreur de MD, MP3
- Alimentation à découpage intégrée avec connecteur universel, CA 100-240V, 50/60 Hz
- Panneau de connexion rabattable pour économiser de l'espace en rack
- Kit de montage en rack fourni

CONFIGURATION DE BASE

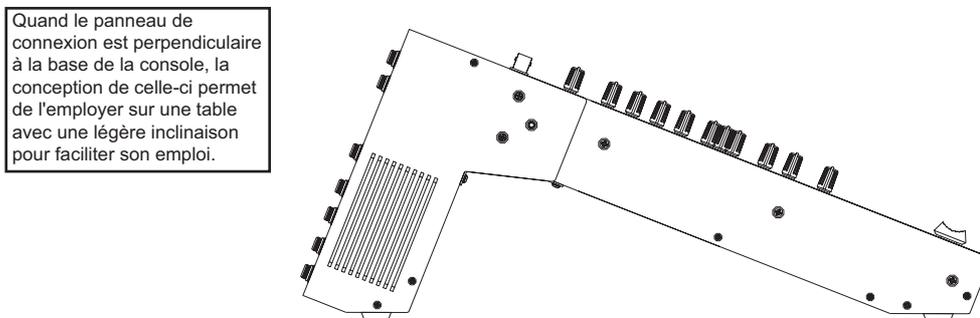
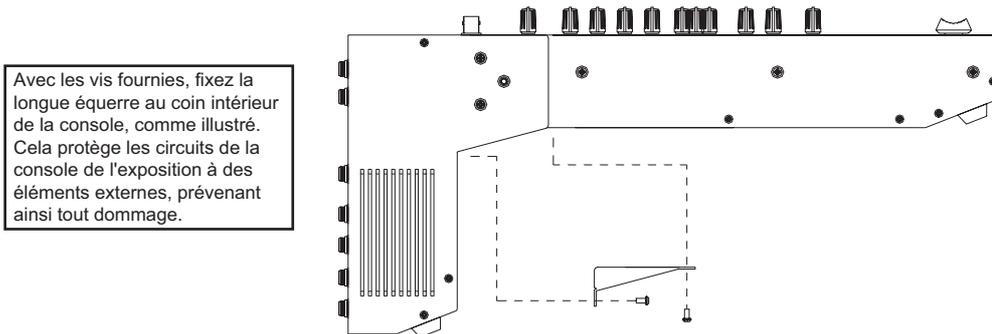
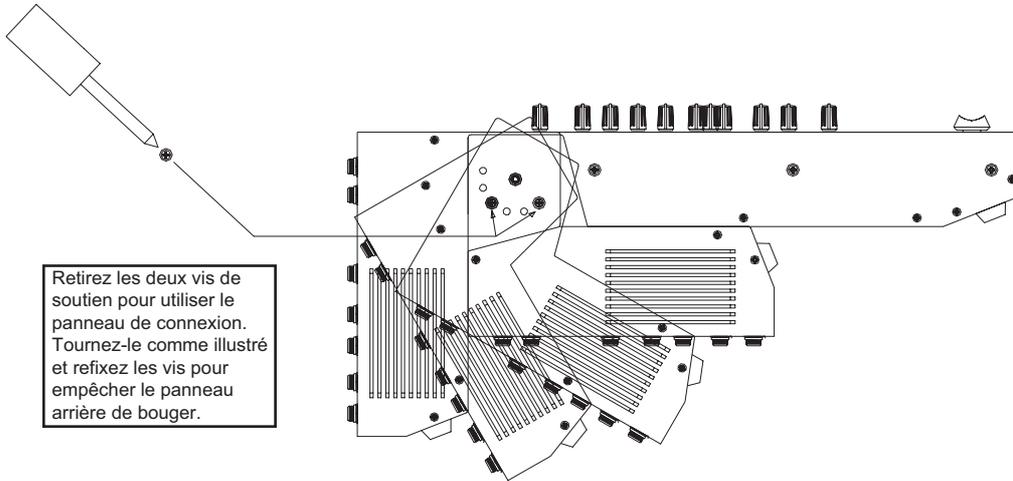
Pour commencer

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. Tous les niveaux peuvent être ramenés à des valeurs convenables une fois l'appareil mis sous tension.
3. Branchez tous les instruments et équipements nécessaires dans les diverses entrées de l'équipement selon vos besoins. Cela peut comprendre des appareils à signal de niveau ligne aussi bien que des microphones et/ou guitares, claviers, etc.
4. Branchez tout équipement nécessaire dans les diverses sorties de l'appareil. Cela peut comprendre des amplificateurs et des enceintes ou moniteurs actifs ("amplifiés"), des processeurs de signal et/ou des appareils d'enregistrement.
5. Branchez le câble d'alimentation secteur fourni dans la prise d'alimentation à l'arrière de l'appareil en vous assurant que la tension en vigueur dans votre pays correspond à celle requise par l'appareil.
6. Branchez le câble d'alimentation secteur fourni dans une prise d'alimentation secteur fournissant la tension convenable.
7. Mettez l'appareil sous tension.

Configuration d'une voie

1. Afin de garantir la sélection d'un niveau audio correct pour chaque voie d'entrée, toutes les voies doivent d'abord être coupées (désactivées) et tous les faders ramenés à 0. De plus toutes les commandes de correcteur ("égaliseur" ou EQ) doivent être placées au centre, et tous les départs AUX doivent être abaissés.
2. Choisissez la voie dont vous allez régler le niveau et assurez-vous qu'elle reçoit un signal similaire à celui qu'elle recevra 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.
3. Pressez le bouton Solo de la voie et libérez le bouton Pre/Post sous la commande de niveau solo en section master pour voir les propriétés de l'audio dans l'indicateur de niveau.
4. Réglez le gain de la voie sélectionnée pour que l'indicateur de niveau audio affiche une valeur aux alentours de 0 dB.
5. Cette voie est maintenant prête à l'emploi; vous pouvez arrêter le signal audio.
6. Pour activer la voie, libérez le bouton Solo et enfoncez le bouton On de la voie puis pressez les boutons de routage 1/2, 3/4 ou L/R, ce qui permet au signal d'être envoyé aux destinations correspondantes.
7. Vous pouvez maintenant répéter le même processus pour les autres voies si vous le désirez.

