



Benutzerhandbuch X32 DIGITAL MIXER

**32-Kanal, 16-Bus, 40-Bit Digital-Mischpult mit
programmierbaren MIDAS-Vorverstärkern,
motorisierten Fadern,
32-Kanal-Audio-Interface und iPad-Fernbedienung**

Inhaltsverzeichnis

Einleitung

1. Betriebsübersicht

2. Beschriftungen

- 2.1 Channel Strip
- 2.2 Eingangskanalbänke
- 2.3 Anzeige und Überwachung
- 2.4 Gruppen- / Busbanken
- 2.5 Szenen, Zuweisen, Stummschalten von Gruppen
- 2.6 Anschlüsse an der Rückseite

3. Schaltpläne

4. FX-Beschreibungen

5. Themenhandbuch

- 5.1 Starten, Herunterfahren, und Firmware updates
- 5.2 Standardeinstellung für die Verbindung zur Überwachung und P.A. Systeme
- 5.3 Wie schließe ich ein Mikrofon an, verarbeite sein Signal und sende es an die P.A. System?
- 5.4 Wie füge ich eine der 8 internen hinzu?
Wie wirkt sich das auf den Sound aus?
- 5.5 Wie verwende ich einen Außenborder-Effektprozessor?
- 5.6 Wie richte ich das Live-Bühnen-Monitoring ein?
- 5.7 Alles, was Sie wissen sollten Solo und Monitorquellen
- 5.8 Verwenden von Stummschaltungsgruppen
- 5.9 Mix-Busse, Untergruppen und DCA-Gruppen
- 5.10 Vom Benutzer zuweisbarer Steuerbereich
- 5.11 Wie teile ich Signale über AES50 Supermac Netzwerk?
- 5.12 Welche Arten von Dienstprogrammen sind verfügbar?
- 5.13 Wie richte ich eine Matrix für eine Verzögerung ein? Säule / Turm oder ein Fernzonen-Mix?
- 5.14 Verwenden des X32 für Aufnahme und Produktion Studioumgebungen
- 5.15 Fernbedienung
- 5.16 Eine 2-Spur direkt mit der Konsole aufnehmen
- 5.17 Szenen speichern und abrufen

6. XUF FireWire400 /Bedienungsanleitung für die USB-Schnittstelle

- 6.1 Konfiguration der XUF-Karte zur Verwendung in der Konsole
- 6.2 PC auf Schnittstelle konfigurieren mit der XUF-Karte
- 6.3 XUF-Spezifikationen

7. X32-Hauptanzeige

- 7.1 Übersicht
- 7.2 Startbildschirm
- 7.3 Meter Bildschirm
- 7.4 Routing-Bildschirm
- 7.5 Setup Bildschirm
- 7.6 Bibliotheksbildschirm
- 7.7 Bildschirm Effekte
- 7.8 Mute Group-Bildschirm
- 7.9 Utility-Bildschirm
- 7.10 Monitor / Talkback-Bildschirme:
- 7.11 USB-Bildschirm
- 7.12 Bildschirm zuweisen
- 7.13 Szenenbildschirm

Blockdiagramm

8. Technische Daten

Einführung

Willkommen im X32-Benutzerhandbuch! Nach Jahren intensiver Entwicklung sind wir stolz darauf, einen Mixer anzubieten, der enorme Leistung und Flexibilität mit einem sehr benutzerfreundlichen Layout und einer intuitiven Arbeitsweise verbindet, mit der Sie sofort loslegen können.

Der X32 ist das voll integrierte Herzstück des digitalen Mixings von BEHRINGER. Audionetzwerk und Verarbeitungsökosystem. Es kombiniert eine Bedienoberfläche mit optimierter Arbeitsweise, umfassender E / A- und Signalverarbeitung in einem kompakten Desktop-Formfaktor. Die Bedienoberfläche mit motorisierten Fadern und Drehreglern sowie einem bei Tageslicht sichtbaren TFT-Bildschirm ermöglicht den sofortigen Zugriff auf wichtige Funktionen mit vollständigem und automatischem Abruf von Einstellungen. Umfangreiche integrierte E / A-Funktionen umfassen 40 A / D- und 24 D / A-Cirrus Logic-Wandler. 96 bidirektionale Kanäle über SuperMAC AES50, Stereo-AES / EBU-Ausgang, 16 Kanäle des BEHRINGER Ultramet Personal Monitoring und 32 x 32 Kanäle für die Aufnahme über FireWire oder USB.

Über 32 von MIDAS entwickelte digital steuerbare Mikrofonvorverstärker, 6 Line-Level-Auxiliary-Ein- und -Ausgänge, 16 XLR-Ausgänge, Stereo-Monitoring-Ausgänge an XLR / TRS und Dual-Phone-Ausgängen wird reichlich analoge Konnektivität bereitgestellt. Jeder der 32 Mikrofoneingänge kann symmetrische oder unsymmetrische Mikrofon- oder Line-Pegel-Signale empfangen und verfügt über eine umschaltbare Phantomspeisung, einen Verstärkungsbereich von 72 dB und einen maximalen Pegel von +23 dBu vor dem Abschneiden. Ein separater externer Mikrofoneingang und das interne Talkback-Mikrofon ermöglichen die Kommunikation zu verschiedenen Zielen.

Zwei AES50-Ethernet-Buchsen, die die KLARK TEKNIK SuperMAC-Technologie verwenden, tragen 96 x 96-Signale zur Gesamtzahl der zugreifbaren Quellen und Ziele von 168 x 168 bei. Motorisierte Fader, abrufbare Mikrofonvorverstärker, programmierbares Routing und die Möglichkeit, ganze Szenen abzuspeichern und abzurufen, machen Änderungen an Sets oder Programmen schnell und einfach. Über einen USB-Anschluss auf der Oberseite können Systemdaten gespeichert oder ein Board-Mix direkt auf externe Asche oder Festplatten aufgezeichnet werden.

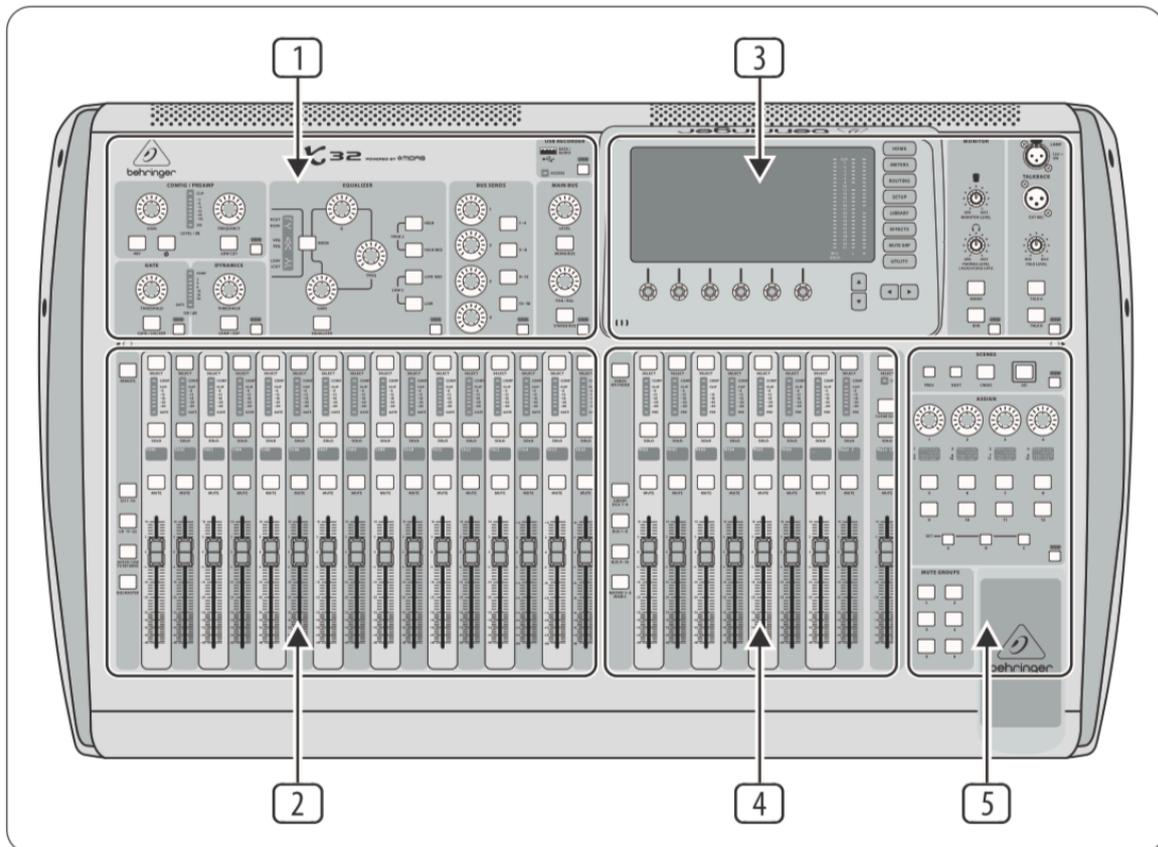
In der Eingangssektion befinden sich 16 hochauflösende, motorisierte 100-mm-Fader, die die Steuerung der Kanäle 1-16, 17-32, Aux-Eingänge / USB-Wiedergabe / ermöglichen. FX kehrt zurück. Ein separater Bereich von 8 Motorfadern steuert die DCA-Gruppen 1-8, die Busmaster 1-8 und 9-16 sowie die Matrizen 1-6. Der Master-Bereich „X-Channel“ ermöglicht die sofortige Bearbeitung der Verstärkung, Dynamik, des EQ und anderer Funktionen des aktuell ausgewählten Kanals. Über einen benutzerdefinierten zuweisbaren Bereich können bestimmte Steuerfunktionen direkt einer Reihe von speziellen Reglern und Tasten zugeordnet werden. Ein 7 "breites, kontrastreiches Haupt-Farbdisplay bietet Informationen zum Bearbeiten relevanter Parameter der aktiven Funktion oder des Effekts. Relevante Parameter werden über die Schaltflächen" Ansicht "in jedem Unterabschnitt schnell zur Bearbeitung auf dem Display abgerufen. Jeder Kanal auch Verfüg über einen kleinen, anpassbaren LCD-Bildschirm für Titelnamen, -nummer, -farbe und -quellgrafik.

Ein virtuelles FX-Rack bietet 8 True-Stereo (16 Mono) Multi-Ect-Prozessoren. Mit 37 FX-Modellen, bei denen kein zusätzliches Außenborder-Equipment erforderlich ist. 4 hochwertige Effekte wie Delay, Chorus und Reverb können gleichzeitig mit 8 Kanälen mit 31-Band-Grafikentzerrung ausgeführt werden. Die eingebaute XUF USB 2.0 / FireWire 400-Schnittstellenkarte ermöglicht das Streamen von bis zu 32 Tracks zu und von einem Computer zum Aufnehmen, Mischen und Mastern.

Der X32 lässt sich nahtlos in andere X32-Konsolen, die digitale S16-Stage-Box und das P-16-System für die Überwachung von Live-, Studio- und installierten Soundlösungen integrieren. Steuern Sie den Mixer aus der Ferne mit der kostenlosen iPad-App oder mit einer über Ethernet verbundenen Schnitt- und Fernbedienungssoftware. Die einfache Bedienung, die intuitive Bedienung, die vielfältigen Funktionen und die Integration mit anderen Geräten machen den X32 zum idealen Mittelpunkt für die Installation und Produktion von Sound in jeder Umgebung. Fahren Sie in diesem Benutzerhandbuch fort, um alles über die Funktionen zu erfahren, das dieser leistungsstarke Mixer bieten muss! Wir empfehlen Ihnen auch, auf behringer.com nachzusehen, ob Sie die neueste Firmware installiert haben, da wir regelmäßig Updates veröffentlichen.

Mixer-Betriebsübersicht

In diesem Kapitel erhalten Sie einen Überblick über die Grundfunktionen des Mixers, sodass Sie schnell einsatzbereit sind. Wir empfehlen Ihnen, beim Lesen der Informationen mit den verschiedenen Bildschirmen und Steuerelementen der Konsole zu experimentieren. Die Benutzeroberfläche der Konsole wurde so gestaltet, dass sie sich hervorragend navigieren und lernen lässt. Weitere Einzelheiten zu verschiedenen Funktionen finden Sie weiter unten im Handbuch.



Allgemeine Bedienung der Benutzeroberfläche

Die X32-Benutzeroberfläche ist in fünf Hauptabschnitte unterteilt:

- (1) ChannelStrip
- (2) Eingangskanäle
- (3) Anzeige und Überwachung
- (4) Gruppen- / Bus- / Hauptkanäle
- (5) Szenen / Zuweisen / Stummschalten von Gruppen

Regel "Schaltflächen anzeigen" – View buttons rule

Im oberen Bereich der Konsole befinden sich kleine Schaltflächen mit der Bezeichnung "View". Drücken Sie diese Tasten, um das große Farbdisplay der Konsole (Hauptdisplay) sofort umzuschalten und Informationen zu dem Bereich anzuzeigen, dessen Ansichtstaste Sie gerade gedrückt haben.

Wenn Sie beispielsweise den Equalizer bearbeiten und eine große Anzeige der EQ-Frequenzgangkurve oder des entsprechenden EQ-Parameterwerts sehen möchten, drücken Sie einfach die nebenstehende View-Taste im EQ-Bereich. Wenn Sie überprüfen möchten, wohin das Talkback-Signal geleitet wird, drücken Sie einfach die View-Taste neben der Talk-Taste. Auf dem Hauptdisplay werden die Details angezeigt.

Mit der Ansichtsschaltfläche der X32-Konsole müssen Sie so gut wie nie mehrere Menüseiten durchsuchen, da Sie mit den Ansichtsschaltflächen immer direkt zum entsprechenden Bildschirm gelangen.

Tipp: Auf der Registerkarte Setup / Global in der Hauptanzeige können Sie die Einstellungen für das Verhalten der Schaltflächen Ansicht und Auswahl anpassen.

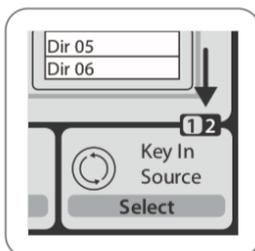
Anpassen des X32 über die Seite "Dienstprogramme"

Drücken Sie die Utility-Taste rechts neben dem Hauptdisplay, um nützliche Funktionen „kontextsensitiv“ aufzurufen. Beispielsweise:

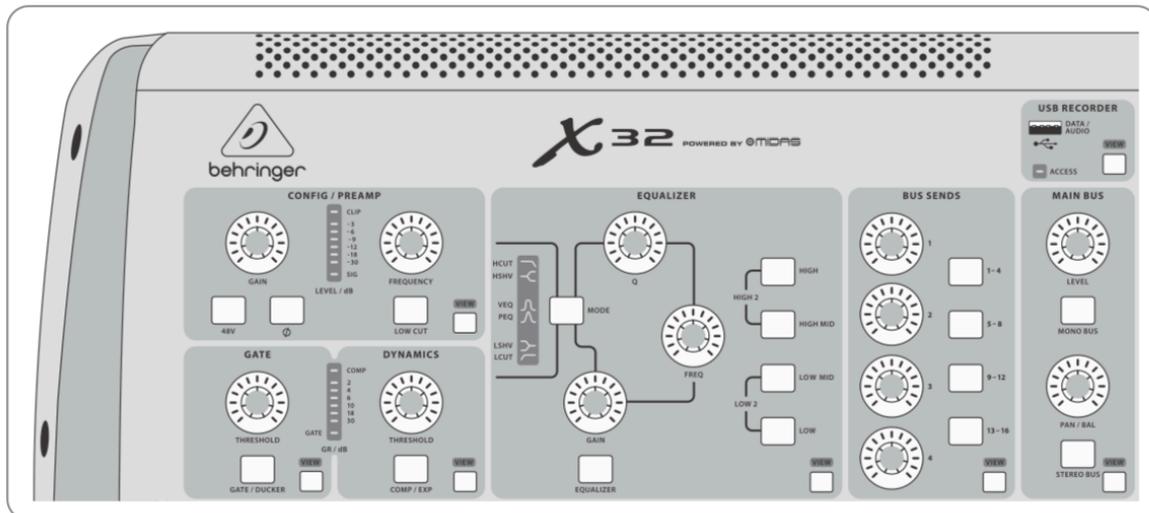
Wenn Sie den Equalizer eines Konsolenkanals einstellen, können Sie durch Drücken der Utility-Taste Equalizer-Einstellungen kopieren, einfügen, laden oder speichern

- Wenn Sie während der Bearbeitung des Vorverstärker- / Konfigurationsbildschirms eines Kanals die Utility-Taste drücken, wird ein Namensbildschirm angezeigt, in dem Sie das Erscheinungsbild des Kanals sowohl auf dem Hauptdisplay als auch auf dem kleinen Kanaldisplay anpassen können
- Auf den Routing-Seiten können Sie durch Drücken der Utility-Taste verschiedene Voreinstellungen für Routing-Szenarien laden oder speichern
- Im Menü Szenen können Sie durch Drücken der Utility-Taste Konsolenszenen kopieren, laden, speichern oder benennen

Manchmal gibt es mehr zu sagen



Einige der einzelnen Seiten im Hauptdisplay enthalten mehr einstellbare Parameter, als von den 6 darunter befindlichen Drehgebern gesteuert werden können. In diesen Fällen wird eine kleine Seitenzahl angezeigt, z. "1/2". Drücken Sie einfach die Ebenen-Auf- / Ab-Tasten, um zwischen den Ebenen zu wechseln.



Der Kanalzug

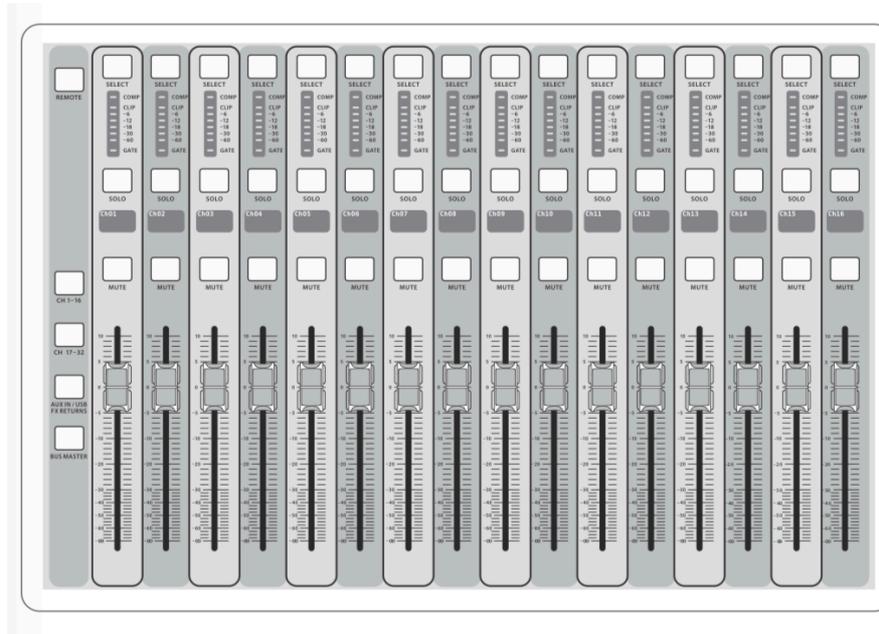
Der Kanalzug des X32 bietet spezielle Steuerelemente für die wichtigsten Verarbeitungsparameter des aktuell ausgewählten Kanals. Um die Regler für einen bestimmten Kanalzug anzupassen, drücken Sie einfach die Auswahltaste des gewünschten Eingangs- oder Ausgangskanals. Bestimmte Abschnitte des Channel-Strips (z. B. der Low-Cut-Filter, das Noise-Gate, der EQ und der Kompressor) enthalten eine entsprechend gekennzeichnete Taste, die zum Ein- und Ausschalten der Spezifikation gedrückt werden kann. Die Taste leuchtet auf, um anzuzeigen, dass der Effekt aktiv ist, und wird bei Umgehung dunkel. Innerhalb des Kanalzugs sind die Drehregler von einem gelben LED-Ring umgeben, der den Wert des Parameters anzeigt. Wenn dieser hintergrundbeleuchtete Regler ausgeschaltet wird, bedeutet dies, dass dieser spezielle Regler / Parameter für den ausgewählten Kanaltyp nicht verfügbar ist. Wenn beispielsweise gerade ein Ausgangsbus ausgewählt ist,

Der LED-Kragen und der Gain-Regler sind ausgeschaltet, da auf einem Ausgangsbus keine Eingangsverstärkung zu steuern ist.

Der Channel-Strip besteht aus folgenden Unterabschnitten:

- Config / Preamp
- Tor, Dynamik
- Equalizer
- Bus sendet, Hauptbus

Jeder dieser Unterabschnitte entspricht den Verarbeitungsschritten des aktuell ausgewählten Kanals und hat eine eigene Ansichtstaste, mit der die Hauptanzeige auf eine Seite umgeschaltet wird, auf der alle zugehörigen Parameter für angezeigt werden dieser Unterabschnitt.



Eingangskanalbänke

Über jedem Kanal, der verwendet wird, um den Steuerungsfokus der Benutzeroberfläche einschließlich aller kanalbezogenen Parameter (Kanalzug und Hauptanzeige) auf diesen Kanal zu richten, befindet sich eine Auswahltaste. Bitte beachten Sie, dass zu jeder Zeit genau ein Kanal ausgewählt ist (entweder Eingangskanal 1-32, Aux 1-8, FX Returns 1L-4R, Mix Bus 1-16, Haupt-LR / C oder Matrix 1-6). DCA-Gruppen (digital gesteuerte Verstärker) können nicht ausgewählt werden, da sie mehrere zugewiesene Kanäle anstelle eines bestimmten Kanals steuern.

Der Bereich Input Channels der Konsole befindet sich auf der linken Seite und bietet 16 separate Input-Channel-Strips. Diese 16 Kanalzüge stellen drei separate Eingabeebenen für die Konsole dar, darunter:

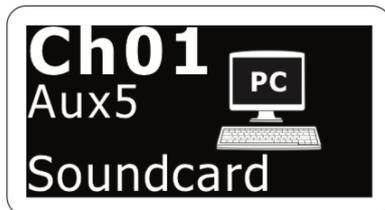
- Eingangskanäle 1-16
- Eingangskanäle 17-32
- Auxiliary-Eingänge 1-6 / USB-Wiedergabe / FX Returns 1L-4R

Drücken Sie eine der entsprechend beschrifteten Layer-Tasten auf der linken Seite der Konsole, um die Eingangskanalbank auf einen der drei oben aufgeführten Layer umzuschalten. Die Schaltfläche leuchtet auf und erinnert Sie daran, welche Ebene aktiv ist.

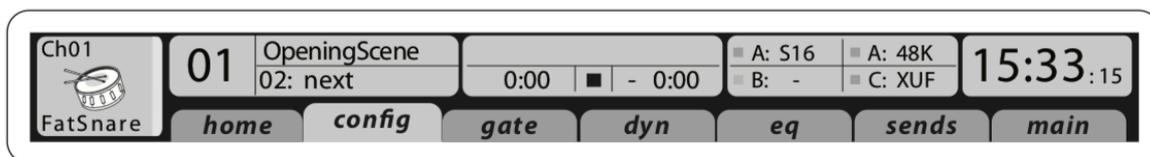
Es wird auch eine vierte Ebene (Bus-Master) angeboten, mit der Sie die Pegel der 16 Mix-Bus-Master anpassen können. Dies ist hilfreich, wenn Sie Bus-Master in DCA-Gruppenzuweisungen einbeziehen möchten.

Auf jedem Fader-Strip befinden sich ein motorisierter 100-mm-Fader, Mute- und Solo-Tasten, eine Gate-Anzeige, eine Eingangspegelanzeige, eine Kompressor-Anzeige und die Kanalwahltaste.

Jeder der 16 Eingangskanäle verfügt über einen eigenen (und anpassbaren) LCD-Farbbildschirm, auf dem Kanalnummer, Kurzname und sogar ein grafisches Kanalsymbol angezeigt werden können. Falls die Eingangsquelle eines Kanals in ein vom Standard-Setup abweichendes Eingangssignal geändert wurde, wird auf dem LCD-Display auch der Name der tatsächlichen Eingangsquelle angezeigt.



Beispiel: Kanal 01 hat den Spitznamen Soundkarte und wird vom AUX-Eingang 5 gespeist.



Hauptanzeigebereich

Das Hauptfarbdisplay zeigt Informationen zu verschiedenen Bereichen der Konsole an. Mit den View-Tasten der Konsole und den 8 Tasten auf der rechten Seite des Displays können Sie zwischen verschiedenen Bildschirmen wechseln.

Der obere Bereich des Hauptdisplays enthält ständig nützliche Statusinformationen. In der oberen linken Ecke werden die ausgewählte Kanalnummer, der Kurzname und das ausgewählte Symbol angezeigt. Der nächste Block zeigt die aktuelle Szenennummer und den Namen in Bernstein sowie die nächste anstehende Szene. Im mittleren Bereich werden der Name der Wiedergabedatei sowie die abgelaufene und verbleibende Zeit sowie ein Rekorder-Statussymbol angezeigt. Der nächste Block auf der rechten Seite enthält 4 Segmente, die den Status der AES50-Ports A und B, des Kartensteckplatzes sowie der Synchronisationsquelle und der Abtastrate für die Audio-Clock anzeigen (oben rechts). Kleine grüne quadratische Anzeigen zeigen die ordnungsgemäße Konnektivität an. Der am weitesten rechts stehende Block zeigt die Konsolenzeit, die unter Setup / Con g eingestellt werden kann.

Wenn Sie mit einem bestimmten Bildschirm arbeiten, drücken Sie die Seitentasten auf dem Bildschirmrahmen, um zu verschiedenen Bildschirmseiten zu wechseln.

Das Bearbeiten von Parametern oder Einstellungen auf jedem der Bildschirme erfolgt mithilfe der 6 zugehörigen Push-Encoder am unteren Rand des Displays.

- Immer wenn ein kontinuierlicher Steuerungs- oder Listeneintrag vorhanden ist, können Sie den entsprechenden Drehknopf zum Bearbeiten drehen, was durch verschiedene kreisförmige Symbole angezeigt wird

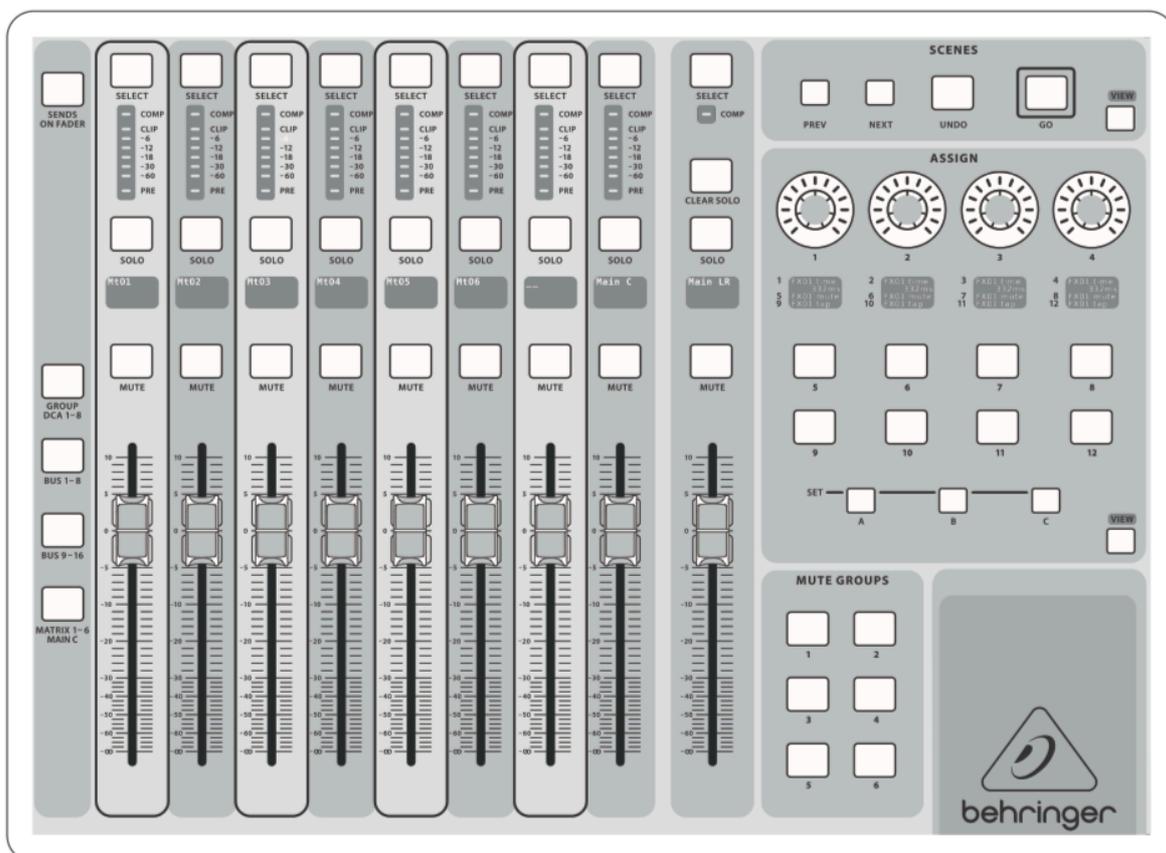
- Wenn sich an einem dieser Knöpfe ein Schalter oder eine Umschaltfunktion befindet, sehen Sie einen breiten rechteckigen Knopf am unteren Rand des Feldes. Durch Drücken des Encoders wird der Ein / Aus-Zustand der entsprechenden Funktion geändert. Wenn die rechteckige Taste im Display dunkelgrau ist, ist die entsprechende Funktion deaktiviert. Wenn es gelb ist, ist die Funktion eingeschaltet / aktiv

Monitoring und Talkback

In diesem Abschnitt gibt es zwei separate Lautstärkeregler, einen für die Kopfhörerausgänge auf beiden Seiten der Konsole und einen zweiten für die Monitorausgänge auf der Rückseite.

Drücken Sie die View-Taste des Abschnitts, um verschiedene Überwachungseinstellungen zu bearbeiten, z. B. die Eingangsquelle für den Telefonbus und die Monitorausgänge.

Dieser Abschnitt enthält auch unabhängige Talkback-Tasten (A und B). Drücken Sie die Ansichtstaste, um die Talkback-Einstellungen für den Talkback-A-Pfad und den Talkback-B-Pfad separat zu bearbeiten. Dieser Bildschirm enthält auch Einstellungen für die optionale Schwanenhalslampe und den internen Testtongenerator der Konsole.



Gruppen- / Bus-Channel-Banken

Dieser Abschnitt der Konsole bietet acht Kanalzüge, die in die folgenden Ebenen unterteilt sind:

- Acht DCA-Gruppen (Digital Controlled Amplifier)
- Mischen Sie die Busmaster 1-8

- Mischen Sie die Busmaster 9-16
- Matrix-Ausgänge 1-6 und der Hauptbus

Dieser Abschnitt enthält auch einen Haupt-LR-Ausgangsfader, der unabhängig und immer verfügbar ist, unabhängig davon, welche Kanalbank oder Ebene aktiv ist. Wenn Sie die Ebene DCA-Gruppen verwenden, können die DCA-Gruppen solo geschaltet und stummgeschaltet werden, sie können jedoch nicht ausgewählt werden. Navigieren Sie zum Bearbeiten der DCA-Gruppenamen, -symbole und -farben auf der Hauptanzeige zur Seite Setup / DCA Groups.

Beachten Sie bei Verwendung einer der Ausgangs-Bus-Ebenen, dass die unteren LEDs an den Anzeigen in diesem Abschnitt leuchten, wenn der jeweilige Bus von Vor-Fader-Quellen des ausgewählten Kanals gespeist wird.

Verschiedene Zuordnungen (DCA-Gruppen, Stummschaltungsgruppen, benutzerdefinierte zuweisbare Steuerelemente)

• Zuweisen von DCA-Gruppen

Dank der zwei unterschiedlichen Fader-Gruppen (Eingänge links, Ausgänge rechts) ist die Zuweisung von Kanälen oder Bussen zu einer virtuellen DCA-Gruppe auf dem X32 ein Kinderspiel. Halten Sie einfach die entsprechende Auswahl Schaltfläche für die DCA-Gruppe auf der rechten Seite der Konsole gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Auswahl Schaltflächen für alle Eingangskanäle, die Sie dieser DCA-Gruppe zuweisen möchten. Sie können auch die DCA-Gruppenauswahl taste nacheinander drücken um zu überprüfen, welche Kanäle ihm bereits zugewiesen sind. Die zugewiesenen Kanalwahltasten leuchten auf.

• Zuweisen von Stummschaltgruppen

Der Zuweisungsprozess für Stummschaltungsgruppen ähnelt dem oben beschriebenen, ist jedoch mit einer zusätzlichen Vorsichtsmaßnahme konzipiert, um ein versehentliches Stummschalten von Kanälen während einer Show zu verhindern. Um einer der sechs Mute-Gruppen (gesteuert über die Tasten rechts neben dem Main LR-Fader) Eingangs- / Ausgangskanäle zuzuweisen, müssen Sie zunächst die Mute Grp-Taste neben dem Hauptdisplay einschalten. Halten Sie die gewünschte Mute Group-Taste gedrückt, und wählen Sie die gewünschten Eingangs- und Ausgangskanäle aus, die nun der Mute Group zugewiesen werden. Wenn Sie mit der Zuweisung fertig sind, schalten Sie die Stummschaltung auf dem Display aus, und die 6 Mute Group-Tasten funktionieren wie vorgesehen.

• Benutzerdefinierte zuweisbare Steuerelemente:

Der Assign-Bereich der Konsole bietet drei Bänke: A, B und C. Jeder Reglersatz verfügt über 4 Drehregler und 8 Schalter / Tasten, die einen frei anpassbaren Zugriff auf 36 Zufallsfunktionen des X32 ermöglichen.

So nehmen Sie eine benutzerdefinierte Zuordnung vor:

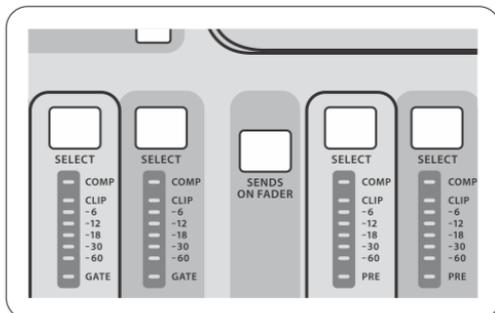
- Klicken Sie im Bereich Zuweisen auf die Schaltfläche Anzeigen, um die Zuweisungen zu bearbeiten
- Wählen Sie die Steuerelemente aus, die Sie bearbeiten möchten (A, B oder C).
- Wählen Sie die Steuerung 1-12 aus, die Sie zuweisen möchten
- Wählen Sie den Parameter aus, den Sie steuern möchten, und weisen Sie die Funktion zu

In der Regel wird hiermit der Parameter eines bestimmten Kanals gesteuert, beispielsweise der Reverb-Send-Pegel des Lead-Sängers.

Das Jump-to-Page-Steuerelement ist ein spezieller Zieltyp, der keine Änderungen vornimmt Audio-Parameter, sondern bringt Sie direkt zu einer beliebigen Anzeigeseite. Tasten, die zuvor für das Wechseln zur Seite verwendet wurden, können problemlos der aktuellen Anzeigeansicht zugewiesen werden, indem die entsprechende Einstelltaste (A, B oder C) gedrückt gehalten wird, während die gewünschte zuweisbare Taste gedrückt wird. Diese Methode ist praktischer, als die Sprungfunktion über das Menü Zuweisen neu zuzuweisen.

Die Funktion „Sends on Fader“

Die X32-Konsole verfügt über eine sehr nützliche Funktion, auf die Sie zugreifen können, indem Sie die entsprechende Schaltfläche Sends on Faders zwischen den beiden Fader-Abschnitten drücken.



Die Funktion Sends on Faders unterstützt die PegelEinstellung der Kanäle, die an einen der 16 Mix-Busse gesendet werden. Dies gilt nur für Kanäle, die den Mix-Bussen 1 bis 16 zugewiesen sind, und NICHT für DCA-Gruppen, Haupt- oder Matrixbusse. Die Sends on Faders-Funktion kann auf zwei bequeme Arten verwendet werden, um die offensichtlichsten Situationen in einer Live-Soundumgebung abzudecken:

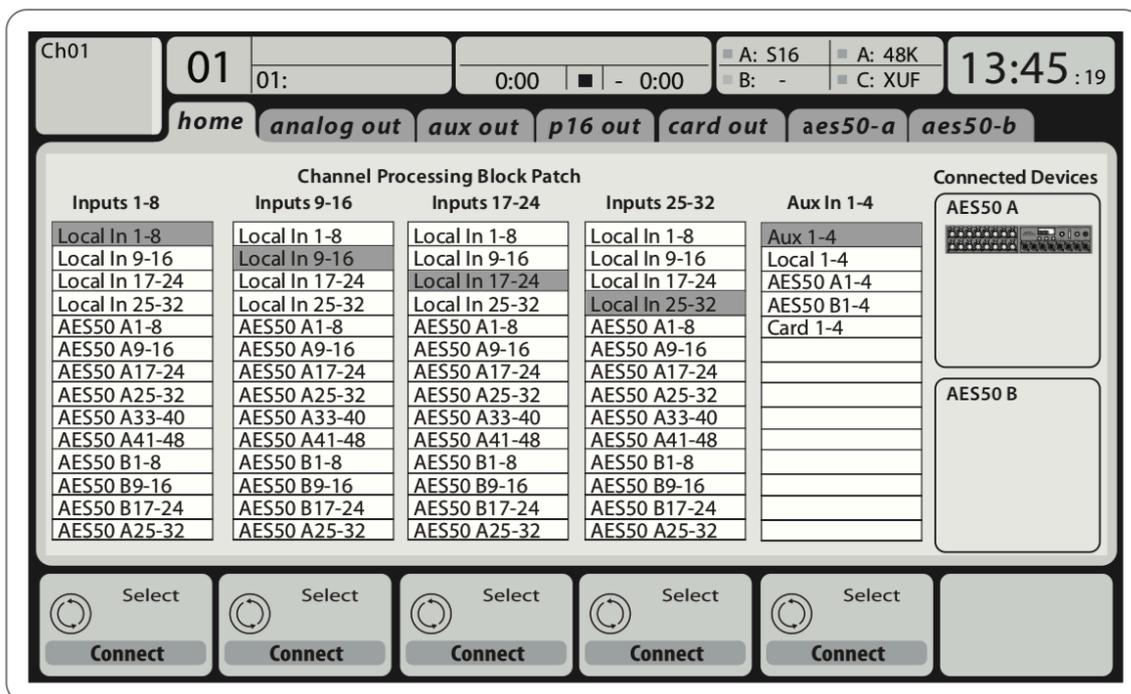
Bei der Vorbereitung eines Monitor-Mix für einen bestimmten Musiker

- Wählen Sie den Monitorbus (1-8, 9-16), der den Bühnenmonitor des Talents speist
- Drücken Sie die Taste Sends on Faders. es wird aufleuchten
- Wählen Sie eine der drei Eingangskanalebenen (CH 1-16, CH 17-32, Line-Aux / FX Ret).
- Solange Sends on Faders aktiv ist, entsprechen alle Fader im Eingangskanalbereich (auf der linken Seite der Konsole) den Send-Pegeln für den ausgewählten (Monitor-) Mix-Bus

Beim Prüfen / Bearbeiten, wohin ein ausgewähltes Eingangssignal gesendet werden soll

- Wählen Sie den Eingangskanal im linken Bereich
- Drücken Sie die Taste Sends on Faders. es wird aufleuchten
- Wählen Sie entweder Bus Channel Layer 1-8 oder 9-16
- Die Bus-Fader (auf der rechten Seite der Konsole) repräsentieren jetzt die Send-Pegel des ausgewählten Eingangskanals (auf der linken Seite der Konsole).

