



Vielen Dank, dass Sie sich für die CS1D entschieden haben.

Informationen über die Systemversion 1.4 des PM1D-Systems

Bitte beachten Sie bei Verwendung der CS1D-Version 1.4 auch folgende Zusatzhinweise.

Anmerkung über die Dateikompatibilität

• Dateien, die mit einer Anlage der Systemversion 1.4 erstellt wurden, sind nicht kompatibel zu älteren Systemversionen (z.B. V1.3 oder noch älter). Umgekehrt können jedoch Daten mit Version 1.4 geladen werden, die Sie mit einem V1.3-System erstellt haben. In dem Fall werden alle neu hinzugekommenen Parameter dann automatisch auf die Werksvorgaben gestellt.

Folgende Punkte beziehen sich auf Time Code-Ereignisse und sollten gemeinsam mit den Erklärungen auf Seite 366 im Referenzhandbuch (Software) gelesen werden.

- Sorgen Sie dafür, dass niemals zuviele Ereignisse aufeinander folgen. Innerhalb von drei Sekunden können bis zu fünf Ereignisse ausgeführt werden. Wenn Sie sechs oder mehr Ereignisse innerhalb dieser Frist programmieren, werden die Ereignisse ab dem sechsten eventuell nicht ordnungsgemäß ausgeführt.
- Da es ein paar Sekunden dauert, bis sich das System in den Zeitcode eingeklinkt hat, werden die gespeicherten Ereignisse in der Regel erst drei Sekunden nach Einklinken in den Zeitcode ausgeführt. Daher sollten Sie den Zeitcode immer mindestens drei Sekunden vor einer Stelle starten, an der sich ein Ereignis befindet, das auf jeden ausgeführt werden muss. Bedenken Sie außerdem, dass man innerhalb dieser 3-Sekunden-Zeitspanne keine Szenen von Hand laden kann.
- Die Ereignisse in der Zeitcode-Ereignisliste werden bei jedem Zeitcode-Ablauf nur ein Mal ausgeführt.
- Da Time Code-Ereignisse, für die "INC" oder "DEC" gewählt wurde, eine relative Umschaltung der Szenenspeicher bewirken und also in der Regel nur funktionieren, wenn die Ereignisliste ab dem Beginn abgespielt wird, rufen sie nicht mehr die erwartete Szene auf, wenn sie nach Starten des Zeitcodes auf eine andere Art einen anderen Szenenspeicher aufrufen.
- Wenn ein Time Code-Ereignis einen Szenenspeicher aufruft, während das Laden einer anderen Szene noch verarbeitet wird, wird die über die Liste aufgerufene Szene erst geladen, wenn die vorigen Daten verarbeitet sind. Wenn jedoch auf einem anderen Weg ein Befehl zum Laden einer Szene eingeht, während gerade die Daten der über die Time Code-Ereignisliste geladenen Szene verarbeitet werden, wird der zweite Ladebefehl bisweilen nicht ausgeführt.
- Time Code-Ereignisse kann die Konsole auch dann ausführen, wenn keine DSP-EINHEIT angeschlossen ist. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass TC IN SELECT nicht auf [INT GEN] oder [CONSOLE] gestellt wurde. Die FADE TIME-Funktion ist dann jedoch nicht belegt.
- RECALL UNDO ist nicht belegt für Szenenspeicher, die über die Time Code-Ereignisliste aufgerufen werden.

Folgende Punkte beziehen sich auf den Mirror-Modus und müssen gemeinsam mit den Informationen auf Seite 12 der CS1D Bedienungsanleitung (Vorweg) gelesen werden.

• Ein verlässlicher Betrieb kann nicht garantiert werden, wenn DSP-Einheit A und B unterschiedlich angeschlossen sind.

- Der C-Port der Analog-Eingangseinheit AI8 kann nicht verwendet werden.
- Ab Systemversion 1.3 ist im Mirror-Modus eine automatische Umschaltung von DSP-Einheit A zu B belegt. Somit wird bei Problemen seitens der DSP-Einheit A automatisch DSP-Einheit B für die Bearbeitungen aktiviert. Diese Umschaltung erfolgt in folgenden Fällen: Bei Auftreten eines der folgenden Probleme schaltet diese Funktion automatisch von DSP-Einheit A zu DSP-Einheit B.
 Bei Ausfall von DSP-Einheit A.

Bei Problemen mit dem CONTROL I/O-Kabel.
 Diese Funktion verhält sich jedoch nur erwartungsgemäß, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- 1. DSP-Einheit A und B müssen beide ordnungsgemäß angeschlossen sein und funktionieren.
- 2. Das DIGITAL I/O-Kabel muss angeschlossen sein.
- Außerdem muss das gesamte System wie in der Bedienungsanleitung beschrieben angeschlossen sein.
 Bitte seien Sie der folgenden Hinweise über die automatische DSP-Einheit-Umschaltungsfunktion andächtig:
- 1. Eine automatische Umschaltung von DSP-Einheit B zu DSP-Einheit A ist nicht möglich.
- 2. Wenn eine Störung in dem CONTROL I/O-Kabel auftritt, hat die Umschaltung zwischen DSP-Einheit A/B Vorrang vor der Umschaltung zwischen den Anschlüssen 1/2.
- 3. Wenn die Stromversorgung von DSP-Einheit A während des Betriebes ausfällt, dauert es ungefähr eine Sekunde, bevor die automatische Umschaltung erfolgt, DSP-Einheit B gewählt wird und die Audio-Ausgabe beginnt.

