

Index

- Aux : Les branchements auxiliaires consistent à rajouter un élément à la console, comme un effet, un retour...
- DBmètre : Appareil qui mesure la puissance du son en décibel (dB).
- Compresseur : Le compresseur réduit la différence entre le son le plus faible et le plus fort. Cette différence est appelée dynamique.
- Effet : modification du signal afin d'ajouter un écho, une reverb...
- Egaliseur : Permet d'accentuer ou atténuer une fréquence afin de maîtriser la couleur sonore d'un instrument ou d'une voix.
- Fader : Bouton rectiligne de volume de la voie.
- Fréquence : Nombre de vibration par seconde, elle s'exprime en Hertz. Elle définit la hauteur d'un son.
- Gain : Puissance de l'entrée du signal.
- Gate : Effet de traitement sonore utilisé pour couper les bruits parasites du signal.
- High : aigu de 1600 à 20 000 hz (au-dessus de 20 000 hz ce sont des ultrasons inaudibles).
- Larsen : Dysfonctionnement sonore provoquant un bourdonnement ou sifflement.
- Low : basse fréquence de 20 à 400 Hz (en dessous de 20 hz ce sont des infrasons inaudibles).
- Master : volume general.
- Mid : Fréquences medium de 400 à 1600 Hz.
- Mix : Mélange de plusieurs voies.
- Panoramique : Positionnement des sources sonores dans l'espace stéréophonique (gauche/droite).
- Phantom : nécessite une alimentation supplémentaire.
- PFL : « pré fader listening » permet d'écouter une ou plusieurs voies sur un élément externe (casque audio), le fader n'influe plus sur le volume.
- Rack : regroupe ampli, console, multi effet, platine...
- Retour son : Enceinte destinée à un musicien sur scène. Peut aussi être appelé « wedge ».
- Signal : Tension électrique dont les fréquences sont situées entre 20 et 20 000 Hz.
- Voie : correspond à une tranche de la console comprenant : gain, égaliseur, panoramique, fader.
- Vu mètre : voyant lumineux affichant le niveau du signal audio. Si le niveau est trop élevé, il devient rouge et il « clip » ou « peak ».