CONVERSION EN MODE DE TABLE

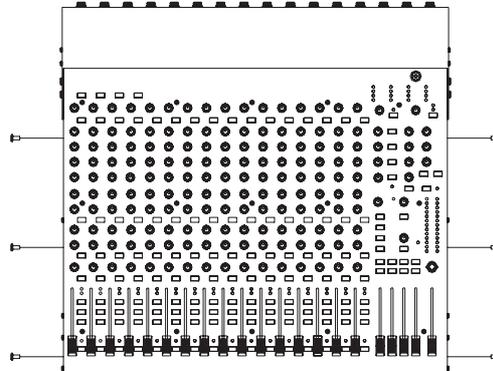


Reprenez ces instructions en sens inverse pour revenir au mode de montage en rack

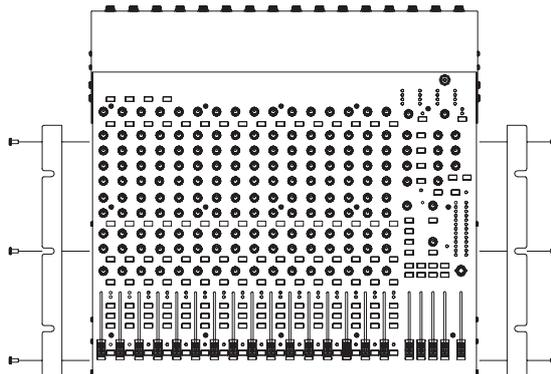
INSTALLATION DU KIT DE MONTAGE EN RACK

Pour installer le kit de montage en rack sur la Sonic Station 16, le panneau de connexion doit d'abord être placé parallèlement à la console. C'est la position optimale pour le montage en rack, car elle économise de l'espace.

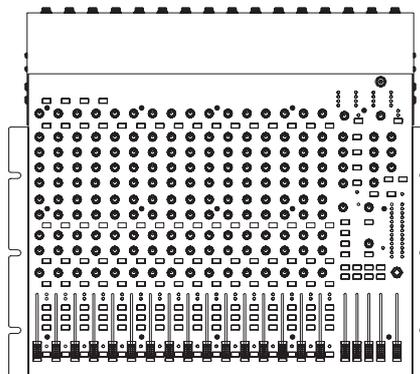
Retirez les 3 vis de fixation de chaque côté de la console de mixage.



Avec les 3 vis retirées et les orifices libérés, fixez les cornières pour rack de chaque côté de la console.



Fixez la console de mixage, maintenant "rackable", sur votre rack audio. Trois vis doivent être employées de chaque côté pour assurer une stabilité maximale.

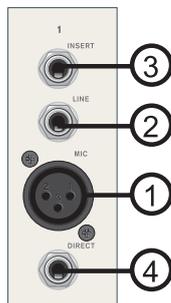


FAIRE LES CONNEXIONS

Entrées et sorties

1. Entrées microphone XLR (MIC)

Ces prises acceptent des entrées en XLR pour signaux symétriques. 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.



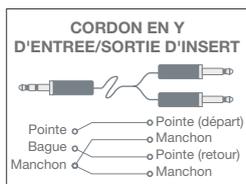
NB. Avec des microphones à condensateur, l'alimentation fantôme doit être activée. Dans ce cas, les microphones et instruments asymétriques ne doivent pas employer les entrées micro.

2. Entrées ligne (LINE)

Ces entrées symétriques acceptent des fiches jack 6,35 mm ordinaires, à 3 ou 2 contacts pour une grande variété d'instruments de musique comme des claviers, boîtes à rythmes, guitares électriques et autres instruments électriques.

3. Inserts de voie (INSERT)

Ces prises jack à 3 contacts sont principalement destinées à l'ajout d'appareils externes, comme des processeurs dynamiques ou des égaliseurs sur la voie d'entrée mono correspondante.



Cela nécessite un cordon en Y qui peut envoyer et recevoir les signaux vers et depuis un processeur externe. La pointe du jack à 3 contacts sert à envoyer le signal de l'entrée et sa bague au retour du signal dans la console (le manchon sert à la masse).

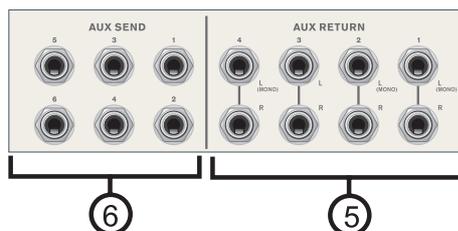
4. Sorties directes (DIRECT)

Ces prises servent à la sortie directe des signaux asymétriques reçus par les voies mono 1 à 8, pris après fader, après correcteur, après filtre coupe-bas, après commutateur de coupure (Mute). Elles sont principalement employées pour brancher un enregistreur multipiste.

5. Retours auxiliaires (AUX RETURN)

Ces entrées jack 6,35 mm à 3 contacts servent au retour vers la console de l'audio traité par un processeur de signal externe. En cas de besoin, elles peuvent servir d'entrées supplémentaires. Leur niveau se règle par les commandes AUX RTN de façade. Pour relier un appareil mono aux entrées AUX RETURN 1, 2 et 4, branchez un seul jack 6,35 mm à l'entrée gauche (mono), et le signal sera dupliqué sur l'entrée droite. Cela ne fonctionne pas pour l'entrée AUX RETURN 3.

NB. Si un appareil est branché aux retours correspondant à l'effet interne (AUX RETURN 3), le signal du processeur d'effet interne n'est plus envoyé aux généraux (MAIN L/R) et est remplacé par celui reçu aux entrées AUX RETURN 3.



6. Départs auxiliaires (AUX SEND)

Ces sorties symétriques sur jack 6,35 mm à 3 contacts donnent le signal de niveau ligne final venant des bus auxiliaires correspondants et conviennent au branchement de processeurs de signal externes ou de retours de scène. Brancher ces sorties à un amplificateur – éventuellement à un égaliseur – puis à un retour de scène permet aux artistes de s'entendre pendant qu'ils jouent. Les départs AUX 5 et AUX 6 prennent leur signal directement des commandes AUX 3 et 4 quand le bouton 5/6 SHIFT est enfoncé.