Die Option, Sends on Faders auf beide Arten zu verwenden, indem ein Eingangs- oder Ausgangskanal ausgewählt wird, ist eine Besonderheit des X32.

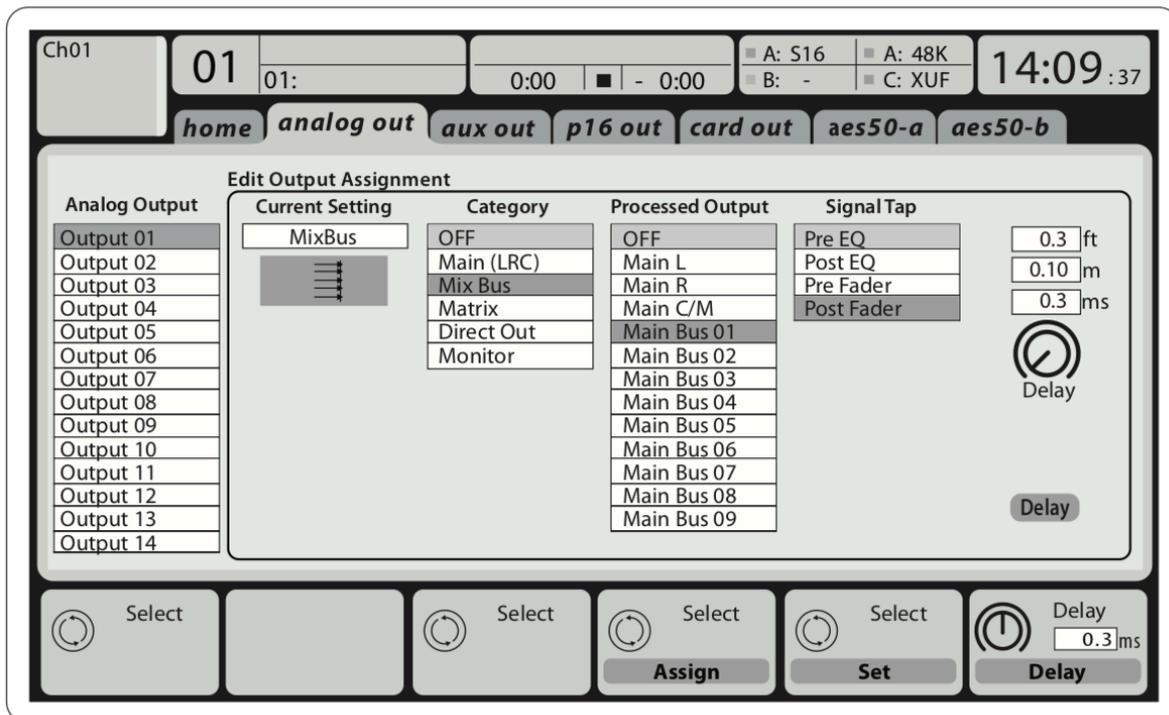


Routing I/0

Die X32-Konsole bietet 32 analoge XLR-Eingänge auf der Rückseite mit Mikrofonvorverstärkern sowie 16 XLR-Ausgänge auf der Rückseite und 6 TRS Aux Sends und Returns. Darüber hinaus gibt es zwei AES50-Ports mit jeweils 48 Ein- und Ausgangskanälen sowie einen Kartensteckplatz für 32 Ein- und Ausgangskanäle zu und von einem angeschlossenen Computer über USB 2.0 oder IEEE1394.

Eingangssignale können in Blöcken von 8 Signalen von einer der oben genannten Eingangsquellen an die interne Audioverarbeitungs-Engine der Konsole angehängt werden

Hinweis: Alle mit der Audioverarbeitung verknüpften Signalblöcke werden automatisch mit den entsprechenden Eingangskanälen verbunden.

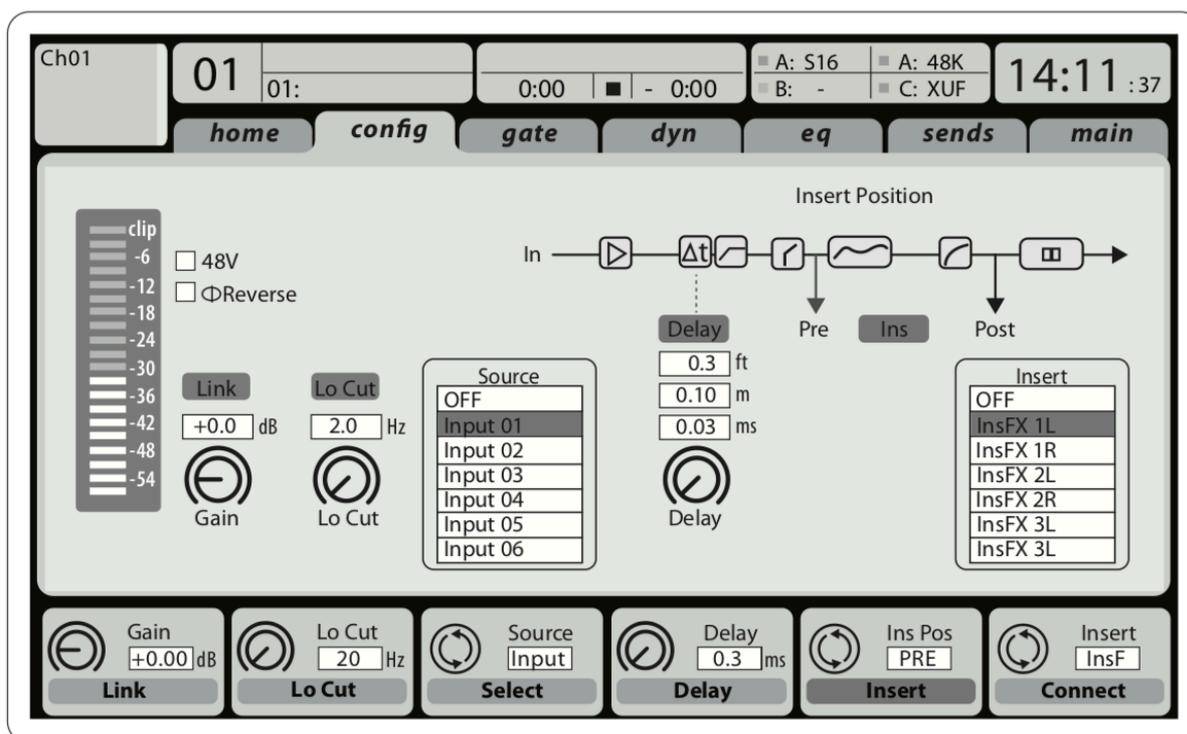


Die Ausgangssignale können von jedem internen Signal einem der folgenden Ausgänge frei zugewiesen werden:

- 16x analoge lokale XLR-Ausgänge (mit einstellbarer digitaler Verzögerung für die zeitliche Ausrichtung der Lautsprecher)
- 6x Aux-Sends auf 1/4 "TRS-Ausgängen + 2x AES / EBU-Ausgängen
- 16x persönliche Überwachung über den P-16-Bus-Ausgangsanschluss der Konsole

Jedes der oben genannten Signale kann auch in Blöcken von 8 Signalen an einem der beiden gespiegelt werden

- 48 Kanäle auf AES50-Port A
- 48x Kanäle am AES50-Port B
- 32 Kanäle auf der USB / Firewire-Schnittstellenkarte

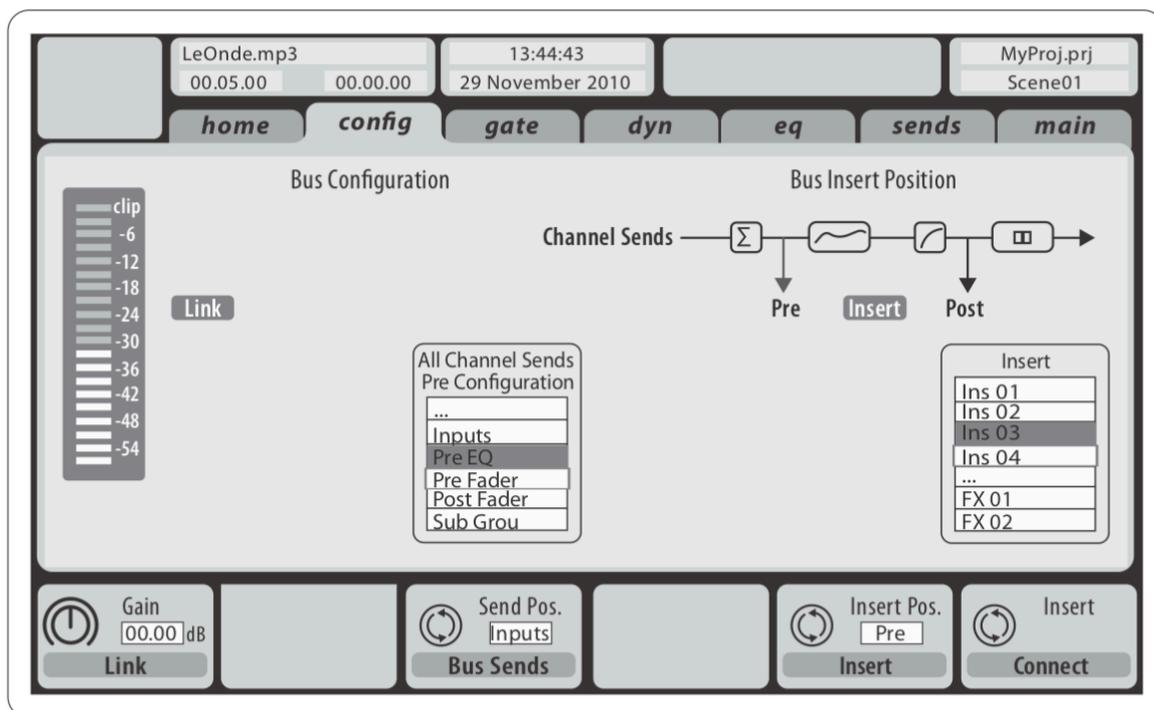


Die Eingangskanäle 1 bis 32 sind für die Verwendung der ersten 32 Eingangssignale vorkonfiguriert.

Es kann jedoch auch ein Patch für jedes andere verfügbare Signal in der Audio-Engine installiert werden, einschließlich Mix-Bus / Sub-Group-Ausgängen. Änderungen der Kanalquelle können auf der Preamp Con g-Seite vorgenommen werden.

Die Aux-Return-Kanäle 1-8 sind für die Verwendung der 6 Aux-Eingangssignale vorkonfiguriert und die zwei USB-Wiedergabeausgänge, können aber gepatcht werden, um auch jedes andere verfügbare Signal der Konsole zu verwenden.

FX-Return-Kanäle 1L-4R steuern die 4 Stereo-Ausgangssignale der Side-Chain-FX1-4.



Die Konfiguration der **Mix-Bus-Kanäle 1-16** kann voreingestellt werden (auf der Seite Setup / Global) oder kann auch für jeden Kanal einzeln konfiguriert werden. Die Busverarbeitung umfasst (in dieser Reihenfolge):

- Einfügepunkt (zwischen Post-EQ- und Pre-EQ-Betrieb umschaltbar)
- 6-Band vollparametrischer EQ
- Kompressor / Expander (umschaltbar zwischen Post-EQ- und Pre-EQ-Betrieb)
- Bus sendet an 6 Matrizen (Post-Fader)
- Haupt-LR-Schwenken
- Mono / Center-Pegel

Hauptbuskanäle LR / C sind immer verfügbar und unabhängig von Mix-Bussen. Die Verarbeitungsschritte für diesen Signalpfad umfassen (in dieser Reihenfolge):

- Einfügepunkt (zwischen Post-EQ- und Pre-EQ-Betrieb umschaltbar)
- 6-Band vollparametrischer EQ
- Kompressor / Expander (umschaltbar zwischen Post-EQ- und Pre-EQ-Betrieb)
- Bus sendet an 6 Matrizen (Post-Fader)

Die Matrixkanäle 1-6 werden ausschließlich von den Signalen MAIN LRC und Mix Bus 1-16 gespeist. Die Verarbeitungsschritte umfassen (in dieser Reihenfolge):

- Einfügepunkt (zwischen Post-EQ- und Pre-EQ-Betrieb umschaltbar)
- 6-Band vollparametrischer EQ
- Kompressor / Expander (umschaltbar zwischen Post-EQ- und Pre-EQ-Betrieb)

Effektbearbeitung 1-8

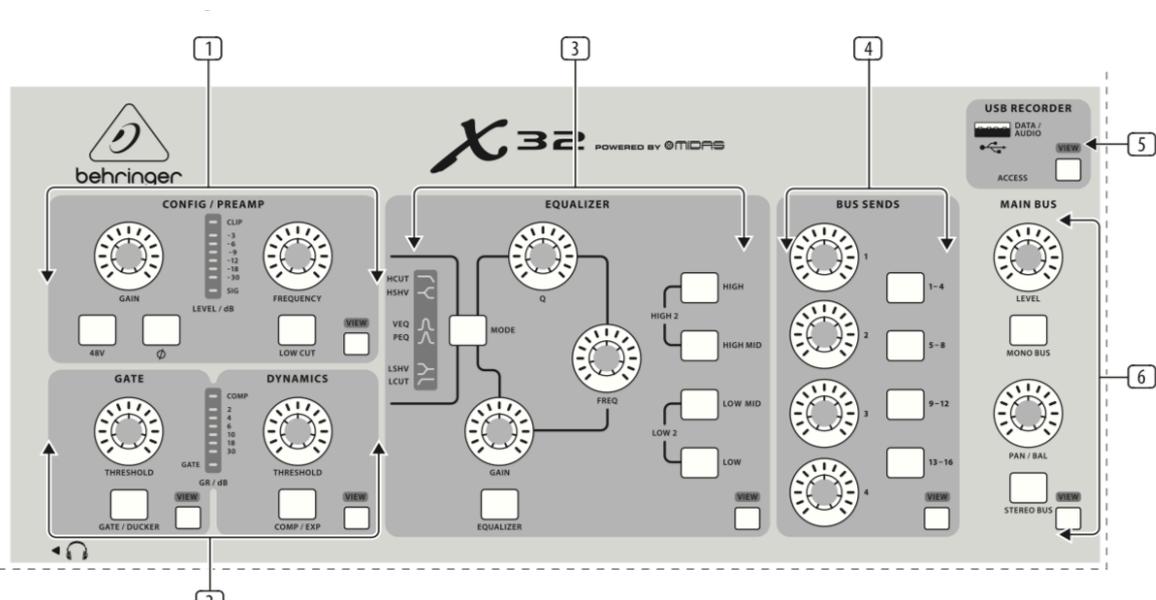
Die X32-Konsole enthält acht True-Stereo-interne Effekt-Engines.

- FX 1-4 können als Side Chain oder Insert-Effekte konfiguriert werden, während FX 5-8 nur in Insert-Punkten von Kanälen oder Bussen verwendet werden können

- Die Returns der Side Chain FX 1-4 können immer über die 3. Bank (Layer) der Eingangskanäle gesteuert werden - Aux / USB / FX Returns. Beachten Sie, dass die Return-Signale von FX 1-4 separate Fader für links und rechts haben
- Auf dem FX-Startbildschirm können Sie die FX 1-4-Eingangsquellen und den Effekttyp / -algorithmus für jeden der 8 FX-Slots des virtuellen Racks auswählen
- Auf den nachfolgenden Registerkarten FX 1-FX 8 des FX-Bildschirms können Sie alle Parameter des ausgewählten Effektprozessors bearbeiten

2. Beschriftungen (Callouts)

2.1 Kanalzug



(1) **PREAMP** - Passen Sie die Vorverstärkung für den ausgewählten Kanal mit der Taste an Gain-Regler. Drücken Sie die 48-V-Taste, um die Phantomspeisung für Kondensatormikrofone zu aktivieren. Das Messgerät zeigt den Pegel des ausgewählten Kanals an. Drücken Sie die Low Cut-Taste und wählen Sie die gewünschte Hochpassfrequenz aus, um unerwünschte Tiefen zu entfernen. Drücken Sie die View-Taste, um auf detailliertere Parameter im Hauptdisplay zuzugreifen.

(2) **GATE / DYNAMICS** - Drücken Sie die Gate / Ducker-Taste, um das Noise Gate einzuschalten und die Schwelle entsprechend anzupassen. Drücken Sie die Comp / Exp-Taste, um den Kompressor einzuschalten und den Schwellenwert entsprechend anzupassen. Wenn der Signalpegel im Messgerät unter die ausgewählte Gate-Schwelle fällt, wird der Kanal durch das Noise-Gate stumm geschaltet. Wenn der Signalpegel die ausgewählte Dynamikschwelle erreicht, werden die Peaks komprimiert. Drücken Sie die View-Tasten, um auf weitere Parameter im Hauptdisplay zuzugreifen.

(3) **EQUALIZER** - Drücken Sie die Equalizer-Taste, um diesen Bereich zu aktivieren. Wählen Sie eines der 4 Frequenzbänder mit den Reglern High, High Mid, Low Mid und Low. Drücken Sie die Mode-Taste, um durch die verfügbaren EQ-Typen zu blättern. Wählen Sie mit dem Freq-Regler die einzustellende Frequenz und stellen Sie die Bandbreite des EQ mit dem Q-

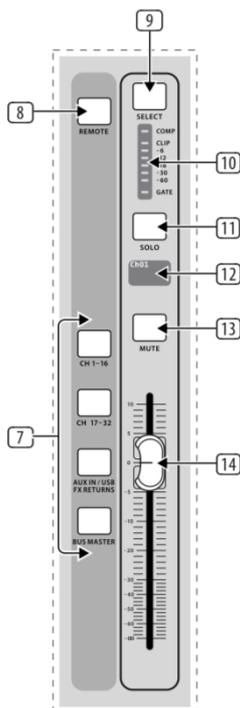
Regler ein. Zuletzt können Sie die ausgewählte Frequenz mit dem Gain-Regler anheben oder absenken. Klicken Sie auf die Schaltfläche Ansicht, um weitere Bearbeitungsoptionen anzuzeigen.

(4) **BUS SENDS** - Stellen Sie die Bus-Sends schnell ein, indem Sie eine der 4 Bänke und anschließend einen der 4 Regler auswählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Ansicht, um weitere Informationen zum Bearbeiten und Routen anzuzeigen.

(5) **USB-RECORDER** - Schließen Sie ein USB-Stick an, um Firmware-Updates zu installieren und Leistungen aufzuzeichnen. Weitere Informationen finden Sie im Themenhandbuch.

(6) **HAUPTBUS (Main Bus)**- Drücken Sie den Mono- oder Stereobus, um den Kanal dem Hauptmono- oder Stereobus zuzuweisen. Bei Auswahl von Stereo-Bus passt Pan / Bal die Position von links nach rechts an. Stellen Sie den gesamten Send-Pegel mit dem Level-Regler auf den Mono-Bus ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche Ansicht, um weitere Bearbeitungsoptionen anzuzeigen.

2.2 Eingangskanalbänke



(7) **LAYER SELECT** - Wählen Sie mit diesen 4 Tasten entweder die Kanäle 1-16, die Kanäle 17-32, die Aux In / USB / FX Returns oder die Bus Masters-Ebene aus. Die aktuell aktive Ebene leuchtet auf.

(8) **DAW REMOTE** - Drücken Sie diese Taste, um die DAW-Fernbedienung zu aktivieren.

(9) **SELECT** - Drücken Sie diese Taste, um einen Eingang oder Bus auszuwählen (abhängig von der Schicht (Layer) ist aktiv) und lassen Sie es vom Channel Strip und Main Display bearbeiten.

(10) **CHANNEL METER** - Hier wird der Signalpegel des Eingangs oder Busses angezeigt (abhängig davon, welche Schicht aktiv ist). Die Gate- und Comp-LEDs leuchten, um anzuzeigen, dass Noise Gate und / oder Komprimierung aktiv sind.

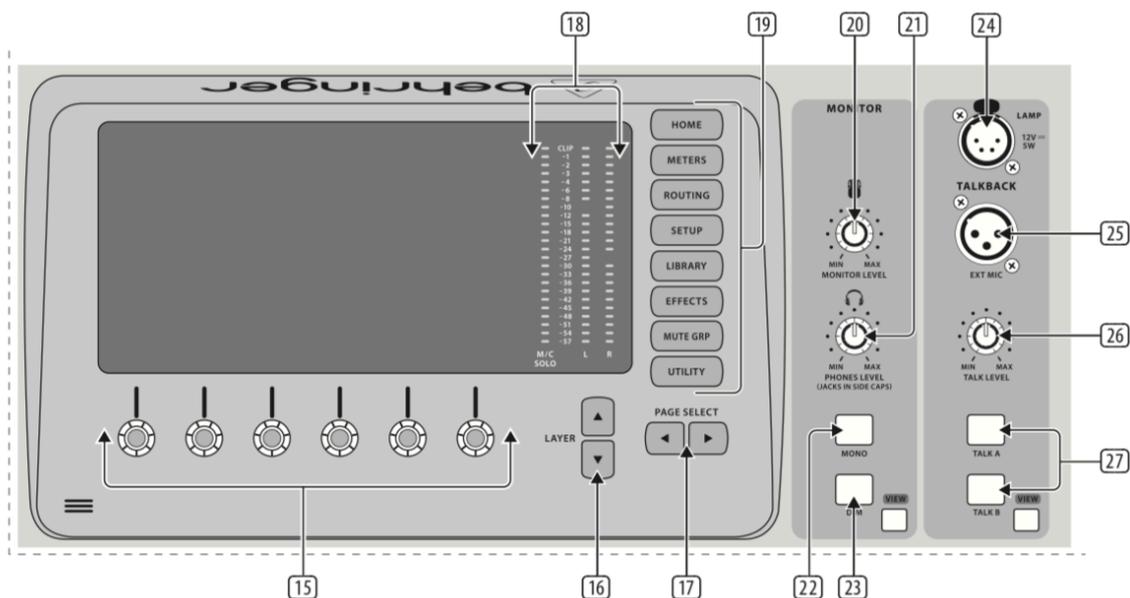
(11) **SOLO** - Drücken Sie diese Taste, um den Kanal an den Solo-Bus zu senden.

(12) **MINI DISPLAY** - Informationen wie Kanalnummer, Spitzname, Eingangsquelle und grafisches Symbol werden auf diesem LCD-Farbbildschirm angezeigt.

(13) **MUTE** - Drücken Sie diese Taste, um den Kanal stummzuschalten.

(14) **FADER** - Verwenden Sie diese Option, um die Kanallautstärke oder den Bus-Sendemodus im Modus "Sends on Faders" einzustellen. Die Fader zeigen automatisch den aktuellen Status an, wenn Ebenen und Funktionen geändert werden.

2.3 Anzeige und Überwachung



(15) **PUSH ENCODERS** - Mit diesen 6 Reglern werden die Parameter eingestellt, die am unteren Rand des Hauptdisplays angezeigt werden. Die bearbeitbare Funktion zeigt ein kreisförmiges Symbol im Display an, wenn die kontinuierliche Steuerung verfügbar ist. Die Funktion zeigt ein breites rechteckiges Symbol an, um anzuzeigen, dass durch Drücken des Encoders auf einen Schalter oder Umschalter zugegriffen werden kann.

(16) **SCHICHTENTASTEN (Layer-Buttons)** - Einige Bildschirme im Hauptdisplay haben mehr als 6 bearbeitbare Parameter, auf die durch Drücken der Layer Up- oder Down-Tasten zugegriffen werden kann.

(17) **SEITENWAHLTASTEN** - Mit diesen Tasten können Sie durch die verfügbaren Bildschirme blättern oder bestimmte Aktionen bestätigen / ablehnen.

(18) **MAIN / SOLO METERS** - Hier wird der Haupt-Stereo-Ausgangspegel zusammen mit dem Solo-Pegel aller Kanäle angezeigt, deren Solo-Taste aktiv ist.

(19) **KATEGORIE-AUSWAHLTASTEN** - Drücken Sie eine dieser Tasten, um direkt zu dem Thema zu springen, das Sie bearbeiten oder konfigurieren möchten.

(20) **MONITOR LEVEL** - Stellen Sie mit diesem Regler den Pegel der Monitor-Ausgänge ein

21) **PHONES LEVEL** - Stellen Sie die Lautstärke der Kopfhörerausgänge ein. befindet sich in der linken und rechten Seitenkappe.

(22) **MONITOR MONO** - Drücken Sie diese Taste, um den Ton in Mono zu überwachen.

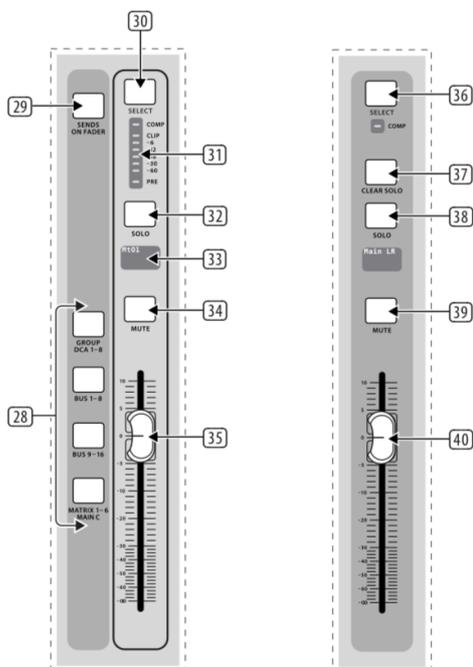
(23) **DIM** - Drücken Sie diese Taste, um die Monitorlautstärke zu verringern. Drücken Sie die View-Taste, um die Stärke der Dämpfung zusammen mit allen anderen Überwachungsbezogenen Funktionen anzupassen.

(24) **LAMPENEINGANG** - Schließen Sie hier eine standardmäßige 12-V-5-Watt-Schwanenhalslampe an. (25) **TALKBACK-EINGANG** - Schließen Sie ein Talkback-Mikrofon über ein Standard-XLR-Kabel an dieser Eingang.

(26) **TALK LEVEL** - Stellen Sie mit diesem Regler den Pegel des Talkback-Mikrofons ein.

(27) **TALK A / B** - Wählen Sie mit diesen Tasten das Ziel für das Talkback-Mikrofonsignal aus. Drücken Sie die View-Taste, um das Talkback-Routing für A und B zu bearbeiten.

2.4 Gruppen- / Busbanken



(28) **GRUPPEN- / BUSLAGEN** - Wählen Sie mit diesen Tasten zwischen den DCA-Gruppen 1-8, den Bussen 1-8 oder 9-16 oder den Matrizen 1-6 und dem Hauptbus in der Mitte. Die aktuell aktive Ebene leuchtet auf.

(29) **SENDS ON FADERS** - Drücken Sie diese Taste, um die Funktion Sends on Faders zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie im Themenhandbuch.

(30) **SELECT (AUSWÄHLEN)** - Drücken Sie diese Taste, um einen DCA oder Bus (je nachdem, welche Ebene aktiv ist) auszuwählen und ihn über den Channel Strip und das Hauptdisplay bearbeiten zu lassen.

(31) **GROUP / BUS METER** - Hier wird der Signalpegel des DCA oder des Busses angezeigt (je nachdem welche Ebene aktiv ist). Die Pre-LED zeigt an, dass der Bus Pre-Fader ist, während die Comp-LED anzeigt, dass die Komprimierung aktiv ist.

(32) **SOLO** - Drücken Sie diese Taste, um den DCA oder Bus auf Solo zu schalten.

(33) **MINI DISPLAY** - Auf diesem LCD-Farbbildschirm werden Informationen wie Matrix- / Busnummer, Kurzname, Eingangsquelle und grafisches Symbol angezeigt.

(34) **MUTE** - Drücken Sie diese Taste, um den DCA oder Bus stummzuschalten.

(35) **FADER** - Hiermit stellen Sie den Buspegel ein. Die Fader werden automatisch aktiviert. Zeigt den aktuellen Status an, wenn Ebenen und Funktionen geändert werden.

(36) **MAIN SELECT** - Drücken Sie diese Taste, um den Hauptbus zum Bearbeiten auszuwählen.

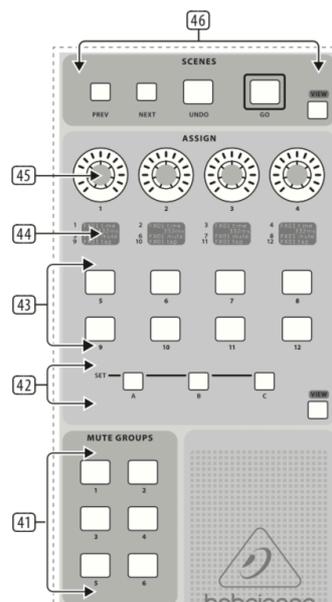
(37) **CLEAR SOLO** - Drücken Sie diese Taste, um alle dem Solo-Bus zugewiesenen Quellen freizugeben.

(38) **MAIN SOLO** - Drücken Sie diese Taste, um den Hauptbus auf Solo zu schalten.

(39) **MAIN MUTE** - Drücken Sie diese Taste, um den Hauptbus stummzuschalten.

(40) **MAIN FADER** - Dieser Fader regelt den Ausgang des Hauptbusses.

2.5 Scenes, Assign, Mute Groups



(41) **MUTE-GRUPPEN** - Drücken Sie eine dieser Tasten, um eine der Mute-Gruppen zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie im Themenhandbuch.

(42) **SET SELECT-TASTEN** - Drücken Sie eine dieser Tasten, um eine der 3 Ebenen der benutzerdefinierten zuweisbaren Steuerelemente zu aktivieren.

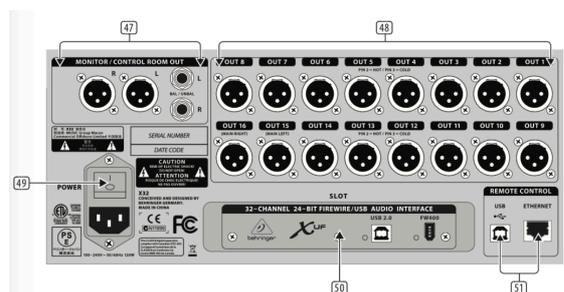
(43) **BENUTZERDEFINIERTER ZUWEISUNGSTASTEN (Custom Assign Buttons)** - Weisen Sie diese 8 Tasten verschiedenen Parametern zu, um sofort auf häufig verwendete Funktionen zuzugreifen. Weitere Informationen finden Sie im Themenhandbuch.

(44) **ASSIGN DISPLAYS (ANZEIGEN ZUWEISEN)** - Diese Anzeigen bieten eine schnelle Referenz zu den Zuweisungen der aktiven Ebene benutzerdefinierter Steuerelemente.

(45) **BENUTZERDEFINIERTER ZUWEISUNGSKNÖPFE** - Weisen Sie diese 4 Knöpfe verschiedenen Parametern zu, um sofort auf häufig verwendete Funktionen zuzugreifen. Weitere Informationen finden Sie im Themenhandbuch.

(46) **SCENES-TASTEN** - Verwenden Sie diese Tasten, um gespeicherte Szenen auszuwählen und zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie im Themenhandbuch.

2.6 Anschlüsse an der Rückseite



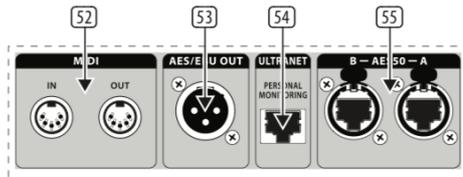
(47) **MONITOR- / CONTROL ROOM-AUSGÄNGE** - Schließen Sie ein Paar Studiomonitore mit XLR- oder 1/4 "-Kabeln an.

(48) **AUSGÄNGE 1-16** - Senden Sie Audio mit XLR-Kabeln an externe Geräte. Die Ausgänge 15 und 16 übertragen standardmäßig die Hauptstereobussignale.

(49) **NETZSCHALTER** - Schalten Sie den Strom mit diesem Schalter ein und aus.

(50) **XUF USB / FW-KARTE** - Übertragen Sie bis zu 32 Audiokanäle über USB 2.0- oder FireWire 400-Kabel zu und von einem Computer.

(51) **FERNBEDIENUNG** - Zum Anschließen an einen PC zur Fernsteuerung über ein USB- oder Ethernet-Kabel.

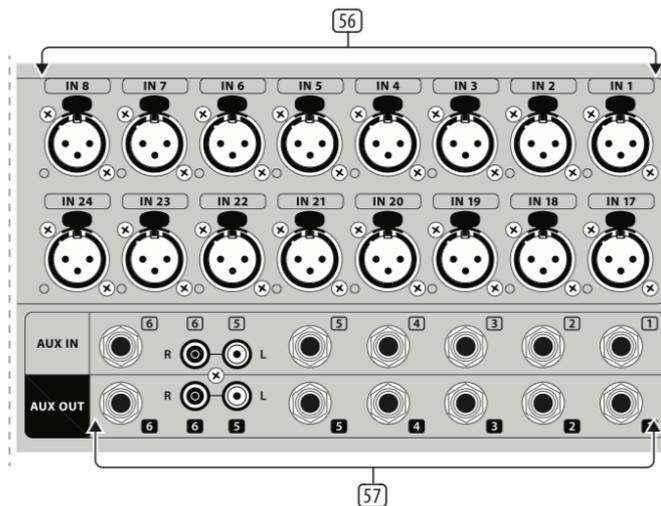


(52) **MIDI IN / OUT** - Senden und Empfangen von MIDI-Befehlen über 5-polige DIN-Kabel.

(53) **AES / EBU OUT** - Digitales Audio über ein 3-poliges AES / EBU XLR-Kabel senden.

(54) **ULTRANET** - Verbinden Sie sich über ein Ethernet-Kabel mit einem persönlichen Überwachungssystem P-16 von BEHRINGER.

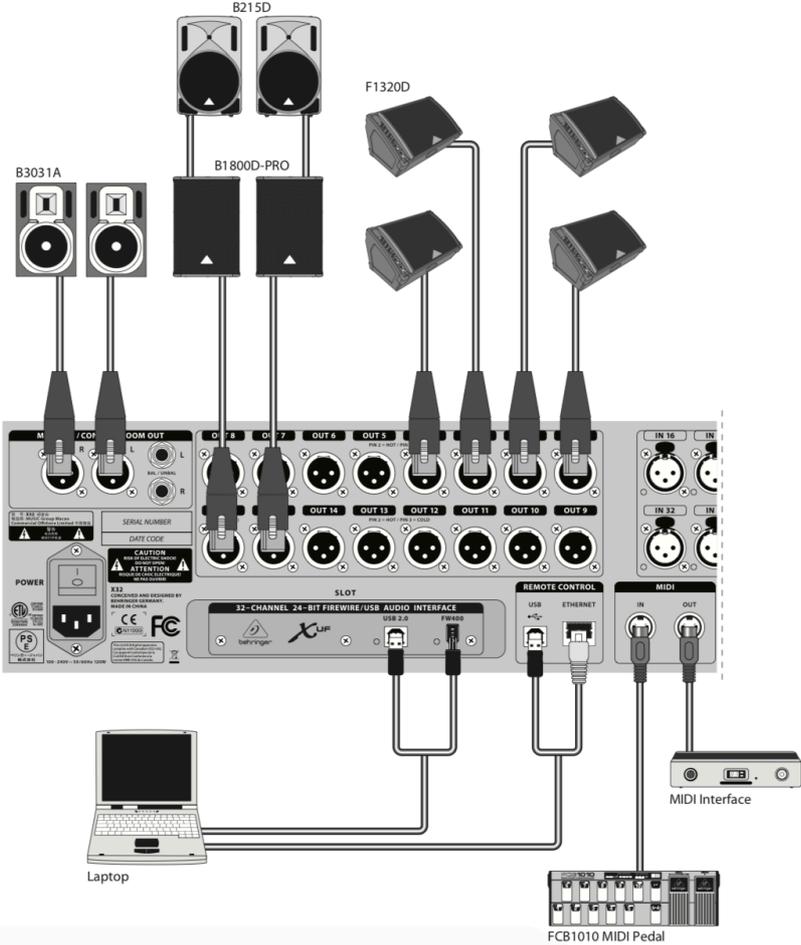
(55) **AES50 A / B** - Übertragen Sie bis zu 96 Kanäle über Ethernet-Kabel.

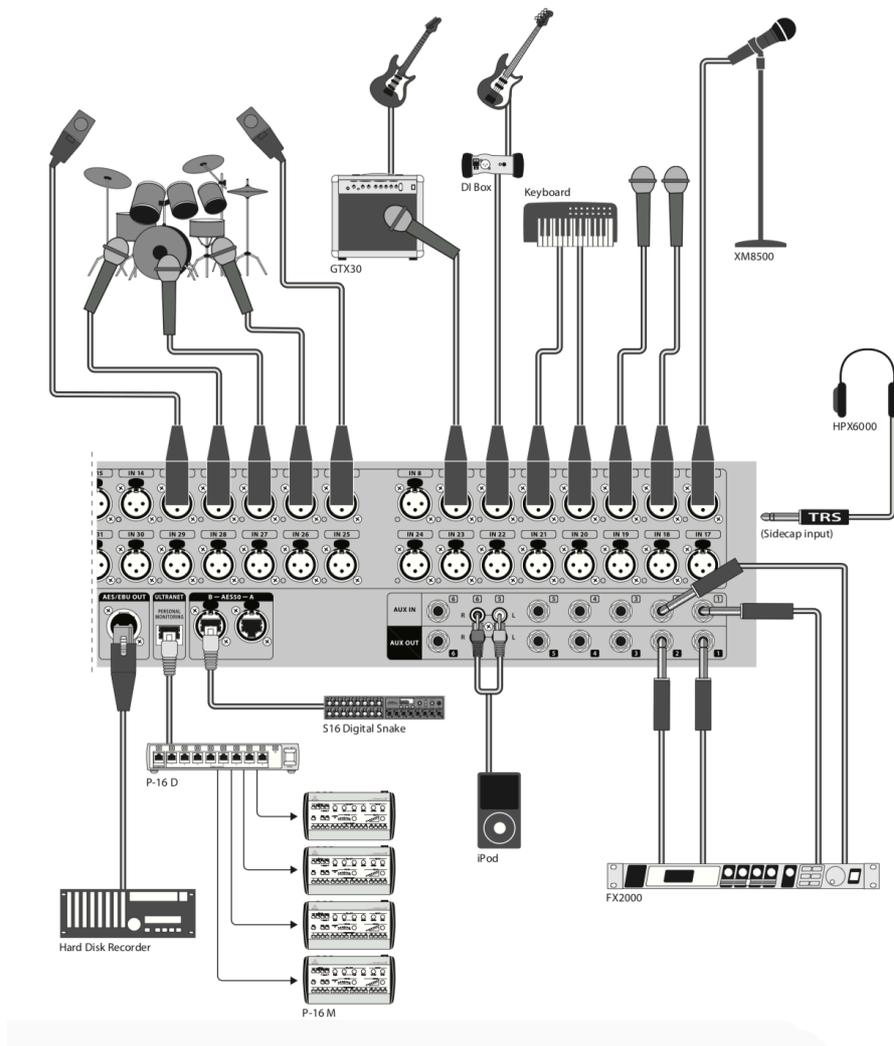


(56) **EINGÄNGE 1-32** - Schließen Sie Audioquellen über XLR-Kabel an.

(57) **AUX IN / OUT** - Zum Anschließen externer Geräte über 1/4 "- oder Cinch-Kabel.