(Wenn sich das Problem auf das CONTROL I/O-Kabel beschränkt, wird die Audio-Ausgabe jedoch nicht beeinträchtigt.)

4. Wenn beim Einschalten der Konsole ein Problem auftritt, erfolgt die automatische Umschaltung unter Umständen nicht. In dem Fall müssen Sie bei Bedarf von Hand umschalten.

Zusatzhinweis für den PREVIEW-Modus

• Im PREVIEW-Modus kann man Szeneneinstellungen, die mit der CS1D erstellt und gesichert wurden, überprüfen, ohne sie zu laden. Die einzelnen Parameter im PREVIEW-Modus zeigen den aktuellen Status der Signalverarbeitung an. Wenn ein Gerät mit mehreren DSP-Einheiten verbunden ist, während der PREVIEW-Modus für ein System aktiviert wird, das nicht mit der als Steuerport fungierenden DSP-Einheit verbunden ist, sind GAIN GANG und A/B LINK zeitweilig nicht verfügbar.

Über die in den gedruckten Anleitungen erwähnte Software-Version

- Alle Verweise auf die PM1D-Systemversion "1.0" müssen ab sofort "Version 1.4" lauten.
- Ab Systemversion 1.4 des PM1D-Systems kann keine Verbindung mehr mit dem PC hergestellt werden, wenn die Version von "PM1D Manager for Windows" nicht mit jener des PM1D-Systems übereinstimmt. Diese neue Software-Version befindet sich übrigens auf derselben CD-ROM und muss also auf dem Rechner installiert werden.





Vielen Dank, dass Sie sich für die CS1D entschieden haben.

Ergänzungen und Änderungen des PM1D-Systems in der System-Version 1.25

In diesem Dokument werden die PM1D-Funktionen vorgestellt, die sich in der System-Version 1.25 geändert haben bzw. die neu hinzugekommen sind.

Änderung der Art, wie die Fade Time-Verarbeitung der Kanäle ausgeschaltet wird

Bis zur PM1D-Systemversion 1.2 bedeutete die Bedienung eines Faders während der Ausführung eines Fade Time-Übergangs, dass die Fade Time-Einblendung jenes Kanals deaktiviert wurde. Da man einen Fader aber leicht aus Versehen verschieben kann, findet die Fade Time-Deaktivierung ab dieser Version aber nicht mehr statt, um peinliche Versehen zu vermeiden.

Wenn Sie eine Fader-Einstellung bewusst sofort ändern möchten, müssen Sie den betreffenden Fader bedienen, während Sie eine der folgenden Tasten gedrückt halten:

- [SHIFT/GRAB] im Dateneingabefeld
- [SHIFT]-Taste in der CHANNEL SELECT-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes
- [SHIFT]-Taste in der CHANNEL SELECT-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes

Drag & Drop der Effektdaten (EFFECT ASSIGN-Seite)

Auf der EFFECT ASSIGN-Seite der EFFECT-Funktionsgruppe können die Einstellungen eines Effekts ab sofort per Drag & Drop zu einem anderen Effektprozessor kopiert werden. Verfahren Sie folgendermaßen:

1. Klicken Sie auf der EFFECT ASSIGN-Seite auf die Effekttyp-Grafik des zu kopierenden internen Effekts (1–8) und ziehen Sie sie zur Grafik des Effektprozessors, der dieselben Einstellungen verwenden soll.



Es erscheint nun eine Rückfrage, über die Sie die Kopie bestätigen müssen.



2. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Kopie auszuführen. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Bei Anklicken des OK-Buttons werden alle Parameter, darunter auch der Effekttyp, kopiert.



Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 344

Laden der Effektparameter (EFFECT ASSIGN-Seite)

Auch auf der EFFECT ASSIGN-Seite der EFFECT-Funktionsgruppe kann die entsprechende EFFECT 1–8-Seite nun aufgerufen werden, indem man auf die Grafik klickt, die den Effekttyp darstellt. So können die Effektparameter schneller bedient werden.



Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 344

Verwendung der Regler zum Einstellen der Effektparameter (EFFECT 1–EFFECT 8-Seiten)

Solange die EFFECT 1–8-Seiten der EFFECT-Funktionsgruppe angezeigt werden, können die Regler des MIX OUTPUT-Feldes zum Einstellen der Effektparameter verwendet werden. Verfahren Sie folgendermaßen.