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. Sortie des groupes (GROUP)

Ces prises jack 6,35 mm symétriques à 3 contacts produisent le signal issu des faders des groupes 1, 2, 3 et 4 de la console. Ces sorties peuvent alimenter des enregistreurs multipistes aussi bien qu'un amplificateur et des enceintes pour compléter les enceintes principales.

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.

8. Sorties pour cabine d'écoute (CTRL RM)

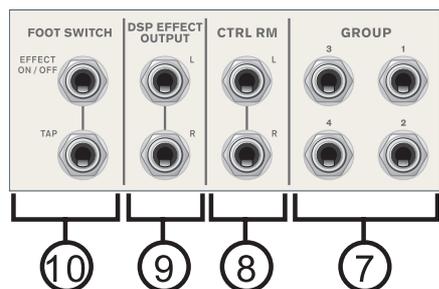
Ces deux sorties sur jack 6,35 mm fournissent le signal géré par la commande de niveau Phones/Control Room en façade de la console. Elles ont de nombreux usages puisqu'elles peuvent entre autres fournir le signal de la console à un moniteur actif pour l'écoute de contrôle du signal audio dans une cabine.

9. Sorties d'effet (DSP EFFECT OUTPUT)

Ces sorties produisent le signal d'effet traité par le processeur d'effet interne dont le niveau n'est pas déterminé par la commande AUX 3 RTN/EFX en façade de la console. Elles peuvent servir au départ vers des unités externes, en vue d'écoute ou de retour vers des voies de la Sonic Station 16, et être dirigées vers les sorties AUX 1, 2 et 4 (la commande AUX 3 doit bien sûr être baissée pour éviter de créer une boucle de réinjection ou "larsen"), ainsi que les sorties de groupes, permettant au signal traité d'être envoyé à de multiples destinations pour diverses applications.

10. Prises pour pédale (FOOT SWITCH)

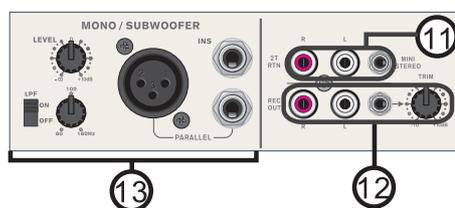
Ces prises servent au branchement d'une pédale commutateur (fugitive, c'est-à-dire sans verrouillage), servant à changer à distance les propriétés du processeur d'effet numérique interne. Celle du dessus



active/désactive l'effet numérique tandis que celle du dessous permet de déterminer au pied l'intervalle de retard.

11. Retour 2 pistes (2T RTN)

Les premières de ces entrées acceptent des câbles cinch (RCA) d'appareils comme des lecteurs de CD ou cassette. Une prise mini-jack stéréo est aussi présente pour recevoir le signal d'appareils audio comme des lecteurs de MiniDisc (MD), CD et MP3 (comme l'iPod Apple) ou d'un ordinateur portable.



12. Sorties d'enregistrement (REC OUT) avec commande TRIM

Ces sorties acceptent les câbles cinch (RCA) pouvant être reliés à divers équipements d'enregistrement stéréo. 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.

13. Sortie et commandes mono/caisson de graves (SUBWOOFER)

Ces sorties en XLR et jack 6,35 mm à 3 contacts fournissent un signal mono regroupant les signaux généraux gauche/droit (MAIN L-R), comme réglé par la commande de niveau associée. C'est l'idéal pour une sonorisation mono ou pour ajouter un caisson de graves à vos enceintes afin de donner du punch aux sons de basse fréquence. Il existe aussi un point d'insertion (INS) pour modifier le signal mono avec des unités externes comme un compresseur avant son arrivée aux sorties.

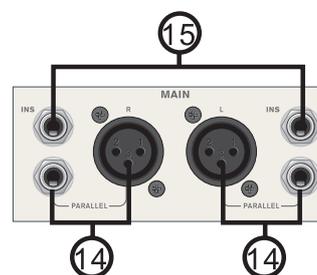
Les commandes du filtre passe-bas (LPF) servent à couper les hautes fréquences indésirables en sortie mono avec une pente de filtrage de 12 dB par octave. Le commutateur active/désactive le filtre et la commande rotative qui l'accompagne règle la fréquence de coupure entre 60 et 160 Hz.

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

14. Sorties générales (MAIN)

Ces sorties produisent le signal stéréo final de niveau ligne envoyé par le bus de mixage général. L'emploi essentiel de ces deux prises 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.). Les deux prises jack 6,35 mm à 3 contacts peuvent envoyer le signal des sorties générales à des appareils externes pouvant fonctionner en parallèle avec la console. Cela peut être des amplificateurs de puissance supplémentaires, d'autres consoles de mixage, des systèmes de sonorisation aussi bien qu'une grande variété de processeurs de signal.

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.

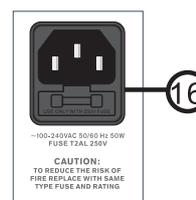


15. Inserts généraux (INS)

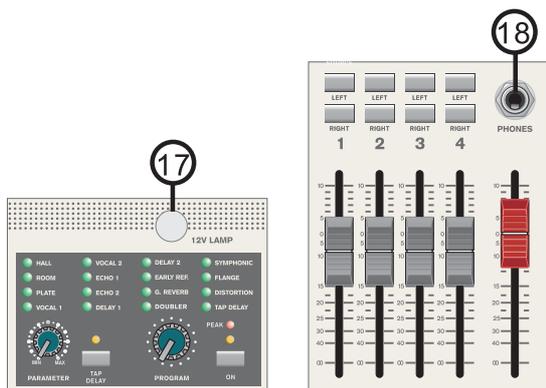
Situées au dessus de chacune des sorties générales en jack, ces prises jack 6,35 mm à 3 contacts sont principalement destinées à l'ajout d'appareils externes, comme des processeurs dynamiques ou des égaliseurs pour les signaux des généraux gauche et droit. Cela nécessite un cordon en Y qui peut envoyer et recevoir les signaux vers et depuis un processeur externe.

16. Connecteur d'alimentation et porte fusible

Cette embase sert au branchement d'un câble servant à l'alimentation de la console. Veuillez n'utiliser que le câble fourni avec celle-ci. Le porte fusible, situé au dessous de l'embase d'alimentation, sert bien sûr à loger le fusible de la Sonic Station 16. En cas de rupture de celui-ci, ouvrez le cache du porte-fusible et remplacez le fusible par un modèle identique (indiqué sous le connecteur d'alimentation).