3. Schaltpläne

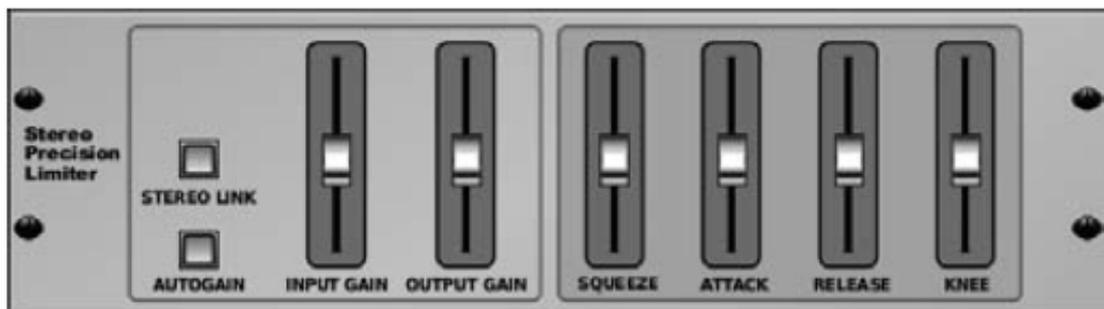




FX-Beschreibungen

Hier finden Sie eine Liste und eine kurze Beschreibung der auf dem X32 verfügbaren Effekte. Wenn eine Stereo- und eine Dual-Version eines Effekts angeboten werden, verwenden Sie die Stereo-Version, wenn das linke und das rechte Signal gemeinsam geändert werden sollen (z. B. bei verknüpften Stereokanälen oder Bussen), oder Dual, wenn Sie verschiedene Einstellungen für die wählen möchten linkes und rechtes Signal. Anweisungen zum Hinzufügen von Effekten zu einem Kanal oder Bus finden Sie im Themenhandbuch.

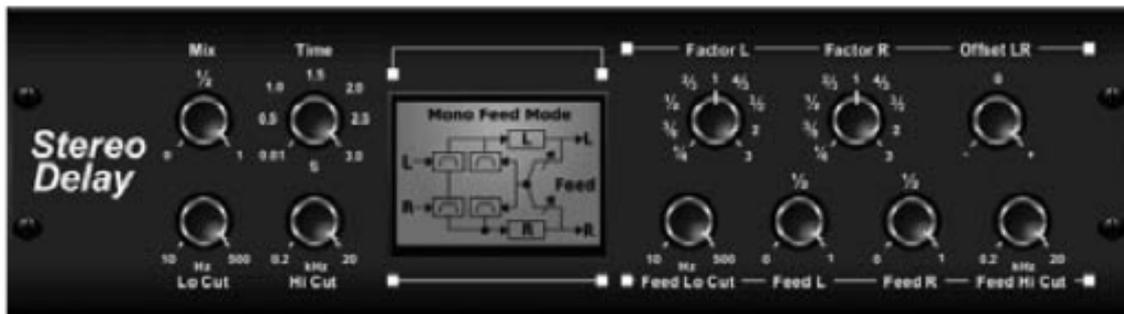
Stereo-Präzisionsbegrenzer



Mit dem Stereo Precision Limiter können Sie eine genaue Lautstärkebegrenzung festlegen. Gewährleistung einer verzerrungsfreien, optimalen Signalintegrität. Verwenden Sie den Stereo Precision Limiter von X32, um leise Signale zu verstärken oder Übersteuerungen zu verhindern, während der Pegel der "heißen" Signale erhalten bleibt.

AUTOGAIN aktiviert eine zusätzliche Langzeitverstärkungskorrektur, die eine automatische Verstärkungsskalierung für unterschiedliche Eingangsspegelbereiche ermöglicht. Bei Aktivierung von STEREO LINK werden beide Kanäle gleichermaßen begrenzt. INPUT GAIN bietet eine Verstärkung von bis zu 18 dB das Eingangssignal vor der Begrenzung. OUTPUT GAIN stellt den Pegel der Endverstärkung des verarbeiteten Signals ein. SQUEEZE fügt dem Signal eine Komprimierung hinzu, um die Signalstärke zu verbessern und eine leichte Verzerrung zu erzielen. ATTACK legt die Attack-Zeit im Bereich von 0,05 ms bis 1 ms fest. RELEASE stellt die Release-Zeit von ein 0,05 mS bis 1,04 Sekunden. KNEE stellt den Schwellenwert für die weiche Begrenzung von der harten Begrenzung (0 dB) bis zur maximalen weichen Begrenzung (10 dB) ein.

Stereo Verzögerung (Stereo-Delay)



Stereo Delay bietet unabhängige Steuerung der linken und rechten Verzögerung (Echo) Zeiten und bietet Hoch- und Tiefpassfilter für eine verbesserte Klangformung der verzögerten Signale. Verwenden Sie die Stereo-Verzögerung, um Ihren Monosignalen eine breite Präsenz im Stereobereich zu verleihen.

Mit dem MIX-Regler können Sie das Quellensignal und das verzögerte Signal mischen. TIME stellt die Master-Verzögerungszeit auf bis zu drei Sekunden ein. LO CUT regelt die Tiefenabsenkung, so dass tiefere Frequenzen von der Verzögerung unbeeinflusst bleiben. HI CUT regelt den Hochfrequenz-Cut, so dass höhere Frequenzen von der Verzögerung unbeeinflusst bleiben. FACTOR L stellt die Verzögerung auf dem linken Kanal auf rhythmische Bruchteile der Master-Verzögerungszeit ein. FACTOR R stellt die Verzögerung auf dem rechten Kanal auf rhythmische Bruchteile der Master-Verzögerungszeit ein. OFFSET LR fügt einen Verzögerungsunterschied zwischen dem linken und dem rechten verzögerten Signal hinzu. Mit FEED LO CUT / HI CUT werden die Filter in den Rückkopplungspfaden eingestellt. FEED L und FEED R regeln die Stärke der Rückkopplung für den linken und rechten Kanal. MODE stellt den Rückmeldemodus ein: Mode ST stellt die normale Rückmeldung für beide Kanäle ein, X kreuzt die Rückmeldungen zwischen dem linken und rechten Kanal. M erzeugt einen Mono-Mix innerhalb der Rückkopplungskette.

Dreifach-Verzögerung (Triple Delay)



Manchmal als 3-Tap-Verzögerung bezeichnet, bietet das Triple Delay drei Verzögerungsstufen mit unabhängigen Frequenz-, Gain- und Pan-Reglern. Erstellen Sie mit dem Triple Delay zeitbasierte Echo-Effekte, um die Stereotrennung zu verbessern.

TIME BASE stellt die Master-Verzögerungszeit ein, die auch die Verzögerungszeit für die erste Stufe ist. GAIN BASE stellt den Verstärkungspegel der ersten Stufe der Verzögerung ein. PAN BASE legt die Position der ersten Delay-Stufe im Stereo-Feld fest. LO CUT legt die Frequenz fest, bei der das Quellensignal die Verzögerung durchlaufen kann. HI CUT stellt die Frequenz ein, bei der das Quellensignal die Verzögerung nicht mehr durchläuft. X-FEED zeigt an, dass die Stereo-Rückkopplung der Delays aktiv ist. MONO wird aktiviert, um eine Monomischung beider Kanäle für den Delay-Eingang zu erstellen. FEED regelt den Rückkopplungsgrad. FAKTOR A regelt die Verzögerungszeit in der zweiten Stufe der Verzögerung. GAIN A regelt den Verstärkungspegel der zweiten Verzögerungsstufe. PAN A setzt die Position der zweiten Verzögerungsstufe im Stereobereich. FAKTOR B regelt die Verzögerungszeit in der dritten Stufe der Verzögerung. GAIN B regelt den Verstärkungspegel der dritten Verzögerungsstufe. PAN B legt die Position der dritten Verzögerungsstufe im Stereobereich fest.

Ambience



Das Ambiente schafft einen anpassbaren virtuellen akustischen Raum, in dem die Elemente eines Mixes platziert werden können. Verwenden Sie Ambiente, um Wärme und Tiefe zu verleihen, ohne den direkten Klang zu verfärbt. (Inspiziert vom Lexikon-Umgebungsalgorithmus)

PRE DELAY stellt die Zeit ein, bevor der Hall dem Quellsignal folgt.

DECAY stellt die Zeit ein, die der Hall benötigt, um sich vollständig aufzulösen. SIZE steuert die Raumgrößenemulation. DAMPING regelt den Hochfrequenzabfall innerhalb der Hallfahne. DIFFUSE regelt die anfängliche Echodichte. Level legt die Lautstärke des Effektsignals fest. LO CUT regelt die Tieftonabsenkung, sodass tiefere Frequenzen nicht vom Hall beeinflusst werden. HI CUT stellt den Hochfrequenz-Cut ein, sodass höhere Frequenzen nicht vom Hall beeinflusst werden. MOD regelt den Pegel der Reverb-Decay-Modulation. TAIL GAIN regelt die Lautstärke des Nachhalls.

Reverse Reverb



Reverse Reverb nimmt die Spur eines Halls auf, dreht ihn um und platziert ihn vor der Klangquelle. Verwenden Sie das anschwellende Crescendo des Reverse Reverb, um Gesangs- und Snare-Tracks eine ätherische Qualität zu verleihen. (Inspiriert vom Lexikon 300 / 480L)

Das Einstellen des PRE DELAY-Reglers dauert bis zu 200 Millisekunden, bevor der Hall dem Quellsignal folgt. Mit dem DECAY-Regler können Sie die Zeit einstellen, die der Hall benötigt, um sich vollständig aufzulösen. RISE steuert, wie schnell sich der Effekt aufbaut

Wenn Layer 1 ausgewählt ist, können Sie mit der Encoder-Taste ganz links zwischen virtuellen vorderen und hinteren Ausgängen wählen. Die Rückseite ist für Trommeln geeignet, da sie weniger reaktiv ist. Front eignet sich gut für Gesang und andere dynamische Instrumente. Die Schaltfläche Vintage ermöglicht die Simulation der Eingangstransformatoren.

Stereo / Dual Tube Stage / Overdrive



Tube Stage / Overdrive ist ein vielseitiger Effekt, der eine Vielzahl moderner und klassischer Röhrenvorverstärker emulieren kann. Verwenden Sie Tube Stage / Overdrive in den Versionen Stereo und Dual-Mono, um warme und verschwommene Klänge von subtil bis voll gesättigt anzuwählen.

- DRIVE regelt die Anzahl der Oberschwingungen, die vom Effekt angesteuert werden.

- EVEN und ODD regeln die Anzahl der geraden und ungeraden Harmonischen.
- GAIN regelt die Ausgangsverstärkung des Effekts.
- LO CUT stellt die Eingangsfrequenz ein, unter der das Quellensignal den Effekt nicht durchläuft. HI CUT stellt die Eingangsfrequenz ein, über der das Eingangssignal den Effekt nicht durchläuft. BASS GAIN / FREQ stellen einen niedrigen Filter am Ausgang des Effekts ein.
- TREBLE GAIN / FREQ regelt ein hohes Filter am Ausgang des Effekts.

Stereo Imager



Ein Stereo Imager wird normalerweise verwendet, um die Platzierung eines Signals im Stereofeld während des Abmischens oder Masterns zu steuern. Der Stereo Imager des X32 ist dem BEHRINGER Edison-Rack nachempfunden und verleiht Ihren Live- und Aufnahme-Auftritten eine professionelle Qualität.

Mit dem BALANCE-Regler können Sie die Mono- oder Stereokomponenten betonen des Eingangssignals. Die Mono- und Stereosignale können unabhängig voneinander mit den MONO PAN- und STEREO PAN-Reglern verschoben werden. OUT GAIN wird verwendet, um Pegeländerungen zu kompensieren, die sich aus dem Effekt ergeben. Die Phase kann auch mit den Regalknöpfen verschoben werden. Wählen Sie die Frequenz und Bandbreite (Q) mit den entsprechenden Reglern und stellen Sie dann die Verstärkung mit dem SHV GAIN-Regler ein

Rotary Speaker



Rotary Speaker emuliert den Klang eines Leslie-Rotationslautsprechers. Der Rotary Speaker des X32 bietet mehr Flexibilität als sein elektromechanisches Gegenstück und kann mit einer Vielzahl von Instrumenten und sogar Gesang verwendet werden, um einen wirbelnden, psychedelischen Effekt zu erzeugen.

Mit den Reglern LO SPEED und HI SPEED stellen Sie die Drehzahl der ein LANGSAM und SCHNELL Geschwindigkeitswahl und kann mit der Taste SCHNELL umgeschaltet werden. Mit dem ACCEL-Knopf (Eraktion) können Sie einstellen, wie schnell die Geschwindigkeit vom langsamen Modus zum schnellen Modus erhöht und verringert werden soll. Der Rotationseffekt

kann auch mit der STOP-Taste deaktiviert werden, wodurch die Bewegung der Lautsprecher gestoppt wird.
DISTANCE stellt den Abstand zwischen den Rotary-Lautsprechern und dem virtuellen Mikrofon ein.

Chorus / Stereo Chorus



Chorus tastet den Eingang ab, verstimmt ihn leicht und mischt ihn mit dem Originalsignal, um einen etwas dickeren, schimmernden Klang zu erzeugen. Verwenden Sie diese Option, um den Hintergrundgesang zu verstärken oder den Klang von Blech- und Holzblasinstrumenten zu verdoppeln.

Wobei DELAY L / R den Gesamtbetrag der Verzögerung für den linken und rechten Kanal festlegt, bestimmt WIDTH den Betrag der modulierten Verzögerung. SPEED stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein. MIX regelt die Balance zwischen trockenen und nassen Signalen. Sie können den Klang weiter formen, indem Sie mit den LO- und HI-CUT-Reglern einen Teil des Low- und High-End-Werts aus dem E ekt-Signal abschneiden. Zusätzlich kann der PHASE-Regler die Phase des LFO zwischen dem linken und rechten Kanal einstellen und der SPREAD-Regler regelt, wie viel des linken Kanals in den rechten und umgekehrt gemischt wird. Schließlich mischt der WAVE-Regler den digitalen dreieckigen Chorus-Sound im dänischen Stil mit der klassischen analogen Sinuswelle.

Flanger / Stereo Flanger



Der Flanger emuliert den phasenverschiebenden Klang (Combitring), der ursprünglich durch Druck auf den Rand der Spule eines Tonbandgeräts erzeugt wurde. Dieser Effekt erzeugt einen einzigartigen „wackeligen“ Klang, der bei Gesang und Instrumenten ziemlich dramatisch ist.

Die Bedienelemente dieses Effekts sind nahezu identisch mit denen des Chorus-Effektblocks. Zusätzlich kann der FEEDBACK mit positiven und negativen Werten eingestellt und mit den FEED HC- (High Cut) und FEED LC- (Low Cut) Reglern bandbegrenzt werden.

Stereo Phaser



Ein Stereo-Phaser oder Phasenschieber wendet mehrere STUFEN modulierter Filter auf das Eingangssignal an, um eine „Kerbe“ im Frequenzgang zu erzeugen, und wendet dann einen MIX mit dem Original für einen „Wirbeleffekt“ an. Verwenden Sie den Stereo-Phaser von X32, um Vokal- oder Instrumentenspuren einen „beabstandeten“ Sound hinzuzufügen.

SPEED regelt die LFO-Rate und DEPTH die LFO-Modulationstiefe.

Der BASE-Regler regelt den Frequenzbereich der modulierten Filter.

Die Resonanz wird mit dem RESO-Regler eingestellt. Der WAVE-Regler formt die Symmetrie der LFO-Wellenform und der PHASE-Regler in einem LFO-Phasenunterschied zwischen dem linken und rechten Kanal. Die Modulationsquelle kann auch die Signalhüllkurve sein, die vokalartige Öffnungs- und Schließstöne erzeugt. Der ENV MOD-Regler stellt ein, wie viel dieser Effekt stattfindet (positive und negative Modulation ist möglich), und die ATTACK-, HOLD- und RELEASE-Regler passen alle die Reaktion dieser Funktion an.

Tremolo / Panner



Stereo-Tremolo erzeugt einen Lautstärkewechsel nach oben und unten mit einem konstanten und gleichmäßigen Tempo, genau wie die Gitarrenverstärker von gestern. Verwenden Sie das Stereo-Tremolo von X32, um einer Gesangs- oder Instrumentenspur eine einzigartige Surf-Musik-Textur hinzuzufügen.

SPEED regelt die LFO-Rate und DEPTH den Modulationsgrad.

Mit PHASE kann ein LFO-Phasendifferenz zwischen dem linken und rechten Kanal eingestellt werden, die für Schwenkeffekte verwendet werden kann. Der WAVE-Regler verschmilzt die LFO-Wellenform zwischen dreieckiger und quadratischer Form. Die durch ATTACK, HOLD und RELEASE geformte Signalhüllkurve kann zur Modulation der LFO-Geschwindigkeit (ENV SPEED) und der LFO-Modulationstiefe (ENV DEPTH) verwendet werden.

Stereo / Dual Pitch



Pitch Shifting wird häufig auf zwei verschiedene Arten verwendet. Zum einen stellen Sie den Mix-Regler auf einen niedrigeren Wert und stellen Sie mit dem Cent-Regler nur die Tonhöhe zwischen nassen und trockenen Tönen ein. Dies führt zu einem „Voice Doubling“ -Effekt, der den Gesamtklang auf subtilere Weise verdichtet. Die extreme Verwendung des Effekts besteht darin, den Mix-Regler vollständig im Uhrzeigersinn zu drehen, damit das gesamte Signal ausgegeben wird. Auf diese Weise kann das Signal bis zu einer Oktave über oder unter dem Original in andere Tonarten verschoben werden. Bei Verwendung auf einer Stimme führt dies zu einem „Chipmunk“ -Sound oder einem niedrigen Darth Vader-Effekt.

Wenn die SEMI- und CENT-Regler auf 12:00 gestellt sind, wird die Tonhöhe nicht geändert. Anpassungen per Halbton haben einen sehr ausgeprägten Effekt, Während Änderungen am CENT-Regler nur sehr geringfügig sind. Der DELAY-Regler erzeugt einen Zeitunterschied zwischen nassem und trockenem Klang. Mit den LO- und HI-CUT-Reglern kann das Effektsignal bandbegrenzt werden. Der Dual Pitch-Effekt ermöglicht die unabhängige Einstellung des linken und rechten Kanals sowie die GAIN-Kompensation und das Panning der beiden Kanäle.

Stereo - / Dual Guitar Amp



Der Stereo / Dual Guitar Amp ist dem Tech 21 SansAmp nachempfunden und simuliert den Sound eines echten Gitarrenverstärkers. Mit dem Stereo / Dual Guitar Amp von X32 kann ein E-Gitarrist ohne Verstärker auf der Bühne großartig klingen.

Der PREAMP-Regler regelt die Eingangsverstärkung vor der Einstellung der bandspezifischen Verzerrung. BUZZ regelt das Low-End-Breakup, PUNCH regelt die Mittenverzerrung und CRUNCH regelt den Hochfrequenzinhalt und die Verzerrung für weiche oder schneidende Noten. Der DRIVE-Regler simuliert die Stärke der Verzerrung der Endstufe eines Röhrenverstärkers. Die LOW- und HIGH-Regler ermöglichen

Die EQ-Einstellung erfolgt unabhängig vom Verzerrungsgehalt, und der Gesamtausgang wird mit dem LEVEL-Regler gesteuert. Die CABINET-Simulation kann umgangen werden, wenn der Gitarrist bereits eine echte Kabine verwendet, sodass der Effekt wie ein Boost- oder Distortion-Pedal funktioniert. Mit dem Dual Guitar Amp können der linke und der rechte Kanal unabhängig voneinander eingestellt werden.

Wave Designer



Wave Designer ist ein leistungsstarkes Tool zum Anpassen von Signaltransienten und -dynamiken wie Attack und Sustain. Verwenden Sie diese Option, um eine Snare-Drum wirklich zum „Knacken“ zu bringen oder Lautstärke-Inkonsistenzen von Slap-Bass-Tracks auszugleichen. (Inspiriert vom SPL Transient Designer)

Durch Einstellen des ATTACK-Reglers können übermäßig dynamische Signale erzeugt oder gezähmt werden. Das Erhöhen des SUSTAIN-Reglers wirkt ähnlich wie ein Kompressor, sodass die Peaks länger anhalten, bevor sie abklingen. Der Effekt kann auch verwendet werden, um das Sustain für einen stakkatoeren Klang zu verringern. Der GAIN-Regler gleicht Pegeländerungen aus, die durch den Effekt verursacht werden.

Stereo Exciter / Dual Exciter



Erreger erhöhen die Präsenz und Verständlichkeit von Live-Sound-Anwendungen und sind unverzichtbar, um dem Tonstudio Klarheit, Luft und harmonische Obertöne zu verleihen. Dieser Effekt ist besonders nützlich, um den Klang in schwierigen Räumen zu verstärken und einen natürlicheren Live- / Aufnahmeklang zu erzeugen. (Inspiriert vom berühmten Aphex Aural Exciter)

Stellen Sie die Frequenz des Seitenkettenfilters mit dem TUNE-Knopf ein und formen Sie die Filtersteigung mit den PEAK- und ZERO FILL-Reglern weiter. Durch Drehen des TIMBRE-Reglers links von der Mitte werden mehr ungerade Harmonische hinzugefügt, während durch Drehen rechts von der Mitte gleichmäßigere Harmonische hinzugefügt werden. Passen Sie den harmonischen Inhalt des Signals mit dem HARMONICS-Regler an und mischen Sie das Effektsignal mit dem MIX-Regler ein. Aktivieren Sie den SOLO-MODUS, um nur das Audio zu isolieren, das sich aus dem Effekt ergibt, sodass Sie genau hören können, was Sie dem Mix hinzufügen.

Stereo Enhancer / Dual Enhancer



X32-Enhancer sind sogenannte "Psycho-EQs". Sie können das Signalspektrum in Bässen, Mitten und hohen Frequenzen verbessern, unterscheiden sich jedoch von herkömmlichen Equalizern. Wenn Sie maximale Schlagkraft, Klarheit und Detailgenauigkeit erzielen möchten, ohne das Gesamtvolumen zu erhöhen, sind unsere Enhancer die Lösung. (Inspiriert vom SPL Vitalizer)

Passen Sie die BASS-, MID- und HI GAIN-Regler an, um Inhalte in diesen Spektren hinzuzufügen oder zu reduzieren. Die BASS- und HI-FREQUENCIES können spezifisch ausgewählt werden, während stattdessen das MID Q (Bandbreite) angepasst werden kann. Der OUT GAIN-Regler gleicht Pegeländerungen aus, die sich aus dem Effekt ergeben, und der SPREAD-Regler (nur Stereo-Version) betont den Stereo-Inhalt für eine breitere Mischung. Schalten Sie den Solo-Modus ein um nur das Audio zu isolieren, das aus dem Effekt resultiert, damit Sie genau hören können, was Sie dem Mix hinzufügen.

Mood Filter



Das StimmungsfILTER verwendet einen LFO-Generator und einen automatischen Hüllkurvengenerator zur Steuerung eines VCF (spannungsgesteuerten Filters) sowie eine Seitenkettenfunktion, bei der das Signal von Kanal B die Hüllkurve von Kanal A steuert. Mood Filter kann verwendet werden, um den natürlichen Klang von akustischen Instrumenten zu emulieren. (Inspiriert vom MiniMoog)

Dieser Filter kann mit dem ENV MOD mit der Hüllkurve des Signals moduliert werden (mit positiven und negativen Beträgen), ATTACK- und RELEASE-Regler oder der LFO können den Filter modulieren. Mit dem WAVE-Regler können Sie zwischen 7 verschiedenen Wellenformen wählen: Dreieck, Sinus, Säge-Plus, Säge-Minus, Rampe, Quadrat und Zufall. Die PHASE kann um bis zu 180 Grad eingestellt werden. Mit dem SPEED-Regler stellen Sie die LFO-Rate und mit DEPTH die LFO-Modulation ein. Stellen Sie die Resonanz des Filters mit dem RESO (nance) -Knopf auf Selbstoszillation ein. BASE stellt den Bereich des Filters von 20 Hz bis 15 kHz

ein. Der MODE-Schalter wählt zwischen Tiefpass (LP), Hochpass (HP), Bandpass (BP) und Notch. Verwenden Sie den MIX-Regler, um das Effektsignal mit dem trockenen Klang zu mischen. Bei eingeschaltetem 4-POLIGEN Schalter ist die Neigung steiler als bei der Einstellung AUS (2-polig). Mit dem DRIVE-Regler stellen Sie die Level und kann auch einen Overdrive-Effekt erzeugen (wie bei echten analogen Filtern) wenn hart geschoben.

Im Sidechain-Modus wird nur das linke Eingangssignal verarbeitet und beide Ausgänge gespeist. Die Hüllkurve des rechten Eingangssignals kann als Modulationsquelle verwendet werden.

Delay + Chamber



Hier haben wir Delay und Chamber Reverb kombiniert, sodass ein einzelnes Gerät eine Vielzahl von Verzögerungseinstellungen bereitstellen und dem ausgewählten Signal genau den richtigen Halltyp und -betrag hinzufügen kann. Dieses Gerät verwendet nur einen FX-Slot. (Der Reverb ist vom Lexikon PCM 70 inspiriert.)

Stellen Sie mit dem BALANCE-Regler das Verhältnis zwischen Delay und Reverb ein. Niedrige Frequenzen können mit dem LO CUT-Regler ausgeschlossen werden, und der MIX regelt, wie viel des Effekts dem Signal hinzugefügt wird. Mit dem TIME-Regler stellen Sie die Verzögerungszeit für die Verzögerung des linken Kanals ein und mit dem PATTERN stellen Sie das Verzögerungsverhältnis für die Verzögerung des rechten Kanals ein. Stellen Sie den FEEDBACK ein und stimmen Sie einige hohe Frequenzen mit dem FEED HC (High Cut) -Regler ab. Mit dem XFEED-Regler können Sie den Delay-Sound an den Reverb-Effekt senden, sodass der Reverb-Effekt die Echos nicht vollständig parallel abläuft, sondern in einem ausgewählten Ausmaß. Der PREDELAY-Regler bestimmt die Verzögerung, bevor der Hall das Signal auswirkt. Mit dem DECAY-Regler können Sie einstellen, wie schnell der Hall verblasst. Die GRÖSSE steuert, wie groß oder klein der simulierte Raum ist (Raum, Kathedrale usw.). Der DAMPING-Regler bestimmt die Abnahme der hohen Frequenzen im Hallfond.

Chorus + Amber



Mit nur einem FX-Slot kombiniert der Chorus + Chamber-Effekt die Schimmer- und Verdopplungseigenschaften eines Chorus in Studioqualität mit dem süßen Klang eines traditionellen Kammerhalls. (Reverb ist vom Lexikon PCM 70 inspiriert)

Mit dem BALANCE-Regler stellen Sie die Balance zwischen Chorus und Hall ein. Mit dem LO CUT-Regler können tiefe Frequenzen ausgeschlossen werden, und mit dem MIX-Regler können Sie einstellen, wie viel des Effekts dem Signal hinzugefügt wird. SPEED, DELAY und DEPTH regeln Rate, Delay und Modulationstiefe des Chors. Die LFO-PHASE zwischen linkem und rechtem Kanal kann um bis zu 180 Grad eingestellt werden, und WAVE passt die LFO-Wellenform von einer Sinuswelle zu einer Dreieckswelle an. Der PREDELAY-Regler bestimmt die Verzögerung, bevor der Hall das Signal auswirkt. Mit dem DECAY-Regler können Sie einstellen, wie schnell der Hall verblasst. Die GRÖSSE steuert, wie groß oder klein der simulierte Raum ist (Raum, Kathedrale usw.). Der DAMPING-Regler bestimmt die Abnahme der hohen Frequenzen im Hallfond.

Flanger + Chamber



Ergänzen Sie die elegante Süße eines traditionellen Kammerhalls mit dem umwerfenden, mitreißenden Effekt eines modernen Flangers - alles in einem FX-Slot. (Reverb ist vom Lexikon PCM 70 inspiriert)

Mit dem BALANCE-Regler stellen Sie das Verhältnis zwischen Wut und Hall ein. Mit dem LO CUT-Regler können tiefe Frequenzen ausgeschlossen werden, und mit dem MIX-Regler können Sie einstellen, wie viel des Effekts dem Signal hinzugefügt wird. SPEED, DELAY und DEPTH regeln die Frequenz, Verzögerung und Modulationstiefe des Zorns. FEEDback kann mit positiven

und negativen Beträgen angepasst werden. Die PHASE kann um bis zu 180 Grad eingestellt werden. Der PREDELAY-Regler bestimmt die Verzögerung, bevor der Hall das Signal auswirkt. Mit dem DECAY-Regler können Sie einstellen, wie schnell der Hall verblasst. Die GRÖSSE steuert, wie groß oder klein der simulierte Raum ist (Raum, Kathedrale usw.). Der DAMPING-Regler bestimmt die Abnahme der hohen Frequenzen im Hallfond.

Delay + Chorus



Dieser Kombinationseffekt vereint ein vom Benutzer definierbares Delay (Echo) mit einem Chorus in Studioqualität, der selbst den „dünnsten“ Track aufpeppt. Verwendet nur einen FX-Slot. (Inspiziert von der TC Electronic D-Two)

Der TIME-Regler stellt die Verzögerungszeit ein und der PATTERN-Regler stellt das Verzögerungsverhältnis für den rechten Kanal ein und negative Werte aktivieren eine Gegenkopplung zwischen die zwei Kanäle. Mit dem FEEDHC-Regler stellen Sie die Delay-High-Cut-Frequenz ein, während der FEEDBACK-Knopf die Anzahl der Wiederholungen einstellt. Mit dem X-FEED-Regler können Sie den Delay-Sound an den Chorus-Effekt senden. Der BALANCE-Regler stellt sich ein das Verhältnis zwischen Verzögerung und Chor. SPEED, DELAY und DEPTH regeln Rate, Delay und Modulationstiefe des Chors. Die LFO-PHASE des rechten Kanals kann um bis zu 180 Grad eingestellt werden, und WAVE passt den Choruscharakter an, indem die LFO-Wellenform von Sinuswelle zu Dreieckswelle geformt wird. Verwenden Sie den MIX-Knopf, um das Effektsignal mit dem „trockenen“ Klang zu mischen.

Delay +Flanger



Dieses handliche dynamische Duo vereint das "Wobbeln" von hochfliegenden Düsenflugzeugen mit klassischem Delay und kann von mild bis wild eingestellt werden. Dieser Kombinationseffekt belegt nur einen FX-Slot. (Inspiziert von der TC Electronic D-Two)

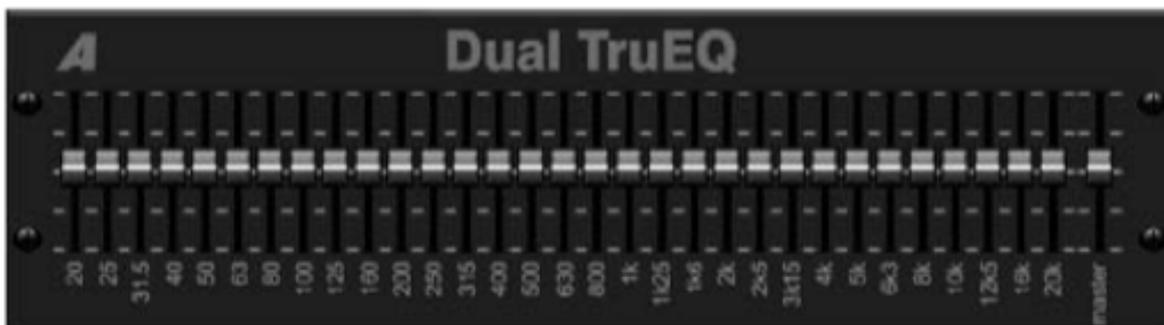
Der TIME-Regler stellt die Verzögerungszeit ein und der PATTERN-Regler stellt das Verzögerungsverhältnis für den rechten Kanal ein und negative Werte aktivieren eine Gegenkopplung zwischen den beiden Kanälen. Mit dem FEEDHC-Regler stellen Sie die Delay-High-Cut-Frequenz ein, mit dem FEEDBACK-Regler die Anzahl der Wiederholungen. Mit dem X-FEED-Regler können Sie den Delay-Sound an den Wut-Effekt senden. Mit dem BALANCE-Regler stellen Sie das Verhältnis zwischen Delay und Chorus ein. SPEED, DELAY und DEPTH regeln Rate, Delay und Modulationstiefe des Chors. Die LFO-PHASE des rechten Kanals kann um bis zu 180 Grad eingestellt werden, und FEED (positive und negative Beträge) regelt den Rückkopplungseffekt. Verwenden Sie den MIX-Knopf, um das Effektsignal mit dem „trockenen“ Klang zu mischen.

Dual / Stereo GEQ

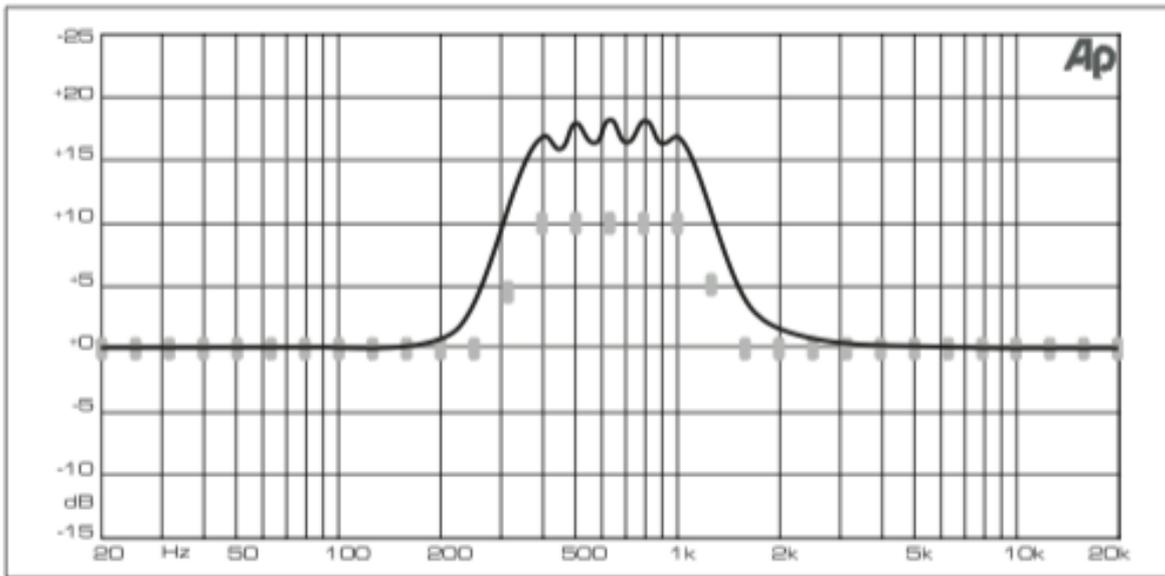


Dies sind Standard-Grafik-Equalizer, die 31 Einstellbänder zwischen 20 Hz und 20 kHz bieten. Ein Hauptlautstärkereger gleicht die durch den Ausgleich verursachten Lautstärkeveränderungen aus. Für jedes Band ist eine maximale Anhebung oder Absenkung von 15 dB verfügbar.

Dual / Stereo TruEQ

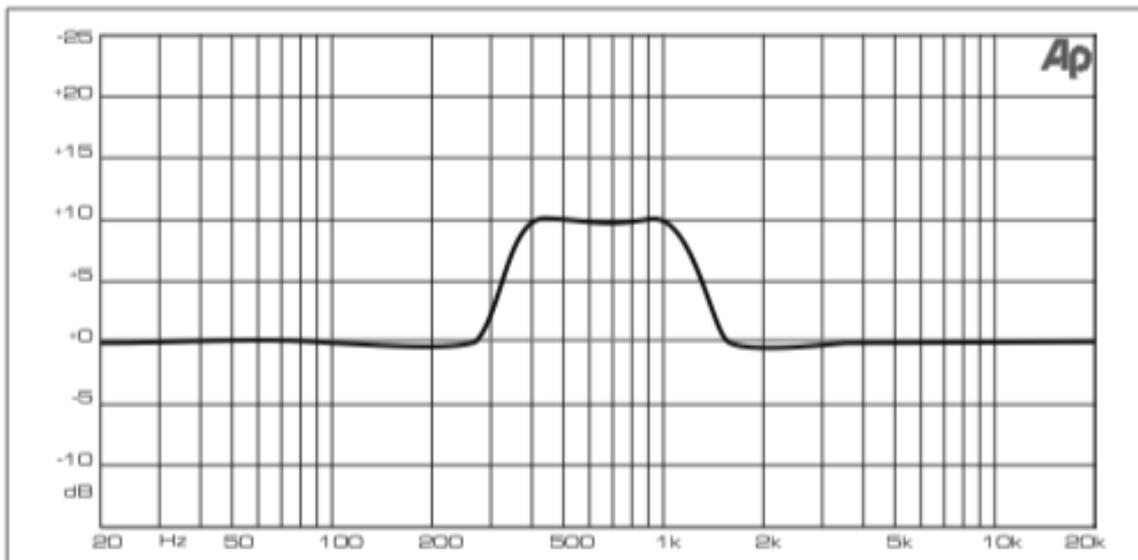


Der TruEQ enthält einen speziellen Algorithmus, der die Überlappungseffekte der Verstärkungseinstellung, die benachbarte Frequenzbänder aufeinander haben, kompensiert. Auf einem Standard-EQ, wenn benachbarte Bänder zusammen angehoben werden. Der resultierende Effekt wird über das hinaus vergrößert, was aus der Positionierung der Schieberegler ersichtlich ist.



Graphic equalizer without frequency response correction.

Dieser kompensierte EQ erzeugt eine Anpassung, die mit der tatsächlichen Position der Schieberegler identisch ist.



Graphic equalizer with frequency response correction.

5. Themenhandbuch – Topic Guide

5.1 Starten, Herunterfahren und Aktualisieren der Firmware

Wir empfehlen, den X32 einzuschalten, bevor ein aktives Beschallungssystem angeschlossen wird. Die Funktion „Safe Main Levels“ (Sichere Hauptebenen) im Bildschirm „Setup / General Preferences“ (Setup / Allgemeine Einstellungen) senkt beim Booten der Konsole automatisch die LRC-Bus-Hauptebenen und verhindert, dass beim Laden von Szenen die Hauptebenen geändert werden.

Die Einstellungen für Synchronisation und Samplerate können auch auf der Seite Setup / Konfiguration angepasst werden. Beachten Sie jedoch, dass das Ändern der Samplerate einen Neustart der Konsole erfordert.

◇ Bitte beachten Sie: Einstellungen unter "Linkeinstellungen", "Schwenkmodus", und DCA-Gruppen werden mit den Szenendaten gespeichert, während alle anderen Einstellungen auf der Seite Setup / Config nicht in einer Voreinstellung gespeichert und auch nicht initialisiert werden. Vergewissern Sie sich vor der Verwendung des X32, dass die Abtastrate richtig eingestellt ist und die Synchronisationsquelle richtig ausgewählt ist. Wenn die externe Synchronisation über einen der beiden AES50-Ports eingestellt ist, während keine Taktquelle angeschlossen oder eingeschaltet ist, ist das entsprechende kleine quadratische Symbol in der oberen Reihe des Hauptdisplays eher rot als grün. Im Normalzustand sollten Sie nur 1-4 grüne Quadrate im oberen Bereich sehen, abhängig von den angeschlossenen Einheiten.

Beachten Sie, dass Sie die X32-Konsole, wenn sie zuvor von einer anderen Person verwendet wurde und Sie sich über ihren tatsächlichen Status nicht sicher sind, auf zwei Arten auf die Standardeinstellungen zurücksetzen können:

1. Während die Konsole hochfährt und das "X32" -Logo auf dem Bildschirm angezeigt wird, halten Sie die "Scenes / UNDO" -Taste gedrückt, bis die Konsole voll funktionsfähig ist und der Startbildschirm angezeigt wird. Die Konsole befindet sich jetzt in genau demselben Zustand wie bei der ersten Auslieferung ab Werk. Sie können jedoch sofort zu dem Status zurückkehren, in dem sich die Konsole vor dem Ausschalten befand, indem Sie die Taste Szenen / Rückgängig drücken.