- 1. Rufen Sie eine der EFFECT 1-EFFECT 8-Seiten auf.
- 2. Klicken Sie auf den ASSIGN-Button in der Display-Mitte, um ihn zu aktivieren.



ASSIGN-Button

Die Parameter des aktuell gewählten Effekts sind nun den MIX [LEVEL/BAL]-Reglern wie nachstehend gezeigt zugeordnet. Das MIX [NAME]-Display im MIX OUTPUT-Feld zeigt nun den Parameternamen an (vier Zeichen).

CS1D MIX OUTPUT-Feld



Tipp

- Wenn eine EFFECT 1–EFFECT 8-Seite angezeigt wird, können Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste im Dateneingabefeld gedrückt halten und die MIX LAYER [1-24]- oder [25-48]-Taste drücken, um das gleiche Ergebnis zu erzielen.
- Die An/Aus-Einstellung des ASSIGN-Buttons gilt für alle EFFECT 1–EFFECT 8-Seiten. Wenn Sie eine andere EFFECT 1–EFFECT 8-Seite aufrufen, während der ASSIGN-Button aktiv ist, werden die Parameter der neuen Seite zugeordnet.
- 3. Um zum vorigen Zustand zurückzukehren, müssen Sie auf den ASSIGN-Button klicken, um ihn auszuschalten.

Die Reglerfunktionen kehren zurück in den vorigen Zustand.

Tipp

Die Reglerfunktionen kehren außerdem zurück in den vorigen Zustand, wenn Sie eine andere Seite als EFFECT 1–EFFECT 8 aufrufen oder wenn Sie entweder die MIX LAYER [1-24]- oder [25-48]-Taste drücken.

Weitere Hinweise

- Basisbedienung, Seite 185
- Software-Sektion, Seite 343

Automatisches Einschleifen des GEQ (GEQ PARAMETER-Seite)

Bei Anwahl eines grafischen EQ-Insert-Ziels auf der GEQ PARAMETER-Seite der GEQ-Funktionsgruppe wird die Insert-Schleife des entsprechenden Kanals automatisch aktiviert.

Beispiel: Wenn Sie als GEQ-Insert-Ziel einen Eingangskanal wählen, wird der INS.-Button des entsprechenden Kanals auf der INSERT/DIRECT POINT-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe automatisch aktiviert. (Der INS.-Button braucht also nicht mehr von Hand aktiviert zu werden wie bei den früheren Versionen.)



"Wenn Sie einen Eingangskanal als GEQ-Insert-Ziel wählen,..."

	DISPL	AY FUN	CTION			ENG	INE		S	EL CH	H	
	IN	ΡΑΤ	Cł			А 96сн	B 96ci		С	Η	1	
(IN	PUT PATC	H) DIREC	T OUT	PATC	HÌI	NSERT	PAT	TCH 1	INSERT	/DIF	ECT	POI
	CH	NOME	INS	-			T	NSED	T 1/0	DOT	JT	
			1110.			_			1 170		11	
	CH 1	<u>ch 1</u>	OFF	PRE	EQ	(POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELA	IY (
	CH 2	ch 2	OFF	PRE	EQ	POST	E₽	PRE	COMP	PRE	DELA	IY]
	CH 3	ch 3	ON	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELA	IY][
	CH 4	ch 4	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELA	IY]
	CH 5	ch 5	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELA	IY)

"...wird der INS.-Button des jenes Kanals auf der INSERT/DIRECT POINT-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe automatisch aktiviert."

Das gleiche gilt, wenn Sie einen Ausgangskanal als Insert-Ziel wählen: dann wird der INS.-Button des entsprechenden Kanals auf der INSERT POINT-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe automatisch aktiviert.

Wenn Sie das Einschleifen des Grafik-EQs auf der GEQ PARAMETER-Seite ausschalten, wird Insert für den betreffenden Kanal automatisch ausgeschaltet.

Weitere Hinweise

- Basisbedienung, Seite 189–190
- Software-Sektion, Seite 345

Weitere Funktionen auf den GEQ ASSIGN 1-12 / 13-24-Seiten

Die GEQ ASSIGN 1-12/13-24-Seite enthält ab sofort auch folgende Buttons:



(1) GEQ ON/OFF-Button

Mit diesem Button werden die GEQs ein-/ausgeschaltet.

(2) DISPLAY ORDER REVERSE-Button

Dieser Button kehrt die GEQ-Reihenfolge auf den GEQ ASSIGN 1-12/13-24-Seiten um. Laut Vorgabe sind die GEQs in steigender Reihenfolge von unten nach oben geordnet. Wenn dieser Button aktiv ist, werden sie jedoch in steigender Reihenfolge von oben nach unten angezeigt.