Panneau de mixage principal



17. Prise pour lampe 12V

Cette prise BNC vous permet de brancher une lampe 12V sur col de cygne, autorisant une meilleure visibilité dans les zones mal éclairées.

18. Prise casque (PHONES)

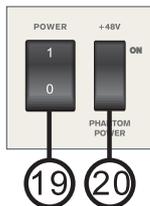
Cette prise de sortie stéréo est destinée au branchement d'un casque pour le contrôle du mixage. Le niveau audio de cette sortie est géré par la commande Phones en section master de la façade.

COMMANDES ET RÉGLAGES

Face arrière

19. Interrupteur d'alimentation Power

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



20. 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. L'alimentation fantôme doit être employée avec des microphones à liaison symétrique. Quand elle est activée, ne branchez pas de microphone ni d'instrument asymétrique aux entrées micro. L'alimentation fantôme n'endommagera pas la plupart des microphones dynamiques toutefois, en cas de doute, consultez le mode d'emploi du microphone.

Commandes de voie

21. Bouton PAD

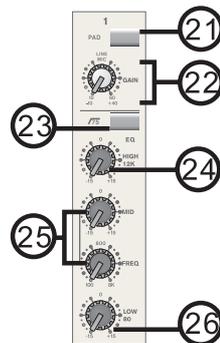
Ce bouton, situé sur les voies 1 à 4, atténue de 20 dB le signal arrivant aux entrées micro ou ligne. Cela donne une plus grande dynamique à l'entrée, ce qui permet d'employer des signaux de plus haut niveau sans risque d'écrêtage.

22. Commande de GAIN

Cette commande gère la sensibilité de l'entrée ligne/microphone. Le gain doit être réglé à un niveau qui permette l'exploitation maximale de l'audio, tout en conservant la qualité d'entrée. Cela se fait par un réglage ne faisant s'allumer qu'occasionnellement la diode de crête (Peak), voire un réglage un peu inférieur.

23. Filtre coupe-bas (75 Hz)

Ce bouton 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.



24. Commande HIGH (Hautes fréquences)

Cette commande sert à une atténuation ou coupure en plateau de ± 15 dB des hautes fréquences (12 kHz). 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.

25. Commande MID (Fréquences moyennes ou médiums)

Cette commande sert à amplifier et atténuer en cloche de ± 15 dB le niveau des fréquences moyennes. La console dispose aussi d'une commande de balayage vous permettant de choisir la fréquence centrale de la cloche entre 100 Hz et 8 kHz. 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.

26. Commande LOW (Basses fréquences)

Cette commande sert à amplifier ou couper les basses fréquences (80 Hz) de ± 15 dB en plateau. 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.

27. Commandes AUX

Ces quatre commandes règlent le niveau du signal envoyé aux bus de mixage auxiliaires 1 à 4, dont le produit est envoyé aux retours de scène, permettant aux artistes de s'entendre jouer ou d'alimenter un processeur d'effet externe. AUX 1 et 2 disposent d'un bouton Pre/Post permettant de prendre le signal envoyé au bus AUX au choix avant (Pre) ou après (post) le fader. AUX 3, au contraire, agit comme un départ d'effet vers le processeur d'effet interne (EFX) ou simplement comme un départ auxiliaire. Les commandes AUX 3 (EFX) et AUX 4 sont toutes deux post-fader et sont directement envoyées aux sorties correspondantes.

28. Bouton 5/6 SHIFT

Ce bouton change le routage des commandes AUX 3 et 4, permettant l'envoi direct de ces départs respectivement aux sorties AUX 5 et 6.

29. Commande PAN

Elle règle le niveau reçu de cette voie par les généraux gauche et droit (panoramique).

30. Bouton et témoin ON

Active la voie, permettant à l'utilisateur de diriger les voies d'entrée vers les bus MAIN L/R (général G/D), GROUPES 1/2, GROUPES 3/4, AUX et EFX (au choix de l'utilisateur bien sûr). La diode témoin correspondante s'allume en cas d'activation.

31. Diode témoin SIG

S'allume quand le niveau d'entrée atteint -20 dBu, c'est-à-dire quand un signal est reçu sur la voie.

32. Boutons 1-2, 3-4 et L-R

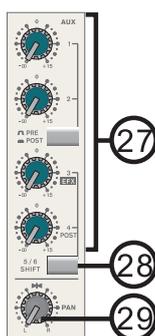
Ces boutons pratiques vous permettent de décider du trajet audio de la voie correspondante. Pousser le bouton "1/2" ou "3/4" envoie respectivement le signal au mixage de groupe 1/2 ou 3/4 et pousser le bouton "L-R" l'envoie au mixage général Main L/R.

33. 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'occasionnellement. Cela assurera une plus grande dynamique de l'audio. Cette diode témoin se double d'un témoin de solo, quand le bouton SOLO est enclenché.

34. Bouton SOLO

Presser le bouton Solo permet d'envoyer le signal (pris avant ou après fader selon la position du bouton Pre/Post, situé sous la commande de niveau solo) des voies correspondantes à la commande Phones/Control Room, pour l'entendre au casque ou dans les moniteurs



du studio. Cela permet aussi une isolation plus aisée du signal d'une voie, facilitant le réglage du gain d'entrée et du suivi du son par les ingénieurs du son. Le témoin Peak situé au dessus du bouton Solo se double d'un témoin de crête (Peak) quand le signal atteint des crêtes de niveau.

35. Commande de niveau de voie (Fader)

Ce fader de 60 mm agit sur le niveau du signal envoyé par la voie correspondante au bus de mixage choisi.

Processeur d'effet numérique

36. Affichage d'effet numérique

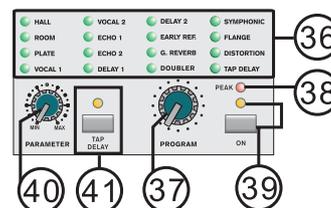
Affiche les noms des différents effets pouvant être ajoutés à l'audio. La diode à côté du nom d'effet choisi s'allume et l'effet s'applique tout de suite. Pour une liste des effets disponibles, veuillez consulter le tableau des effets numériques.