2. Sie können die Konsole auch jederzeit nach dem Booten zurücksetzen, indem Sie „Setup / Config“ -> „Initialize“ drücken.

Der X32 speichert den Status der Konsole regelmäßig im integrierten Aschespeicher. es ist also normalerweise nichts falsch daran, es auszuschalten, und Sie müssen den aktuellen Status nicht explizit speichern. Wenn jedoch kürzlich eine große Anzahl von Parametern geändert wurde, kann das Speichern aller Parameter in Asche im schlimmsten Fall bis zu 1 Minute dauern. Um zu verhindern, dass während eines solchen Speichervorgangs Fehler durch Stromausfall auftreten, empfehlen wir die Verwendung der Funktion "Sicheres Herunterfahren" auf der Seite "Setup / Global", die dem Entfernen eines USB-Sticks von Ihrem PC ähnelt.

Aktualisierung (Updates):

Die X32-Firmware kann problemlos aktualisiert werden, indem ein USB-Stick in den USB-Anschluss auf der Oberseite eingesteckt wird, nachdem eine Firmware-Aktualisierungsdatei heruntergeladen und im Stammverzeichnis des angeschlossenen Laufwerks gespeichert wurde. Schließen Sie einfach das USB-Laufwerk an, während die Konsole ausgeschaltet ist, und schalten

Sie die Konsole ein. Während des Bootens führt der X32 ein vollautomatisches Firmware-Update durch, das 2-3 Minuten länger dauern kann als die normale Boot-Sequenz.

Die USB-Buchse ist nicht für andere USB-Geräte geeignet, die keine Speichergeräte sind, z. B. Tastaturen, Mäuse, Lampen usw.

5.2 Standardeinstellung für die Verbindung zu Monitoring und P.A. systeme

Der X32 wird vorkonfiguriert mit lokalen XLR-Eingängen, die an die Eingangskanäle 1-32 angeschlossen sind, und XLR-Ausgängen 1-14, die an die Mix-Bus-Master 1-14 angeschlossen sind.

Die Busmaster 13-16 sind an die Eingänge FX1-4 angeschlossen. Das Haupt-LR-Signal (Stereo) wird normalerweise an den XLR-Ausgängen 15/16 ausgegeben.

Die Monitoring-Ausgänge an den 1/4"- und XLR-Anschlüssen und die beiden Phones-Ausgänge (in den seitlichen Kappengriffen) führen immer entweder das Monitor-Quellensignal oder ein Solo-Signal, wenn eine Solo-Taste aktiv ist. Drücken Sie die View-Taste im Monitor-Bereich, um die Einstellungen für Solo und Monitoring zu überprüfen oder zu ändern.

1. Schalten Sie zuerst die X32-Konsole ein, bevor Sie die angeschlossenen Endstufen oder Lautsprecher einschalten.

2. Schließen Sie die Kabel an die XLR-Ausgänge 15 und 16 auf der Rückseite an und verbinden Sie die anderen Kabelenden mit den Eingängen Ihres P.A. System. Diese tragen normalerweise den Hauptstereobus links und rechts.

3. Bei allen Bussen oder Eingangskanälen, die an der Haupt-PA ausgegeben werden sollen, müssen die Stereo-Bus-Schalter eingeschaltet sein. Verwenden Sie den Pan-Regler des ausgewählten Kanals, um das Signal im Stereo-Hauptfeld zu platzieren, und den Fader des Kanals, um die Lautstärke einzustellen.

4. Verwenden Sie die Monitorausgänge auf der Rückseite, um Monitorlautsprecher anzuschließen, oder, falls Sie es vorziehen, die 1/4"-Ausgänge in den Seitenkappen, um Ihre Kopfhörer anzuschließen. Sie hören entweder das Monitorquellensignal, das standardmäßig Main Stereo ist, oder einen Kanal, dessen Solo-Taste aktiv ist.

5.3 Wie schließe ich ein Mikrofon an, verarbeite sein Signal und sende es an den P.A. System?

1. Drücken Sie die Auswahl Taste eines gewünschten Eingangskanals (z. B. Kanal 1 auf der Eingangsebene „Channels 1-16“) und vergewissern Sie sich, dass der Kanalfader nach unten zeigt.

2. Vergewissern Sie sich, dass im Kanalverarbeitungsbereich in der oberen linken Ecke die Phantomspeisung ausgeschaltet ist.

3. Schließen Sie ein Mikrofon an den XLR-Eingang 1 auf der Rückseite des X32 an.

4. Drücken Sie die 48-V-Taste, um die Phantomspeisung für Kanal 1 einzuschalten (wenn das Mikrofon dies erfordert, z. B. ein Kondensatormikrofon).

5. Verwenden Sie den Gain-Regler, um den Gain-Pegel nach Bedarf anzupassen. Verwenden Sie dabei die Eingangsanzeige als Richtlinie.

6. Schalten Sie den Low Cut Filter ein und stellen Sie ihn nach Bedarf ein, um Grollen oder Windgeräusche zu entfernen.

7. Passen Sie die Regler für den Kanal-Equalizer an, um die Klangqualität des Mikrofonsignals zu verbessern.

8. Stellen Sie die Gate- und Compressor-Regler des Kanals wie gewünscht ein. Beachten Sie, dass durch Drücken der Schaltfläche „View“ im Kompressor-Bereich der Hauptbildschirm auf die Kompressor-Anzeige für den ausgewählten Kanal umschaltet und zusätzliche Kompressor-Bedienelemente über die speziellen Bedienelemente auf der Oberseite hinaus anbietet.

9. Schalten Sie den Schalter „Stereo Bus“ ein, um das ausgewählte Signal zum Haupt-LR zu leiten, und stellen Sie dann den Pan-Regler ein, um das Signal im Stereobereich zu platzieren.

10. Stellen Sie den Fader von Kanal 1 auf den Bereich von 0 dB ein und drehen Sie den Haupt-LR-Fader langsam nach oben, bis Sie das durch Ihren PA verstärkte Mikrofonsignal hören. System.

5.4 Wie füge ich einen der 8 internen Effekte hinzu? zum Ton?

Es gibt zwei Arten von Effekten, die häufig verwendet werden:

- **Effekte im Stil von „Ects Loop“ (Side Chain)**, bei denen mehrere Kanäle unterschiedliche Signalmengen an einen gemeinsamen Effekt senden, z. B. einen Hall, eine Verzögerung oder einen Chorus.

- **Effekte im „Insert“-Stil**, die in den Signalpfad eines einzelnen Audiokanals eingefügt werden. Beispiele wären ein grafischer EQ, Filter, Erreger, oder Röhrenemulator.

So wenden Sie einen Effekt im Effekt-Loop-Stil an:

- Drücken Sie die Menütaste „FX“. Auf dem Hauptbildschirm wird der FX-Startbildschirm angezeigt, auf dem den 8 Verarbeitungssteckplätzen verschiedene Effektprozessoren zugewiesen sind.

- Stellen Sie den Drehgeber Nr. 6 so ein, dass der erste Effektprozessor hervorgehoben wird. Es wird von einem orangefarbenen Umriss umgeben.

- Stellen Sie den Drehgeber Nr. 1 und den Drehgeber Nr. 2 ein und wählen Sie den gewünschten Bus als Quelle für den linken und den rechten Eingang des ersten Effektprozessors. Standardmäßig wird FX 1 von Bus 13 bezogen.

- Stellen Sie den Drehregler Nr. 5 ein, um einen bestimmten Prozessor auszuwählen, z. B. „Ambience“.

- Wählen Sie die Fader-Bank-Taste mit der Bezeichnung „RTN“ auf der linken Seite der Konsole. Bringen Sie die mit FX1L und FX1R bezeichneten Fader auf 0 dB, falls sie nicht standardmäßig auf diesen Wert eingestellt sind. Bei der Ersteinrichtung sind diese Rückmeldungen stereo verknüpft und werden automatisch an den Haupt-LR-Bus gesendet. Es ist jedoch auch möglich, sie an die anderen Busse zu senden. Drücken Sie dazu die HOME-Taste neben dem Bildschirm, während der Rücksprung ausgewählt ist, und wechseln Sie dann mit der rechten PAGE SELECT-Taste zur Registerkarte SENDS, und stellen Sie die Send-Pegel für den Rücksprung zu den anderen Bussen ein. oder verwenden Sie die entsprechenden BUS SENDS-Regler.

- Drücken Sie auf der EFFECTS-Seite die rechte PAGE SELECT-Taste, um zum Editor für den Ambience-Prozessor zu wechseln. Der Bildschirm wechselt zu einer Editor-Seite für den ersten Prozessor. Passen Sie die Drehgeber an Ihre Bedürfnisse an.

- Um den Effekt auf verschiedene Eingangskanäle anzuwenden, wählen Sie einen Eingangskanal aus und stellen Sie den Regler „Bus Send 13“ nach Belieben ein. Wenn der Bus-Sendepegel erhöht wird, wird ein größerer Teil des Kanalsignals an den Ambience-E fkt gesendet. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit anderen Kanälen, die Sie an den Ambience-Prozessor senden möchten.

So wenden Sie einen Einfüge-Effekt an:

- Drücken Sie die Menütaste „EFFECTS“.

- Da die Effekte auf der linken Seite auch komplexe Sendeeffekte wie Hall verarbeiten können, sollten die Slots auf der rechten Seite für Einfügee effekte wie Limiter, Grafik-EQ usw. verwendet werden. Sie können auch Einfügee effekte auf verwenden die linke Seite, Dies schränkt jedoch die Verwendung von Hall und anderen prozessorintensiven Effekten ein.

- Stellen Sie den Drehgeber Nr. 6 so ein, dass einer der Effektprozessoren auf der rechten Seite hervorgehoben wird. Es wird von einem orangefarbenen Umriss umgeben.

- Stellen Sie den Drehgeber Nr. 1 und den Drehgeber Nr. 2 ein und wählen Sie „Insert“ als Quelle für den linken und den rechten Eingang des Effektprozessors.

- Stellen Sie den Drehgeber Nr. 5 ein, um einen bestimmten Prozessor auszuwählen, z. B. „Präzisionsbegrenzer“.

- Wählen Sie den speziellen Ein- oder Ausgangskanal aus, für den Sie den eingefügten Effekt verwenden möchten.

- Drücken Sie die HOME-Taste und dann die rechte PAGE SELECT-Taste, um zum Bildschirm „Config“ des ausgewählten Kanals zu navigieren.

- Drehen Sie den Drehregler 6, um den speziellen Prozessor auszuwählen, auf den Sie den Effekt angewendet haben, in diesem Fall „Ins FX 5L“. Drücken Sie den Encoder, um den ausgewählten Insert-E fkt anzuschließen.

- Der Precision Limiter wird jetzt als Insert auf den ausgewählten Kanal angewendet. Das Senden von mehr als einem Kanal über denselben Insert-Effekt ist natürlich verboten. Es wird eine Warnung angezeigt, wenn Sie versuchen, einen E fkt-Slot einzufügen, der bereits als Insert in einem anderen Kanal verwendet wurde. Beide Seiten eines dualen Effekts können als Inserts für verschiedene Kanäle oder Busse verwendet werden.

5.5 Wie verwende ich einen Außenborder-Effektprozessor (Outboard Effekt Processor)

In einigen Situationen möchten Sie möglicherweise einen Loop-Effekt verwenden, der von einem externen Effektprozessor bereitgestellt wird, anstatt einen der acht integrierten Prozessoren zu verwenden. Um dies zu tun:

- Drücken Sie die ROUTE-Taste auf der rechten Seite des Bildschirms „Aux Out“ und stellen Sie den ersten und vierten Encoder so ein, dass ein Aux Out 1 auf der Rückseite mit einem verfügbaren Mix-Bus wie Mix verbunden wird Bus 2.

- Verbinden Sie den Aux-Ausgang 1 auf der Rückseite mit dem Eingang Ihres externen Effektprozessors.
- Verbinden Sie den Ausgang des externen Effektprozessors mit dem Aux-Eingang 1 auf der Rückseite.
- Wählen Sie die Ebene „Aux In / FX / USB“, wählen Sie den Kanal „Aux 1“ und vergewissern Sie sich, dass die Stereotaste leuchtet, damit das Aux 1-Rücksignal dem Haupt-LR-Bus zugewiesen wird.
- Stellen Sie den Aux 1-Kanal-Fader auf 0 dB.
- Passen Sie die Einstellungen am externen Effektprozessor nach Belieben an.

5.6 Wie richte ich das Live-Bühnen-Monitoring ein?

Live-Bühnenmonitor-Mix mit herkömmlichen Monitoren einrichten:

1. Drücken Sie die ROUTE-Taste und blättern Sie rechts auf die Analog Out-Seite.
2. Stellen Sie den ersten Encoder ein, um einen Analogausgang auf der Rückseite (z. B. Ausgang 1) auszuwählen, und stellen Sie dann den vierten Encoder ein, um einen Mix-Bus (z. B. Mix-Bus 1) auszuwählen. Wenn die Quelle und das Ziel ausgewählt wurden, drücken Sie den 4. Encoder, um die Zuweisung abzuschließen.
3. Passen Sie den 5. Encoder an, um den Monitor-Send als Pre-Fader oder Pre / Post-EQ einzurichten. Dies verhindert, dass sich der Monitor-Mix ändert, wenn der Front-of-House-Mix angepasst wird.
4. Schließen Sie ein Kabel vom analogen Ausgang 1 auf der Rückseite an den Eingang von: a) einem aktiven Bühnenmonitor an
b) Ein externer Verstärker speist einen passiven Bühnenmonitor
c) Ein Sender für eine Reihe von drahtlosen In-Ear-Monitoren
5. Wählen Sie in der Reihe der Ausgangsfader auf der rechten Seite der Konsole den Monitorbus (1-8, 9-16) (in diesem Fall Bus 1) und stellen Sie den Fader zunächst auf 0 dB ein. Sie können den Gesamtausgangspegel auf diesem Bus jederzeit später ändern.
natürlich.
6. Um den an den Monitor gesendeten Mix anzupassen, wählen Sie einen Eingangskanal aus und stellen Sie dann dessen „Bus Send 1“ -Regler ein. Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Eingangskanäle, um den Monitor-Mix zu vervollständigen.

Der Monitor-Mix kann auch mit der Funktion „Sends on Faders“ des X32 angepasst werden:

1. Wählen Sie auf der Bank der Ausgangsfader auf der rechten Seite der Konsole den Monitorbus (1-8, 9-16) aus, der den Bühnenmonitor des Talents speist (in diesem Fall Bus 1).
2. Drücken Sie die Taste „Sends on Faders“. Sie sehen die Taste aufleuchten.
3. Wählen Sie eine der drei Eingangskanalebene (CH1-16, CH17-32, Line-Aux / FX Ret)
4. Stellen Sie die 32 Kanäle der Eingangsfader auf der linken Seite der Konsole ein. Sie fungieren jetzt als „virtuelle Aux Send-Regler“ für den Mix-Bus 1, der den Bühnenmonitor speist, sodass Sie den gesamten Monitor-Mix mithilfe der Fader schnell einstellen können.

Einrichten eines Live-Bühnenmonitor-Mixes mit der S16 Digital Stage Box:

1. Schließen Sie die S16 Stage Box mit einem Standard-Cat 5-Ethernet-Kabel an AES50-Anschluss A an der Rückseite der Konsole an.
2. Verbinden Sie auf der Bühne ein Kabel von Ausgang 1 der S16-Stagebox mit dem Eingang des Bühnenmonitors.
3. Drücken Sie die ROUTE-Taste und blättern Sie rechts auf die AES50 A-Seite.
4. Stellen Sie den ersten Encoder so ein, dass „Out 1-8“ für die ersten 8 Ausgänge des AES50 A-Busses ausgewählt wird, und drücken Sie dann den Encoder, um die Verbindung herzustellen.
5. Die analogen Ausgänge 1-8 auf dem X32 werden nun zu den ersten 8 Ausgängen des AES50 A-Anschlusses geleitet, der wiederum die 8 analogen Ausgänge der S16-Stage-Box speist, die mit dem AES50 A-Anschluss verbunden ist.
6. Stellen Sie den Monitor-Mix, der Mix Bus 1 speist, wie oben beschrieben ein.

Einrichten eines Live-Bühnenmonitor-Mixes mit dem P16-Ultranet-Bus:

1. Schließen Sie ein Ultranet-Mischpult (oder einen P16-Verteilverstärker) an den P16-Anschluss auf der Rückseite des X32 oder an den P16-Anschluss einer S16-Stagebox an, die an die X32-Konsole angeschlossen ist.
2. Drücken Sie die ROUTE-Taste und blättern Sie rechts auf die Seite P16.
3. Passen Sie den ersten und vierten Encoder an, um bestimmte Audio-Slots auf dem P16-Bus mit direkten Ausgängen verschiedener Konsolenkanäle zu koppeln, und drücken Sie den vierten Encoder, um jede Verbindung herzustellen.
4. Jeder an den P16-Bus angeschlossene Personal Mixer empfängt jetzt bis zu 16 einzelne Audiokanäle, sodass der Benutzer seinen eigenen, einzigartigen Monitor-Mix zusammenstellen kann.
5. Wenn Sie den P16-Anschluss an einem S16 verwenden, der an AES50-Anschluss A angeschlossen ist, Drücken Sie die ROUTE-Taste und blättern Sie nach rechts zur AES50 A-Seite. Passen Sie dann an Wählen Sie mit dem f-ten Encoder „P16 1-8“ und drücken Sie dann den Encoder. Stellen Sie den sechsten Encoder ein, um „P16 9-16“ auszuwählen, und drücken Sie dann den Encoder. Hinweis: Die P16-Signale des S16 stammen von den AES50-Kanälen 33-48.

Mit Talenten auf der Bühne kommunizieren:

1. Klicken Sie im Talkback-Bereich auf die Schaltfläche „Anzeigen“.
2. Passen Sie den vierten Encoder an, um das Ziel des Talkback-Mikrofons festzulegen, und drücken Sie den Encoder, um die Verbindungen herzustellen. Das Talkback-Mikrofon kann an jeden der einzelnen Mix-Busse weitergeleitet werden, die ein Monitorsystem speisen.
3. Stellen Sie den dritten Encoder ein, um die Lautstärke des Talkback-Mikrofons einzustellen.

4. Drücken Sie den zweiten Encoder, um zwischen dem integrierten und einem externen Talkback-Mikrofon zu wählen, das an der Oberseite angeschlossen ist.

5. Drücken Sie die Taste Talkback A, um das Talkback-Mikrofon für die Kommunikation mit dem Bühnentalent zu aktivieren. Die Talkback-Taste kann durch Drücken des 5. Encoders auf "Latching" oder "Non-Latching" eingestellt werden.

5.7 Alles, was Sie über Solo und Monitorquellen wissen sollten

Mit der X32-Konsole können Sie Audioquellen über Kopfhörer oder Monitorlautsprecher überwachen, wenn Sie die Konsole von der Vorderseite des Hauses aus bedienen.

1. Schließen Sie einen Kopfhörer an die 1/4 "-Buchsen an der Seite der Konsole an.

2. Alternativ können Sie eine Reihe von Monitoren an die XLR- oder 1 or4 "-Monitorausgänge auf der Rückseite anschließen.

3. Klicken Sie im Monitorbereich auf die Schaltfläche „Anzeigen“.

4. Stellen Sie den 6. Encoder ein, um die Audioquelle für den Monitorbus auszuwählen. Zum Beispiel LR PFL (LR Pre-Fader Listen). Dies gibt das Haupt-LR-Pre-Fader-Signal an die Monitore aus, wenn auf keinem der Kanäle oder Busse eine Solo-Taste ausgewählt ist.

5. Stellen Sie den ersten Encoder ein, um den Pegel des Monitorsignals einzustellen. Stellen Sie dann den Pegel der angeschlossenen Kopfhörer und / oder Monitore mit den entsprechenden Lautstärkereglern auf der X32-Oberseite ein.

6. Drücken Sie die Solo-Taste eines beliebigen Eingangs- oder Ausgangskanals, um das Audio dieses Kanals an den Solo-Bus zu senden. Diese Operation wirkt sich weder auf die Mischung aus, die das Publikum hört, noch auf die Monitormischung, die das Talent hört. Eingangskanäle haben Vorrang vor DCAs, DCAs haben Vorrang vor Bussen und Busse haben Vorrang vor Haupt-LRC / Mono.

7. Drücken Sie die Taste „Clear Solo“ über den Master-Fadern, um den Solo-Status aller Kanäle schnell zu löschen. Dies ist besonders nützlich, wenn Solo auf einem Kanal aktiv ist, der auf der aktuellen Eingabeebene nicht vorhanden ist, und Sie den Solo-Status schnell löschen möchten.

8. Drücken Sie beim Abhören eines Stereosignals die obere Taste „Mono“, um den Monitorbus in Mono abzuhören. Drücken Sie die Taste „Dim“, um das Monitorsignal mit einer niedrigeren Lautstärke zu hören.

Der Solo-Bus verfügt auch über verschiedene Voreinstellungen, die mit dem zweiten Encoder eingestellt werden können, sodass Sie den Betrieb an Ihren speziellen Arbeitsstil anpassen können. Beispiele beinhalten:

1. Verwenden Sie „Exclusive“, wenn Sie eine andere Solo-Taste drücken möchten, um das vorherige Solo automatisch zu deaktivieren. Dies ist nützlich, wenn Sie wissen, dass Sie niemals mehr als einen Materialkanal gleichzeitig solo schalten möchten. In diesem Modus können Sie mehrere Solo-Tasten gleichzeitig drücken, um die entsprechenden Kanäle gemeinsam zu solo zu schalten.

2. Verwenden Sie „Solo Follows Select“, wenn die Solo-Auswahl automatisch jedem von Ihnen ausgewählten Kanal folgen soll. Auf diese Weise können Sie schnell das Audio dieses Kanals in Ihren Kopfhörern hören, wenn Sie ihn zum Einstellen von EQ, Komprimierung usw. auswählen. Denken Sie daran, dass Sie zuerst einen Kanal solo schalten müssen, bevor diese Funktion aktiv ist.

3. Verwenden Sie „Select Follows Solo“, wenn das Gegenteil der Fall sein soll: Jeder auf Solo geschaltete Kanal wird automatisch zum aktuell ausgewählten Kanal, sodass Sie schnell Anpassungen für jeden auf Solo geschalteten Kanal vornehmen können.

4. Verwenden Sie den „Channel Solo AFL“, um das Kanalsignal nach dem Fader und dem Stereo-PAN zu hören.

5. Verwenden Sie „Mix Bus Solo AFL“, um das Mix-Bus-Signal nach dem Fader und dem Stereo-PAN zu hören.

6. Verwenden Sie „DCA Group AFL“, wenn Sie den Inhalt einer Solo-DCA-Gruppe in den After-Fader-Listen-Modus versetzen möchten, wenn die Solo-Taste auf einem DCA-Kanal gedrückt wird.

7. Mit der Option „Use Master Fader“ (Master-Fader verwenden) können Sie das Solo-Signal am Monitor / Kopfhörer mit dem Master-Fader an der Konsole einstellen. Hinweis: Der Master-Ausgangspegel kann in diesem Modus nicht geändert werden. Dieser Modus wurde hauptsächlich für die Verwendung des X32 als reine Monitorkonsole entwickelt, bei der der Hauptbus nicht für Ihr PA-System verwendet wird.

5.8 Verwenden von Stummschaltungsgruppen

Der X32 verfügt über 6 separate "Mute-Gruppen". Diesen Mute-Gruppen können einzelne Kanäle zugewiesen werden, so dass Sie mehrere Kanäle mit einem einzigen Tastendruck stummschalten können.

Dies ist besonders in Theaterkontexten nützlich, in denen Gruppen von Mikrofonen (z. B. solche, die zu einer Gruppe von Hintergrunddarstellern gehören) häufig stummgeschaltet und nicht stummgeschaltet werden müssen. Indem Sie sie einer Stummschaltgruppe zuweisen, können Sie eine große Gruppe von Kanälen schnell stummschalten / die Stummschaltung aufheben, was wesentlich schneller ist als die einzelnen Kanäle stummzuschalten / die Stummschaltung aufzuheben.

1. Drücken Sie die MUTE GRP-Taste.

2. Halten Sie die gewünschte Group-Taste (in der rechten unteren Ecke des Bedienfelds) gedrückt und drücken Sie die SELECT-Tasten für die Kanäle, die Sie dieser Stummschaltgruppe zuordnen möchten.

3. Wenn Sie mit der Zuordnung der Kanäle zur Mute-Gruppe fertig sind, drücken Sie erneut die MUTE GRP-Taste neben dem Display. Die Kanalwahltasten funktionieren jetzt wieder normal.

4. Drücken Sie die entsprechende Stummschaltungsgruppentaste auf der Oberseite der Konsole, um diese bestimmte Stummschaltungsgruppe und alle dazugehörigen Kanäle stummzuschalten.

5.9 Busse, Untergruppen und DCA-Gruppen mischen

Auf einer Live-Soundkonsole wie dem X32 können Kanäle auf zwei Arten zu einem einzigen Ausgangskanal kombiniert werden.

Ein „Bus“ ist eine kombinierte Sammlung von Kanalsignalen, wobei jeder Kanal, der den Bus speist, mit einem variablen Pegel ausgeführt werden kann. Eine typische Verwendung eines Busses wäre

Eine Ects-Schleife (bei der z. B. verschiedene Kanäle den Bus speisen und der zugehörige Halleffekt auf verschiedenen Pegeln, so dass eine Snare-Trommel wird ein geringer Hallanteil angewendet, während ein Lead-Gesang einen hohen Hallanteil aufweist). Eine andere Verwendung eines Busses wäre die Speisung eines Bühnenmonitors. Indem Sie den Monitor-Mix mit einem Bus speisen, können verschiedene Kanäle den Monitor-Bus in unterschiedlichen Pegeln speisen. Auf diese Weise können Sie einen benutzerdefinierten Monitor-Mix erstellen, der für das Talent auf der Bühne genau richtig ist.

Eine „Group“ ähnelt einem Bus, mit der Ausnahme, dass alle Kanäle, die die Gruppe versorgen, dies mit einem „Unity Gain“-Pegel tun, wobei ihre jeweiligen Pegel denen entsprechen, die den Hauptmix-Bus versorgen. Daher wird eine Gruppe am besten verwendet, um die Pegel einer Gruppe von Signalen mit einem einzigen Fader zu steuern, z. B. den Pegel einer gesamten Gruppe von Schlagzeugmikrofonen.

Um schnell zu unterscheiden, welcher der 16 Mix-Busse als regulärer Bus konfiguriert ist und welcher als Gruppe konfiguriert ist, drücken Sie die SETUP-Taste und blättern Sie rechts auf die CONFIG-Seite. Stellen Sie den f-ten Encoder ein, um zwischen verschiedenen Kombinationen von Bussen und Gruppen für die 16 Mix-Ausgänge der Konsole zu wählen. Diese Einstellung kann später für jeden der 16 Mix-Busse einzeln auf der SETUP-Seite geändert werden des entsprechenden Mixbusses oder einzeln pro Kanal auf der SEND-Seite von den ausgewählten Kanal. Sie können das Signal eines beliebigen Mixbusses entweder direkt an speisen den Hauptbus oder zurück zu einem beliebigen Eingangskanal, wenn Sie Loop-Effekte anwenden oder an einen Monitor-Mix senden möchten. Alle Mix-Busse sind auf der CONFIG-Seite eines Kanals als SOURCE verfügbar.

Schließlich bietet der X32 eine „DCA-Gruppe“ an. Dies ähnelt einer normalen Gruppe, mit der Ausnahme, dass die Signale der zugrunde liegenden Kanäle nicht tatsächlich zu einem einzigen Audiopfad zusammengefasst werden. Stattdessen werden Kanäle einer DCA-Gruppe zugewiesen (kurz für „Digitally Controlled Amplifier“) und wenn ein einzelner Fader die Wenn eine DCA-Gruppe verschoben wird, wird der Pegel aller der DCA-Gruppe zugewiesenen zugrunde liegenden Kanäle angepasst.

DCA-Gruppen sind in Situationen nützlich, in denen Sie eine Sammlung ähnlicher Signale haben und den Gesamtpegel schnell anpassen möchten, aber auch die einzelnen Pegel der einzelnen Kanäle, die der DCA-Gruppe zugewiesen sind, problemlos anpassen können. Angenommen, Sie haben ein Konzert mit 4 verschiedenen Background-Sängern. Indem Sie sie alle der DCA-Gruppe 1 zuweisen, können Sie ihren Gesamtlevel anpassen

Wie im FOH-Mix gewünscht, durch Einstellen von DCA-Fader 1. Wenn Sie jedoch feststellen, dass Background-Sänger Nr. 3 in der „Mischung“ der Background-Vocals etwas zu leise ist, können Sie den Level-Fader auf dem jeweiligen Kanal einstellen.

So erstellen Sie eine DCA-Gruppe auf der X32-Konsole:

1. Drücken Sie die GROUP DCA 1-8-Taste auf der Output-Fader-Ebene.
2. Halten Sie die entsprechende DCA-Gruppenauswahltaste auf der rechten Seite der Konsole gedrückt.
3. Halten Sie die DCA Group Select-Taste weiterhin gedrückt, und drücken Sie die SELECT-Tasten für alle Eingangskanäle, Aux-Kanäle, FX-Return-Kanäle und Bus-Master, die Sie dieser DCA Group zuweisen möchten. Diese Kanäle sind jetzt der DCA-Gruppe zugeordnet.

4. Sie können auch die Taste DCA Group Select drücken, um zu überprüfen, welche Kanäle bereits zugewiesen sind. Die zugewiesenen Kanalwahltasten leuchten auf.

5. Um den Pegel einer DCA-Gruppe anzupassen, stellen Sie einfach den entsprechenden Fader ein.

DCA-Gruppen können auch benutzerdefinierte Namen, Farben und Symbole zugewiesen bekommen, damit Sie sich besser daran erinnern können, welche Signalgruppen den einzelnen Gruppen zugewiesen sind

8 DCA-Gruppen.

1. Drücken Sie die SETUP-Taste und blättern Sie dann nach rechts zur DCA GROUPS-Seite.

2. Passen Sie den ersten Encoder an, um die DCA-Gruppe auszuwählen, die Sie anpassen möchten, und drücken Sie dann zum Bearbeiten den Encoder.

3. Wählen Sie im angezeigten Popup-Bearbeitungsfenster mit den verschiedenen Encodern eine Farbe, ein Symbol sowie eine Voreinstellung oder einen benutzerdefinierten Namen für den ausgewählten DCA aus.

4. Drücken Sie den sechsten Encoder, um den Bearbeitungsbildschirm zu verlassen.

Im Gegensatz dazu sind herkömmliche „Gruppen“ nützlich, wenn Sie eine Gruppe von Signalen haben, die Sie zu einem einzelnen Signal kombinieren möchten, um dieses kombinierte Signal möglicherweise an einen einzelnen Effektprozessor zu senden. Eine übliche Methode, um Schlagzeug in einem Rock'n'Roll-Mix druckvoll und aggressiv zu machen, besteht darin, alle Drum-Kanäle zu einer einzigen Stereogruppe zu kombinieren, dieses Gruppensignal dann über einen Kompressor zu verarbeiten und dann das Mono- oder -Roll-Signal zu übertragen. Stereo-komprimierte Drum-Gruppe wieder in den Mix. Dieser Ansatz wäre mit einer DCA-Gruppe nicht möglich, da der DCA die Audiosignale nicht tatsächlich kombiniert, sondern lediglich die Pegel aller zugrunde liegenden Kanäle digital verknüpft.

5.10 Vom Benutzer zuweisbarer Steuerabschnitt (User Assignable control section)

Im Bereich "Zuweisbare Steuerelemente" des X32 können Sie die Anpassungen vornehmen, die Sie am häufigsten vornehmen, und sie einer Gruppe dedizierter Steuerelemente zuweisen, die nur diesen Funktionen zugewiesen sind, und sonst nichts. Die zuweisbaren Bedienelemente verfügen über 8 Tasten und 4 Regler mit speziellen LCD-Bildschirmen, die Sie an den aktuellen Status erinnern
zugewiesene Funktion.

Sie können beispielsweise einen der Regler so programmieren, dass er den Aux Send des Vocal-Kanals steuert, der einen internen Reverb-Ekt speist. Wenn Sie möchten, dass der Sänger während verschiedener Songs im Set nasser oder trockener klingt, können Sie einfach nach diesem Regler greifen, und diese Einstellung kann jederzeit schnell und bequem vorgenommen werden.

Darüber hinaus sind die zuweisbaren Bedienelemente in die Gruppen „A“, „B“ und „C“ unterteilt, sodass Sie tatsächlich drei verschiedene Bedienelemente programmieren können, die insgesamt 36 verschiedene Funktionen bieten.

Das Einrichten der zuweisbaren Steuerelemente ist einfach:

1. Drücken Sie im Bereich der zuweisbaren Steuerelemente die Schaltfläche „Ansicht“. Der Hauptbildschirm wechselt zu einer Ansicht, in der Sie Zuweisungen für die benutzerdefinierten Steuerelemente vornehmen können.

2. Auf dem Hauptbildschirm werden Zuweisungen für alle 3 Sätze benutzerdefinierter Steuerelemente angezeigt (A, B und C) auf einer Seite. Drehen Sie einen der ersten Encoder, um das orangefarbene „Fokus“-Feld auf die spezifischen benutzerdefinierten Steuerelemente zu verschieben, die Sie zuweisen möchten.

3. Drücken Sie einen der Encoder 1-5, um zum Bearbeitungsbildschirm für das von Ihnen markierte benutzerdefinierte Steuerelement zu wechseln. Der Hauptbildschirm wechselt zu einem Bearbeitungsbildschirm, auf dem Sie dem benutzerdefinierten Steuerelement einen Konsolenparameter zuweisen können.

4. Passen Sie die verschiedenen Encoder auf dem Bearbeitungsbildschirm an, um eine benutzerdefinierte Steuerungszuweisung vorzunehmen, und drücken Sie dann auf die Encoder, um die tatsächliche Zuweisung vorzunehmen, die Sie ausgewählt haben.

5. Wenn Sie fertig sind, werden Sie sehen, dass der LCD-Bildschirm im Abschnitt für benutzerdefinierte Steuerelemente die Zuweisung, die Sie in Bildschirmfarbe und Text vorgenommen haben, widerspiegelt.

6. Sie können nun die von Ihnen vorgenommenen benutzerdefinierten Zuweisungen verwenden und genießen.

5.11 Wie teile ich Signale über ein AES50 Supermac-Netzwerk?

In vielen Live-Sound-Situationen wird ein einziges Mischpult verwendet, um sowohl den Front-of-House-Mix (FOH), den das Publikum hört, als auch alle einzelnen „Monitor-Mixes“ zu erfassen, die an Bühnenkeile oder Sender für das In-Ear gesendet werden Systeme überwachen.

In größeren Live-Sound-Situationen ist es jedoch üblich, zwei separate Konsolen zu bedienen, eine, die den FOH-Mix abdeckt, und eine zweite, vollständig unabhängige Konsole, die nur die Monitormischungen abdeckt, die an das Talent gesendet werden. Dies ist sehr sinnvoll, da sich der FOH-Ingenieur zu 100% auf den Publikumsmix konzentrieren kann, während sich ein völlig anderer Monitoringingenieur der undankbaren Aufgabe widmen kann, großartige Monitormixe für die verschiedenen Musiker zu erstellen.

Mit einer analogen Konsole kann der Betrieb separater FOH- und Monitorkonsolen ziemlich teuer sein, da die ursprünglichen Bühnenmikrofonsignale mithilfe eines teuren Mehrkanalmikrofonsplitters in zwei Kopien aufgeteilt werden müssen. Der Splitter sendet einen Satz Mikrofonsignale an die FOH-Konsole und den anderen an die Monitorkonsole. Mikrofon-Splitter sind ein spezielles Gerät, und solche, die zuverlässig funktionieren und gut klingen, sind sehr teuer.

Die X32-Produktfamilie macht die Verwendung separater FOH- und Monitorkonsolen jedoch einfach und problemlos. Dies liegt an der Tatsache, dass die digitalisierten Mikrofonsignale einfach dupliziert und mit einem einzigen handelsüblichen Cat-5-Ethernet-Kabel an mehrere Standorte gesendet werden können. Jetzt kann ein teurer und sperriger Mikrofon-Splitter durch ein paar kostengünstige digitale S16-Bühnenboxen ersetzt werden, und der Betrieb separater FOH- und Monitorkonsolen ist selbst für die bescheidenste Produktion in Reichweite.

Dies ist ein Beispiel für die Verwendung von 2 Konsolen und 2 Stage-Boxen (es sind bis zu 3 pro AES50-Port möglich) in einem Monitor / FOH-Setup:

1. Verbinden Sie den AES50 A-Port des ersten S16 über Cat-5 mit dem AES50 A-Port der X32-Konsole auf der Bühne.

2. Verbinden Sie den AES50 B-Port der ersten S16-Einheit über Cat-5 mit dem AES50 A-Port der zweiten S16.
3. Verbinden Sie den AES50 A-Port der FOH X32-Einheit über Cat-5 mit dem AES50 B-Port der On-Stage X32.
4. Nun muss die Konfiguration der Monitorkonsole eingestellt werden. Denken Sie daran, dass in dieser Konfiguration die Konsole auf der Bühne die Eingangsverstärkung der Mikrofonvorverstärker steuert. Daher sollte ein guter und intensiver Soundcheck durchgeführt werden.
5. Drücken Sie den ROUTING-Schalter neben dem Display auf der Bühnenkonsole. Wählen Sie auf der Registerkarte HOME „AES50 A 1-8“ als Quelle für „Eingänge 1-8“, „AES50 A 9-16“ für „Eingang 9-16“ und entsprechend für die Kanäle 17-32.
6. Um die Kanäle über die Konsole auf der Bühne zur FOH-Konsole zu leiten, wechseln Sie zur Seite AES50 B und setzen Sie „Output 1-8“ auf „AES50 A 1-8“, „Output 9-16“ auf „AES50 A“ 9-16“ usw.
7. Drücken Sie auf der FOH X32-Konsole den ROUTING-Schalter neben dem Display. Wählen Sie auf der Registerkarte HOME „AES50 A 1-8“ als Quelle für „Eingänge 1-8“, „AES50 A 9-16“ für „Eingang 9-16“ und entsprechend für die Kanäle 17-32.
8. Um den Hauptausgang vom FOH zurück zu einer der Stage-Boxen zu führen, um die PA zu speisen, müssen die Hauptausgänge der Konsole, die standardmäßig auf OUT 15 und OUT 16 geroutet sind, über die X32-Konsole auf der Bühne geroutet werden. Wählen Sie dazu die Registerkarte AES50 A und setzen Sie Out 1-8 auf „OUT 9-16“. Wählen Sie auf der Bühne die Registerkarte AES50 A und setzen Sie Output 1-8 auf „AES50 B 1-8“. Die Hauptausgänge der FOH-Konsole sind jetzt am ersten S16 auf OUT 7 und OUT 8 verfügbar, um Ihr Haupt-PA-System anzuschließen.

9. Bereit zu rocken!

5.12 Welche Arten von Dienstprogrammen sind verfügbar?

Die X32-Konsole bietet verschiedene Hilfsprogramme, mit denen die Konsole einfacher und benutzerfreundlicher wird und gleichzeitig ein hohes Maß an Flexibilität und Leistung bietet. Beispiele beinhalten:

Kanal Anpassung: Den verschiedenen Eingangs- und Ausgangskanälen können **benutzerdefinierte Farben, Namen und Symbole** zugewiesen werden, die dann in der Farbe angezeigt werden. LCD-Bildschirme befinden sich auf jedem Kanalzug. Mit diesen Funktionen wissen Sie immer genau, welche Quelle und welches Ziel mit dem Kanal verbunden sind, ohne dass Sie Klebeband und Filzstifte benötigen. Ein Eingangskanal könnte beispielsweise als „Kick Drum“ bezeichnet werden, während der Kanal für einen Mix-Ausgang als „Joeys Monitor“ bezeichnet werden könnte.

