

## PATCH DE CONNEXION AUDIO STEREO



### INTRODUCTION

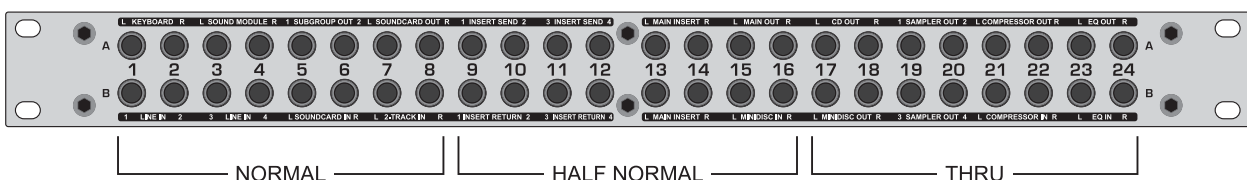
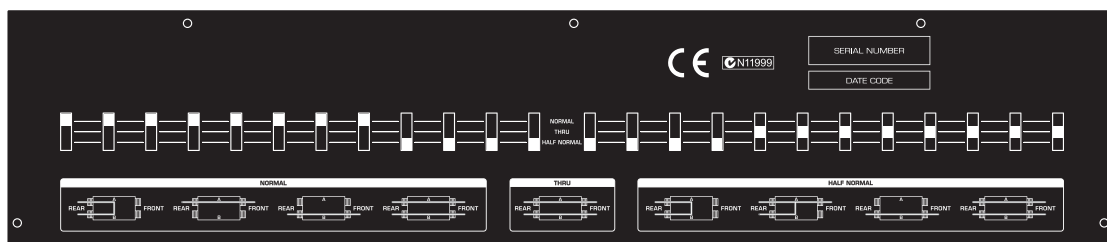
Patch de connexion 48 points symétrique, universel et triple mode; l'outil dont vous avez besoin!

Il offre la fiabilité et la flexibilité nécessaires à la gestion claire et logique de l'ensemble du câblage de votre studio ou de votre système de sonorisation.

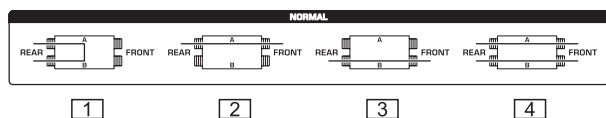
- ✓ Baie de connexions 48 points entièrement symétrique logée dans un châssis rackable d'une unité de hauteur
- ✓ Trois modes sélectionnables par canal grâce à des sélecteurs disposés sur le panneau supérieur du patch :
  - > Mode « NORMAL » : relie les deux connecteurs arrière d'un canal et rompt cette liaison dès qu'un jack occupe l'une des deux embases avant.
  - > Mode « SEMI-NORMALISÉ » : relie les deux connecteurs arrière d'un canal et rompt cette liaison dès qu'un jack occupe l'embase inférieure avant.
  - > Mode « THRU » : permet de relier chaque connecteur arrière à l'embase avant correspondante.
- ✓ Connecteurs jack entièrement symétriques de grande qualité
- ✓ Construction super robuste avec châssis en acier garantissant des années de fiabilité

### CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

|            |                          |
|------------|--------------------------|
| Dimensions | Largeur : 482,6 mm - 19" |
|            | Hauteur : 1 unité        |
|            | Profondeur : 97 mm       |
| Poids      | 1,8 kg                   |



## Mode Normal



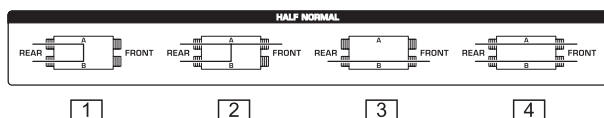
En mode Normal, les connecteurs arrière A et B d'un même canal sont reliés ensemble (position (1))

La liaison entre les deux connecteurs arrière est interrompue dès qu'un câble est raccordé à l'embase supérieure ou inférieure de la face avant positions (2) et (3).

Dans notre exemple (grande illustration au recto), les connecteurs supérieurs des canaux 1 à 4 du patch correspondent aux sorties d'un synthé et d'un expandeur MIDI. En configuration standard, ils alimentent directement les canaux 1 à 4 de la console.