37. 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 mixage. Pour voir la liste des programmes disponibles, veuillez consulter le tableau des effets numériques.

38. Diode témoin PEAK

S'allume quand le processeur d'effet numérique atteint des crêtes élevées et présente un risque élevé de saturation. Il vaut mieux régler les commandes de départ AUX 3 (EFX) (sur toutes les voies d'entrée et en section Master) de façon à ne pas du tout allumer cette diode. Cela assure une plus grande plage dynamique à l'audio.



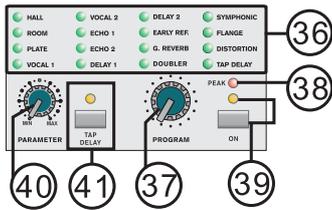
39. Bouton et indicateur d'activation d'effet (ON)

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

40. 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.

NB. Le processeur d'effet numérique a une fonction "mémoire" qui, si vous réglez le paramètre d'un programme puis changez le paramètre d'un autre programme et revenez à celui d'origine, conserve votre réglage de paramètre jusqu'à ce que la commande Parameter soit à nouveau tournée, auquel cas la valeur du paramètre changera pour celle voulue par la commande.



41. 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.

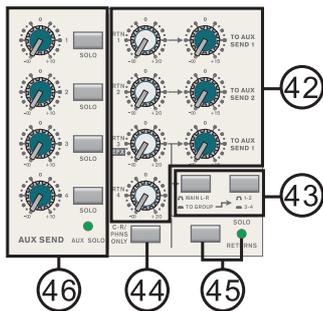
Section Master

42. Commandes de retour auxiliaire AUX RTN 1 à 4

Ces commandes règlent le niveau du signal audio reçu aux entrées stéréo de retour auxiliaire. Les commandes "To AUX Send 1", "To AUX Send 2" etc règlent le niveau du signal pris avant fader dans les commandes de retour AUX à destination des bus de mixage AUX correspondants pour des départs d'effet vers écoute. La commande AUX 3 règle généralement le niveau de signal audio reçu aux entrées stéréo AUX RETURN 3 toutefois, si rien n'est branché aux entrées AUX RETURN 3, elle agit comme commande de niveau de sortie pour le processeur d'effet numérique interne.

43. Boutons Main L/R - Group

Le premier de ces boutons change la destination du signal envoyé depuis les bus de mixage des retours AUX 3, le choix se faisant entre général G/D (Main L/R) et groupe. Le second bouton agit quand l'utilisateur sélectionne l'envoi "To group", permettant alors d'envoyer le signal aux groupes 1-2 ou 3-4.



44. Bouton C-R/PHNS ONLY

Ce bouton "Control Room/Phones only" (cabine d'écoute/casque seulement), situé sous la commande de retour AUX 4, vous permet d'envoyer le signal post-fader de retour AUX 4 au bus de mixage Control Room/Phones (cabine d'écoute/casque).

45. Bouton et témoin solo de retour (SOLO RETURNS)

Enclencher ce bouton vous permet d'envoyer le signal de tous les retours AUX au bus de mixage solo (qui est

envoyé en interne au bus de mixage Control Room/Phones (cabine d'écoute/casque). Quand le solo est activé, la diode correspondante est allumée.

46. Commandes master de départ AUX (AUX SEND) 1 à 4 et témoin Solo

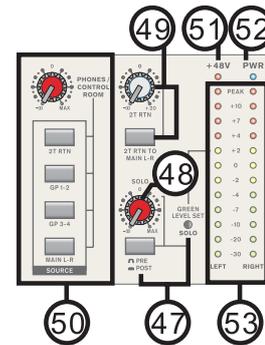
Ces commandes règlent le niveau final des signaux AUX 1, 2, 3 et 4 (envoyés par les commandes de niveau AUX 1 à 4 des voies) dont la somme est envoyé aux sorties AUX Send correspondantes. Les boutons SOLO correspondants vous permettent d'envoyer les signaux de départ AUX au bus de mixage Control Room/Phones (cabine d'écoute/ casque). Quand un bouton AUX solo est activé, la diode témoin s'allume.

47. Bouton PRE/POST et témoin Solo

Ce bouton fait alterner la source des signaux pour cabine d'écoute/casque entre signal avant fader (Pre) et signal après fader (Post). Si le témoin Solo à côté du bouton Pre/Post est allumé, c'est qu'un ou plusieurs boutons Solo ont été enclenchés, donc l'indicateur de niveau général affiche les propriétés du son de solo, ce qui est pratique pour régler le niveau des voies. Si l'indicateur Solo s'allume en vert, c'est que le signal Solo est pris avant fader. Si l'indicateur Solo s'allume en rouge, le signal Solo est pris après fader.

48. Commande SOLO

Quand un ou plusieurs boutons Solo sont activés sur n'importe quelle voie ou en section master, cette commande règle le niveau des signaux avant envoi du signal amplifié au bus de mixage Control Room/Phones (cabine d'écoute/casque). Cela permet de basculer l'écoute entre les généraux MAIN L-R (ou d'autres signaux sélectionnés) et les signaux mis en solo sans avoir à se soucier des différences de niveau de signal.



49. Commandes de retour 2 pistes (2T RTN)

Tourner la commande de niveau de retour 2 pistes règle le niveau du signal reçu aux entrées 2T Return. Pousser le bouton "2T RTN To Main L-R" qui l'accompagne permet d'envoyer le signal de retour 2 pistes au bus de mixage général Main L/R. Quand cela est fait, le signal de mixage général Main L/R n'est plus envoyé en sortie d'enregistrement (REC OUT) pour éviter de produire une boucle de réinjection ("larsen") si des signaux enregistrés sont renvoyés en retour 2 pistes.

50. Commande et boutons Phones/Control Room

Cette commande règle le niveau audio au casque ainsi que celui du signal envoyé en sortie Control Room (cabine d'écoute) et destiné au contrôle de l'audio. Le signal est ensuite envoyé aux sorties pour cabine d'écoute à l'arrière de la Sonic Station 16 ainsi qu'à la prise casque en façade.