- Drücken Sie die SELECT-Taste für einen Kanal, für den Sie eine benutzerdefinierte Bezeichnung, ein Symbol und eine Farbe zuweisen möchten.
- Drücken Sie die Home-Taste und blättern Sie dann nach rechts zur Seite CONFIG. Sie können auch die VIEW-Taste neben dem LOW CUT-Pot drücken, um zur CONFIG-Seite zu gelangen.
- Drücken Sie die UTILITIES-Taste.

- Passen Sie die verschiedenen Encoder an, um eine Farbe, ein Symbol und einen Namen für den ausgewählten Kanal auszuwählen. Der X32 bietet auch eine lange Liste voreingestellter Namen für typische Eingabequellen und Ausgabeziele, wodurch Zeit und Mühe gespart werden.

Kopieren / Einfügen: Der X32 bietet außerdem eine Funktion zum Kopieren und Einfügen, mit der Sie die von Ihnen konfigurierten Einstellungen für einen Kanal vornehmen und diese Einstellungen in einen anderen Kanal kopieren können.

- Drücken Sie die SELECT-Taste für einen Kanal, dessen Einstellungen Sie kopieren möchten.
- Drücken Sie die HOME-Taste und dann die UTILITY-Taste.
- Drücken Sie den 5. Encoder, um alle Einstellungen des ausgewählten Kanals in das Kopierfenster zu kopieren.
- Drücken Sie die SELECT-Taste für einen Kanal, in den Sie die Einstellungen einfügen möchten.
- Passen Sie den ersten Encoder an, um auszuwählen, welche Aspekte des Kanals Sie möchten kopieren aus dem Quellkanal (d. h. aus dem Einfügeblatt).
- Drücken Sie den 6. Encoder, um die kopierten Einstellungen in den aktuell ausgewählten Kanal einzufügen.

Speichern / Laden von Presets: Mit dem X32 können Sie Presets von Kanaleinstellungen sowie Einstellungen, die im internen Effektprozessor vorgenommen wurden, speichern und laden. Diese gespeicherten Einstellungen können später bei Bedarf abgerufen werden. Da die gespeicherten Dateien auch auf einem angeschlossenen USB-Laufwerk gespeichert und abgerufen werden können, können Sie Ihre bevorzugten Kanaleinstellungen und -effekte auf einer Konsole speichern und dann schnell und einfach auf einer völlig anderen X32-Konsole abrufen und verwenden.

- Drücken Sie die SELECT-Taste für einen Kanal, dessen Einstellungen Sie speichern möchten.
- Drücken Sie die HOME-Taste und dann die UTILITY-Taste.
- Drücken Sie den 3. Encoder, um alle Einstellungen des ausgewählten Kanals zu speichern. Ein neuer Bildschirm wird angezeigt, in dem Sie der gespeicherten Voreinstellung einen benutzerdefinierten Namen zuweisen können.
- Um ein Preset vom UTILITIES-Bildschirm aus zu laden, stellen Sie den ersten Encoder ein, um auszuwählen, welche Aspekte des ausgewählten Kanals Sie abrufen möchten, und drücken Sie dann den zweiten Encoder. Ein Bestätigungsbildschirm wird eingeblendet, in dem Sie aufgefordert werden, das Laden eines Presets für den aktuell ausgewählten Kanal zu bestätigen. Verwenden Sie die Seiten-Links / Rechts-Tasten, um zu bestätigen oder abzubrechen.
- Drücken Sie die Taste LIBRARY, um direkt zum Bildschirm „Libraries“ (Bibliotheken) zu gelangen, auf dem Sie durch eine Liste gespeicherter voreingestellter Bibliotheken blättern können.
- Verwenden Sie den 5. und 6. Encoder, um Presets auf ein angeschlossenes USB-Laufwerk zu importieren bzw. von diesem zu exportieren.

5.13 Wie richte ich eine Matrix für eine Delay-Säule / einen Tower oder einen Remote-Zone-Mix ein?

Die X32-Konsole bietet 6 separate „Matrix“-Ausgänge, die einen zusätzlichen Pegel ermöglichen der Funktionalität beim Routing eines der 16 Mix-Busse aus der Konsole.

Diese Matrix-Ausgänge sind besonders nützlich, wenn Sie mit separaten „Zonen“ von Lautsprechern arbeiten, z. B. einer verzögerten Gruppe von Lautsprechern an einem anderen Ort.

1. Drücken Sie die SELECT-Taste für einen Mix-Bus, den Sie einem Matrix-Ausgang zuordnen möchten.

2. Blättern Sie mit der rechten Seite zur Seite SENDS, auf der Sie die 6 Encoder so einstellen können, dass der ausgewählte Mix-Bus mit den gewünschten Pegeln an die 6 Matrix-Ausgänge gesendet wird. Alternativ können Sie die Bedienelemente im Abschnitt BUS SENDS verwenden.

3. Wenn Sie eine Gruppe von Mix-Ausgängen in einen Matrix-Send senden, können Sie dies wünschen hier können Sie einstellen, wo im Signalpfad der Einfügepunkt für einen Mix-Ausgang liegt. Außerdem können Sie die Reihenfolge ändern, in der der EQ und der Kompressor des Mix-Ausgangs auftreten. Um diese Einstellung anzupassen, drücken Sie die SELECT-Taste für den gewünschten Mix-Ausgang und verwenden Sie auf dem angezeigten HOME-Bildschirm den 3. und 4. Encoder, um diese Einstellungen anzupassen.

4. Drücken Sie die MATRIX-Taste an der Konsole und dann die SELECT-Taste am ersten Ausgangsfader. Auf dem Hauptbildschirm werden Einstellungen für den Matrix 1-Ausgang angezeigt, mit denen Sie alle EQ- und Dynamikeinstellungen für diesen Bus vornehmen können.

Im Allgemeinen ist die zeitliche Ausrichtung bei größeren Veranstaltungsorten sehr wichtig, da der Ton von Gruppen von Lautsprechern, die sich in unterschiedlichem Abstand zum Publikum befinden, zu unterschiedlichen Zeiten beim Hörer ankommt. Durch Anwenden einer digitalen Verzögerung auf die Lautsprecher, die für die Zuhörer NÄHER sind, wird der Ton verzögert, um ihn zeitlich an den Ton von weiteren Lautsprechern anzupassen, deren Signal länger dauern, um den Hörer zu erreichen. Durch diese „Zeiteinstellung“ wird der Live-Sound-Mix aus den verschiedenen Lautsprechern als ein klareres und zusammenhängenderes Audiosignal dargestellt, ohne dass Sie den Sound, den Sie sonst erleben könnten, verfälschen oder abfedern.

5. Um einen Ausgang an die von Ihnen eingerichtete Matrix anzuhängen, drücken Sie die ROUTING-Taste und blättern Sie dann rechts auf die ANALOG OUT-Seite. Verwenden Sie dann den 1. und 4. Encoder, um den Matrix-Ausgang dem analogen Ausgang auf der Rückseite Ihrer Wahl zuzuweisen. Passen Sie die Verzögerung bei Bedarf mit dem 6. Encoder für jeden Ausgang einzeln an.

6. In einigen Situationen möchten Sie möglicherweise einen Matrix-Mix erstellen, der tatsächlich a ist Mischung einiger Ausgangsbusse und des Haupt-LR-Ausgangs. Drücken Sie dazu einfach Drücken Sie die SELECT-Taste über dem Master-Fader, drücken Sie die HOME-Taste und blättern Sie dann rechts auf die SENDS-Seite. Auf der SENDS-Seite können Sie das Signal vom Haupt-LR-Bus abhören und es an die 6 Matrix-Ausgänge senden, genauso wie Sie es bei jedem der 16 Mix-Ausgänge haben.

5.14 Verwenden des X32 in Aufnahme- und Produktionsstudiumgebungen

Der X32 ist in erster Linie für Live-Sound-Umgebungen gedacht, kann aber auch als vollwertige und leistungsstarke Studiokonsole eingesetzt werden.

- Die Konsole enthält äußerst saubere und detaillierte Mikrofonvorverstärker, mit denen Sie bis zu 32 separate Mikrofone aufnehmen können, um auch ein sehr großes Ensemble aufzunehmen.
- High-End-Analog-Digital-Wandler für jeden Kanal behalten die Audioqualität bei, wenn sie in einer bestimmten DAW-Software aufgezeichnet werden.
- Mit der im X32 integrierten XUF-Karte können einzelne Audiokanäle über USB 2.0 und / oder Firewire digital an einen Studio-DAW-Computer gesendet werden. Mit dieser Karte wird der X32 zum „weltweit größten Computer-Audio-Interface“, über das bis zu 32 Mikrofonkanäle in die DAW-Software gesendet werden können, während gleichzeitig bis zu 32 einzelne Kanäle von DAW-Spuren zur Konsole zurückkehren können zum Mischen "out of the box".
- Durch den vollständigen Abruf aller Vorverstärker- und Monitoreinstellungen des X32 ist die Konsole eine hervorragende Lösung für das moderne Heim- und Projektstudio, in dem mehrere Projekte in „Phasen“ bearbeitet werden und vorherige Einstellungen schnell und einfach abgerufen werden müssen. Wenn zum Beispiel eine Band in der folgenden Woche zurückkehrt, um dort aufzuhören, wo sie aufgehört hat, kann ein einzelner Befehl zum Laden eines Projekts die Konsole genau dahin zurückbringen, wo sie aufgehört hat. Dies gilt auch für die Mikrofonverstärkungseinstellungen für die verschiedenen Instrumente als verschiedene Monitormischungen für die verschiedenen Darsteller.
- Mit seinen integrierten MIDI-Anschlüssen kann die X32-Konsole als großformatige Bedienoberfläche für viele gängige DAW-Plattformen verwendet werden. Die motorisierten Fader des X32 können die DAW-Fader auf dem Bildschirm steuern, während die Mute- und Solo-Tasten jedes Kanals ihre Gegenstücke auf dem Bildschirm steuern können. Das macht es möglich um schnell mit den Nuancen eines DAW-Mixes zu arbeiten, viel besser, als die Kanalpegel einzeln mit der Maus einzustellen.
- Da die X32-Konsole mit einer ordierbaren S16-Digital-Stagebox arbeitet, Das kombinierte System ist eine großartige Lösung für die Weiterleitung von Audiosignalen zwischen einem separaten Studio und einem Kontrollraum. Der S16 und verschiedene Ultramet-Mischpulte können im Studio aufgestellt werden, während die Konsole selbst im Kontrollraum aufgestellt wird. Ein einziges Cat-5-Ethernet-Kabel reicht aus, um die 16-32 Audiokanäle von 1-2 S16-Boxen und allen Ultramet-Mischpulten zu verbinden. Dies ist eine viel bessere Alternative als eine dicke, laute und teure analoge Schlange. In moderneren Häusern und Wohnungen Mit Cat-5-Kabeln, die als Teil eines vorgefertigten „strukturierten Verkabelungspakets“ durch die Wände verlaufen, können die S16 / Ultramet-Mixer und die X32-Konsole sogar in verschiedenen Räumen installiert werden, ohne dass ein langes Kabel oder Kabel erforderlich ist türen teilweise offen lassen!

5.15 Fernbedienung

Der X32 verfügt auf der Rückseite über einen Ethernet-Anschluss, über den er über das XiControl auf einem iPad oder die X-Remote-Anwendung auf einem PC über ein Netzwerk verbunden und ferngesteuert werden kann. Dazu muss der X32 korrekt eingerichtet sein.

- Drücken Sie die SETUP-Taste neben dem Bildschirm.
- Wechseln Sie zur Registerkarte Netzwerk.
- Verwenden Sie Encoder 1, um zwischen IP-Adresse, Subnetzmaske und Gateway zu wählen. Stellen Sie die Adressfelder mit den Encodern 2-5 ein und weisen Sie die ausgewählten Nummern mit Encoder # 6 zu.
- Stellen Sie eine IP-Adresse für Ihr Netzwerk ein, normalerweise 192.168.0.X. Die IP-Adresse sollte im Netzwerk frei sein.
- Stellen Sie Ihre Subnetzmaske entsprechend Ihrem Netzwerk ein, normalerweise 255.255.255.0
- Richten Sie ggf. Ihr Gateway ein.

Stellen Sie nun Ihr iPad oder Ihren Remote-PC in dasselbe Netzwerk und öffnen Sie die X-Remote.

PC:

.) Wählen Sie auf der X-remote auf der rechten Seite Setup und die Registerkarte Netzwerk. Geben Sie die IP-Adresse des X32 in das Netzwerk ein und drücken Sie Verbinden.

.) Wenn die Software eine Verbindung zum X32 hergestellt hat, können Sie diese auch in zwei Richtungen synchronisieren. Konsole -> PC bedeutet, dass alle Einstellungen im X32 in die X-Remote geladen werden. PC -> Konsole bedeutet, dass alle Einstellungen in der X-Remote in die Konsole geschrieben werden.

XiControl:

- Öffnen Sie für die XiControl-Fernbedienung das Programm auf Ihrem iPad (stellen Sie sicher, dass das iPad mit demselben Netzwerk wie die Konsole verbunden ist).
- Auf dem Startbildschirm sollte ein Popup erscheinen. Geben Sie die IP-Adresse der Konsole ein und klicken Sie auf "Online gehen". Sie sind verbunden und können den X32 mit Ihrem iPad steuern.

5.16 Eine 2-Spur direkt mit der Konsole aufnehmen

Der X32 bietet die Möglichkeit, einen 2-Spur-Mix (oder eine beliebige andere Auswahl von Signalen) direkt auf einen USB-Stick / eine externe USB-Festplatte aufzunehmen:

- Stecken Sie einen FAT-formatierten USB-Stick (FAT12, FAT16, FAT32) in den USB-Anschluss neben dem Hauptdisplay.
- Drücken Sie die VIEW-Taste neben dem USB-Anschluss. Der Startbildschirm des Rekorders wird mit einer schönen Emulation eines alten Kassettendecks angezeigt.

- Auf der Registerkarte Konfiguration können Sie die Quelle für die Aufnahme auswählen. Die Standardeinstellung ist Haupt L und R.
- Drücken Sie RECORD (Encoder # 5), um Ihren Mix aufzunehmen.
- Um die Lautstärke während der Wiedergabe einzustellen, drücken Sie die AUX IN / USB FX RETURN-Taste neben dem Fader-Bereich und stellen Sie die Lautstärke mit AUX ein 7/8 Fader.

5.17 Speichern und Abrufen von Szenen

Befolgen Sie die nachstehenden Schritte, um Szenen in der Konsole zu speichern und abzurufen, sodass verschiedene Konfigurationen zu einem späteren Zeitpunkt abgerufen werden können.

- Passen Sie alle Einstellungen der Konsole so an, dass alle Elemente des Mix wie gewünscht sind.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Ansicht" im Bereich "Szenen" des oberen Bedienfelds. Das Hauptdisplay zeigt verschiedene Steuerelemente zum Speichern und Abrufen von Konsolenszenen.
- Drücken Sie den Drehknopf mit der Aufschrift "save", um die aktuelle Konfiguration der Konsole in der nächsten verfügbaren leeren Szene zu speichern und sie mit einem benutzerdefinierten Namen zu versehen.
- Stellen Sie die Konsole auf die nächste gewünschte Konfiguration ein und wiederholen Sie den obigen Vorgang nach Bedarf, indem Sie zusätzliche Szenen in zusätzlichen leeren Slots speichern.
- Um eine Szene abzurufen, verwenden Sie die Schaltflächen „prev“ und „next“, die sich im Szenenbereich des oberen Bedienfelds befinden, um in der Szenenliste zur gewünschten Szene auf dem Hauptdisplay zu navigieren.
- Wenn die gewünschte Szene in der Szenenliste auf dem Hauptdisplay markiert ist, drücken Sie die rote Taste „GO“, und die Konsole wechselt zur markierten Szene. Alle Konsolenparameter wechseln in den Zustand, in dem sie sich beim Speichern in der gerade aufgerufenen Szene befanden.

6. XUF FireWire400 / Bedienungsanleitung für die USB-Schnittstelle

Host-Systemanforderungen für die XUF FireWire / USB-Schnittstellenerweiterungskarte

Auf der BEHRINGER-Website unter behringer.com finden Sie Informationen zu Aktualisierungen der XUF-Software oder zu den Systemanforderungen. Die empfohlenen Hardware- / Software-Mindestkonfigurationen finden Sie im Abschnitt Technische Daten.

Das BEHRINGER XUF Hochleistungs-32-Kanal-24-Bit-FireWire / USB-Audio-Interface

Die XUF-Karte bietet bidirektionales 32-Kanal-Audio-I / O über FireWire 400 und USB 2.0 für Mac oder Windows-PC. Die simultanen 32-In- und 32-Out-Audiokanäle ermöglichen extrem leistungsstarke Studio- und Live-Anwendungen. Sie können virtuelle Live-Soundchecks oder

hochwertige 32-Spur-Studioaufnahmen durchführen und gleichzeitig Ihre DAW über die HUI / MackieControl-Emulation fernsteuern. Die schnelle 24-Bit-Signalübertragung und ASIO-Treiber mit extrem geringer Latenz sowie die CoreAudio-Kompatibilität ermöglichen sogar das Einfügen von Audio-Plug-ins auf Ihrem PC, um eine erweiterte Außenbordverarbeitung durchzuführen.

FireWire / USB

Nachdem die Konsole vollständig gestartet wurde, können Sie auf den Bildschirm Setup / Card zugreifen, um die aktuelle Konfiguration der Kanalanzahl anzuzeigen. In diesem Bildschirm können Sie bestimmen, ob die FireWire- oder die USB-Schnittstelle verwendet werden soll und ob die maximale Kanalanzahl richtig eingestellt ist.



6.1 Konfigurieren der XUF-Karte für die Verwendung in der Konsole

Die Konsole erkennt die XUF-Karte automatisch während des regulären Startzyklus und zeigt die Anwesenheit der Karte in mehreren Fällen an.



Das grüne Quadrat vor „C: XUF“ zeigt an, dass die Karte installiert ist und ordnungsgemäß funktioniert.

32 in / 32 out

In diesem Modus kann natürlich das volle Potenzial der Schnittstelle ausgeschöpft werden. Beachten Sie, dass der Computer in der Lage sein muss, diese Menge an gleichzeitigem E / A-Stream ohne Störungen zu verarbeiten. Je nach Geschwindigkeit und Speicherkonfiguration ist möglicherweise eine Optimierung für die Audioaufnahme erforderlich.

Es ist auch möglich, einen virtuellen Soundcheck aller 32 Eingangskanäle durchzuführen, indem diese während eines kurzen Linechecks direkt auf einem Computer aufgezeichnet werden. Die Performer können die Bühne verlassen, während Sie die aufgenommenen Instrumente von der Festplatte wiedergeben und den Sound entsprechend anpassen.

Ch01 02 A 02: A 0:00 - 0:00 A: S16 L 48K B: - C: X-UF 15:40:40

home analog out aux out p16 out card out aes50-a aes50-b

Expansion Card Output 1-8	Expansion Card Output 9-16	Expansion Card Output 17-24	Expansion Card Output 25-32	External Connection Status
Local 1-8	Local 1-8	Local 1-8	Local 1-8	X-UF 32in/32out Firewire/USB Card
Local 9-16	Local 9-16	Local 9-16	Local 9-16	
Local 17-24	Local 17-24	Local 17-24	Local 17-24	
Local 25-32	Local 25-32	Local 25-32	Local 25-32	
AES50 A1-8	AES50 A1-8	AES50 A1-8	AES50 A1-8	
AES50 A9-16	AES50 A9-16	AES50 A9-16	AES50 A9-16	
AES50 A17-24	AES50 A17-24	AES50 A17-24	AES50 A17-24	
AES50 A25-32	AES50 A25-32	AES50 A25-32	AES50 A25-32	
AES50 A33-40	AES50 A33-40	AES50 A33-40	AES50 A33-40	
AES50 A41-48	AES50 A41-48	AES50 A41-48	AES50 A41-48	
AES50 B1-8	AES50 B1-8	AES50 B1-8	AES50 B1-8	
AES50 B9-16	AES50 B9-16	AES50 B9-16	AES50 B9-16	
AES50 B17-24	AES50 B17-24	AES50 B17-24	AES50 B17-24	
AES50 B25-32	AES50 B25-32	AES50 B25-32	AES50 B25-32	

Select Connect Select Connect Select Connect Select Connect

Ch01 02 A 02: A 0:00 - 0:00 A: S16 L 48K B: - C: X-UF 15:42:05

home analog out aux out p16 out card out aes50-a aes50-b

Inputs 1-8	Inputs 9-16	Inputs 17-24	Inputs 25-32	Aux In 1-4	Connected Devices
AES50 A17-24	AES50 A17-24	AES50 A17-24	AES50 A17-24	Aux 1-4	AES50 A
AES50 A25-32	AES50 A25-32	AES50 A25-32	AES50 A25-32	Local 1-4	
AES50 A33-40	AES50 A33-40	AES50 A33-40	AES50 A33-40	AES50 A1-4	
AES50 A41-48	AES50 A41-48	AES50 A41-48	AES50 A41-48	AES50 B1-4	
AES50 B1-8	AES50 B1-8	AES50 B1-8	AES50 B1-8	Card 1-4	
AES50 B9-16	AES50 B9-16	AES50 B9-16	AES50 B9-16		
AES50 B17-24	AES50 B17-24	AES50 B17-24	AES50 B17-24		
AES50 B25-32	AES50 B25-32	AES50 B25-32	AES50 B25-32		
AES50 B33-40	AES50 B33-40	AES50 B33-40	AES50 B33-40		
AES50 B41-48	AES50 B41-48	AES50 B41-48	AES50 B41-48		
Card 1-8	Card 1-8	Card 1-8	Card 1-8		
Card 9-16	Card 9-16	Card 9-16	Card 9-16		
Card 17-24	Card 17-24	Card 17-24	Card 17-24		
Card 25-32	Card 25-32	Card 25-32	Card 25-32		

Select Connect Select Connect Select Connect Select Connect Select Connect

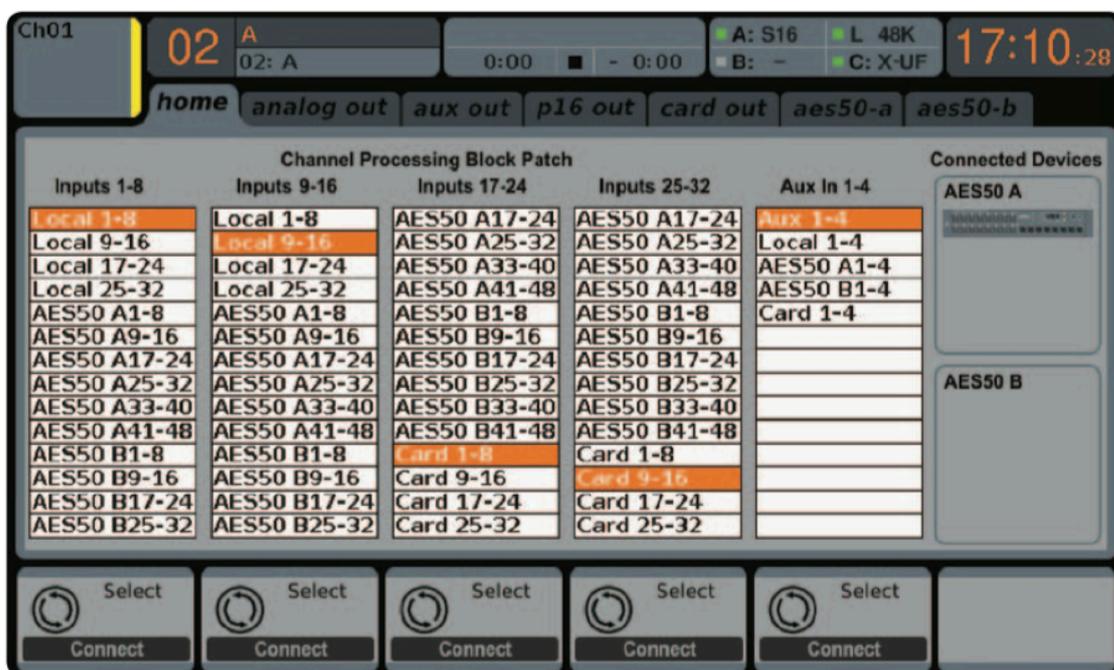
AES50 B

STANDARD-MODUS: Wenn die Konsolenkanaleingänge auf Karte eingestellt sind, Die Kanalverstärkungssteuerung ist eine digitale Trimmung nur für das Schnittstellenkartensignal, ohne Zugriff auf einen Kopfverstärker. Bitte beachten Sie dies, wenn Sie beabsichtigen, alle Signale für die Plug-In-Verarbeitung über einen angeschlossenen PC zu übertragen. Ein Kompromiss kann darin bestehen, nur 24 Kanäle (3 8er-Blöcke) über XUF durch den PC zu führen und den verbleibenden 8er-Block für den Zugriff auf die Kopfverstärker zu verwenden.

Die Kartenausgänge können alle verfügbaren Quellen in der Konsole (lokal oder AES50) für die unabhängige Aufnahme verwenden.

16 in / 16 out

Wenn Sie nicht mehr als 16 Eingangs- und Ausgangsspuren gleichzeitig zwischen der Konsole und Ihrem PC austauschen müssen, ist dieser Modus möglicherweise besser für Sie geeignet. Erstens wird die erforderliche Bandbreite auf der Schnittstelle verlangsamt. Zweitens gibt es in Ihrer DAW-Konfiguration keine übermäßigen E / A-Spuren, die Ihr Setup überladen könnten. Drittens können Sie damit ein Overdub-Setup ohne Latenz ausführen, das ohne die Ausführung von Signalen nicht möglich wäre durch den Computer. In diesem Fall werden die 16 Eingangssignale auf Kanäle gelegt 1-16, während die Band- (Karten-) Rücksendungen auf die Kanäle 17-32 gelegt werden. Das Monitoring wird wie gewohnt direkt von Ch1-16 gespeist, inklusive aller Bearbeitungen und Effekte. Es bleibt unabhängig von der Audio-Latenz des Computers, auch wenn Sie alle aufgenommenen Tracks wiedergeben können, ohne sie erneut abgleichen zu müssen.



32 ein / 8 aus

Dieser Modus ist auf eine typische Studio- und Overdub-Aufnahmesituation zugeschnitten, mit vielen Eingangskanälen, aber nur wenigen Ausgangskanälen zur Überwachung zuvor aufgenommener Takes.

8 in / 32 out

Dies ist ein nützlicher Modus, um die hervorragende Audio-Engine und die Effektverarbeitung der Konsole während des endgültigen Heruntermischens Ihres Projekts zu nutzen. Alle 32 Spuren werden von Ihrer DAW in die Konsole eingespeist, wo die ganze Magie passiert. Dann würden nur 2-8 Tracks des kompletten Mixdowns an die DAW zurückgesendet.

6.2 PC auf Schnittstelle konfigurieren mit der XUF-Karte

Weitere Informationen zur Softwarekonfiguration der XUF-Schnittstellenkarte finden Sie unter behringer.com.

WINDOWS:

Zum Herunterladen steht ein ASIO-Hochleistungstreiber zur Verfügung, der für Audio mit geringer Latenz auf Windows-Computern unerlässlich ist.

MACOS:

Der XUF ist CoreAudio-kompatibel und arbeitet daher auf Mac-Computern mit geringer Latenz ohne zusätzliche Treiberinstallation.

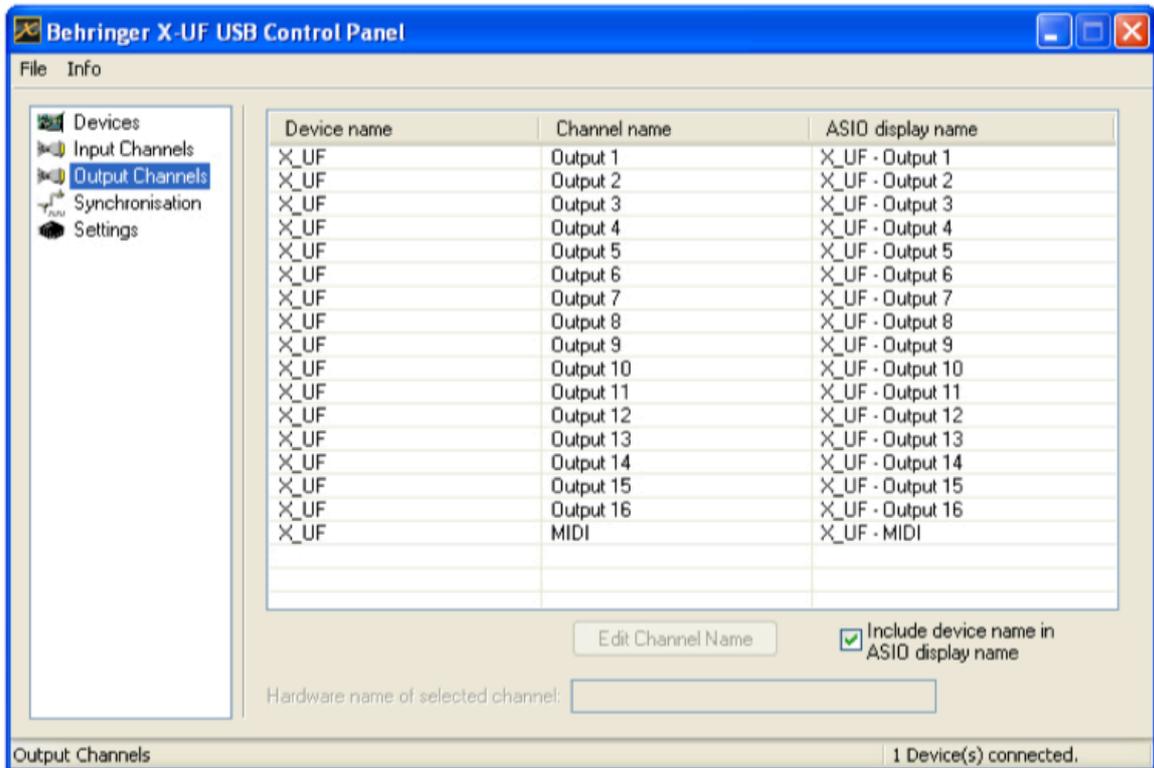
Windows ASIO-Treiber

Laden Sie die X32 ASIO-Treiber-Installationsdateien von behringer.com herunter. Es gibt ein Zip-Archiv für USB und eines für die FireWire-Treiberinstallation. Entpacken Sie die Datei, die Sie verwenden möchten, oder beides auf Ihrer lokalen Festplatte. Doppelklicken Sie auf Setup.exe im entsprechenden entpackten Ordner und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

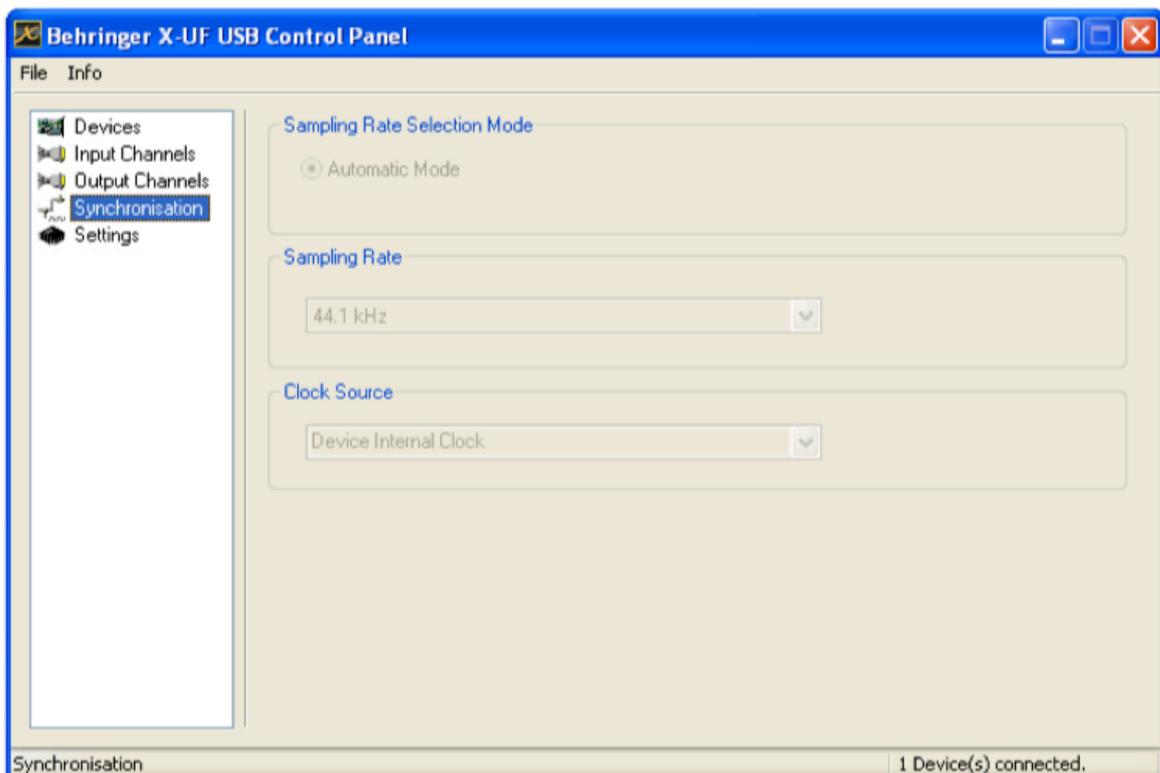
Treiber-Kontrollfelder

Sobald der Treiber installiert ist, können Sie die Systemsteuerung öffnen, indem Sie auf das kleine Symbol in der Taskleiste doppelklicken. Auf diesen Bildschirmen können Sie die XUF-Erweiterungskarte im X32 als Audio-Interface für Ihren Computer konfigurieren.

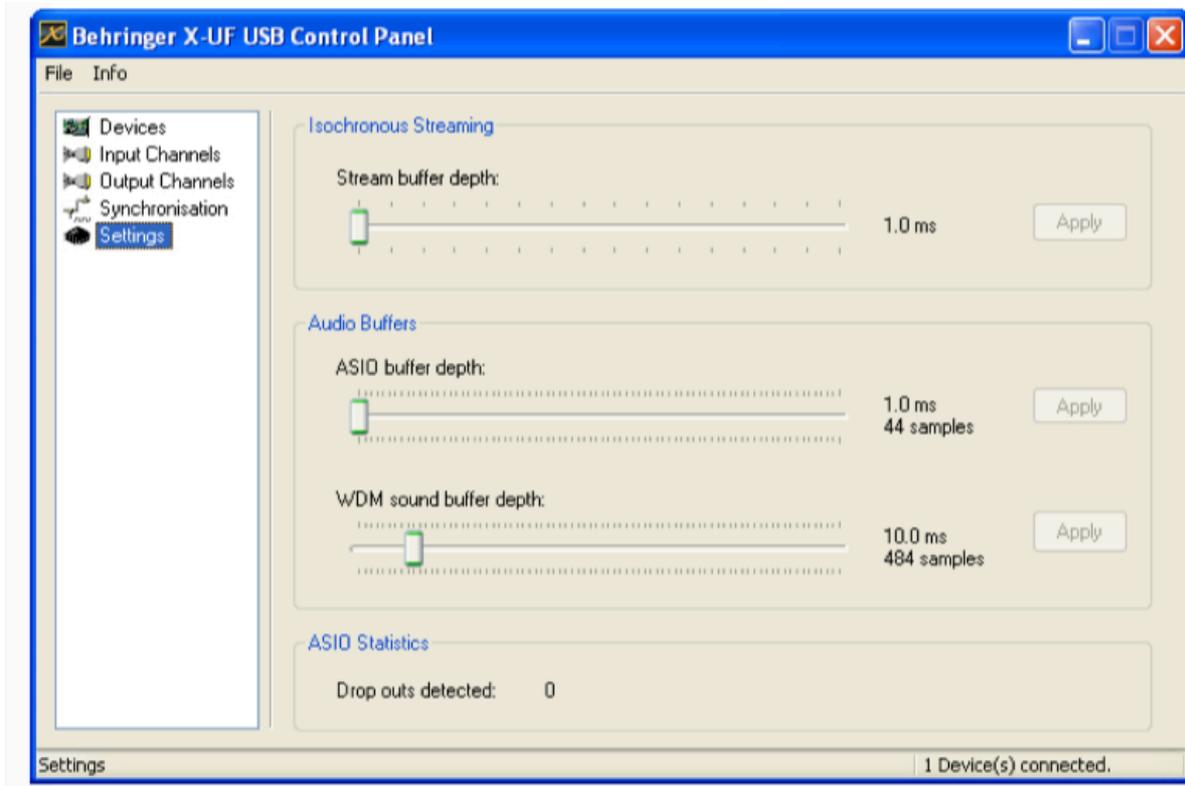
Der Bildschirm 'Geräte' zeigt den Kartennamen und die Seriennummer an. Sie können die Karte bei Bedarf umbenennen.



Der 'Synchronisation'-Bildschirm ermöglicht die manuelle Auswahl der Samplerate und der Clock-Quelle.



Auf dem Bildschirm 'Einstellungen' können die Stream-, ASIO- und WDM-Sound-Buer eingestellt werden. Alle erkannten Ausfälle werden ebenfalls dokumentiert. In diesem Fall sollte ein größeres Angebot ausgewählt werden.



6.3 XUF Specifications

Expansion Card Features:

Interface	MIDI	Audio input channels 24-Bit, 44.1/48 kHz	Audio output channels 24-Bit, 44.1/48 kHz
IEEE1394/FireWire	1 in x 1 out	32, 16 or 8	32, 16 or 8
HighSpeed USB 2.0	1 in x 1 out	32, 16 or 8	32, 16 or 8
DAW remote control	Generic, HUI and Mackie Control emulation (via USB or FireWire)		

Expansion Card Performance Modes (Channels):

Interface	Minimum round-trip latency
IEEE1394/FireWire	<7 ms*
HighSpeed USB 2.0	<12 ms*

* depends on system performance and application

Empfohlene Mindest-Hardware

Windows PC

- Core 2 Duo-CPU, 2 GHz
- USB 2.0- oder IEEE1394 FireWire 400-Anschluss
- 1 GB RAM

Mac

- 1,5 GHz CPU
- USB 2.0- oder IEEE1394-FireWire 400-Anschluss
- 512 MB RAM

Empfohlene Betriebssysteme:

Windows: XP 32-Bit SP2 oder höher, Win7 32-Bit, Win7 64-Bit (XUF ASIO-Treiber im Lieferumfang enthalten)

MacOSX: 10.5 Leopard, 10.6 Snow Leopard, 10.7 Lion (CoreAudio kompatibel)

TIPP: Wenn Sie XUF unter Mac OS und FireWire verwenden, zeigt die CoreAudio-Engine das XUF möglicherweise nicht immer automatisch als MIDI-Interface an. Wenn Sie die DAW-Fernbedienungsfunktion über FireWire verwenden möchten, empfehlen wir, einen manuellen Scan über das Dialogfeld AUDIO / MIDI-Setup durchzuführen.

7. X32-Hauptdisplay

7.1 Übersicht

7.1.1 Anzeige- und Navigationselemente

Die Steuerelemente in diesem Abschnitt werden in Verbindung mit dem Farbbildschirm verwendet, um die darin enthaltenen grafischen Elemente zu navigieren und zu steuern.