"Reihenfolge, wenn der DISPLAY ORDER REVERSE-Button aktiv ist"

Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 348–349

Meter-Anzeige für die IN HA/ INSERT-Funktionsgruppe / OUT INSERT-Funktionsgruppe

In der IN HA/INSERT- und OUT INSERT-Funktionsgruppe werden nun selbst für die Effektrückwege, die Ausgänge der Grafik-EQs und die Einheiten, denen ein Kommandosignal zugeordnet ist, Meter angezeigt.



"Einheiten, denen ein Effektrückweg zugeordnet ist"



"Einheiten, denen der Ausgang eines Grafik-EQs zugeordnet ist"

CLIP 6 12 18 30 60	CLIP 6 12 18 30 60
TALKBACK	TALKBACK
CH 1 📢	CH 2

"Einheiten, denen ein Kommandosignal zugeordnet ist"

Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 422 und 467

Hinzufügungen und Änderungen auf der INPUT UNIT-Seite

Folgende Ergänzungen/Änderungen wurden auf der INPUT UNIT-Seite der SYS/W.CLOCK-Funktionsgruppe vorgenommen.



1 UNIT SELECT-Button

Dieser Button stellt eine virtuelle Verbindung zwischen einer Einheit und der mit den IN 1–IN 10-Buttons gewählten Buchse her. Das ist die gleiche Funktion wie jene des UNIT SELECT-Buttons rechts oben im Display bei den vorigen Software-Versionen.

Wenn Sie diesen Button anklicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie eine Einheit wählen können.



Tipp .

Ab Version V1.25, erlaubt obiges Fenster die Direktanwahl der Modellnamen (AI8-ML8, AI8-ML4AD4, AI8-AD8) der momentan installierten Platinen. Wenn Sie einen der Modellnamen wählen, brauchen Sie die installierte Platine nicht anzugeben.

2 UNIT LIBRARY-Button

Dieser Button bietet Zugriff auf das UNIT LIBRARY-Fenster, wo sie Einstellungsdaten für alle Einheiten speichern/laden können. Dieser Button hat die gleiche Funktion wie der UNIT LIBRARY-Button auf der ST IN INS/UNIT LIB-Seite (IN HA/INSERT-Funktionsgruppe).

Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 381–382

Hinzufügungen und Änderungen auf der OUTPUT UNIT-Seite

Folgende Ergänzungen/Änderungen wurden auf der OUTPUT UNIT-Seite der SYS/W.CLOCK-Funktionsgruppe vorgenommen.



(1) UNIT SELECT-Button

Dieser Button stellt eine virtuelle Verbindung zwischen einer Einheit und der mit den OUT 1–OUT 6-Buttons gewählten Buchse her. Das ist die gleiche Funktion wie jene des UNIT SELECT-Buttons rechts oben im Display bei den vorigen Software-Versionen.

Wenn Sie diesen Button anklicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie eine Einheit wählen können.



Tipp

Ab Version V1.25, erlaubt obiges Fenster die Direktanwahl der Modellnamen (A08-DA8) der installierten Platinen. Wenn Sie einen der Modellnamen wählen, brauchen Sie die installierte Platine nicht anzugeben.

② UNIT LIBRARY-Button

Es wurde ein Button hinzugefügt, mit dem Sie Zugriff haben auf das UNIT LIBRARY-Fenster, wo Sie die Einstellungen aller Einheiten speichern/laden können. Dieser Button hat die gleiche Funktion wie der UNIT LIBRARY-Button auf der ST MAS INS/ UNIT LIB-Seite der OUT INSERT-Funktionsgruppe.

Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 384–385

Es stehen weitere Master-Clocks zur Verfügung (WORD CLOCK-Seite)

Auf der WORD CLOCK-Seite der SYS/W.CLOCK-Funktionsgruppe wurden folgende Typen zu den anwählbaren Master-Clocks hinzugefügt.

- CONSOLE INT 48k Interner Taktgeber der CS1D (48 kHz)
- CONSOLE INT 44.1k Interner Taktgeber der CS1D (44.1 kHz)
- W.CLOCK IN Der über die WORD CLOCK IN-Buchse der CS1D empfangene Takt

0	ISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SCENE MEN	ORY	
SY	S/W.CLOCK		CH 1	00.0Initial	Data READ ONLY	
SYSTEM	CONNECTION INPUT UNIT OU	TPUT UNIT HORD	CLOCK DITHER			MENU
MAS	TER CLOCK SELECT	44.1k 🔳	SETTING LEVE BASIC ADV	ANCED = UNLOC	k 🔯 = lock,but Hn 🕅 = lock	NOT SYNC'ED
	ENGINE		6	ONSOLE	INPUT	UNIT1-SLOT1
Α	C INT 48k C H. CLOC	K IN C INT 48 C INT 44	k W. CLOCK . 1k 2TR IN	IN 3		1/2 CH 5/6 3/4 CH 7/8
В	INT 48k CH.CLOC	K IN C INT 48 C INT 44	k H. CLOCK . 1k 2TR IN	IN 3		1/2 CH 5/6 3/4 CH 7/8

- Die oben erwähnten Master-Clocks stehen nur zur Verfügung, wenn Sie auf der WORD CLOCK-Seite die ADVANCED-Einstellungsebene gewählt haben.
 - Bestimmte Buttons der WORD CLOCK-Seite befinden sich ab Version 1.25 an anderen Stellen.