Les quatre boutons, situés sous la commande Phones/Control Room, permettent de sélectionner les diverses sources d'écoute possibles pour la cabine et le casque. En pressant simplement l'un d'entre eux, vous pouvez entendre individuellement ou ensemble les signaux du retour 2 pistes, des groupes 1-2, des groupes 3-4 et des généraux gauche/droit. Il existe aussi un bouton "Control Room/Phones only" (cabine d'écoute/casque seulement), situé sous la commande de retour AUX 4, qui vous permet d'envoyer le signal de retour AUX 4 au bus de mixage Phones/Control Room (cabine d'écoute/casque)

Priorité	Signal
Haute	Venant du Solo
Basse	Source(s) sélectionnée(s): Main L-R / GP 1-2 / GP 3-4 / 2T RTN / Aux RTN 4

51. Témoin +48V

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

52. Témoin d'alimentation

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

53. Indicateur de niveau

Ce double indicateur de niveau à 12 segments témoigne précisément du moment où les niveaux audio atteignent certaines valeurs. L'allumage de l'indicateur 0 dB équivaut environ à un niveau de sortie de +4 dBu (symétrique) et la diode témoin PEAK s'allume environ 1,5 dB avant écrêtage dynamique du signal. Il est conseillé de régler les différentes commandes de niveau afin que l'audio demeure aux alentours de 0 dB et puisse être exploité au maximum tout en conservant une clarté fantastique.

Si un bouton Solo quelconque est activé sur les voies 1 à 16 ou en section master, l'indicateur de niveau affiche les propriétés du signal mis en solo. Toutefois, si aucun bouton Solo n'est activé, ce sont les propriétés du signal des sources sélectionnées pour Phones/Control Room (Main L-R, GP 1-2, GP 3-4, 2T RTN ou retour AUX 4) qui seront affichées par l'indicateur de niveau. Dans ce cas, l'indicateur de niveau affiche la somme des signaux sélectionnés.

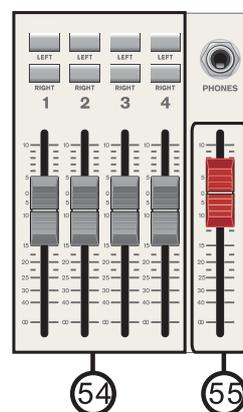
54. Commandes des groupes 1 à 4

Ces quatre faders règlent le niveau final d'envoi audio des groupes 1 à 4 aux sorties Group correspondantes à l'arrière de la Sonic Station 16 pour alimenter des unités externes comme des processeurs d'effet et, assez souvent, des enregistreurs multipistes. Ces faders peuvent recevoir un signal des diverses voies d'entrée, ainsi que du retour AUX 3, selon vos sélections. Poussés à fond en haut, ces faders ajoutent 10 dB de gain au signal, et coupent totalement ce dernier en position basse.

Les commandes des groupes comprennent aussi des boutons Left et Right qui permettent respectivement d'envoyer le signal de groupe au canal général gauche et au canal général droit. Cela peut être pratique quand vous désirez combiner les signaux d'entrées différentes et contrôler simultanément leur niveau d'entrée, puis les envoyer au mixage audio général. Un bon exemple de cela est quand plusieurs entrées servent à la batterie; vous pouvez combiner ces entrées pour les contrôler plus facilement à l'aide d'un seul fader.

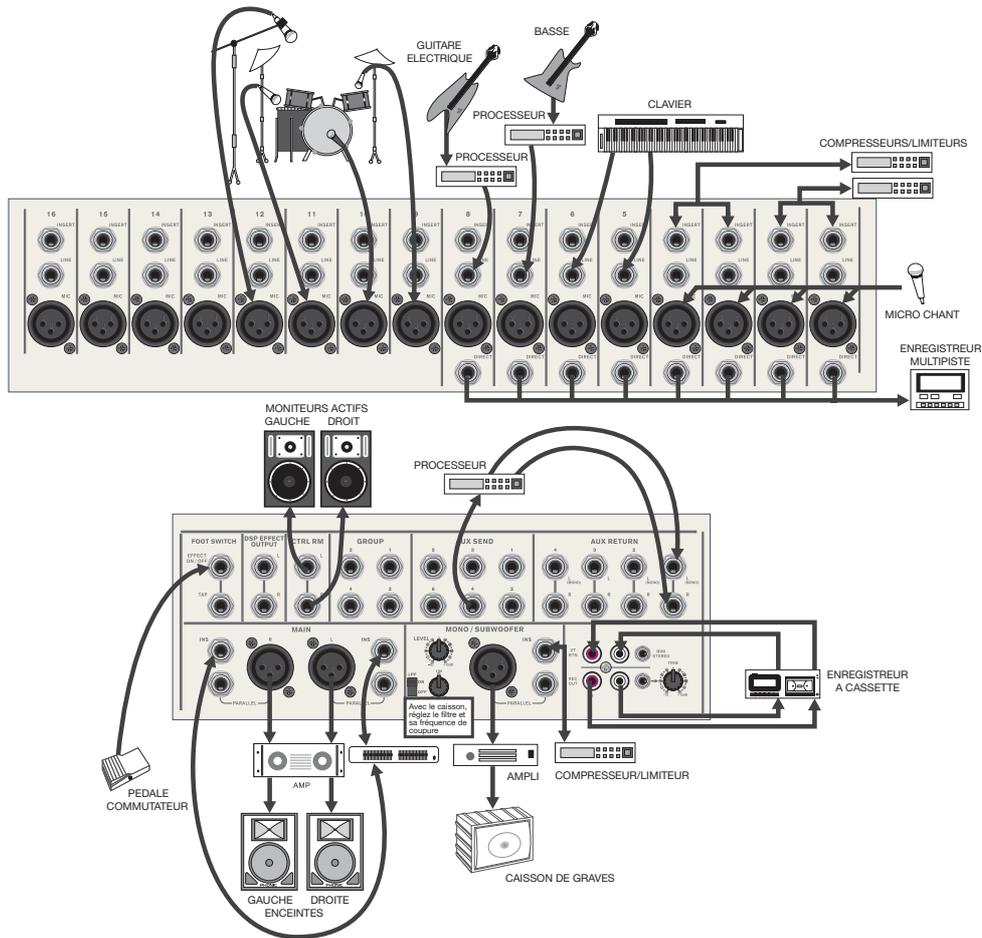
55. Fader général (Main L/R)

Ce fader règle le niveau final d'envoi des canaux audio généraux gauche et droit aux sorties Main L et R. Poussé à fond en haut, ce fader ajoute 10 dB de gain au signal, et coupe totalement celui-ci en position basse.