Durch die Einbeziehung dedizierter Drehregler, die benachbarten Steuerelementen auf dem Bildschirm entsprechen, sowie eines dedizierten Cursordiamanten mit Mitteltaste kann der Benutzer schnell durch alle Elemente des Farbbildschirms navigieren und diese steuern.

Farbbildschirm: Dieser Farbbildschirm enthält verschiedene Anzeigen, die eine visuelle Rückmeldung für die Bedienung der Konsole geben und es dem Benutzer ermöglichen, verschiedene Einstellungen vorzunehmen, die von den dedizierten Hardwaresteuerungen nicht vorgesehen sind.

Drehgeber (Rotary Encoders): Mit diesen sechs Drehgebern werden verschiedene Farbdisplay-Elemente eingestellt, die sich direkt über ihnen befinden. Jeder der sechs Drehgeber kann nach innen gedrückt werden, um eine Tastendruckfunktion zu aktivieren. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie Farbbildschirmelemente steuern, die einen doppelten Ein / Aus-Zustand haben, der am besten über eine Taste gesteuert werden kann, im Gegensatz zu einem variablen Zustand, der am besten über einen Drehregler eingestellt werden kann.

Bildschirmauswahltasten: Mit diesen 8 beleuchteten Tasten kann der Benutzer sofort zu einem der 8 Hauptbildschirme navigieren, die verschiedene Bereiche der Konsole ansprechen. Die 8 Abschnitte, zu denen mit diesen Schaltflächen navigiert werden kann, sind:

1. Zuhause (Home)
2. Meter
3. Routing
4. Setup
5. Bibliothek
6. E ekte
7. Gruppe stumm schalten
8. Dienstprogramm

Schaltflächen zur Seitenauswahl: Diese beiden Schaltflächen ermöglichen die Navigation von links nach rechts zwischen den verschiedenen „Seiten“, die in einem Bildschirmsatz enthalten sind. Eine grafische Registerkarte zeigt an, auf welcher Seite Sie sich gerade befinden.

Layer Up / Down Buttons: Auf einigen Bildschirmen sind mehr Parameter vorhanden, als von den 6 Encodern darunter eingestellt werden können. Verwenden Sie in diesen Fällen die Ebenen-Auf- / Ab-Tasten, um durch zusätzliche Ebenen auf der Bildschirmseite zu navigieren.

L / R-Anzeige: Diese duale 24-Segment-Anzeige zeigt den Audiosignalpegel an, der vom Hauptbus der Konsole ausgegeben wird.

M / C SOLO-Anzeige: Diese duale 24-Segment-Anzeige zeigt den Audiosignalpegel an, der vom Monobus der Konsole ausgegeben wird. Wenn ein oder mehrere Kanäle momentan solo geschaltet sind, wechselt die Anzeige zur Anzeige des Pegels der momentan solo geschalteten Signale.

7.1.2 Konsolenbildschirme

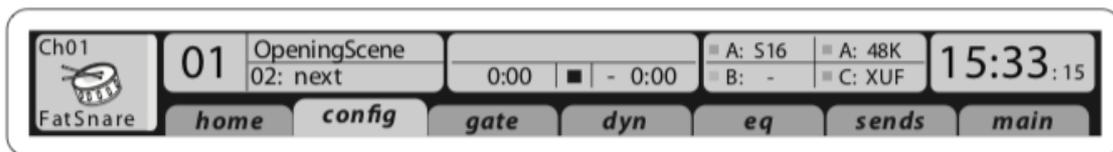
Der Farbbildschirm des X32 bietet eine Fülle von visuellen Rückmeldungen und Zeigern auf die Steuerung für die Konsole. Während das dedizierte Bedienfeld unmittelbare Einstellungen für die wichtigsten Vorgänge eines Kanals ermöglicht, bieten die

Farbbildschirme für einen ausgewählten Kanal ebenso unmittelbares visuelles Feedback wie auch globalere Bereiche der Konsole.

Die Bildschirme sind in drei Hauptbereiche unterteilt:

1. Globale Bildelemente
2. Hauptanzeige
3. Drehgeberelemente

Global Screen Elements



Die "globalen" Bildelemente befinden sich oben auf dem Bildschirm und sind in einer horizontalen Reihe angeordnet. Sie bleiben immer sichtbar, unabhängig davon, zu welchem Bildschirm der Benutzer gerade navigiert ist, da sie Konsolenparameter anzeigen, die immer im Blick behalten werden müssen.

Diese Bildelemente umfassen von links nach rechts:

Kanalanzeige: Zeigt verschiedene Elemente des aktuell ausgewählten Kanals an, darunter:

1. Die Nummer des aktuell ausgewählten Eingangs- oder Ausgangskanals
2. Der benutzerdefinierte Kanalname (falls einer zugewiesen wurde)
3. Kanalfarbe (falls zugewiesen)
4. Kanalsymbol (falls eines zugewiesen wurde)

Show Indicator: Diese Zahl, dargestellt in einer großen orangefarbenen Schrift, zeigt die aktuell geladene Show an.

Szenenname / -nummer: Die in kleinerer schwarzer Schrift dargestellte Nummer gibt die Nummer der aktuell geladenen Szene an.

USB-Recorder-Datei: Zeigt den Namen der aktiven Datei an, die gerade aufgenommen oder wiedergegeben wird.

AES50-A: Zeigt namentlich an, welche AES50-basierten Geräte an den AES50-A-Anschluss der Konsole angeschlossen sind. Die grüne LED leuchtet dauerhaft, wenn eine gültige AES50-Verbindung besteht.

AES50-B: Zeigt nach Namen an, welche AES50-basierten Geräte an den AES50-B-Anschluss der Konsole angeschlossen sind. Die grüne LED leuchtet dauerhaft, wenn eine gültige AES50-Verbindung besteht.

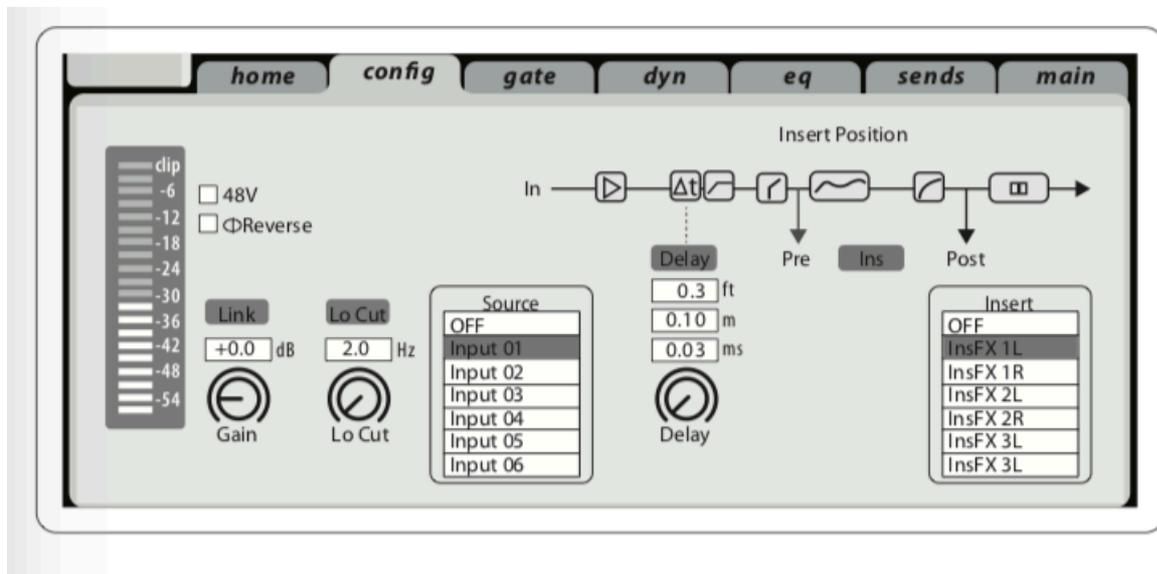
Word Clock / Sample Rate Anzeige:

1. Zeigt die aktuelle Samplerate der Konsole an.
2. Die grüne LED leuchtet, wenn eine gültige interne oder externe Uhr vorhanden ist.
3. Zeigt die aktuelle Quelle der Uhr an:

- .) L: Interne Uhr
- .) A: AES50-Anschluss A
- .) B: AES50-Anschluss B
- .) C:XUF

Uhr: Anzeige der aktuellen Uhrzeit in Stunden, Minuten und Sekunden

Main Contend – Hauptinhalt



Der Hauptinhalt des Bildschirms wird in der Mitte des Bildschirms angezeigt und ist in verschiedene Informationsabschnitte unterteilt, je nachdem, welcher Bildschirm zu einem bestimmten Zeitpunkt angezeigt wird.

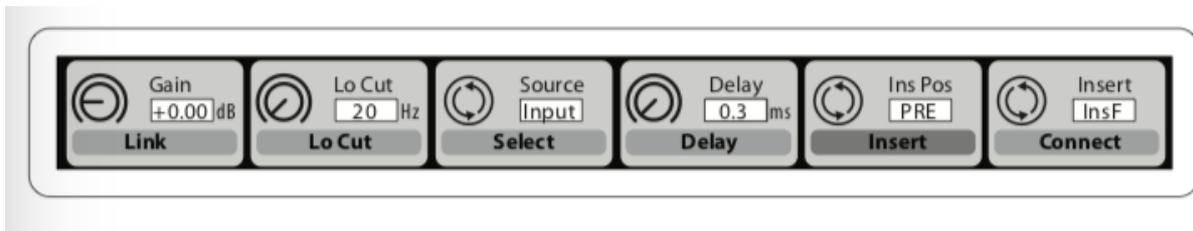
Die im Hauptinhaltsbereich des Bildschirms angezeigten Informationen bestehen aus zwei Typen:

1. Nur-Anzeige-Inhalt: Diese Art von Inhalt ist nur eine visuelle Anzeige und kann vom Benutzer nicht angepasst werden. Ein Beispiel wäre die grafische Antwortkurve eines Equalizers oder die Antwortkurve eines Kompressors.
2. Einstellbarer Inhalt: Inhalt, der einen einstellbaren Parameter anzeigt, der von einem speziellen Bedienfeld auf der Oberseite gesteuert wird. Auf der Registerkarte „Home“ des Startbildschirms wird beispielsweise eine Reglergrafik für die Eingangsverstärkung (Trimmung) angezeigt. Dieser Regler ist einstellbar, indem Sie den entsprechenden „Gain“-Regler auf der Oberseite der Konsole im Channel-Strip-Bereich auf der Oberseite drehen.

Die wichtigsten Informationen für eine Bildschirmkategorie finden Sie auf der Startseite. Die meisten Bildschirme enthalten jedoch alternative Seiten mit Informationen, die ebenfalls nützlich sind. Sie werden durch verschiedene Registerkarten dargestellt, die oben auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Jede Registerkarte wird benannt, um die Funktionen zu beschreiben, die sie darstellt. Navigieren Sie zu diesen alternativen Registerkarten, indem Sie die linke und rechte Seite auswählen.

Rotary Encoder Elements



Der untere Rand der meisten Bildschirme enthält 6 Informationssteckplätze, die immer mit den 6 Hardware-Drehgebern gepaart sind, die sich direkt unter jedem Steckplatz befinden.

Die Hardware-Encoder dienen zum Anpassen der in diesen Slots angezeigten Parameter und funktionieren folgendermaßen:

- 1.) Parameter, die in der oberen Hälfte jedes Steckplatzes angezeigt werden, sind meistens "kontinuierliche" Parameter und werden durch Drehen des entsprechenden Encoders direkt unter dem unteren Bildschirmrand eingestellt.
 - Auf der Registerkarte „Home“ des Startbildschirms wird beispielsweise der Parameter „Gain“ des ausgewählten Eingangs (in Steckplatz 1) mit dem ersten Encoder eingestellt.
- 2.) Parameter, die in der unteren Hälfte jedes Slots (dunkelgrau umrandet) angezeigt werden, sind meistens Ein / Aus-Parameter. Sie werden eingestellt, indem Sie den Encoder nach innen drücken und ihn als Taste verwenden.
 - Zum Beispiel wird auf der Registerkarte „Home“ des Startbildschirms der Parameter „Link“ des ausgewählten Eingangs (in Steckplatz 1) mit der Push-Aktion des ersten Encoders angepasst.
- 3.) Wenn ein bestimmter Bildschirm mehr Parameter als ts in den 6 Steckplätzen enthält, wird ein zweiter Satz von Steckplätzen zur Verfügung gestellt. Navigieren Sie durch Drücken der Abwärtstaste zum nächsten Satz von Slots.

Der Inhalt am unteren Bildschirmrand ändert sich und zeigt den nächsten Satz von 12 Parametern an, die angepasst werden müssen. Drücken Sie die Layer-Auf-Taste, um zum ursprünglichen Satz von 12 Parametern zurückzukehren.

7.1.3 Navigationsmethoden

Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über die Navigation zu den verschiedenen Konsolenbildschirmen, Bildschirmregistern und Geberparametersätzen.

1. Drücken Sie eine der verschiedenen „Ansicht“ -Tasten in einem beliebigen Bereich des oberen Bedienfelds der Konsole, um den Bildschirm auf den Inhalt umzuschalten, der mit diesen Hardwaresteuerelementen verknüpft ist.
2. Drücken Sie alternativ eine der acht Hardwaretasten auf der rechten Seite des Bildschirms, um den Bildschirm auf acht andere Bereiche umzuschalten, die nicht von den verschiedenen „Ansicht“ -Tasten abgedeckt werden.
3. Drücken Sie in einem beliebigen Bildschirm die Seitenauswahl-Tasten links / rechts, um zwischen den verschiedenen Bildschirm-Registerkarten innerhalb einer Bildschirmkategorie zu navigieren.
4. Drücken Sie in einem beliebigen Bildschirm die Tasten Layer auf / ab, um zwischen den verschiedenen Encoder-Parametersätzen zu navigieren, die sich am unteren Rand jedes Bildschirms befinden.

Spezielle Bildschirme

Die im folgenden Abschnitt beschriebenen acht Bildschirme sind alle "dedizierte" Bildschirme. Sie können auf diese zugreifen, indem Sie eine der acht Tasten rechts auf dem Bildschirm drücken. Dies steht im Gegensatz zu den auf „Ansicht“ basierenden Bildschirmen, zu denen Sie durch Drücken der Schaltfläche „Ansicht“ in verschiedenen Abschnitten des oberen Bereichs der Konsole navigieren.

7.2 Home Screen

Der Startbildschirm enthält eine allgemeine Übersicht über den ausgewählten Eingangs- oder Ausgangskanal und bietet verschiedene Einstellungen, die nicht über die speziellen Bedienelemente auf der Oberseite verfügbar sind:

1. Der Startbildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:
2. Home: Allgemeiner Signalpfad für den ausgewählten Ein- oder Ausgangskanal
3. Con g: Ermöglicht die Auswahl der Signalquelle / des Signalziels für den Kanal, die Konfiguration des Einfügepunkts und andere Einstellungen

4. Gate: Steuert und zeigt den Kanal-Gate-Effekt an, der über die speziellen Bedienelemente auf der Oberseite hinausgeht
5. Dynamik: Steuert und zeigt die Kanaldynamik (Kompressor) an, die über die von den speziellen Bedienelementen auf der Oberseite angebotenen Werte hinausgeht
6. EQ: Steuert und zeigt den Kanal-Equalizer-Effekt an, der über die speziellen Bedienelemente auf der Oberseite hinausgeht
7. Sends: Steuert und zeigt für Kanal Sends an, z. B. Sends Metering und Send Muting
8. Main: Steuert und zeigt den Ausgang des ausgewählten Kanals an

7.2.1 Startbildschirm: Registerkarte "Home"

Auf der Registerkarte Home des Startbildschirms wird ein allgemeiner Signalpfad für den aktuell ausgewählten Eingangs- oder Ausgangskanal angezeigt. Es werden verschiedene Parameter für Eingang, Gate, Einfügepunkt, Equalizer, Dynamik, Ausgangspfad und Busse angezeigt.

Die Registerkarte Home enthält die folgenden Parameter (aufgeteilt auf zwei Seiten), die mit den sechs Dreh-Druck-Encodern eingestellt werden können.

Seite 1

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Eingangsverstärkung (Trimmung) des Kanals zu steuern.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den Kanal mit dem benachbarten Kanal zu verbinden.
3. Passen Sie den 2. Encoder an, um die Schwelle des Channel Noise Gate einzustellen.
4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um das Kanalrauschgatter in den Signalpfad ein- oder auszuschalten.
5. Stellen Sie den 3. Encoder so ein, dass der Insert-Punkt des Kanals zwischen Pre-Fader- und Post-Fader-Status wechselt.
6. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um die Kanaleinfügung im Signalpfad ein- oder auszuschalten.
7. Passen Sie den 4. Encoder an, um die Kanaldynamik zwischen Pre-EQ- und Post-EQ-Status umzuschalten.
8. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den Kanal-EQ im Signalpfad ein- oder auszuschalten.
9. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um die Schwelle des Kanalverdichters einzustellen.

10. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um den Kanalkompressor in den Signalpfad ein- oder auszuschalten.

11. Passen Sie den 6. Encoder an, um den ausgewählten Kanal innerhalb des Stereo-Hauptausgang zu verschieben.

12. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um den ausgewählten Kanal dem Stereo-Hauptausgang zuzuweisen.

Seite 2

1. Stellen Sie den 1. Encoder so ein, dass der aktuell vom Startbildschirm gesteuerte Konsolenkanal ausgewählt wird.

2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die + 48-V-Phantomspeisung für den aktuell ausgewählten Eingang ein- oder auszuschalten.

3. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um die Phase ip für den aktuell ausgewählten Kanal ein- oder auszuschalten.

4. Stellen Sie den 3. Encoder ein, um auszuwählen, welcher der 8 DCA-Gruppen der aktuell ausgewählte Kanal zugewiesen wird.

5. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um den aktuell ausgewählten Kanal der ausgewählten DCA-Gruppe zuzuweisen.

6. Stellen Sie den 4. Encoder ein, um auszuwählen, welcher der 6 Mute-Gruppen der aktuell ausgewählte Kanal zugewiesen werden soll.

7. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den aktuell ausgewählten Kanal der ausgewählten Stummschaltgruppe zuzuweisen.

8. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um Solo für den aktuell ausgewählten Kanal ein- oder auszuschalten.

9. Stellen Sie den 6. Encoder ein, um den Fader-Pegel für den aktuell ausgewählten Kanal einzustellen.

10. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die Stummschaltung für den aktuell ausgewählten Kanal ein- oder auszuschalten.

7.2.2 Startbildschirm: Registerkarte Config

Auf der Registerkarte Konfiguration können Sie die Signalquelle / das Signalziel für den Kanal, die Konfiguration des Einfügepunkts und andere Einstellungen sowie die Konfiguration der Kanalverzögerung auswählen.

Die Registerkarte Konfiguration enthält die folgenden Parameter, die mit den sechs Drehgebern eingestellt werden können:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Eingangsverstärkung (Trimmung) des Kanals zu steuern.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den Kanal mit dem Nachbarkanal zu verbinden.
3. Passen Sie den 2. Encoder an, um die Low-Cut-Frequenz des Kanals einzustellen.
4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um den Low-Cut-Filter im Signalpfad ein- oder auszuschalten.
5. Stellen Sie den 3. Encoder ein, um zwischen allen möglichen Quellen für den Kanal zu blättern.
6. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um die aktuell markierte Quelle auszuwählen und sie dem Kanal zuzuweisen.
7. Passen Sie den 4. Encoder an, um die Stärke der digitalen Leitungsverzögerung für den Kanal festzulegen.
* Hinweis - Dies ist kein Echoeffekt
8. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um die Verzögerung im Signalpfad zu ändern.
9. Stellen Sie den 5. Encoder so ein, dass der Kanal zwischen Pre- und Post-EQ / Compressor umgeschaltet wird.
10. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um die Kanaleinfügung im Signalpfad ein- oder auszuschalten.
11. Passen Sie den 6. Encoder an, um zwischen den Signalpfadoptionen für den Einfügepunkt zu wechseln.
12. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um den ausgewählten Signalpfad dem Einfügepunkt zuzuweisen

7.2.3 Startbildschirm: Registerkarte "Gate" Home Screen: Gate Tab

Die Registerkarte Gate zeigt alle Aspekte des Channel-Noise-Gates an und ermöglicht eine sehr genaue Steuerung des Gate-Effekts. Während der dedizierte Gate-Bereich des oberen Bedienfelds die Steuerung des Schwellenwerts und des In / Out-Status des Gates ermöglicht, bietet das Gate-Register viele weitere Steuerelemente. Auf diese

Registerkarte können Sie auch direkt zugreifen, indem Sie auf die Schaltfläche „View“ im oberen Bereich des Gate-Bereichs klicken.

Die Registerkarte Gate enthält die folgenden Parameter, die auf zwei Seiten aufgeteilt sind und mit den sechs Dreh-Druck-Encodern eingestellt werden können:

Seite 1

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Eingangsschwelle des Gates einzustellen.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um das Noise Gate in den Signalpfad ein- oder auszuschalten.
3. Passen Sie den 2. Encoder an, um den Bereich eines auf den Kanal angewendeten Ducking-Effekts einzustellen.
4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um den Ducker-Effekt im Signalpfad ein- oder auszuschalten.
5. Passen Sie den 3. Encoder an, um die Attack-Zeit für den Beginn des Noise Gate-Effekts einzustellen.
6. Passen Sie den 4. Encoder an, um die Haltezeit des Noise Gate-Effekts einzustellen.
7. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um die Auslösezeit des Noise Gates einzustellen und steuern Sie, wie schnell sich das Gate öffnet und das Signal durchlässt.

Seite 2

1. Die Encoder 1 und 2 funktionieren auf den Seiten 1 und 2 gleich.
2. Stellen Sie den 4. Encoder ein, um die Frequenz des Schlüssels einzustellen, mit dem das Noise Gate ausgelöst werden kann.
3. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den Key Filter ein- oder auszuschalten, sodass eine bestimmte Frequenz das Gate steuern kann.
4. Passen Sie den 5. Encoder an, um die Steilheit der im Key Filter verwendeten EQ-Flanke einzustellen.
5. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um die Schlüsselquelle an den Solo-Bus zu senden, sodass die Schlüsselquelle überwacht und ausgewertet werden kann.
6. Stellen Sie den 6. Encoder ein, um die zu verwendende spezielle Tastenquelle auszuwählen. Die Auswahlmöglichkeiten umfassen "self" (das eigene Signal des Kanals) sowie alle anderen Ein- / Ausgänge der Konsole.
7. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die ausgewählte Key-Quelle dem Gate zuzuweisen.

7.2.4 Startbildschirm: Registerkarte "Dynamik" – Home Screen: Dynamics Tab

Die Registerkarte Dynamik zeigt alle Aspekte des Kanalverdichters an und ermöglicht eine sehr genaue Steuerung des Effekts. Während der spezielle Kompressorbereich auf der Oberseite die Steuerung des Schwellwerts und des In / Out-Status ermöglicht, bietet der Kompressor-Bereich viele weitere Steuerelemente. Sie können auf diese Registerkarte auch direkt zugreifen, indem Sie auf die Schaltfläche „Ansicht“ im oberen Bereich der Dynamics-Sektion klicken.

Die Registerkarte Dynamik enthält die folgenden Parameter, die mit den sechs Drehgebern eingestellt werden können:

Seite 1

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Eingangsschwelle des Kompressors einzustellen.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den Kompressor in den Signalpfad ein- oder auszuschalten.
3. Passen Sie den 2. Encoder an, um das Verhältnis des Kompressors einzustellen.
4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um die Kanaldynamik zwischen Komprimierung und Expansion umzuschalten.
5. Passen Sie den 3. Encoder an, um die Attack-Zeit des Kompressor-Effekts einzustellen.
6. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um den Kompressor in den RMS-Modus (Root-Mean-Squared) zu schalten, in dem der Durchschnittspegel des Signals mehr als eine bestimmte Spitze des Kanalmaterials ausgewertet wird.
7. Stellen Sie den 4. Encoder ein, um die Haltezeit des Kompressors einzustellen.
 - Die Haltezeit ist ein Parameter, der bei handelsüblichen Geräten selten vorkommt, aber sehr praktisch ist. Wenn ein Kompressor auf eine sehr schnelle Attack / Release-Zeit eingestellt ist, kann es zu hörbaren Verzerrungen kommen, da der Kompressor versucht, einzelne Wellenformzyklen des Signals anstelle der gesamten Klanghüllkurve zu bearbeiten. Der Parameter "hold" umgeht dieses Problem, indem eine kurze Verzögerung bereitgestellt wird. Diese Verzögerung verhindert, dass der Kompressor bis zum Ablauf einer bestimmten Zeit auslöst.
8. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um zwischen den Modi RMS / Peak und Linear / Logarithmic für den Kompressor zu wechseln. Es folgen einige kurze Definitionen dieser verschiedenen Modi:
 - PEAK: Ein Peak-Sensing-Kompressor reagiert auf den momentanen Pegel des Eingangssignals. Während eine engere Steuerung der Spitzenwerte möglich ist, kann die Spitzenwernerfassung zu sehr schnellen Änderungen der Verstärkungsreduzierung, einer deutlicheren Komprimierung oder manchmal sogar einer Verzerrung führen.

Dieser Modus eignet sich sehr gut zur Steuerung / Begrenzung von dynamischem Material.

- RMS: In diesem Modus wendet der Kompressor eine Mittelungsfunktion auf das Eingangssignal an, bevor sein Pegel mit dem Schwellenwert verglichen wird. Dies erlaubt

eine entspanntere Kompression, die auch enger mit unserer Wahrnehmung von Lautstärke zusammenhängt. Scharfe dynamische Übergänge werden in diesem Modus weniger beeinträchtigt. Dieser Modus eignet sich zur Steuerung der Pegel in einem Mix.

- LOG: Dieser Modus wird in vielen angesehenen Kompressoren verwendet und ist das natürliche Ergebnis neuerer analoger Einheiten, die logarithmische Seitenketten und Widerstands- / Kondensator-Zeitkonstanten verwenden. Das Exponential /

Das dB-Gesetz hat einige interessante Eigenschaften. Erstens bleibt die Zeit, die zum Abschließen eines Komprimierungsereignisses benötigt wird, in der Regel gleich, wie groß die dynamische Signalauslenkung ist. Da die Spitzenrate der Verstärkungsänderung mit der dynamischen Auslenkung zunimmt, folgt der resultierende Oberschwingungsgehalt aufgrund der Komprimierung der Lautstärke des Programms auf eine Weise, die das Ohr erwartet. Dies hilft, die Auswirkungen der Komprimierung zu maskieren, und bietet somit die fehlerverzeihendste Lösung, da es tolerant ist, Timing-Einstellungen und Programmmaterial zu ändern. Dies macht es zur besten Wahl

zur allgemeinen Komprimierung und allgemeinen dynamischen Steuerung komplexer Musikprogramme.

- Linear: In diesem Modus ist die Änderungsrate der Verstärkung konstant (wie durch die Zeitsteuerung festgelegt). Je größer der dynamische Signalhub ist, desto länger benötigt der Kompressor, um eine Verstärkungsänderung durchzuführen.

Da die Gesamtzeit, die der Kompressor für den Angriff oder das Abklingen benötigt, proportional zur Größe der Verstärkungsauslenkung ist, scheint der Oberwellengehalt der Kompressionsartefakte im Frequenzgehalt abzunehmen. Je lauter der Signalhub ist. Diese Art von Kompressor ist nützlich

zur Erzeugung dynamischer Klangeffekte, da der Klangcharakter der Komprimierung wesentlich stärker von den Einstellungen der Zeitsteuerung und dem Programmmaterial abhängt als vom exponentiellen Typ.

9. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um die Auslösezeit des Kompressors einzustellen.

10. Stellen Sie den 6. Encoder ein, um die Make-up-Verstärkung des Kompressors einzustellen. nützlich, wenn der Komprimierungseffekt den Gesamtsignalpegel des Kanals zu stark verringert hat.

Seite 2

1. Die Encoder 1 und 2 funktionieren auf den Seiten 1 und 2 gleich.

2. Passen Sie den 3. Encoder an, um die Steilheit des Kompressorknies zwischen verschiedenen Einstellungen einzustellen. Passen Sie diesen Regler an, um zwischen

einem „härteren“ Klang oder einem transparenteren Komprimierungseffekt zu wechseln.

3. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um den Kompressoreffekt vor oder nach dem Equalizer im Kanalsignalfeld zu verschieben.

4. Stellen Sie den 4. Encoder ein, um die Frequenz des Tastenfilters einzustellen, mit dem der Kompressor ausgelöst werden kann.

5. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den Key Filter ein- oder auszuschalten, sodass eine bestimmte Frequenz den Kompressor steuern kann.

6. Passen Sie den 5. Encoder an, um die Steilheit der im Kompressor verwendeten EQ-Steilheit einzustellen.

7. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um die Schlüsselquelle an den Solo-Bus zu senden, sodass die Schlüsselquelle überwacht und ausgewertet werden kann.

8. Stellen Sie den 6. Encoder ein, um die zu verwendende spezielle Tastenquelle auszuwählen. Die Auswahlmöglichkeiten umfassen "self" (das eigene Signal des Kanals) sowie alle anderen Ein- / Ausgänge der Konsole.

9. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die ausgewählte Tastenquelle dem Kompressor zuzuweisen.

7.2.5 Startbildschirm: Registerkarte EQ – EQ-Tab

Auf der Registerkarte EQ werden alle Aspekte des Kanal-Equalizers sowie eine detaillierte grafische Darstellung der aktuellen EQ-Kurve angezeigt. Auf diese Registerkarte können Sie auch direkt zugreifen, indem Sie im oberen Bereich des Equalizers auf die Schaltfläche „View“ klicken.

1. Wenn der aktuell ausgewählte Kanal ein Eingang ist, enthält der Kanal-Equalizer vier Bänder, wobei verschiedene Aspekte jedes Bandes durch die Encoder 2-5 eingestellt werden.

2. Wenn der aktuell ausgewählte Kanal ein Bus ist, enthält der Kanalentzerrer sechs Bänder, wobei verschiedene Aspekte jedes Bandes durch die Encoder 1-6 eingestellt werden.

3. Auf dem Equalizer-Bildschirm sind die verschiedenen Encoder immer an die verschiedenen Equalizer-Bänder gebunden, und mit den Ebenen-Auf- / Ab-Tasten können Sie umschalten, ob die vier / sechs Encoder eingestellt werden sollen:

- Dazugewinnen / (Gain)
- Häufigkeit (Frequency)
- Q (Bandbreite)
- Equalizer-Modus

Seite 1 (Gewinn) (Gain)

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Frequenz des Kanal-Tiefpassfilters einzustellen.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den Low-Cut-Filter im Signalpfad ein- oder auszuschalten.
3. Stellen Sie den 2. Encoder so ein, dass die Verstärkung des Low-Bands angehoben / abgesenkt wird.
4. Stellen Sie den 3. Encoder so ein, dass die Verstärkung des Low-Mid-Bands angehoben / abgesenkt wird.
5. Stellen Sie den 4. Encoder so ein, dass die Verstärkung des High-Mid-Bands angehoben / abgesenkt wird.
6. Stellen Sie den 5. Encoder so ein, dass die Verstärkung des High-Bands angehoben / abgesenkt wird.
7. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um den EQ im Signalpfad ein- oder auszuschalten.

Seite 2 (Frequenz)

1. Funktioniert wie oben, aber die Encoder passen jetzt die Frequenzmittelpunkte für die verschiedenen EQ-Bänder an.

Seite 3 (Q)

1. Funktioniert wie oben, aber die Encoder passen jetzt das Q (Bandbreite) für die verschiedenen EQ-Bänder an. Verwenden Sie eine schmale Steigung für die Arbeit mit einer bestimmten Frequenz oder eine breitere Steigung für die allgemeine Tonformung.

Seite 4 (Modus)

1.) Mode: Funktioniert wie oben, aber der Encoder passt jetzt den EQ-Modus für jedes EQ-Band an. Zur Auswahl stehen:

- Tief geschnitten (Low Cut)
- Niedriges Regal (Low Shelf)
- Parametrischer Equalizer (Parametric EQ)
- VEQ
- Hochregal (High Shelf)
- Hoher Schnitt (High Cut)

7.2.6 Startbildschirm: Registerkarte Senden – Send Tab

Die Registerkarte Sends zeigt und steuert alle Aspekte der Kanal-Sends an die 16 Mix-Busse. Im Vergleich zu den dedizierten Send-Steuerelementen auf der Oberseite wird dieser Bildschirm angezeigt

Bietet zusätzliche Funktionen wie Send Muting und gleichzeitiges Messen der 16 Sends des ausgewählten Kanals. Auf diese Registerkarte können Sie auch direkt zugreifen, indem Sie auf die Schaltfläche „View“ im Sendebereich des oberen Bedienfelds klicken.

Die Registerkarte Sends enthält die folgenden Parameter, die mit den sechs Drehgebern eingestellt werden können:

Seite 1

1. Stellen Sie mit dem 1. Encoder den Pegel für den ersten Send der aktuell ausgewählten Vier-Send-Gruppe ein.

2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den ersten Send der aktuell ausgewählten Vier-Send-Gruppe stummzuschalten.

3. Wiederholen Sie den Vorgang mit den nächsten drei Encodern für die anderen drei Sends in der aktuell ausgewählten Gruppe mit vier Sends.

4. Passen Sie den 6. Encoder an, um auszuwählen, welche vier Sends mit den Bildschirm-Encodern gesteuert werden sollen, und verschieben Sie den Fokus jeweils um zwei Sends.

5. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um auszuwählen, welche vier Sends mit den Bildschirm-Encodern gesteuert werden sollen. Dabei wird der Fokus um jeweils vier Sends verschoben.

Seite 2

1. Stellen Sie den 1. Encoder so ein, dass ausgewählt wird, von wo in der Signalkette der Send abgegriffen wird, und zwar für die ersten beiden Sends der derzeit fokussierten vier Sends. Zu den Optionen gehören:

- Pre-EQ
- Post-EQ
- Pre-Fader
- Post-Fader
- Untergruppe (Sub-Gruppe)

2. Stellen Sie den 3. Encoder so ein, dass derselbe Vorgang für die zweiten beiden Sendevorgänge der derzeit fokussierten vier Sendevorgänge ausgeführt wird.

3. Passen Sie den 6. Encoder an, um auszuwählen, welche vier Sends mit den Bildschirm-Encodern gesteuert werden sollen, und verschieben Sie den Fokus jeweils um zwei Sends.

4. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um auszuwählen, welche vier Sends mit den Bildschirm-Encodern gesteuert werden sollen. Dabei wird der Fokus um jeweils vier Sends verschoben.

7.2.7 Startbildschirm: Hauptregisterkarte – Home Screen Main Tab

Auf der Hauptregisterkarte werden alle Aspekte der Hauptbuszuweisungen angezeigt und gesteuert.

Die Hauptregisterkarte enthält die folgenden Parameter, die mit den sechs Drehgebern eingestellt werden können:

1. Passen Sie den 1. Encoder an, um den ausgewählten Kanal innerhalb des Stereo-Hauptausgangs zu verschieben.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den ausgewählten Kanal dem Stereo-Hauptausgang zuzuweisen.
3. Passen Sie den 2. Encoder an, um den Pegel des aktuell ausgewählten Kanals im Mono-Bus (Center-Bus) anzupassen.
4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um den ausgewählten Kanal dem Mono-Ausgangssignalfeld zuzuweisen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie einen LCR-Mix im Gegensatz zu einem Mono- oder Stereo-Mix erstellen.
5. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um den aktuell ausgewählten Kanal zu aktivieren / deaktivieren.
6. Stellen Sie mit dem 6. Encoder den Fader-Pegel für den aktuell ausgewählten Kanal ein.
7. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um den aktuell ausgewählten Kanal stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben.

7.3 Meter Bildschirm – Meters Screen

Der Anzeigebildschirm zeigt verschiedene Gruppen von Pegelanzeigen für verschiedene Signalpfade der Konsole an und ist nützlich, um schnell festzustellen, ob für Kanäle eine Pegelanpassung erforderlich ist. Da für die Messanzeigen keine Parameter eingestellt werden müssen, enthält keiner der Messbildschirme Steuerelemente am unteren Bildschirmrand, die normalerweise von den 6 Drehreglern eingestellt werden.

Der Anzeigenbildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten, die jeweils Pegelanzeigen für die folgenden Signalpfade enthalten:

1 Kanal:

- Pegelanzeigen und Fader-Pegel für die 16 Eingangskanäle
- Gate Response Meter für die 16 Eingangskanäle
- Pegelanzeigen für die 16 Eingangskanäle

2. Bus mischen:

- Pegelanzeigen, Fader-Pegel und Pegelreduzierungsanzeigen für die 16 Busmaster
- Pegelanzeigen, Fader-Pegel und Pegelreduzierungsanzeigen für die 6 Matrix-Ausgänge
- Pegelanzeigen, Fader-Pegel und Pegelreduzierungsanzeigen für den Stereo-Hauptbus und den Monobus

3. Aux / FX:

- Pegelanzeigen für die 6 Aux-Sends
- Pegelanzeigen und Fader-Pegel für die 8 Auxiliary>Returns
- Pegelanzeigen und Fader-Pegel für die 8 Stereo-E ekte kehren zurück

4. In / Out:

- Die 32 Eingangskanäle
- Die 8 Hilfsrückläufe
- Die 6 Aux-Sends
- Die beiden Digitalausgänge auf der Rückseite
- Die 16 analogen Ausgänge auf der Rückseite
- Die P16 Ultramet-Ausgänge

7.4 Routing-Bildschirm

Auf dem Routing-Bildschirm werden alle Signal-Patches ausgeführt, sodass Sie interne Signalpfade zu und von den physischen Ein- / Ausgangsanschlüssen auf der Rückseite der Konsole routen können.

Der Routing-Bildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

1. Home: Ermöglicht das Patchen von physischen Eingängen auf die 32 Eingangskanäle der Konsole.
2. Analog Out: Ermöglicht das Patchen von internen Signalpfaden zu den 16 XLR-Ausgängen auf der Rückseite der Konsole.
3. Aux Out: Ermöglicht das Patchen von internen Signalpfaden zu den 6 1/4 "/> RCA-Zusatzausgängen auf der Rückseite der Konsole.
4. P16 Out: Ermöglicht das Patchen interner Signalpfade auf die 16 Ausgänge des 16-Kanal-P16-Ultranet-Ausgangs der Konsole.
5. Kartenausgang: Ermöglicht das Patchen von internen Signalpfaden auf die 32 Ausgänge der XUF-Karte.
6. AES50-A: Ermöglicht das Patchen interner Signalpfade auf die 48 Ausgänge des AES50-A-Ausgangs auf der Rückseite.
7. AES50-B: Ermöglicht das Patchen interner Signalpfade auf die 48 Ausgänge des AES50-B-Ausgangs auf der Rückseite.

Keine der Registerkarten des Routing-Bildschirms enthält eine sekundäre Ebene von Encoderfunktionen. Beim Weiterleiten von Audio müssen die Ebenen-Auf- / Ab-Tasten nicht verwendet werden.

7.4.1 Routing-Bildschirm: Registerkarte "Home"

Über die Startregisterkarte des Routing-Bildschirms kann der Benutzer die physischen Eingänge auf der Rückseite der Konsole mit den 32 Eingangskanälen der Konsole verbinden.

Standardmäßig ordnet die Konsole die 32 analogen Eingänge auf der Rückseite der Konsole den jeweiligen 32 Kanaleingängen zu, auf die über die Eingangsfader-Ebenen eins und zwei zugegriffen wird, und ordnet die Line-Level-Eingänge (Auxiliary-Eingänge) auf der Rückseite dem dritten Eingangsfader zu Schicht.