Besonders während der Arbeit im Mirror-Modus erlaubt die Anwahl von INT 48k oder INT 44.1k der Konsole als Taktgeber den Aufbau eines Systems, das keinen externen Taktgeber verwendet.

In dem Fall lauten die Anschlüsse und Einstellungen wie auf der nächsten Seite gezeigt.

• Einstellungsbeispiel 1

Die Wordclock-Ausgabe der Konsole wird verteilt und an die einzelnen Komponenten angelegt. In diesem Beispiel fungiert die Konsole als Taktgeber.



• Einstellungsbeispiel 2

Der Wordclock-Takt wird über das Digital-Signal verteilt, das an der DIGITAL I/O-Buchse der Konsole anliegt. In dem Fall bezieht jede Einheit, die mit einem 68-Pin D-Sub-Kabel angeschlossen ist, das Wordclock-Signal über den 68-Pin D-Sub-Anschluss.



Die CONSOLE INT 48k- und CONSOLE INT 44.1k-Einstellungen wurden hinzugefügt, damit man auch im Mirror-Modus über ein System verfügt, das keinen externen Taktgeber benötigt. Wenn Sie dies für andere Zwecke verwenden bzw. wenn Sie ein Gerät haben, das einen besonders genauen Wordclock-Takt benötigt, funktioniert es eventuell

nicht ordnungsgemäß. In solchen Fällen müssen Sie entweder einen externen Taktgeber oder INT 48k/ INT 44.1k der DSP-Einheit als Master-Clock wählen.

Weitere Hinweise

- Installation, Seite 27, 31–32
- Software-Sektion, Seite 388

Hinzufügungen und Änderungen auf der SYSTEM CONNECTION-Seite

Die folgenden beiden Hinzufügungen/Änderungen wurden auf der SYSTEM CONNECTION-Seite der SYS/ W.CLOCK-Funktionsgruppe vorgenommen.



(1) Manuelle Umschaltung der DIGITAL I/O-Anschlüsse.

Sie können nun selbst die Nummer (1 oder 2) des DIGITAL I/O-Anschlusses wählen, über den die Konsole mit der DSP-Einheit verbunden ist.

Klicken Sie auf den Button neben der Nummer, die dem DIGITAL I/O-Anschluss der Konsole oder DSP-Einheit entspricht.



Auch wenn Sie die Nummer des DIGITAL I/O-Anschlusses auf der SYSTEM CONNECTION-Seite ändern, wird automatisch der zuvor aktive Anschluss gewählt, wenn der neu gewählte Anschluss nicht die geeigneten Signale empfängt. Es erscheint nun ein Umschaltfenster. Drücken Sie also den OK-Button, um den Anschlusswechsel zu bestätigen.



2 Display PC-Verbindungsstatus

Der Verbindungsstatus zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem PC wird ab sofort in der PC CON-NECTION-Sektion der Display-Seite angezeigt. Diese Anzeige hat folgende Bedeutung:

• PERMIT-Button

Mit diesem Button können Sie die Verbindung zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem PC aktivieren. Wenn der Button aktiv ist, ist der Datentransfer zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem PC, deren serielle Ports miteinander verbunden sind, aktiv. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung des PC-Programms "PM1D Manager for Windows".

• OFFLINE/ONLINE

Hier wird der Verbindungsstatus zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem PC angezeigt. Wenn die seriellen Ports miteinander verbunden sind und Daten übertragen werden können, wird das ONLINE-Symbol angezeigt. Wenn trotz einer ordnungsgemäßen seriellen Verbindung keine Daten übertragen werden können, wird das OFF-LINE-Symbol angezeigt.

Weitere Hinweise

- Installation, Seite 26, 29–30
- Software-Sektion, Seite 378–380

Änderungen der Hauptseite

Die Hauptseite wurde folgendermaßen geändert:



(1) Rückgängigmachen der Szenenspeicheranwahl

Wenn das Szenennamenfeld blinkt, können Sie auf dieses Feld klicken, um wieder die Nummer der zuletzt geladenen/gespeicherten Szene aufzurufen. Das entspricht der Verwendung der [CLEAR]-Taste im SCENE MEMORY-Feld.

2 CUE-Symbol

Im Display werden nun CUE-Symbole für die Sektion angezeigt, in der eine [CUE]-Taste momentan aktiv ist. Die Symbole haben folgende Bedeutung:

• INPUT CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die [CUE]-Taste eines Eingangskanals aktiv ist.

• OUTPUT CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die [CUE]-Taste eines Ausgangskanals aktiv ist.

• DCA CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die [CUE]-Taste einer DCA-Gruppe aktiv ist.