APPLICATION

Configuration "live"



Enregistrement 8 pistes

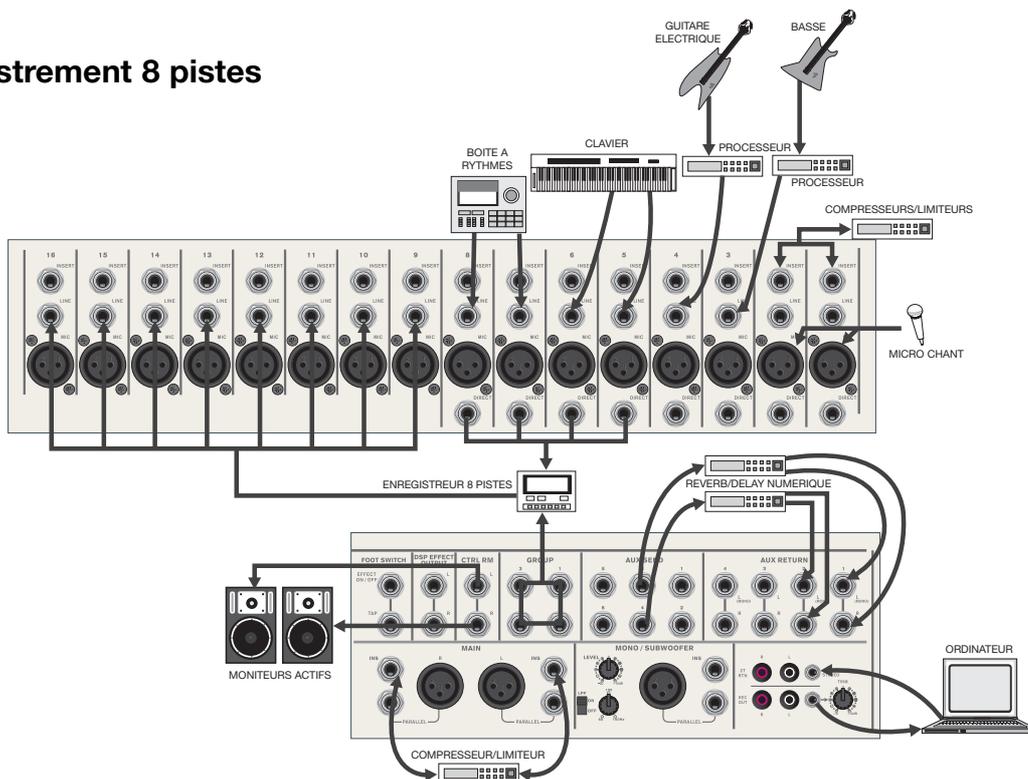


TABLEAU DES EFFETS NUMERIQUES

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
REVERB VOCAL 1	Idéal pour une reverb de voix	Durée de Reverb	0,3 – 10,0 sec
REVERB 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	Hauteur (réglage fin)	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 (600bpm) – 2690 ms (22,3bpm)

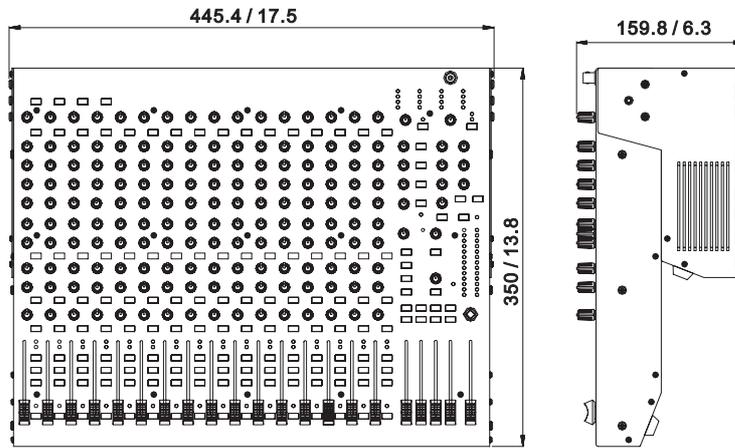
CARACTERISTIQUES

Entrées	
Voies symétriques micro / ligne	16
Retours auxiliaires	4 stéréo
Entrée 2 pistes	Mini-jack stéréo et cinch (RCA) stéréo
Sorties	
Générales G/D stéréo	2 jacks 6,35 mm 3 contacts, symétriques, 2 XLR
Sortie générale avec insertions	Oui
Générale mono	jack 6,35 mm 3 contacts, symétrique, XLR
Sortie générale avec insertion	Oui
Sortie enregistrement avec commande Trim	Mini-jack stéréo et cinch (RCA) stéréo
Cabine d'écoute G/D	2 jacks 6,35 mm 2 contacts
Casque	1
Voies	
Départs auxiliaires	6 avec 4 commandes de volume
Commande Panoramique/Balance	Oui
Commande de volume	Fader de 60 mm
Section Master	
Masters de départs auxiliaires	4
Solos de master de départ auxiliaire	4
Retours auxiliaires stéréo	4
Assignation de retour auxiliaire au groupe	1
Retours d'effet en écoute (Monitor)	3
Mode solo PRE/POST global	Oui
Commandes individ. de niveau cabine/casque et solo	Oui
Faders	4 groupes, général G/D
Indicateur de niveau	
Nombre de canaux	2
Segments	12
Alimentation fantôme	CC +48 V
Commutateur	Master
Processeur d'effet	16 programmes avec commande de paramètre principal, commande de tempo et pédale
Réponse en fréquence (entrée mic vers tte sortie)	
20Hz ~ 60 kHz	+0/-1 dB
20 Hz ~ 100 kHz	+0/-3 dB
Diaphonie (1 kHz à 0 dBu, bande passante de 20 Hz à 20 kHz, entrée 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, 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