Auf der Registerkarte „Home“ des Routing-Bildschirms können Sie jedoch diese Standardzuweisung ändern und verschiedene physikalische Eingänge in Bänke mit jeweils 8 Kanälen auf verschiedene Kanaleingänge umstellen. Auf diese Weise kann der Benutzer ein benutzerdefiniertes Layout der Kanaleingänge erstellen, das sich von der Reihenfolge unterscheidet, in der die Quellen an der Rückseite angeschlossen sind. Dies ist einfacher, als physische Audiokabel physisch neu zu verbinden.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um den Eingangskanälen der Konsole verschiedene Eingänge zuzuweisen:

1. Stellen Sie den ersten Drehregler ein, um den 8-Kanal-Audioeingang auszuwählen Die Quelle speist die Eingangskanäle 1-8 der Konsole. Wenn der Encoder gedreht wird, wird der aktuell ausgewählte Eingang in der vertikalen Auswahlliste hervorgehoben.

2. Wenn die gewünschte 8-Kanal-Quelle ausgewählt ist, drücken Sie den 1. Encoder, um die aktuell ausgewählte 8-Kanal-Quelle anzuschließen. Die ausgewählte Quelle speist jetzt die Eingangskanäle 1-8 der Konsole.

3. Folgende Eingabemöglichkeiten können zugewiesen werden:

- Lokale 1-8
- Lokal 9-16
- Lokal 17-24
- Lokale 25-32
- AES50-A 1-8
- AES50-A 9-16
- AES50-A 17-24
- AES50-A 25-32
- AES50-A 33-40
- AES50-A 41-48
- AES50-B 1-8
- AES50-B 9-16
- AES50-B 17-24
- AES50-B 25-32
- AES50-B 33-40
- AES50-B 41-48
- Karte 1-8
- Karte 9-16
- Karte 17-24
- Karte 25-32

4. Um den anderen Eingangskanälen der Konsole (9-16, 17-24, 25-32 und Aux In 1-4) eine 8-Kanal-Quelle zuzuweisen, wiederholen Sie einfach den obigen Vorgang mit den anderen vier Drehreglern auf dem gleichen Bildschirm.

7.4.2 Routing-Bildschirm: Registerkarte Analog Out – Analog Out Tab

Über die Registerkarte "Analogausgang" des Routing-Bildschirms kann der Benutzer die verschiedenen internen Signalpfade der Konsole mit den 16 analogen XLR-Ausgängen verbinden, die sich auf der Rückseite der Konsole befinden.

Die X32-Konsole ermöglicht viele verschiedene Arten von Ausgabesignalpfaden. In diesem Bildschirm werden diese Ausgabepfade einem tatsächlichen physischen Ausgang auf der Rückseite zugewiesen, sodass der Signalpfad an das jeweilige Ziel (z. B. die Vorderseite des Geräts) angepasst werden kann -Hauslautsprecher oder ein aktiver Bühnenmonitor).

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um den XLR-Ausgängen auf der Rückseite die verschiedenen Ausgabepfade zuzuweisen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um auszuwählen, welchem der 16 analogen Ausgänge auf der Rückseite Sie einen Ausgangssignalfad zuweisen möchten.

2. Stellen Sie den 3. Encoder ein, um einen Ausgabepfad „Kategorie“ auszuwählen. Diese Kategorien umfassen:

- Off
- Hauptmischung (LRC) Main (LCR) Mix
- Busausgänge mischen _ Mix Bus Outputs
- Matrixausgänge
- Direktausgänge
- Überwachen (Monitor)

3. Passen Sie den 4. Encoder an, um einen bestimmten Ausgabepfad auszuwählen, einschließlich

- Off
- Haupt L – Main L
- Haupt-R – Main R
- Haupt-C / M – Main C/M
- Beliebiger der 16 Mix-Ausgänge
- Beliebige der 6 Matrixausgänge
- Beliebige der 32 direkten Ausgänge
- Beliebige der 8 Zusatzausgänge
- Beliebige FX-Direktausgänge
- Überwachen Sie L – Monitor L
- Überwachen Sie R – Monitor R
- Rücksprache – Talkback

4. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den ausgewählten Ausgabepfad zuzuweisen und den Vorgang abzuschließen.

5. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um den Signalabgriffspunkt für die Ausgangszuordnung auszuwählen. Dies bestimmt, wo im Audiosignalfad die Quelle "abgegriffen" wird, wenn sie an den physischen Ausgang auf der Rückseite gesendet wird. Die verfügbaren Signalanzapfpunkte umfassen:

- Eingang (Input)
- Pre-EQ
- Pre-Fader
- Post-Fader

6. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um den ausgewählten Signalanzapfpunkt zuzuweisen.

7. Passen Sie den sechsten Encoder an, um die Stärke der digitalen Leitungsverzögerung anzupassen, die auf den Ausgangspfad angewendet wird, wenn dieser an den physischen Ausgang auf der Rückseite gesendet wird. Während die Verzögerung

angepasst wird, wird die aktuelle Verzögerungszeit in drei verschiedenen Maßeinheiten angezeigt: Fuß, Meter und Millisekunden.

8. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die Verzögerung ein- oder auszuschalten. Das Etikett „Verzögerung“ leuchtet auf, wenn die Verzögerung in den Signalpfad eingefügt wird.

TIPP: Das Anwenden einer Verzögerung auf ein Ausgangssignal erfolgt normalerweise über die Konsole wird in einer "Mehrzonen" -PAP verwendet. Lautsprecherkonfiguration, bei der sich einige PA-Lautsprecher in der Nähe der Bühne befinden und ein zweiter Satz von Lautsprechern weiter hinten im Publikum. Durch Anwenden eines angemessenen Verzögerungsbetrags nur auf Die Lautsprecher befinden sich in der Nähe der Bühne. Das Publikum hört den Ton gleichzeitig von den näheren / weiteren Lautsprechern und sorgt so für maximale zeitliche Ausrichtung und Klangqualität. Die Konsole geht bei der Berechnung der Verzögerungszeiten von einer Betriebstemperatur von 20 ° C aus.

7.4.3 Routing-Bildschirm: Registerkarte Aux Out

Auf der Aux-Out-Registerkarte des Routenbildschirms kann der Benutzer einen internen Signalpfad (z. B. einen Mix-Ausgang, der als E ktsend verwendet wird) auf die 6 separaten 1/4 " / RCA-Aux-Ausgänge patchen.

Da diesen sechs Ausgängen eine Vielzahl von Signalpfaden zugewiesen werden kann, können sie für eine Vielzahl von Aufgaben verwendet werden, z.

1. Speisung eines externen Effektprozessors, wenn die internen Effekte unzureichend sind
2. Patchen eines bestimmten Konsolensignalpfads in einen Außenborder-Recorder
3. Zuführen der analogen oder digitalen Audioeingänge eines nahe gelegenen Videorecorders

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um eine Zuordnung wie oben beschrieben vorzunehmen:

4. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um auszuwählen, welchen Hilfsausgängen eine Quelle zugewiesen werden soll. Zur Auswahl stehen:

- Aux Out 1
- Aux Out 2
- AUX OUT 3
- Aux Out 4
- Aux Out 5
- Aux Out 6
- AES / EBU (Digital) Out L
- AES / EBU (Digital) Out R

5. Stellen Sie den 3. Encoder ein, um den Grobbereich auszuwählen

- Einfügen
- Haupt (LRC)
- Bus mischen
- Matrix
- Direktausgang
- Überwachen

6. Passen Sie den vierten Encoder an, um einen bestimmten Signalpfad für den ausgewählten physischen Ausgang auszuwählen. Zur Auswahl stehen:

- Punkt einfügen
- Haupt L
- Haupt-R
- Haupt-C / M
- Beliebiger der 16 Mix-Ausgänge
- Beliebige der 6 Matrixausgänge
- Beliebige der 32 direkten Ausgänge
- Beliebige der 8 Zusatzausgänge
- Beliebige FX-Direktausgänge
- Überwachen Sie L
- Überwachen Sie R
- Rücksprache

7. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den ausgewählten Ausgabepfad zuzuweisen und den Vorgang abzuschließen.

8. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um den Signalabgriffspunkt für die Ausgangszuordnung auszuwählen. Zur Auswahl stehen:

- Eingabe
- Pre-EQ
- Pre-Fader
- Post-Fader

9. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um die Signalabgriffspunktzuweisung abzuschließen.

7.4.4. Routing Screen: P16 Tab

Auf der Registerkarte P16 des Routing-Bildschirms kann der Benutzer verschiedene Konsolensignalfade zum rückseitigen P16-Ultranet-Ausgang routen. Über den Ultranet-Ausgang können 16 Audiokanäle in digitaler Form an verschiedene Zubehörteile wie z. B. einen Verteilerkasten für die persönliche Überwachung gesendet werden.

Über den P16-Routing-Bildschirm kann der Benutzer den P16-Ausgang so konfigurieren, dass nicht nur der Haupt-LR-Mix übertragen wird, sondern auch verschiedene Audio- „Stems“ von Programmmaterialquellen aus einem Bus-Send-Mix, z. B. ein Stereo-Drum-Mix, Stereo-Keyboards, Gitarren, Bass, Gesang usw. Die Musiker auf der Bühne können dann für jedes Handwerk ihre eigene persönliche Mischung dieser

Musikstücke zusammenstellen, die alle von der FOH-Position über ein einziges Ethernet-Kabel auf die Bühne gebracht werden.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um auszuwählen, welche Audiosignale an den P16-Bus gesendet werden:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um auszuwählen, für welchen der 16 Kanäle im P16-Bus Sie eine Audioquelle auswählen möchten.

2. Stellen Sie den 3. Encoder ein, um eine Kategorie von Audioquellen auszuwählen, die an den aktuell ausgewählten P16-Kanal gesendet werden sollen. Diese Kategorien umfassen:

- Einfügen
- Haupt (LRC) • Mix-Bus
- Matrix
- Direktausgang • Monitor

3. Stellen Sie den 4. Encoder ein, um auszuwählen, welcher Signalpfad dem aktuell ausgewählten P16-Ausgang zugeführt werden soll. Zur Auswahl stehen:

- Off
- Haupt L
- Haupt-R
- Haupt-C / M
- Beliebiger der 16 Mix-Ausgänge
- Beliebige der 6 Matrixausgänge
- Beliebige der 32 direkten Ausgänge
- Direktausgänge Aux 1-8
- Beliebige der 8 Zusatzausgänge
- Beliebige FX-Direktausgänge
- Überwachen Sie L
- Überwachen Sie R
- Rücksprache

4. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den ausgewählten Ausgabepfad zuzuweisen und den Vorgang abzuschließen.

5. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um den Signalabgriffspunkt für die Ausgangszuordnung auszuwählen. Dies bestimmt, wo im Audiosignalpfad die Quelle "abgegriffen" wird, wenn sie an den P16-Ausgang gesendet wird. Die verfügbaren Signalanzapfpunkte umfassen:

- Eingabe (Input)
- Pre-EQ
- Pre-Fader
- Post-Fader

6. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um die Signalabgriffspunktzuweisung abzuschließen.

7.4.5 Routing-Bildschirm: Registerkarte Kartenausgabe:

Der Kartenreiter des Routing-Bildschirms ermöglicht es dem Benutzer, verschiedene Signalpfade zu patchen die physischen Ein- und Ausgänge der XUF-Karte. Der Signalpfad des XUF bietet 32 Eingangskanäle und 32 Ausgangskanäle. Die 32 Karteneingänge können als alternative Quellen für die beiden Eingangsfader-Ebenen verwendet werden, die in Bänken von 8 umschaltbar sind.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um der Optionskarte einen Ausgabepfad zuzuweisen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um auszuwählen, welcher 8-Kanal-Ausgangspfad an die ersten 8 Ausgänge der Karte gesendet werden soll. Zur Auswahl stehen:

- Lokale 1-8
- Lokal 9-16
- Lokal 17-24
- Lokale 25-32
- AES50-A A 1-8
- AES50-A 9-16
- AES50-A 17-24
- AES50-A 25-32
- AES50-A 33-40
- AES50-B 1-8
- AES50-B 9-16
- AES50-B 17-24
- AES50-B 25-32
- AES50-B 33-40
- AES50-B 41-48
- Karte 1-8
- Karte 9-16
- Karte 17-24
- Karte 25-32
- Out 1-8
- Out 9-16
- . P16 1-8
- . P16 – 9-16
- . Aux 1-6/Mon

2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den ausgewählten Ausgabepfad zuzuweisen und den Vorgang abzuschließen.

3. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Encodern 2-4, um die Ausgangspfade für die anderen 24 Kanäle der Kartenausgänge auszuwählen.

7.4.6 Routing-Bildschirm: Registerkarten AES50-A und AES50-B:

Auf den Registerkarten AES50-A und AES50-B des Routing-Bildschirms kann der Benutzer verschiedene Konsolenausgangspfade auf die Ausgänge der beiden AES50-

Anschlüsse patchen. Diese AES50-Anschlüsse können andere mit AES50 ausgestattete Geräte wie eine digitale Stagebox oder einen eigenständigen Mehrspur-Recorder versorgen.

Die Konsole enthält zwei separate AES50-Anschlüsse, einen „A“ -Anschluss und einen „B“ -Anschluss. Diese doppelten Anschlüsse ermöglichen ein höheres Maß an Flexibilität bei der Vernetzung der Konsole mit verschiedenen AES50-basierten Geräten.

Jeder der beiden AES50-Bildschirme enthält die gleichen folgenden Parametersätze, die angepasst werden können. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um den AES50-Anschlüssen verschiedene Konsolensignalfade zuzuweisen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder so ein, dass ein 8-Kanal-Signalfad ausgewählt wird, der an die ersten 8 Kanäle des AES50-Steckverbinderausgangs gesendet wird. Zur Auswahl stehen:

- Lokale 1-8
- Lokal 9-16
- Lokal 17-24
- Lokale 25-32
- AES50-A 1-8
- AES50-A 9-16
- AES50-A 17-24
- AES50-A 25-32
- AES50-A 33-40
- AES50-A 41-48
- AES50-B 1-8
- AES50-B 9-16
- AES50-B 17-24
- AES50-B 25-32
- AES50-B 33-40
- AES50-B 41-48
- Karte 1-8
- Karte 9-16
- Karte 17-24
- Karte 25-32
- P16 1-8
- P16 9-16
- Aux 1-6 / Mon

2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den aktuell ausgewählten Signalfad mit dem AES50-Pfad zu verbinden.

3. Wiederholen Sie den obigen Vorgang für die anderen 8-Kanal-AES50-Ausgänge. Die Registerkarte AES50-B funktioniert genauso wie der Bildschirm AES50-A, wählt jedoch die Quellen aus, die an den Ausgang des AES50-B-Anschlusses der Konsole gesendet werden.

7.5 Setup-Bildschirm

Der Einrichtungsbildschirm bietet verschiedene Steuerelemente für allgemeine Funktionen der Konsole, z. B. Anzeigeeinstellungen, Abtastraten und Synchronisation, Benutzereinstellungen und Netzwerkkonfiguration.

Der Setup-Bildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

1. Global: Dieser Bildschirm bietet Anpassungen für verschiedene globale Einstellungen der Konsolenbedienung.
2. Config: Dieser Bildschirm bietet Einstellungen für Abtastraten und Synchronisation sowie Einstellungen für Signalpfadbusse auf hoher Ebene.
3. Remote: Dieser Bildschirm bietet verschiedene Steuerelemente zum Einrichten der Konsole als Bedienoberfläche für verschiedene DAW-Aufnahmesoftware auf einem angeschlossenen Computer.
4. Netzwerk: Auf diesem Bildschirm werden verschiedene Steuerelemente zum Anschließen der Konsole an ein Standard-Ethernet-Netzwerk angezeigt.
5. DCA-Gruppen: Dieser Bildschirm bietet Steuerelemente für verschiedene Aspekte der DCA-Gruppen der Konsole.

Keine der Registerkarten des Setup-Bildschirms enthält eine sekundäre Ebene von Encoder-Funktionen, sodass die Layer-Auf- / Ab-Tasten für diese Bildschirme nicht verwendet werden müssen.

7.5.1 Setup-Bildschirm: Registerkarte "Global":

Auf der Registerkarte "Global" des Setup-Bildschirms können Sie verschiedene globale Steuerelemente der Konsole anpassen, z. B. Helligkeit und Kontrast des Displays, den von Kanälen verwendeten Schwenkmodus, Textsprachen usw.

1. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um Anpassungen auf dem globalen Bildschirm vorzunehmen:
2. Passen Sie den ersten Encoder an, um verschiedene Konsoleneinstellungen für Pop-up-Meldungen und verschiedene Einstellungen auszuwählen.
3. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die aktuell ausgewählte Einstellung zu aktivieren / deaktivieren.
4. Passen Sie den 2. Encoder an, um Einstellungen für die Verknüpfung mehrerer Konsolenkanäle auszuwählen.
5. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um die aktuell ausgewählte Einstellung zu aktivieren / deaktivieren.

6. Passen Sie den 3. Encoder an, um den Panning-Modus der Konsole einzustellen. Dieser beeinflusst, wie das Channel-Panning im Stereofeld durchgeführt wird. Die zwei Möglichkeiten sind:

- **LR + Mono:** Dies ist der Standardmodus der Konsole. In diesem Modus können Kanäle zwischen den linken und rechten Mix-Ausgängen verschoben und dem separaten Mono-Mix-Bus zugewiesen werden. In diesem Modus wird der Center / Mono-Bus nicht von der Pan-Steuerung beeinflusst.
- **LCR aktivieren:** In diesem Modus wird das Signal von Left over Center geschwenkt nach rechts. Dieses Verhalten wird von den Fadern auf der Registerkarte Main emuliert. Ein Verhalten, das intuitiver ist als bei anderen Konsolen. Beachten Sie, dass sich in diesem Modus die Definition von „Mono“ ändert, da das Setup nicht mehr Mono ist, sondern aus Links-Mitte-Rechts besteht.

7. Passen Sie den 4. Encoder an, um die Helligkeit der verschiedenen LED-Leuchten der Konsole in einem Bereich von 1 bis 100 einzustellen.

8. Passen Sie den 5. Encoder an, um die Helligkeit des Farbbildschirms (Hauptanzeige) in einem Bereich von 1 bis 100 einzustellen.

9. Stellen Sie mit dem 6. Encoder die Helligkeit der einzelnen LCD-Bildschirme (Kanalanzeige) über jedem Ein- und Ausgangskanal aus einem Bereich von 1-100.

7.5.2 Setup-Bildschirm: Registerkarte "Config":

Auf der Registerkarte "Konfiguration" des Setup-Bildschirms können Sie verschiedene Audioeinstellungen vornehmen, z. B. die Grundabtastrate der Konsole und die Verwendung einer internen oder externen Digitaluhr. Darüber hinaus stehen allgemeine Einstellungen für die Funktionsweise von Signalpfadbussen zur Verfügung.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen der Registerkarte „Konfiguration“ anzupassen:

1. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die Konsole auf den Werkszustand zurückzusetzen.

- Die Meldung "Sind Sie sicher?" Wird angezeigt. Verwenden Sie die linke Auswahl Taste, um den Vorgang abzubrechen, oder die rechte Taste, um den Vorgang zu bestätigen und die Konsole zu initialisieren.

2. Die aktuelle Firmware der Konsole wird in der ersten Spalte des Hauptfarbbildschirms angezeigt.

- Wenn für die Konsole ein Firmware-Update verfügbar ist, muss der Benutzer lediglich die neue Firmware-Datei in das Stammverzeichnis eines USB-Sticks herunterladen, den Stick an die Konsole anschließen und anschließend neu starten. Die Konsole sieht die Firmware-Datei und ein Update wird automatisch beim Booten durchgeführt.

3. Passen Sie den 2. Encoder an, um die digitale Abtastrate der Konsole auszuwählen. Zur Auswahl stehen:

- 48 kHz
- 44,1 kHz

4. Tippen Sie auf den zweiten Encoder, um die aktuell ausgewählte Samplerate zuzuweisen.

Tipp: Beachten Sie, dass die Samplerate der Konsole für alle auf dem integrierten Stereo-USB-Recorder aufgezeichneten Audiodaten sowie für die über den AES / EBU-Anschluss ausgegebene Samplerate, die in einen externen Recorder gepatcht werden kann, dieselbe Samplerate ist. Daher ist es häufig nützlich, eine Abtastrate auszuwählen, die für das Medium geeignet ist, auf dem das aufgenommene Audio möglicherweise verwendet wird.

Wenn das aufgenommene Programmmaterial nur Audio ohne Videokomponente ist, ist es normalerweise sinnvoll, eine Abtastrate von 44,1 kHz einzustellen. Dadurch wird sichergestellt, dass aufgenommenes Audio mit der 44,1-kHz-Abtastrate von kommerziellen Audio-CDs kompatibel ist.

Handelt es sich bei dem aufgenommenen Programmmaterial um Audio, das zum Video gehört, ist es normalerweise sinnvoll, eine Abtastrate von 48 kHz einzustellen. Dadurch wird sichergestellt, dass aufgenommenes Audio mit der 48-kHz-Abtastrate der verschiedenen auf einer Video-DVD verwendeten Audioformate kompatibel ist.

5. Passen Sie den 3. Encoder an, um die Wordclock-Synchronisation der Konsole so einzustellen, dass die interne Digitaluhr oder der Slave einer externen Digitaluhr verwendet wird. Die Auswahlmöglichkeiten für das Taktsignal umfassen:

- Innere Uhr
- Externe Uhr vom AES50-A-Port
- Externe Uhr vom AES50-B-Port
- XUF-Karte

Beachten Sie, dass in der Grafik oben auf dem Bildschirm immer eine grüne LED angezeigt wird, wenn die Konsole eine ordnungsgemäße „digitale Sperre“ erreicht hat, entweder von ihrer eigenen internen Uhr oder einer gültigen externen Uhr.

6. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um durch die verschiedenen Einstellungen für die internen Datums- und Uhrzeiteinstellungen der Konsole zu blättern.

7. Passen Sie den 4. Encoder an, um den Wert für die aktuell ausgewählte Datums- / Uhrzeiteinstellung festzulegen.

8. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um die „Bus Pre-Configuration“ der Konsole auszuwählen. Mit dieser Einstellung können die Mix-Bus-Ausgänge in verschiedenen Kombinationen konfiguriert werden:

- Pre-Fader-Aux-Sends mit variablem Ausgang

- Post-Fader-Aux-Sends mit variablem Ausgang
- Untergruppen mit fester Ausgabe

9. Wahlen umfassen:

- 8 Pre-Fader-Auxiliary-Sends, 8 Post-Fader-Auxiliary-Sends und keine Untergruppen
- 8 Pre-Fader-Aux-Sends, 4 Post-Fader-Aux-Sends und 4 Untergruppen
- 6 Pre-Fader-Aux-Sends, 4 Post-Fader-Aux-Sends und 6 Untergruppen
- 4 Aux-Sends vor dem Fader, 4 Aux-Sends nach dem Fader und 8 Untergruppen
- 10 Aux-Sends vor dem Fader, 6 Aux-Sends nach dem Fader und 0 Untergruppen

10. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um die aktuell ausgewählte Konfiguration zuzuweisen.

Während die Konfiguration ausgewählt wird, ändert sich eine Anzeige auf der rechten Seite des Farbbildschirms, um die aktuell ausgewählte Konfiguration anzuzeigen.

7.5.3 Setup-Bildschirm: Registerkarte Remote:

Auf der Remote-Registerkarte des Setup-Bildschirms können Sie die Konsole als Steueroberfläche für verschiedene DAW-Aufnahmesoftware auf einem angeschlossenen Computer einrichten. Mit seiner großen Auswahl an motorisierten Fadern kann die Konsole als hervorragende Steuerung für verschiedene DAW-Software fungieren, sodass der Benutzer die Pegelanpassungen schnell und einfach ohne Verwendung einer Maus vornehmen kann.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Remote-Einstellungen anzupassen:

1. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die Remote-Ebene der Konsole zu aktivieren. Dies schaltet verschiedene Konsolenhardware wie die Kanalfader um, um die Computer-DAW-Software anstelle des internen Audiopfads der Konsole zu steuern.

2. Passen Sie den 2. Encoder an, um das verwendete spezifische Steueroberflächenprotokoll in Verbindung mit der DAW-Zielsoftware auszuwählen. Zur Auswahl stehen:

- Mackie Control: Verwenden Sie dieses Protokoll, um DAW-Software zu steuern, die mit einer Mackie Control-Hardwaresteuerungsoberfläche kompatibel ist.
- HUI: Verwenden Sie dieses Protokoll zur Steuerung von D.A.W. Software, die mit einer HUI-Hardware-Bedienoberfläche kompatibel ist, z. B. Pro Tools.

3. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um das aktuell ausgewählte Bedienoberflächenprotokoll zuzuweisen.

4. Passen Sie den 6. Encoder an, um verschiedene MIDI-basierte Operationen für die Konsole anzupassen. Zur Auswahl stehen:

- MIDI In / Out: Hiermit können Sie die MIDI-Ein- und Ausgänge für die Konsole ein- und ausschalten.
 - Card MIDI: Ermöglicht die MIDI-Übertragung über die XUF-Karte.
 - USB In / Out: Hiermit schalten Sie die USB-Anschlüsse der Konsole ein / aus.
 - RTP (Real-Time Transport Protocol): Hiermit wird die Fähigkeit der Konsole zur Verbindung mit einem Ethernet-basierten MIDI-System umgeschaltet.
 - MIDI-Szenenabruf aktivieren: Hiermit wird die Reaktion der Konsole auf eingehende MIDI-Nachrichten zum Umschalten von Konsolenszenen ein- oder ausgeschaltet.
5. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die aktuell ausgewählte MIDI-Option umzuschalten. Oh nein. Dies kann nützlich sein, wenn Sie sicherstellen möchten, dass angeschlossene MIDI-Sender die Konsole nicht stören können.

7.5.4 Setup-Bildschirm: Registerkarte Netzwerk:

Die Registerkarte Netzwerk des Setup-Bildschirms enthält Einstellungen, die beim Verbinden der Konsole mit einem Standard-Ethernet-Netzwerk verwendet werden. Der Benutzer kann Parameter wie die Verwendung einer festen IP-Adresse oder die Zuweisung einer festen IP-Adresse sowie die Ethernet- und Subnetzmaskeneinstellungen festlegen.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die Netzwerkadresse für die Konsole festzulegen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um das einzustellende Netzwerkfeld auszuwählen. Zur Auswahl stehen:

- IP Adresse
- Subnetzmaske
- Gateway

2. Stellen Sie mit den Encodern 2, 3, 4 und 5 die 4 einzustellenden numerischen Felder für das ausgewählte Netzwerkfeld ein.

7.5.5 Setup-Bildschirm: Registerkarte DCA

Auf der Registerkarte DCA des Einrichtungsbildschirms können Sie die Gruppierungsfunktion der digital gesteuerten Verstärker der Konsole einrichten, die auch als DCAs bezeichnet wird.

Eine DCA-Gruppe ist eine Gruppierungsfunktion, die durch die digitale Bedienung der Konsole ermöglicht wird. Hier können einzelne Eingangskanäle gruppiert und mit einem einzigen Ausgangsfader auf der rechten Seite der Konsole gesteuert werden. Anders als bei der herkömmlichen Untergruppierung bei analogen Konsolen

Eine DCA-Gruppe kombiniert die verschiedenen Eingangskanäle nicht zu einem gemeinsamen Submix. Stattdessen behalten die einzelnen Eingangskanäle ihre ursprünglichen Routing-Eigenschaften bei, aber ihre Pegelanpassungen werden alle

gemeinsam gesteuert. Auf dem DCA-Bildschirm kann der Benutzer nützliche Einstellungen vornehmen, z. B. den DCA-Gruppen echte Namen zuweisen (z. B. „Schlagzeug“ oder „Hintergrundgesang“) sowie Farben zuweisen, die dann im Mehrfarbenkanal der Konsole wiedergegeben werden LCD-Bildschirme.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen DCA-Einstellungen anzupassen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um auszuwählen, welche der acht DCA-Gruppen Sie bearbeiten möchten.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die Seite „Bearbeiten“ für das aktuell hervorgehobene DCA aufzurufen, auf der Farbe, Symbol und Name angepasst werden können.

Führen Sie auf der DCA-Bearbeitungsseite die folgenden Schritte aus:

1. Passen Sie den 1. Encoder an, um die Farbe für die aktuell ausgewählte DCA-Gruppe festzulegen. Diese ausgewählte Farbe wird auf zwei Arten auf der Konsole angezeigt:

- Die ausgewählte Farbe wird auf dem LCD-Bildschirm über dem Ausgangsfader des ausgewählten DCA auf der rechten Seite der Konsole angezeigt. Wenn beispielsweise DCA # 5 die Farbe Rot zugewiesen wurde, leuchtet der LCD-Bildschirm über dem Ausgangsfader # 5 rot auf.
- Alle Eingangskanäle, die diesem DCA zugewiesen sind, zeigen ihre jeweiligen LCD-Bildschirme in der zugewiesenen Farbe der DCA-Gruppe an. Diese Eingangskanäle erinnern visuell stark daran, von welchem DCA-Ausgangsfader sie alle gesteuert werden.

2. Passen Sie den 2. Encoder an, um das grafische Symbol für den DCA auszuwählen. Eine große Auswahl an Cliparts, die verschiedene Eingabequellen und Ausgabeziele darstellen.

3. Passen Sie den 3. Encoder an, um einen Namen aus einer Liste von allgemeinen voreingestellten Namen (Snippets) für die aktuell ausgewählten DCA-Gruppen auszuwählen.

4. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um den aktuell hervorgehobenen voreingestellten Text (Snippet) dem DCA zuzuweisen.

5. Stellen Sie den 4. Encoder so ein, dass der Texteingabecursor im DCA-Namensfeld vorwärts / rückwärts bewegt wird.

6. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um einen Rückschritt-Befehl abzusetzen und das aktuell markierte Zeichen zu löschen.

7. Passen Sie den 5. Encoder an, um einen Buchstaben, eine Zahl oder ein Symbol für die Eingabe in das DCA-Namensfeld auszuwählen

8. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um den aktuell hervorgehobenen Buchstaben, die Ziffer oder das Symbol in das Namensfeld des DCA einzufügen.

9. Passen Sie den 6. Encoder an, um auszuwählen, ob die Texteingabemöglichkeiten Zahlen, Buchstaben oder Symbole umfassen.

10. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die DCA-Bearbeitungsseite zu verlassen und die aktuellen Parameter im DCA zu speichern.

7.6 Bibliotheksbildschirm – Libraries Screen

Auf dem Bibliotheksbildschirm können häufig verwendete Setups für die Kanaleingänge, Effektprozessoren und Routingszenarien geladen und gespeichert werden.

Der Bibliotheksbildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

1. Kanal: Auf dieser Registerkarte kann der Benutzer häufig verwendete Kombinationen der Kanal-DSP-Effekte laden und speichern.

2. Effekte: Auf dieser Registerkarte können Sie häufig verwendete Voreinstellungen für Effekt-Processoren laden und speichern.

3. Routing: Auf dieser Registerkarte kann der Benutzer häufig verwendete Signalroutings laden und speichern, die er eingerichtet hat

7.6.1 Bibliotheken-Bildschirm: Registerkarte "Kanal" – Libraries Screen: Channel Tab

Auf der Kanalregisterkarte des Bibliotheksbildschirms können Sie häufig verwendete Kombinationen der Kanal-DSP-Effekte laden und speichern. Wenn Sie beispielsweise eine Kombination aus Entzerrung und Komprimierung gewählt haben, die für einen bestimmten Sänger gut funktioniert, können Sie die DSP-Kette des Kanals als Voreinstellung für den späteren Abruf speichern.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Kanal" anzupassen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um zu navigieren, zwischen welchen bestimmten Elementen des Eingangskanals beim Laden eines Eingangskanal-Presets abgerufen werden kann. Zur Auswahl stehen:

- Kopfverstärker (Mikrofonvorverstärker) Head Amp (Mic.Preamp)
- Konfiguration
- Tor (Gate)
- Kompressor
- Equalizer
- Sendet (Sends)

2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um das aktuell ausgewählte Element im einzuschalten Rückrufliste.

3. Stellen Sie den 2. Encoder so ein, dass Sie durch eine Liste der Eingangskanal-Voreinstellungen blättern.

4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um das aktuell markierte Preset zu laden und auf dem aktuell ausgewählten Konsolenkanal zu aktivieren.

5. Passen Sie den 3. Encoder an, um durch eine Liste der voreingestellten Kanalsteckplätze zu blättern und den aktuellen Status des aktuell ausgewählten Konsolenkanals zu speichern.

6. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um den Status des aktuell ausgewählten Kanals im aktuell ausgewählten voreingestellten Slot zu speichern.

- Wenn Sie auf den 3. Encoder tippen, wird ein Bildschirm mit voreingestellten Namen angezeigt. Passen Sie die Encoder 4-6 an und tippen Sie darauf, um dem Preset einen benutzerdefinierten Namen zuzuweisen, bevor Sie es speichern. Tippen Sie dann auf den

6. Encoder, um den Speichervorgang abzuschließen.

7. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um ein Preset aus dem aktuell markierten Preset-Slot zu löschen.

8. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um eine Voreinstellung von einem angeschlossenen USB-Laufwerk zu importieren.

- Wenn der 5. Encoder angetippt wird, wird eine „Importvoreinstellung von USB“ Bildschirm erscheint. Passen Sie den 1. Encoder an, um zwischen den Inhalten des USB-Laufwerks zu navigieren, und tippen Sie dann auf den 1. Encoder, um den aktuell hervorgehobenen voreingestellten Ordner auszuwählen.

- Wenn die voreingestellte Datei importiert wurde, tippen Sie auf den 2. Encoder, um den Bildschirm zu verlassen.

9. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die aktuell markierte Voreinstellung auf ein angeschlossenes USB-Laufwerk zu exportieren.

- Wenn Sie auf den 6. Encoder tippen, wird ein „Export Preset to USB Drive“ (Voreinstellung auf USB-Laufwerk exportieren) angezeigt.

- Stellen Sie den 1. Encoder so ein, dass Sie durch die aktuell verfügbaren Voreinstellungen für den Export blättern und tippen Sie dann auf den ersten Encoder, um die aktuell hervorgehobene Voreinstellung auszuwählen.

- Passen Sie die Encoder 4-6 an und tippen Sie darauf, um dem Preset beim Export einen benutzerdefinierten Namen zuzuweisen.

- Tippen Sie auf den 2. Encoder, um den Exportvorgang abubrechen.

7.6.2 Bibliotheksbildschirm: Registerkarte Effekte

Auf der Registerkarte "Effects" des Bibliotheksbildschirms können Sie Voreinstellungen für die verschiedenen integrierten Ects-Prozessoren laden und speichern.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte FX anzupassen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder so ein, dass Sie zwischen den acht Effekt-Slots navigieren, um ein Preset zu laden oder zu speichern.

- Während Sie durch die acht Effekt-Slots navigieren, wird der in jeden Slot geladene spezielle Prozessor sowohl als Name als auch als Symbol auf dem Bildschirm angezeigt.

2. Um Presets zu speichern und zu laden sowie sie zu importieren / exportieren, befolgen Sie die gleichen Schritte wie im Bibliotheksbildschirm: Registerkarte "Channel" beschrieben

7.6.3 Bibliotheksbildschirm: Registerkarte Routing

Auf der Registerkarte "Routing" des Bibliotheksbildschirms können Sie Voreinstellungen für die Signalroutings der Konsole laden und speichern. Dies kann nützlich sein, um bestimmte Routingszenarien zu wiederholen, die regelmäßig wiederholt werden, z. B. wenn Sie die Konsole für einen wöchentlichen Clubauftritt oder einen Gottesdienst verwenden.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte Routing anzupassen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um zu navigieren, zwischen welchen Signalpfaden der Konsole beim Laden eines Routing-Presets abgerufen wird. Zur Auswahl stehen:

- Kanaleingänge
- Analogausgang
- AUX-Ausgang
- P16 (Ultranet) Ausgang
- Kartenausgabe
- AES50-Ausgang

2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um das aktuell ausgewählte Element im einzuschalten Rückrufliste.

3. Um Presets zu speichern und zu laden sowie sie zu importieren / exportieren, befolgen Sie die gleichen Schritte wie auf dem Bibliotheksbildschirm: Registerkarte „Channel“ (Kanal) beschrieben.

7.7 Bildschirm Effekte Effects Screen

Der Effekt-Bildschirm steuert verschiedene Aspekte der acht internen Effektprozessoren. Auf diesem Bildschirm kann der Benutzer bestimmte Arten von Effekten für die acht internen Effektprozessoren auswählen, ihre Eingabe- und Ausgabepfade konfigurieren, ihre Pegel überwachen und die verschiedenen Effektparameter anpassen.

Der Startbildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

1. Home: Der Home-Bildschirm bietet einen allgemeinen Überblick über alle acht Effektprozessoren und zeigt an, welcher Effekt in jeden der acht Steckplätze eingefügt wurde. Außerdem werden die Eingabe- / Ausgabepfade für jeden Steckplatz und die E / A-Signalpegel angezeigt .
2. FX1-8: Diese acht doppelten Bildschirme zeigen alle relevanten Daten für die acht separaten Effektprozessoren an, sodass der Benutzer einen bestimmten Effekt auswählen, seinen E / A-Pfad konfigurieren, seine Pegel überwachen und alle Parameter für den Effekt anpassen kann ausgewählte e kt.

7.7.1 Bildschirm „Effekte“: Registerkarte „Home“

Die Startseite des Effekt-Bildschirms bietet eine allgemeine Übersicht über die acht Effektprozessorslots und gibt dem Benutzer auf einen Blick eine Rückmeldung darüber, welche Effekte den Slots zugewiesen wurden, sowie die Quelle und das Ziel der Konsole für jeden Prozessor und die Eingangs- / Ausgangspegel für jeden Prozessor.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die Einstellungen auf der Startseite des Effekt-Bildschirms vorzunehmen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Eingangsquelle für den aktuell markierten Effektblock auszuwählen. Die Signalpfadauswahl umfasst:
 - Senden einfügen
 - Mix Bus 1-16
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die aktuell ausgewählte Eingangsquelle zuzuweisen.
3. Passen Sie den 2. Encoder an, um die Eingangsquelle für die rechte Seite des aktuell markierten Effektblocks auszuwählen.
4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um die aktuell ausgewählte Eingangsquelle zuzuweisen.

TIPP: Um einen Effekt als Mono-Eingang und Stereo-Ausgang zu konfigurieren, stellen Sie beide Eingangsquellen auf den gleichen Signalpfad ein.

5. Stellen Sie den 5. Encoder so ein, dass Sie durch die verschiedenen verfügbaren Audio-Effekte blättern. Zur Auswahl stehen:

1. Hall Reverb
2. Plattenhall
3. Vintage Reverb
4. Vintage Room
5. Ambiente
6. Gated Reverb
7. Reverse Reverb
8. Stereo-Verzögerung
9. Verzögerung von 3 Schritten
10. Stereo Chorus
11. Stereo Flanger
12. Stereo Phaser
13. StimmungsfILTER
14. Rotary Speaker
15. Tremolo / Panner
16. Verspätung & Kammer
17. Chor & Kammer
18. Flanger & Kammer
19. Verzögerung & Chorus
20. Verzögerung & Flanger
21. Dual Graphic EQ
22. Stereo Graphic EQ
23. Dual TruEQ
24. Stereo TruEQ
25. Wave Designer
26. Präzisionsbegrenzer
27. Dual Enhancer
28. Stereo Enhancer
29. Dual Exciter
30. Stereo-Erreger
31. Stereo Imager
32. Dual Gitarrenverstärker
33. Stereo Gitarrenverstärker
34. Dual Tube Stage
35. Stereo Tube Stage
36. Dual Pitch
37. Stereo-Tonhöhe

6. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um den ausgewählten Effekt dem aktuell markierten Effektslot zuzuweisen.