Les canaux 5 et 6 du patch sont utilisés pour raccorder les sorties des sous-groupes de la console avec les entrées de la carte son d'un ordinateur dont le séquenceur logiciel se charge de l'enregistrement des signaux sur le disque dur. Les sorties de la carte son sont raccordées au retour machine de la console (entrée 2-Track) via les canaux 7 et 8 du patch. Dans ce mode, étant donné que les embases du panneau arrière du patch sont reliées entre elles (position), vous pouvez enregistrer les signaux des sous-groupes directement dans l'ordinateur et les écouter via l'entrée 2-Track de la console (monitoring) sans qu'il soit nécessaire d'utiliser un seul câble ! Ainsi, vous pouvez organiser librement votre studio et, à tout moment, modifier sa configuration facilement en routant les signaux différemment grâce aux connecteurs de la face avant du patch (position (2)) ou en ajoutant d'autres signaux grâce aux câbles de patch (position (3)). Vous pouvez par exemple assigner le signal du synthé aux canaux 3 et 4 en reliant simplement les points 1A et 3B ainsi que 2A et 4B. Avant d'organiser le câblage de votre studio, nous vous conseillons donc de vous poser les questions suivantes: quelles sont les liaisons le plus souvent utilisées et quelle doit être la place de chacune d'elles dans le patch. De cette façon, vous aurez une vue d'ensemble claire et précise de l'architecture actuelle de votre studio tout en bénéficiant d'une grande flexibilité.

## Mode Semi-Normalisé



En mode Semi-Normalisé, les deux connecteurs arrière sont pontés (position (1)). Contrairement au mode Normal, lorsqu'un jack est logé dans l'embase supérieure de la face avant, la liaison entre les deux connecteurs du panneau arrière n'est pas interrompue

(position (2)). Ce n'est que lorsque l'embase inférieure de la face avant est occupée que la liaison entre les connecteurs arrière est interrompue (position (3)). Les deux embases supérieures sont alors reliées ensemble, tout comme les deux embases inférieures (position (4)). Appelé « Input Break », ce mode est généralement utilisé pour les inserts.

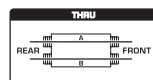
L'insert d'un canal de console ainsi relié au patch permet de traiter parallèlement le signal du canal sans que le flux de signal dans le canal soit interrompu.

Dans l'exemple ci-dessus, les inserts des canaux 1 à 4 de la console ainsi que les inserts du Main Mix (bus général de la console) correspondent aux canaux 9 à 14 du patch. Si vous raccordez un câble à l'embase supérieure, le signal est conduit vers l'extérieur sans que le pont entre les connecteurs supérieur et inférieur soit interrompu, autrement dit, le signal est envoyé à l'enregistreur tout en retournant dans la console (position (2)).

Vous avez alors transformé les inserts de votre console en sorties directes (Direct Outs) afin que le signal reste audible pendant l'enregistrement. De leur côté, les retours d'insert (Insert Returns) peuvent être utilisés comme entrées ligne en branchant un connecteur dans l'embase inférieure du patch (position (3)).

Les sorties générales Main de la console sont reliées directement à l'enregistreur Master (ici un Minidisc). Parallèlement, on peut aussi utiliser le signal de ces sorties pour alimenter un autre enregistreur. Les entrées du lecteur Minidisc sont alors libérées pour d'autres sources que l'on peut raccorder aux modules 15 et 16 du patch.

## Mode THRU



Le mode THRU sert au câblage de générateurs sonores ou de lecteurs (une platine CD par exemple) ne possédant pas d'entrées. Pour ne pas perdre de place, on peut relier leurs sorties gauche et droite à un unique canal du patch (sortie gauche en haut et sortie droite en bas) ou même câbler deux appareils l'un au dessus de l'autre. Dans cette configuration, les processeurs d'effets, compresseurs et égaliseurs peuvent être disposés de telle sorte que les entrées et sorties soient les unes au-dessus des autres.

Les sorties des lecteurs (CD et Minidisc) sont raccordées aux canaux 17 à 20, tout comme les sorties d'un sampler. Les canaux 21 à 24 regroupent les connexions des processeurs de traitement de la dynamique et de fréquences que l'on câble habituellement en insert de la console.