• SUB IN CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der SUB IN CUE-Button auf der SUB IN-Seite der MATRIX/ ST-Funktionsgruppe aktiv ist.

• EFFECT CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der CUE-Button der EFFECT 1–EFFECT 8-Seite der EFFECToder EFFECT ASSIGN-Funktionsgruppe aktiv ist.

• KEY IN CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der KEY IN CUE-Button auf der GATE PRM-Seite der IN GATE/COMP-Funktionsgruppe aktiv ist.

Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 335

Änderungen der CUE/SOLO-Seite

Die CUE/SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe wurde folgendermaßen geändert.

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SCENE ME	MORY	
MON/CUE		CH 1	00.0Initial	Data	7
TALKBACK OSCILLATOR 2TR 1	IN ST OUT DIGITAL M	DNITOR A MONITO	IR B CUE/SOLO		MENU
CUE MODE Solo Off Last Cue	INPUT PFL PFL A AFL PRE PAN -20 POST PAN -20	L TRIM 		DCA TRIM 	DCA PRE PAN OFF CUE OUT
INP	UT SOLO SAFE	SET ALL	OUTPL	t solo safe	SET ALL
	· INPUT	GLEAK ALL	MIX	MATRIX -	GLEHR HLL
1 2 25 66 5 6 72 90 7 0 31 42 9 10 33 34 11 12 55 85 15 16 39 40 17 18 14 42 19 20 43 44 17 18 44 42 19 20 43 44 12 22 45 66 23 24 47 48	49 50 73 74 51 52 75 76 53 54 77 78 55 56 79 80 57 58 84 82 59 60 33 84 61 62 85 86 55 56 79 80 56 70 80 84 57 58 81 82 58 64 78 88 57 68 89 90 67 68 99 92 67 68 99 90 72 72 93 94 71 72 95 96	ST IN 1 ST IN 2 ST IN 3 ST IN 4 ST IN 5 ST IN 6 ST IN 7 ST IN 8	1 -2 25 26 3 4 -27 28 5 6 29 30 7 8 31 32 9 10 33 34 11 12 35 36 13 14 37 38 15 16 39 40 17 18 41 42 19 203 34 41 23 24 47 48	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	-STEREO - Stereo A Stereo B
		(1)		2

(1) Neuer SET ALL/CLEAR ALL-Button in der INPUT SOLO SAFE-Sektion

Mit diesem Button können Sie die Solo Safe-Einstellung aller Eingangskanäle aktivieren oder ausschalten.

② SET ALL/CLEAR ALL-Button in der OUTPUT SOLO SAFE-Sektion

Mit diesem Button können Sie die Solo Safe-Einstellungen aller Ausgangskanäle aktivieren oder ausschalten.

Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 408-409

Änderungen der FADE TIME-Seite

Auf der FADE TIME-Seite der SCENE-Funktionsgruppe gibt es ab sofort auch einen SET ALL-Button.

	DISPI	AY FUNCT	ION	ENGIN	<u>e</u> si	EL CH		SCEN
	S	CEN	2		C	H 1	0.00	Initi
	MEMORY REC	all safe	FADE TIME	DIRECT R	ECALL			
	FADE TI	E					FADING	
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •) ec				Ľ	DISABLE	
1	Set all				FA	DING CH S	ELECT	
			- INPUT -				ніх ——	-MATRIX
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	49 50 49 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72	73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96	ST IN 1 ST IN 2 ST IN 3 ST IN 4 ST IN 5 ST IN 6 ST IN 7 ST IN 8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	1 7 3 5 7 1 9 1 11 1 15 1 15 1 17 1 19 2 21 2 23 2 2
	USER DEFIN	E	IN SEL	MOD	ULE FA	DER	MIX SEND NO	o. M
	CONSOLE Status		CH 1	FL		CH	MIX13	8

Wenn Sie auf den SET ALL-Button (①) klicken, wird die Fade-Funktion für alle Ein- und Ausgangskanäle sowie die DCA-Gruppen aktiviert.

Weitere Hinweise

• Software-Sektion, Seite 358–359

Änderungen der RECALL SAFE-Seite

Auf der RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe sind nun auch ein SET ALL- und CLEAR ALL-Button belegt, mit denen die Recall Safe-Funktion für alle Einheiten ein- bzw. ausgeschaltet werden kann.



Wenn Sie auf den SET ALL-Button (①) klicken, werden alle Einheiten auf "Recall Safe" gestellt. Wenn Sie auf den CLEAR ALL-Button (②) klicken, wird die Recall Safe-Einstellung für alle Einheiten deaktiviert.

Wenn der SET ALL-Button aktiv ist, befinden sich alle Einheiten (darunter auch solche, die momentan nicht angezeigt werden) im Recall Safe-Zustand. Bitte bedenken Sie, dass sich Recall Safe auch auf Einheiten bezieht, die momentan gar nicht angesprochen werden bzw. die als Insert-Wege verwendet werden.