7. Passen Sie den 6. Encoder an, um zwischen den acht Effekt-Slots zu scrollen und einen zur Bearbeitung auszuwählen.

8. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um zur Bearbeitungsseite für den aktuell hervorgehobenen Effektslot zu gelangen.

7.7.2 Bildschirm „Effekte“: FX 1-8-Registerkarten:

Auf der Registerkarte Effekt-Editor können Sie die Parameter für den speziellen Prozessor bearbeiten, der dem entsprechenden Effekt-Slot zugewiesen ist.

Um das Erscheinungsbild der Außenborder, die mit einer digitalen Konsole nicht mehr benötigt werden, genauer zu simulieren, bietet der Bildschirm des einzelnen Effektprozessors eine grafische Darstellung des realen physischen Gegenstücks des Effektprozessors. Dies bietet dem Benutzer eine größere Benutzerfreundlichkeit als eine einfache Textliste von Parametern.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die Einstellungen auf der Bearbeitungsregisterkarte des FX-Bildschirms vorzunehmen:

1. Passen Sie die sechs Drehgeber an, um die verschiedenen Effektparameter zu ändern, die am unteren Bildschirmrand angezeigt werden.
2. Verwenden Sie die Layer-Auf- / Ab-Tasten, um die Drehgeber auf einen zweiten Parametersatz für Effekte umzuschalten, die insgesamt mehr als sechs einstellbare Parameter enthalten.
3. Wenn der Effektprozessor zu Ihrer Zufriedenheit bearbeitet wurde, drücken Sie den 6. Encoder, um zur FX-Startseite zurückzukehren (oder setzen Sie einfach die Mischfunktionen im Allgemeinen fort).
4. Einzelheiten zu den spezifischen Parametern finden Sie im Kapitel FX-Beschreibungen.

TIPP: Tippen Sie für die Graphic EQ-Effekte auf den 1. Encoder, um die Funktion „Graphic EQ on Faders“ zu implementieren. Auf diese Weise können Sie die verschiedenen EQ-Bänder mithilfe der 8 Konsolenausgangsfader (jeweils 8 Fader) anheben und die entsprechenden EQ-Bänder auf den Kanal-LCD-Bildschirmen anzeigen.

7.8 Mute Group-Bildschirm

Der Bildschirm für Stummschaltungsgruppen ermöglicht die schnelle Zuweisung und Steuerung der 6 Stummschaltungsgruppen der Konsole und bietet zwei separate Funktionen:

1. Der aktive Bildschirm wird stummgeschaltet, während Kanäle stummgeschalteten Gruppen zugewiesen werden. Dies stellt sicher, dass während des Zuweisungsprozesses während einer Live-Darbietung keine Kanäle versehentlich stummgeschaltet werden.
2. Es bietet eine zusätzliche Schnittstelle zum Stummschalten / Aufheben der Stummschaltung für die Stummschaltungsgruppen zusätzlich zu den dedizierten Stummschaltungsgruppentasten am unteren Rand der Konsole.

Wenn diese Option aktiviert ist, wird nur der untere Teil der Hauptanzeige vom Stummschaltbildschirm verdeckt, sodass der mittlere Teil weiterhin den normalen Bildschirminhalt anzeigt.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um Kanäle einer der 6 Stummschaltgruppen zuzuweisen:

1. Drücken Sie die Mute Group-Taste, um die Hauptanzeige in die Mute Groups-Ansicht zu schalten.
2. Halten Sie die gewünschte Stummschaltungsgruppentaste (1-6) in der unteren rechten Ecke der Konsole gedrückt.
3. Halten Sie die Stummschaltungsgruppentaste gedrückt, und drücken Sie die Auswahl Tasten eines beliebigen Eingangs- oder Ausgangskanals auf einer beliebigen Ebene, die Sie der Stummschaltungsgruppe zuweisen möchten.
4. Wenn Sie der Stummschaltungsgruppe alle gewünschten Kanäle zugewiesen haben, lassen Sie die entsprechende Stummschaltungsgruppentaste los. Die Stummschaltungen der einzelnen Kanäle nehmen ihre normale Funktion wieder auf.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um den Bildschirm "Gruppen stumm schalten" zu verwenden, um die Gruppen stumm zu schalten bzw. deren Stummschaltung aufzuheben:

1. Tippen Sie auf einen der sechs Encoder, um die entsprechende Gruppe stummzuschalten, und schalten Sie so alle Kanäle stumm, die dieser Stummschaltungsgruppe zugewiesen sind.
2. Tippen Sie auf den Encoder einer momentan stummgeschalteten Gruppe, um die Stummschaltung aufzuheben.
3. Wenn Sie mit der Arbeit mit Stummschaltungsgruppen fertig sind, tippen Sie auf die Schaltfläche Stummschaltungsgruppen, um den Bildschirm Stummschaltungsgruppen zu schließen. Der gesamte Bildschirm zeigt wieder alle Steuerelemente für die zuvor geöffnete Seite an.

7.9 Utility-Bildschirm

Der Utility-Bildschirm ist ein zusätzlicher Bildschirm, der in Verbindung mit den anderen Bildschirmen verwendet werden kann, die zu einem bestimmten Zeitpunkt angezeigt werden können. Der Utility-Bildschirm wird nie für sich gesehen, er existiert immer im Kontext eines anderen Bildschirms.

Um diesen Punkt zu verstärken, leuchtet beim Drücken der Utility-Bildschirm Taste gleichzeitig eine andere Bildschirm Taste auf, die anzeigt, für welchen Bildschirm zusätzliche Dienstprogramme verfügbar sind. Bei den meisten Bildschirmen fungiert das Drücken der Utility-Taste lediglich als Verknüpfung zu einer Seite, zu der Sie auf andere Weise navigieren können. In einigen Fällen bietet eine Utility-Seite zusätzliche Utility-Funktionen, die sonst nirgendwo zu finden sind.

Die Utility-Schaltfläche funktioniert auf folgende Weise mit den anderen Bildschirmen der Konsole:

Kanalvorverstärker-Bildschirm: (Channel Preamp Screen)

1. **Homepage:** Der Benutzer wird direkt zur Registerkarte "Kanal" des Bibliotheksbildschirms geführt.

2. **Konfigurationsseite:** Bietet eine Oberfläche zum Zuweisen einer benutzerdefinierten Farbe, eines Symbols und Name des Eingangs- oder Ausgangskanals.

- Passen Sie die 6 Encoder an und tippen Sie darauf, um dem aktuell ausgewählten Eingangs- oder Ausgangskanal eine Farbe, einen Namen und ein Symbol zuzuweisen. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um das Menü zu verlassen und die Änderungen zu speichern.

- Durch Zuweisen von benutzerdefinierten Namen zu jedem Kanal, die dann in den Kanal-LCD-Anzeigen angezeigt werden, erzielt die Konsole eine überlegene Benutzerfreundlichkeit. Beispielsweise kann Eingang 1 "Kick Drum" anzeigen und ein Kick Drum-Symbol anzeigen, während Ausgangskanal 5 "Toms Monitor-Mix" und ein Bühnenmonitorsymbol anzeigen kann.

3. **Alle anderen Seiten:** Der Benutzer wird direkt zur Registerkarte "Kanal" des Bibliotheksbildschirms geführt.

USB-Bildschirm: Der Benutzer wird direkt zur Registerkarte „Ordner auswählen“ des USB-Bildschirms geführt.

Monitor- / Talkback-Bildschirme: Für keine der Bildschirme sind Dienstprogramme verfügbar
verschiedene Seiten des Monitorbildschirms.

Szenen-Seite: Bietet eine Oberfläche zum Kopieren, Einfügen, Laden und Speichern verschiedener Szenen in der Szenenliste. Stellen Sie die sechs Drehgeber ein und tippen Sie darauf, um diese Funktionen auszuführen.

Benutzerdefinierter Bildschirm: Für die verschiedenen Seiten des benutzerdefinierten Bildschirms gibt es keine Dienstprogrammfunktionen.

Zählerbildschirm: Auf den verschiedenen Seiten des Zählerbildschirms gibt es keine Dienstprogrammfunktionen.

Routing-Bildschirm: Führt den Benutzer direkt zur Registerkarte Routing des Bibliotheksbildschirms. Setup-Bildschirm: Es gibt keine Dienstprogrammfunktionen für die verschiedenen Seiten der Setup-Bildschirm.

Bibliotheksbildschirm: Für die verschiedenen Seiten des Bibliotheksbildschirms gibt es keine Dienstprogrammfunktionen.

Effekt-Bildschirm: Führt den Benutzer direkt zur Registerkarte "Effekte" des Bibliotheksbildschirms.

View"-basierte Bildschirme

Die in den folgenden Abschnitten beschriebenen Bildschirme basieren alle auf der Ansicht. Sie werden durch Drücken der Schaltfläche "Ansicht" in verschiedenen Bereichen des oberen Bedienfelds der Konsole aufgerufen.

7.10 Monitor- / Talkback-Bildschirme:

Der Monitorbildschirm wird durch Drücken der Taste "Ansicht" im Monitorbereich des oberen Bedienfelds sowie der Taste "Ansicht" im Talkback-Bereich des oberen Bedienfelds ausgewählt. Der Bildschirm steuert verschiedene Aspekte des Solo-Busses, der Kontrollraum-Ausgänge und des Talkback-Bereichs der Konsole.

Der **Monitor** / Talkback-Bildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

Monitor: Dieser Bildschirm steuert verschiedene Solo-Optionen, Dimmen, Lautsprecherverzögerung und Quellen für den Kontrollraum-Ausgang.

Talkback A: Dieser Bildschirm steuert verschiedene Einstellungen für den Talkback A-Pfad der Konsole.

Talkback B: Dieser Bildschirm steuert verschiedene Einstellungen für den Talkback B-Pfad der Konsole.

Oszillator: In diesem Bildschirm werden verschiedene Steuerelemente für den Onboard-Oszillator und dessen Routing in der Konsole angezeigt.

7.10.1 Monitor / Talkback-Bildschirm: Registerkarte "Monitor":

Die Registerkarte Monitor steuert verschiedene Konsolenoptionen für den Solo-Bus sowie die Kontrollraumausgänge der Konsole. Diese Optionen umfassen verschiedene Solo-Einstellungen, das Dimmen der Lautsprecher, die Verzögerung der Lautsprecher und die Auswahl der Quellen für den Kontrollraum-Ausgang.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Monitor" anzupassen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Verstärkung des Monitorsignals zu ändern. Diese digitale Verstärkungsstufe dient als erste vorläufige Lautstärkeregelung vor der analogen Lautstärkeregelung des oberen Bedienfelds. Ein Display über dem Encoder zeigt den aktuell eingestellten Gain-Wert in dB an.

- Auf dem Farbbildschirm wird eine Pegelanzeige mit mehreren Segmenten angezeigt, um eine ordnungsgemäße Verstärkung des Monitorsignals zu gewährleisten.

2. Passen Sie den 2. Encoder an, um durch die verschiedenen Solo-Methoden zu scrollen, die der Konsole zur Verfügung stehen, wenn Audio auf den Solo-Bus geroutet wird. Zu den verfügbaren Optionen gehören:

- Exclusive (Last): Wenn Sie in diesem Modus eine andere Solo-Taste drücken, wird das vorherige Solo deaktiviert.
- Solo Follows Select: Wenn diese Methode ausgewählt ist, wird das Audio des aktuell ausgewählten Kanals automatisch an den Solo-Bus gesendet. Da ein Benutzer häufig einen Kanal auswählt, um seine dedizierten DSP-Steuerungen anzupassen, ist diese Methode nützlich, da das Audio des Kanals jetzt bereits den Solobus speist, wo es in einer Live-Soundumgebung mit Kopfhörern überwacht werden kann.
- Follows Solo auswählen: Wenn diese Methode ausgewählt ist, wird jeder auf Solo geschaltete Kanal automatisch zum aktuell ausgewählten Kanal.
- Channel Solo AFL: Bei dieser Methode haben der Kanal und die Auswahl Taste keine Korrelation zueinander. Wenn die Solo-Taste eines Kanals gedrückt wird, wird dessen Audio im Modus „After-Fader Listen“ auf den Solo-Bus gesendet, wobei der aktuelle Pegel des Kanal-Faders und eines eventuell angewendeten Kanal-DSPs wiedergegeben wird.
- Mix Bus AFL / PFL: Hiermit wird die AFL / PFL-Einstellung für die Mix-Busse umgeschaltet, wenn sie solo geschaltet sind (im Gegensatz zum Solo eines einzelnen Eingangskanals).
- DCA Group AFL: Hiermit wird der Inhalt einer auf Solo geschalteten DCA-Gruppe in den After-Fader-Listen-Modus versetzt, wenn die Solo-Taste auf einem DCA-Kanal gedrückt wird.
- Master-Fader verwenden: Hiermit können Sie mit dem Main-Fader / Mute-Button den Solo / Mon-Ausgang steuern.

3. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um die aktuell ausgewählte Solo-Option auszuwählen und zuzuweisen.

4. Passen Sie den 3. Encoder an, um die Stärke der digitalen Verzögerung anzupassen, die auf den Signalpfad des Kontrollraums angewendet wird. Die Anzeige auf dem Bildschirm zeigt die aktuelle Verzögerung in Fuß, Metern und Millisekunden an.

5. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um die Verzögerungsfunktion ein- oder auszuschalten.

TIPP: Die Verzögerungsfunktion ist nützlich, um den Ton, der über Kopfhörer oder Lautsprecher an der Front-of-House-Position überwacht wird, auf den Ton abzustimmen, der vom Bühnenstandort kommt.

Durch die Verzögerung des Audiosignals im Kontrollraum kann es an das leicht verzögerte Audiosignal angeglichen werden, das von der Bühne zur Front of House-Position übertragen werden muss.

6. Stellen Sie den 4. Encoder so ein, dass die Lautstärke verringert wird, wenn für den Kontrollraumbus die Dimmfunktion aktiviert ist. Das Ausmaß der Lautstärkeverringerng reicht von -40 dB bis 0 dB (keine Änderung).

7. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um die Dimmfunktion ein- oder auszuschalten.
8. Stellen Sie den 5. Encoder ein, um den Lautstärketrimm für die Quelle einzustellen, die gerade den Kontrollraumbus speist, damit dieser mit anderen Quellen abgeglichen werden kann. Der Trimmwert kann von -20 dB bis +20 dB eingestellt werden.
9. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um den Kontrollraum zwischen Mono- und Stereobetrieb umzuschalten. Dies ist im Studiokontext sehr nützlich, um zu überprüfen, wie sich ein Mix bei der Wiedergabe über einen Monolautsprecher wie ein Radiowecker anhört.
10. Stellen Sie den 6. Encoder ein, um auszuwählen, welche Signalquelle im Kontrollraum-Bus überwacht werden soll. Zur Auswahl stehen:
 - 0 (keine Quelle)
 - LR-Bus
 - LR + C / M
 - LR PFL (Pre-Fader-Listen-Solo-Bus) • LR AFL (After-Fader-Listen-Solo-Bus) • Auxiliary gibt 5/6 zurück
 - Zusatzretoure 7/8
11. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die ausgewählte Signalquelle zu aktivieren.

7.10.2 Monitor / Talkback-Bildschirm: Talkback-Registerkarten:

Die Talkback-Registerkarten bieten verschiedene Einstellungen für die Talkback-Pfade der Konsole, z. B. das Ziel des Talkback-Signals und mehr.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte Talkback A anzupassen:

1. Auf dem Bildschirm wird eine Mehrsegment-Pegelanzeige angezeigt, die die Signalstärke des Talkback-Signals anzeigt, wie es derzeit eingestellt ist. Außerdem wird ein Multisegment-Gain-Reduction-Meter angezeigt, das dem Benutzer anzeigt, wie stark das Talkback-Signal automatisch komprimiert wurde, um den Pegel auch für den Empfänger beizubehalten.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die Talkback-Schaltung zu aktivieren. Das interne / externe Talkback-Mikrofon überträgt nun Audio an das zugewiesene Ziel des Talkback-A-Pfads.
3. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um die Talkback-Schaltung vom internen Talkback zum externen Mikrofonanschluss umzuschalten. Ein zweiter Druck auf den Encoder schaltet die Konsole auf die Verwendung des internen Talkback-Mikrofons zurück.
4. Stellen Sie den 3. Encoder ein, um die Verstärkung des Talkback-A-Signals einzustellen. Dies ist eine zusätzliche Verstärkungsstufe, die auf die anfängliche Verstärkungsstufe folgt, die mit dem Talk Level-Regler auf der Oberseite eingestellt wurde.

5. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um die „Auto-Dim“ -Funktion der Talkback-Schaltung ein- oder auszuschalten. Diese Funktion ist in einer Studio-Umgebung nützlich und dimmt die Kontrollraumausgänge automatisch, wenn die Talkback-Schaltung aktiv ist. Dies verhindert, dass eine Rückkopplungsschleife zwischen dem Talkback-Mikrofon und den nahe gelegenen Studiomonitoren auftritt.

6. Passen Sie den 4. Encoder an, um durch die verschiedenen Talkback-Ziele zu scrollen. Dazu gehören:

- Mischen Sie Bus 1-16
- LR-Bus
- Center / Mono-Bus

7. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um ein aktuell ausgewähltes Talkback-Ziel zu aktivieren. Es können mehrere Talkback-Ziele ausgewählt werden, sodass das Talkback-Signal viele Ziele gleichzeitig erreichen kann.

8. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um die dedizierten Talkback-Tasten auf der Oberseite zwischen sperrendem und nicht sperrendem Betrieb umzuschalten.

9. Passen Sie den 6. Encoder an, um die Helligkeit der Lampe anzupassen, die an den Lampenanschluss auf der Oberseite der Konsole angeschlossen ist.

10. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die angeschlossene Lampe ein- oder auszuschalten.

Alle Steuerelemente für die Registerkarte Talkback B funktionieren wie oben beschrieben, beziehen sich jedoch auf das Talkback-B-Signalfeld.

7.10.3 Monitor / Talkback-Bildschirm: Registerkarte "Oszillator":

Das Oszillator-Register bietet Steuerelemente für den Onboard-Oszillator der Konsole, ein sehr praktisches Tool, mit dem Sie PA-Systeme einrichten und verschiedene Signalwege testen können, ohne dass eine Live-Quelle ein Mikrofon speisen muss. Zu den Einstellungen gehören Oszillatortyp, Frequenz, Lautstärke und Routing-Ziele.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Oscillator" anzupassen:

1. Passen Sie den 1. Encoder an, um den Pegel des Onboard-Oszillators festzulegen.

2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um den Onboard-Oszillator ein- oder auszuschalten.

- Auf dem Farbbildschirm wird eine Pegelanzeige mit mehreren Segmenten angezeigt, die den aktuellen Pegel des Oszillators anzeigt.

3. Passen Sie den 2. Encoder an, um die Frequenz des primären Onboard-Oszillators einzustellen.

4. Stellen Sie den 3. Encoder ein, um die Frequenz des alternativen Onboard-Oszillators einzustellen.

5. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um zwischen den 2 Onboard-Oszillatoren zu wechseln.

6. Stellen Sie den 4. Encoder ein, um den zu verwendenden Oszillatortyp auszuwählen.
Zur Auswahl stehen:

- Sinus
- Lila Geräusch
- Weißes Rauschen

7. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den ausgewählten Oszillatortyp zu aktivieren.

8. Passen Sie den 6. Encoder an, um ein Ziel für den Onboard-Oszillator auszuwählen.
Zur Auswahl stehen:

- Mischen Sie Bus 1-16
- Haupt-L-Bus
- Haupt-R-Bus
- Haupt-L + R-Bus
- Hauptzentrum / Mono
- Matrixausgänge 1-6

9. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um das ausgewählte Oszillatorziel zuzuweisen.

7.11 USB-Bildschirm

Der USB-Bildschirm steuert verschiedene Aspekte des integrierten Audio-Players / -Recorders der Konsole, sodass der Benutzer Stereo-Audio auf einen angeschlossenen Computer aufnehmen kann

USB-Laufwerk sowie Wiedergabe von Audiodateien vom Laufwerk über die Konsole.
Der USB-Bildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

Home: Dieser Bildschirm bietet einen allgemeinen Überblick über die USB-Aufnahme- / Wiedergabeschnittstelle.

Config: Dieser Bildschirm ermöglicht die Konfiguration der verschiedenen Parameter für die Aufnahme auf und Wiedergabe vom USB-Laufwerk, z. B. Audiopfade, Aufnahmeordner usw.

7.11.1 USB-Bildschirm: Registerkarte "Home":

Die Startseite des USB-Bildschirms bietet einen allgemeinen Überblick über den Aufnahme- / Wiedergabevorgang für Audiodateien, die sich auf dem angeschlossenen USB-Laufwerk befinden. Es bietet eine Reihe grundlegender Transportsteuerungen sowie Messfunktionen und eine Liste der für die Wiedergabe verfügbaren Dateien.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Startseite des USB-Bildschirms anzupassen:

1. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um die Wiedergabe der Audiodatei zu stoppen.
2. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um Audio von der aktuell geladenen Audiodatei abzuspielen.
3. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um den Ton zurückzuspulen.
4. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den Ton schnell vorzuspulen.
5. Tippen Sie auf den 5. Encoder, um Audio vom aktuell konfigurierten Audiopfad auf das angeschlossene USB-Laufwerk aufzunehmen.
6. Drehen Sie den 6. Encoder, um eine Audiospur vom aktuell angeschlossenen USB-Laufwerk auszuwählen.
7. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um die Wiedergabe der ausgewählten Audiodatei zu starten.

Eine Liste der verfügbaren Audiodateien wird auf der rechten Seite des Bildschirms angezeigt. Wenn der aktuell geladene Titel die Wiedergabe beendet, beginnt der nächste Titel in der Liste mit der Wiedergabe. Auf diese Weise können verschiedene Audiotracks auf dem USB-Laufwerk nacheinander wiedergegeben und während einer Pause im Set der Band als „Break Music“ verwendet werden.

Die Startseite des USB-Bildschirms enthält außerdem die folgenden hilfreichen Anzeigen:

- Stereo-Meter-Anzeigen für den Recorder-Eingangspegel
- Stereo-Ausgangsanzeigen für den Wiedergabepegel der aktuell wiedergegebenen Datei
- Eine Liste der verfügbaren Titel auf dem angeschlossenen USB-Drive

7.11.2 USB-Bildschirm: Registerkarte Konfiguration

Auf der Registerkarte Konfiguration können Sie alle Aspekte des Stereorecorders einrichten. In diesem Bildschirm können Sie Audiopfade auswählen, die dem Recorder zugeführt werden sollen, und den Pegel des eingehenden Audios einstellen.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Konfigurationsregisterkarte des USB-Bildschirms anzupassen:

1. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um einen Ordner auszuwählen, in dem die aufgenommenen Audiodateien gespeichert werden sollen.

- Ein Popup-Fenster mit allen verfügbaren Ordnern auf dem angeschlossenen Laufwerk wird angezeigt.
- Drehen Sie den ersten Encoder, um einen verfügbaren Ordner auszuwählen.
- Tippen Sie auf den ersten Encoder, um den aktuell markierten Ordner auszuwählen.
- Tippen Sie auf den 2. Encoder, um den Ordner auszuwählen und zur Hauptoberfläche zurückzukehren.

2. Drehen Sie den 2. Encoder, um den Eingangstrimm für den aktuell ausgewählten Kanal des Stereorecorders anzupassen. Eine Stereo-Eingangsanzeige auf der linken Seite des Bildschirms zeigt den aktuellen Eingangspegel an.

3. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um den linken oder rechten Eingang des Stereorecorders für die weitere Konfiguration auszuwählen.

4. Drehen Sie den 3. Encoder, um die Kategorie des Eingangs auszuwählen, der dem aktuell ausgewählten Kanal des Stereorecorders zugeführt werden soll. Zur Auswahl stehen:

- Haupt (LRC)
- Bus mischen
- Matrix
- Direktausgang
- Überwachen (Monitor)
-

5. Drehen Sie den 4. Encoder, um die Signalquelle für die Einspeisung auszuwählen aktuell gewählter Kanal des Stereorecorders. Zur Auswahl stehen:

- Haupt L
- Haupt-R
- Haupt-C / M
- Beliebiger der 16 Mix-Bus-Ausgänge
- Beliebige der 6 Matrixausgänge
- Beliebige der 32 direkten Ausgänge
- Direktausgänge Aux 1-8
- Beliebige FX-Direktausgänge
- Überwachen Sie L
- Überwachen Sie R
- Rücksprache

6. Drehen Sie den 5. Encoder, um den Signalabgriffspunkt auszuwählen, von dem aus der ausgewählte Audiopfad abgenommen wird, wenn der aktuell ausgewählte Kanal des Stereorecorders gespeist wird. Zur Auswahl stehen:

- Pre EQ
- Post-EQ
- Pre-Fader
- Post-Fader

7. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um den Modus „Wiedergabeordner“ ein- oder auszuschalten.

- Wenn der Wiedergabeordner-Modus ausgeschaltet ist, stoppt der Transport nach der Wiedergabe der aktuell ausgewählten Audiodatei. Dies ist nützlich für Situationen wie das Auslösen von Audio-Hinweisen oder Klangeffekten in einer Theaterkulisse.

- Wenn der Wiedergabeordner-Modus aktiviert ist, werden alle Audiodateien im aktuell ausgewählten Ordner nacheinander wiedergegeben. Dies ist nützlich, um während einer Pause im Hauptgerät mehrere Songs abzuspielen, damit das angeschlossene USB-Laufwerk als Quelle für „Break Music“ fungieren kann.

7.12 Bildschirm zuordnen (Assign Screen)

Der Assign-Bildschirm ermöglicht die Einrichtung der 4 vom Benutzer zuweisbaren Drehgeber und der acht vom Benutzer zuweisbaren Tasten. Über diesen Bildschirm kann der Konsolenbediener 3 Sätze mit 12 benutzerdefinierten Steuerelementen zuweisen, die jederzeit zur Anpassung zur Verfügung stehen.

Der Zuweisungsbildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

Home: Dieser Bildschirm bietet einen allgemeinen Überblick über die 12 zugewiesenen Steuerungen für alle drei Steuerungen gleichzeitig.

Set A: In diesem Bildschirm können den 12 benutzerdefinierten Steuerelementen für Set A verschiedene Konsolenparameter zugewiesen werden.

Set B: Funktioniert wie oben beschrieben, aber für benutzerdefinierte Steuerelemente Set B.

Set C: Funktioniert wie oben beschrieben, aber für benutzerdefinierte Steuerelemente Set C.

7.12.1 Bildschirm zuweisen: Registerkarte "Home" Assign Screen: Home Tab

Die Registerkarte „Home“ des Zuweisungsbildschirms bietet eine visuelle Übersicht über die 12 zugewiesenen Steuerelemente für alle drei Sätze gleichzeitig.

Die Startseite bietet eine visuelle Rückmeldung der Steuerelemente, die allen drei Sätzen benutzerdefinierter Steuerelemente zugewiesen wurden, ohne dass Sie nacheinander zwischen den drei Sätzen wechseln oder sich auf die abgekürzte Syntax verlassen müssen, die in den speziellen LCD-Anzeigen des benutzerdefinierten Steuerelements angezeigt wird.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Startseite" anzupassen:

1. Drehen Sie einen der Encoder 1-5, um den Bildschirmfokus auf die verschiedenen benutzerdefinierten Encoder und Schaltflächen in den Sets A, B und C zu verschieben. Die Steuerelemente, die derzeit für jeden der vier Encoder ausgewählt sind, sind mit einer grünen Umrandung hervorgehoben.
2. Tippen Sie auf einen der Encoder 1-5, um zum Bearbeitungsbildschirm für das auf der Registerkarte "Home" hervorgehobene benutzerdefinierte Steuerelement zu wechseln.

7.12.2 Bildschirm zuweisen: Legen Sie eine Registerkarte fest Assign Screen: Set A Tab

Die Registerkarte „Set A“ ermöglicht die Zuordnung bestimmter Konsolenparameter zu den 8 zuweisbaren Tasten und 4 zuweisbaren Drehgebern. Über diesen Bildschirm kann der Benutzer eine Karte erstellen

Die genauen Parameter, die für sie am nützlichsten sind, werden den gewünschten Steuerelementen in der gewünschten Reihenfolge zugewiesen.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Satz A" anzupassen:

1. Stellen Sie den 1. Encoder ein, um die Farbe für die LCD-Bildschirme in diesem Satz auszuwählen.
2. Stellen Sie den 2. Encoder ein, um auszuwählen, welchem der 12 zuweisbaren Regler in Satz A Sie einen Parameter zuordnen möchten. Zur Auswahl stehen die Encoder 1-4 und die Tasten 5-12.
3. Passen Sie den 3. Encoder an, um durch eine Liste von Parameterkategorien zu scrollen, denen das ausgewählte zuweisbare Steuerelement zugeordnet werden kann. Die Auswahlmöglichkeiten für die Schaltflächen umfassen:

- Nicht zugeordnet (Not Assigned)
- Zur Seite springen (Jump to Page)
- Stummschalten (Mute)
- Kanal (Channel)
- Einsätze (Inserts)
- Auswahl Taste Effect Button)
- MIDI
- Fernbedienung (Remote)

Die Auswahlmöglichkeiten für die Encoder umfassen:

- Nicht zugeordnet (Not Assigned)
- Panorama
- Sendet (Sends)
- Dynamik

- FX-Parameter
- MIDI
- Fernbedienung (Remote)

4. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um den ausgewählten zuzuweisen.

5. Passen Sie den 4. Encoder an, um durch eine Liste von Parametern zu scrollen, die dem aktuell ausgewählten zuweisbaren Steuerelement zugeordnet werden können.

6. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den ausgewählten Parameter zuzuweisen.

7. Passen Sie den 5. Encoder an, um zusätzliche Parameter auszuwählen, die den zuweisbaren Steuerelementen zugeordnet werden können.

Assign Screen: Set B Tab und Set C Tabs

Die Registerkarten „Set B“ und „Set C“ des Zuweisungsbildschirms funktionieren wie oben beschrieben, werden jedoch verwendet, um die Steuerelemente für Set B und Set C anstelle der Steuerelemente für Set A zu konfigurieren.

7.13 Bildschirm Szenen - Scenes Screen

Auf dem Szenenbildschirm können Sie verschiedene Speicherszenen der Konsole speichern und abrufen. Die umfassende Abrufbarkeit der Konsole (einschließlich der Verstärkungseinstellungen für die digital gesteuerten Mikrofonvorverstärker) ist einer der leistungsstärksten Aspekte der Konsole.

Der Szenenbildschirm enthält die folgenden separaten Registerkarten:

HOME: Dieser Bildschirm enthält eine allgemeine Übersicht über die in der Konsole enthaltenen Szenen mit ihren benutzerdefinierten Namen und den in jeder Szene enthaltenen Parametern.

MIDI: In diesem Bildschirm kann die Konsole verschiedene Szenen mit eingehenden und ausgehenden MIDI-Nachrichten verknüpfen, sodass die Szenenänderungen der Konsole von externen MIDI-Geräten gesteuert oder gesteuert werden können.

PARAMETER SAFE: In diesem Bildschirm wird konfiguriert, welche Konsolenparameter mit den Konsolenszenen gespeichert / umgeschaltet werden.

CHANNEL SAFE: In diesem Bildschirm wird konfiguriert, welche Konsolenkanäle geändert werden und nicht, wenn eine Änderung der Konsolenszene auftritt.

7.13.1 Bildschirm "Szenen": Registerkarte "Home"

Auf der Startseite des Szenenbildschirms wird eine allgemeine Übersicht über die in der Konsole konfigurierten Szenen mit ihren benutzerdefinierten Namen und den in jeder Szene enthaltenen Parametern angezeigt.

In einer Umgebung, in der Szenen häufig verwendet werden und sehr kritisch sind (z. B. bei einer Theateraufführung), ist dies ein guter Bildschirm, auf dem der Konsolenbediener jederzeit die vollständige Gewissheit hat, welche Szene die Konsole darstellt befindet sich derzeit auf und welche Szene wird als nächstes angezeigt, wenn Sie auf die Schaltfläche "Los" klicken wird gedrückt.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Startseite" anzupassen:

1. Drehen Sie den 1. Encoder, um durch die verfügbaren Szenen in der Szenenliste zu scrollen, die auf der linken Seite des Farbbildschirms angezeigt wird.
2. Tippen Sie auf den 1. Encoder, um zur aktuell ausgewählten Szene in der Liste zu wechseln und die Konsole in den Zustand zu versetzen, in dem sie gespeichert war
3. Drehen Sie den 2. Encoder, um eine Szene in der Liste auszuwählen, die beim Durchlaufen der Szenen mit den Schaltflächen Zurück und Weiter übersprungen werden soll.
4. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um den Befehl „Überspringen“ für die aktuell ausgewählte Szene auszuführen. Diese Szene wird jetzt beim Scrollen durch die Liste übersprungen.
5. Drehen Sie den 3. Encoder, um durch die letzten Änderungen zurückzuscrollen.
6. Tippen Sie auf den 3. Encoder, um die letzte Änderung rückgängig zu machen.
7. Drehen Sie den 4. Encoder, um einen Slot zum Speichern einer neuen Szene auszuwählen.
8. Tippen Sie auf den 4. Encoder, um den Speichervorgang abzuschließen. Der aktuelle Status der Konsole wird in der mit ausgewählten Szenennummer überschrieben der Encoder.
9. Drehen Sie den 6. Encoder, um auszuwählen, welche Aspekte des Routings der Konsole bei einem Szenenwechsel als „sicher“ eingestuft werden sollen und von auftretenden Szenenwechseln nicht beeinflusst werden. Folgende Routing-Optionen können gespeichert werden:

- Routing
- Ausgabe
- Mic Preamp Gain (HA, kurz für Head-Amplifier)
- Konfiguration

- Kanalverarbeitung
- Busse mischen
- Effekte
- Rücksprache

10. Tippen Sie auf den 6. Encoder, um eine der obigen Optionen auszuwählen, da die Encoder-Drehung verwendet wird, um sie auszuwählen. Es können mehrere Kategorien gleichzeitig ausgewählt werden.

7.13.2 Bildschirm Szenen: Registerkarte MIDI

Über diese MIDI-Registerkarte des Szenenbildschirms kann die Konsole verschiedene Szenen mit eingehenden und ausgehenden MIDI-Nachrichten verknüpfen, sodass die Szenenänderungen der Konsole von externen MIDI-Geräten gesteuert oder gesteuert werden können.

Beispielsweise könnte der Benutzer die Konsole so konfigurieren, dass beim Aufrufen jeder neuen Szene eine MIDI-Programmänderungsnachricht ausgegeben wird, wobei die ausgehende MIDI-Nachricht eine neue Szene eines mit MIDI ausgestatteten Beleuchtungscontrollers auslöst.

Umgekehrt kann der Benutzer die Konsole so konfigurieren, dass sie als Reaktion auf eine eingehende MIDI-Programmänderungsnachricht Szenen wechselt. Auf diese Weise kann die Konsole auf eine neue Audioszene umschalten, wenn eine neue Szene auf einem mit MIDI ausgestatteten Beleuchtungscontroller abgerufen wird.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte MIDI anzupassen:

1. Drehen Sie den 1. Encoder, um eine zu bearbeitende Szene auszuwählen.

2. Tippen Sie auf den 2. Encoder, um die Konsole vor eingehenden MIDI-Nachrichten zu schützen und zu verhindern, dass die Konsole als Reaktion auf MIDI-Daten Szenen wechselt.

3. Drehen Sie den 3. Encoder, um auszuwählen, welche Art von MIDI-Ereignis bei einem Szenenwechsel von der Konsole gesendet wird. Die Auswahlmöglichkeiten umfassen:

- Off (kein MIDI-Event)
- MIDI-Programmwechsel
- Änderung der MIDI-Steuerung
- Hinweis (note)

4. Mit den Encodern 4,5 und 6 werden Kanal, Nummer und Geschwindigkeit (falls zutreffend) eingestellt.

Der Farbbildschirm zeigt die MIDI-Daten an, die der aktuell ausgewählten Szene zugeordnet sind.

7.13.3 Bildschirm „Szenen“: Registerkarte „Parameter Safe“

Auf der Registerkarte „Parametersafe“ des Szenenbildschirms wird festgelegt, welche Konsolenparameter mit den Konsolenszenen gespeichert / umgeschaltet werden. Dies ist sehr nützlich, wenn der Bediener bestimmte Parameter hat, die er steuern möchte und die er während eines Szenenwechsels niemals ändern möchte, z. B. die Mikrofonvorverstärkungen auf den Eingangskanälen.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Parametersafe" anzupassen:

1. Drehen Sie einen der ersten 4 Encoder, um zwischen den Kontrollkästchen im Farbbildschirm zu navigieren, die verschiedene Konsolenbereiche darstellen, die von Szenenänderungen isoliert werden können.

2. Tippen Sie auf einen der ersten 4 Encoder, um die Konsolenbereiche auszuwählen, die mit den Encodern ausgewählt wurden. In jeder der vier Spalten können mehrere Konsolenbereiche ausgewählt und von Szenenänderungen isoliert werden.

Die folgenden Bereiche der Konsole können von Szenenänderungen isoliert werden und sind auf dem Farbbildschirm in 4 Spalten unterteilt:

Spalte 1: Eingangskanäle

- HA (Kopfverstärker / Mikrofonvorverstärker)
- Konfiguration
- Kanal-Equalizer
- Channel Gate / Kompressor
- Kanal einfügen
- Kanalgruppen
- Fader, Pan, Mute, Mix Ons

Spalte 2: Eingangskanäle

- Mix sendet 1-16

Spalte 3: Busse mischen

- Mix sendet 1-16
- Konfiguration
- Equalizer
- Kompressor
- Einfügen
- Gruppen
- Fader, Pan, Mute, Matrix Ons

Spalte 4: Konsole

- Konfiguration
- Solo
- Routing
- Ausgabepatch

7.13.4 Bildschirm "Szenen": Registerkarte "Channel Safe"

Auf der Registerkarte „Channel Safe“ des Szenenbildschirms wird konfiguriert, welche Konsolenkanäle geändert werden und nicht, wenn eine Änderung der Konsolenszene auftritt. Auf diese Weise kann der Benutzer bestimmte Kanäle vor Änderungen während eines Szenenwechsels „schützen“ und so die Steuerung für wichtige Audioquellen so weit wie möglich übernehmen.

Beispielsweise hat der Konsolenbediener in einem Theaterkontext möglicherweise genau die richtigen EQ- und Kompressoreinstellungen sowie die Kanallautstärke für die Stimme des Hauptdarstellers gewählt und möchte nicht, dass diese geändert werden, wenn die Konsole Szenen ändert und verschiedene Parameter ändert .

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die verschiedenen Einstellungen auf der Registerkarte "Channel Safe" anzupassen:

1. Drehen Sie einen der 6 Encoder, um zwischen den Kontrollkästchen im Farbbildschirm zu navigieren, die verschiedene Gruppen von Kanälen darstellen, die von Szenenänderungen isoliert werden können.
2. Tippen Sie auf einen der 6 Encoder, um die Konsolenbereiche auszuwählen, die mit den Encodern markiert wurden. In jeder der 6 Spalten können mehrere Konsolenbereiche ausgewählt und von Szenenänderungen isoliert werden.

Die folgenden Bereiche der Konsole können von Szenenänderungen isoliert werden und sind auf dem Farbbildschirm in sechs Spalten unterteilt:

Spalte 1: Kanäle

- Eingangskanäle 1-16

Spalte 2: Kanäle

- Eingangskanäle 17-32

Spalte 3: Busse

- Aux 1-8
- FX 1L bis 4R, Spalte 4: Returns
- Mischen Sie 1-16

Spalte 5: Main / Matrix / Groups

- Matrix 1-6
- LR-Bus
- Center / Mono-Bus
- DCA-Gruppen 1-8
- FX Return 1L bis 4R

Spalte 6: Effekte Slots

- FX 1-8