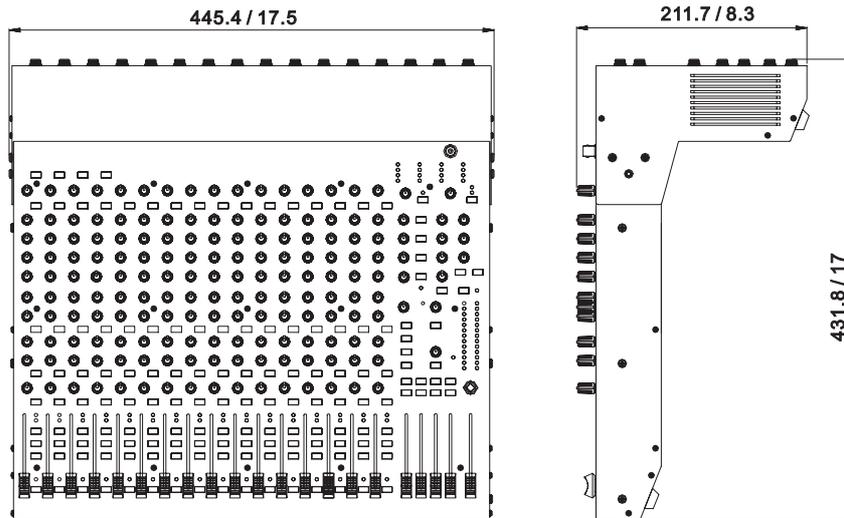
E.I.N Bruit équivalent en entrée réampli microphone (terminaison 150 ohms, gain max.)	<-129,5 dBm
DHT (toute sortie, 1 kHz à +14 dBu, 20 Hz à 20 kHz, entrées de voie)	<0,005%
CMRR (1 kHz à -60dBu, Gain au maximum)	80 dB
Niveau maximal	
Entrée préampli micro	+10 dBu
Toutes les autres entrées	+22 dBu
Sortie 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	variable de 100 Hz à 8 kHz
Aigus	12 kHz
Filtre coupe-bas	75 Hz (-18 dB/oct)
Alimentation électrique intégrée	CA 100-240 V, 50/60 Hz
Poids net	9,5 kg (20.9 lbs)
Dimensions (L x H x P)	445,4 x 211,7 x 431,8 mm (17.5"x8.3"x17")

DIMENSIONS

Mode de montage en rack

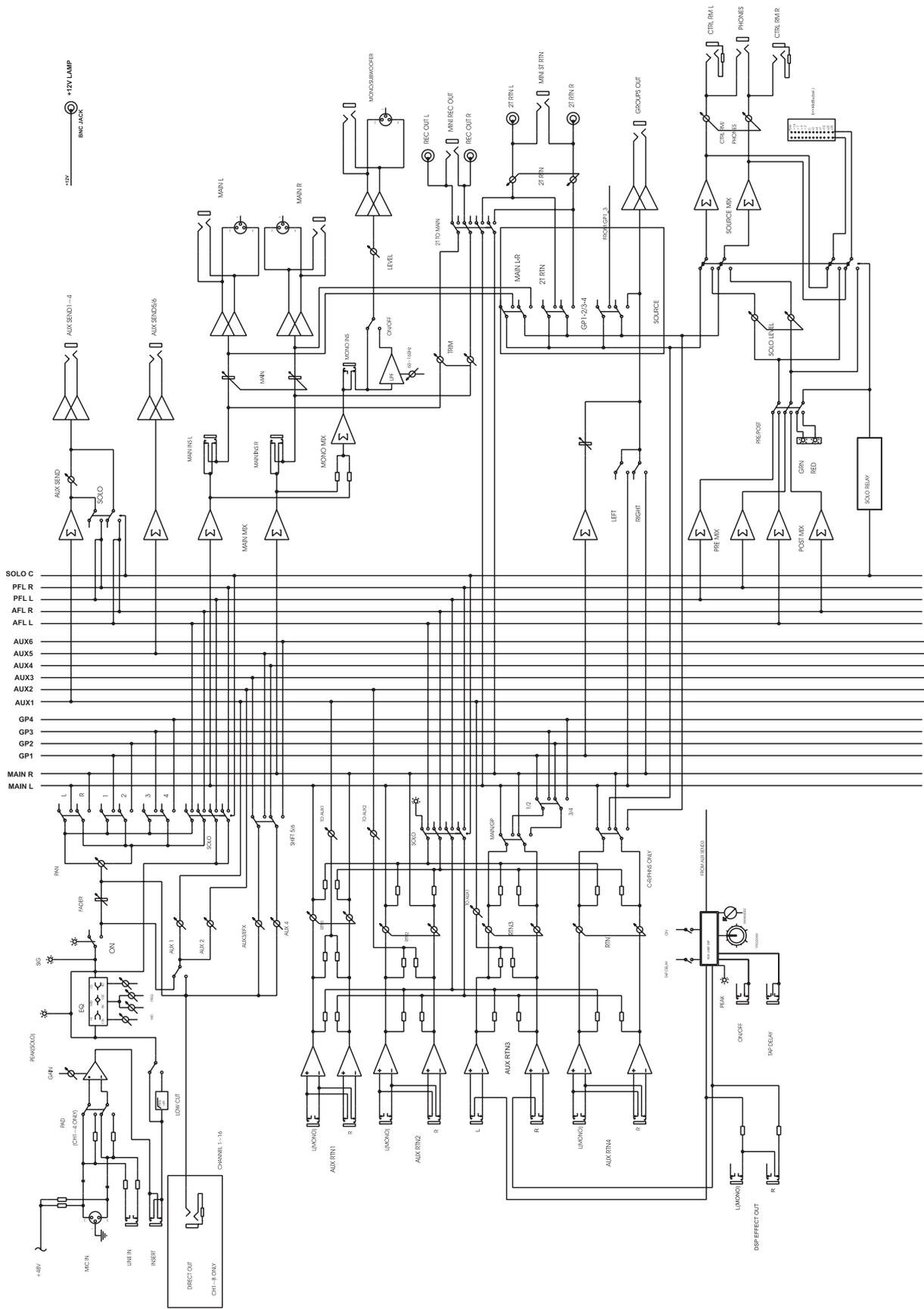


Mode de table



Les cotes sont données en mm/pouces

SCHEMA SYNOPTIQUE



PHONIC
www.phonic.com