Weitere Hinweise

- Basisbedienung, Seite 160
- Software-Sektion, Seite 355–356

Simultannutzung von Ein-/Ausgangseinheiten

Mehrere PM1D-Systeme können sich ab sofort unterschiedliche Ein-/Ausgangseinheitstypen (AI8, AO8, DIO8) teilen.

Einstellen der 'Unique ID'

Wenn mehrere PM1D-Systeme eine Ein-/Ausgangseinheit ansprechen sollen, müssen Sie jeder DSP-Einheit eine "Unique ID" zuordnen. Diese "Unique ID" ist eine Identifikationsnummer, mit der die DSP-Einheit bezeichnet wird, die als Steuerquelle fungiert, wenn mehrere DSP-Einheiten (DSP1D-EX {DSP1D}) parallel mit einer Ein-/Ausgangseinheit verbunden sind. (Laut Vorgabe des PM1D-Systems hat DSP-Einheit "A" die Adresse ID= 1, während DSP-Einheit "B" ID= 2 verwendet.)

Wenn Sie diese ID-Nummer ändern möchten, müssen Sie die SYSTEM CONNECTION-Seite der SYS/ W.CLOCK-Funktionsgruppe aufrufen und auf den Button über der Grafik der DSP-Einheit klicken. (Sie können den Cursor aber auch zu diesem Button führen und die [ENTER]-Taste drücken.)



UNIQUE No.-Button

Wenn Sie auf den Button klicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Unique ID wählen können.



In diesem Fenster ist der Button der momentan gewählten ID-Nummer an. Wählen Sie eine neue ID-Nummer und klicken Sie auf den OK-Button.

Die neu gewählte Unique ID wird erst nach erneutem Hochfahren des PM1D-Systems verwendet. Schalten Sie alle Komponenten also aus und danach wieder ein.

⚠️ Ordnen Sie eine Unique ID niemals zwei oder mehr DSP-Einheiten zu, weil es sonst zu Funktionsstörungen kommen kann.

Tipp

Die Unique ID-Einstellungen sind nur notwendig, wenn mehrere DSP-Einheiten mit denselben Ein-/ Ausgangseinheiten verbunden sind.

Parallelverbindung mehrere DSP-Einheiten mit einer Ein-/Ausgangseinheit (Standard-Modus)

Nachstehende Abbildung enthält ein Beispiel für die Parallelverbindung einer Eingangseinheit AI8 im Standard-Modus. Die OUTPUT-Buchsen A–C der AI8 sind mit den DSP-Einheiten (DSP1D) 1–3 verbunden, die unterschiedliche Unique IDs haben.

Die DSP-Einheit (DSP1D), mit der die Eingangseinheit angesprochen werden kann, muss mit dem CONTROL PORT-Schalter der AI8 gewählt werden. In unserem Beispiel wurde der CONTROL PORT-Schalter auf "A" gestellt. Das bedeutet, dass die DSP-Einheit (DSP1D) 1 (ID= 1), die mit OUTPUT-Buchse A der AI8 verbunden ist, als Steuerquelle fungiert und also alle Parameter, darunter auch die Anhebung/Absenkung (Gain) einstellt.



Obwohl die DSP-Einheiten (DSP1) 2 (ID= 2) und (DSP1D) 3 (ID= 3) diese AI8 erkennen, können sie ihre Parameter nicht beeinflussen. (Einheitsbezogene Parameter werden im Display grau dargestellt.) Einstellungen für die gesamte Einheit (z.B. die Wordclock-Einstellungen) müssen ebenfalls von DSP-Einheit (DSP1D) 1 (ID= 1) aus vorgenommen werden. Um eine andere DSP-Einheit (DSP1D) als Steuerquelle zu definieren, müssen Sie die Einstellung des CONTROL PORT-Schalters der AI8 ändern.

Parallelverbindung mehrere DSP-Einheiten mit einer Ein-/Ausgangseinheit (Mirror-Modus)

Nachstehende Abbildung enthält ein Beispiel für die Parallelverbindung einer Eingangseinheit AI8 im Mirror-Modus. Die OUTPUT-Buchse A der AI8 ist mit DSP-Einheit (DSP1D-1) A verbunden, OUTPUT B hingegen mit DSP-Einheit (DSP1D-2) B. Im Mirror-Modus wird die angeschlossene Buchse jeder Einheit über die Software eingestellt. Aus diesem Grund muss DSP-Einheit A mit Buchse "A" jeder Einheit verbunden werden, während man DSP-Einheit B mit Buchse "B" jeder Einheit verbunden werden muss. (Im Mirror-Modus kann Buchse "C" der AI8 nicht verwendet werden.)



Eine nicht belegte Buchse einer im Standard-Modus betriebenen Einheit darf niemals mit einem Mirror-System verbunden werden, weil das zu Funktionsstörungen führt. Wenn im Mirror-Modus mehrere Einheiten (AI8) simultan genutzt werden, muss jede Einheit (AI8) mit der identisch nummerierten Buchse der DSP-Einheit (DSP1D) A/B verbunden werden.

Richtige Verbindungen



Falsche Verbindungen

Wenn unterschiedliche Einheiten wie nachstehend gezeigt mit den identisch nummerierten Buchsen der DSP-Einheiten A/B (DSP1D) verbunden sind, ändern sich die HA-Einstellungen usw., wenn Sie die andere DSP-Einheit (DSP1D) A/B anwählen.



*1: OUTPUT A von AI8-1 muss mit INPUT 1 der DSP1D-A verbunden werden. *2: OUTPUT A von AI8-2 muss mit INPUT 2 der DSP1D-A verbunden werden.





Vielen Dank, dass Sie sich für die CS1D entschieden haben.

Informationen über die Systemversion 1.4 des PM1D-Systems

Bitte beachten Sie bei Verwendung der CS1D-Version 1.4 auch folgende Zusatzhinweise.

Anmerkung über die Dateikompatibilität

• Dateien, die mit einer Anlage der Systemversion 1.4 erstellt wurden, sind nicht kompatibel zu älteren Systemversionen (z.B. V1.3 oder noch älter). Umgekehrt können jedoch Daten mit Version 1.4 geladen werden, die Sie mit einem V1.3-System erstellt haben. In dem Fall werden alle neu hinzugekommenen Parameter dann automatisch auf die Werksvorgaben gestellt.

Folgende Punkte beziehen sich auf Time Code-Ereignisse und sollten gemeinsam mit den Erklärungen auf Seite 366 im Referenzhandbuch (Software) gelesen werden.

- Sorgen Sie dafür, dass niemals zuviele Ereignisse aufeinander folgen. Innerhalb von drei Sekunden können bis zu fünf Ereignisse ausgeführt werden. Wenn Sie sechs oder mehr Ereignisse innerhalb dieser Frist programmieren, werden die Ereignisse ab dem sechsten eventuell nicht ordnungsgemäß ausgeführt.
- Da es ein paar Sekunden dauert, bis sich das System in den Zeitcode eingeklinkt hat, werden die gespeicherten Ereignisse in der Regel erst drei Sekunden nach Einklinken in den Zeitcode ausgeführt. Daher sollten Sie den Zeitcode immer mindestens drei Sekunden vor einer Stelle starten, an der sich ein Ereignis befindet, das auf jeden ausgeführt werden muss. Bedenken Sie außerdem, dass man innerhalb dieser 3-Sekunden-Zeitspanne keine Szenen von Hand laden kann.
- Die Ereignisse in der Zeitcode-Ereignisliste werden bei jedem Zeitcode-Ablauf nur ein Mal ausgeführt.
- Da Time Code-Ereignisse, für die "INC" oder "DEC" gewählt wurde, eine relative Umschaltung der Szenenspeicher bewirken und also in der Regel nur funktionieren, wenn die Ereignisliste ab dem Beginn abgespielt wird, rufen sie nicht mehr die erwartete Szene auf, wenn sie nach Starten des Zeitcodes auf eine andere Art einen anderen Szenenspeicher aufrufen.
- Wenn ein Time Code-Ereignis einen Szenenspeicher aufruft, während das Laden einer anderen Szene noch verarbeitet wird, wird die über die Liste aufgerufene Szene erst geladen, wenn die vorigen Daten verarbeitet sind. Wenn jedoch auf einem anderen Weg ein Befehl zum Laden einer Szene eingeht, während gerade die Daten der über die Time Code-Ereignisliste geladenen Szene verarbeitet werden, wird der zweite Ladebefehl bisweilen nicht ausgeführt.
- Time Code-Ereignisse kann die Konsole auch dann ausführen, wenn keine DSP-EINHEIT angeschlossen ist. Voraussetzung hierfür ist allerdings, dass TC IN SELECT nicht auf [INT GEN] oder [CONSOLE] gestellt wurde. Die FADE TIME-Funktion ist dann jedoch nicht belegt.
- RECALL UNDO ist nicht belegt für Szenenspeicher, die über die Time Code-Ereignisliste aufgerufen werden.

Folgende Punkte beziehen sich auf den Mirror-Modus und müssen gemeinsam mit den Informationen auf Seite 12 der CS1D Bedienungsanleitung (Vorweg) gelesen werden.

• Ein verlässlicher Betrieb kann nicht garantiert werden, wenn DSP-Einheit A und B unterschiedlich angeschlossen sind.

- Der C-Port der Analog-Eingangseinheit AI8 kann nicht verwendet werden.
- Ab Systemversion 1.3 ist im Mirror-Modus eine automatische Umschaltung von DSP-Einheit A zu B belegt. Somit wird bei Problemen seitens der DSP-Einheit A automatisch DSP-Einheit B für die Bearbeitungen aktiviert. Diese Umschaltung erfolgt in folgenden Fällen: Bei Auftreten eines der folgenden Probleme schaltet diese Funktion automatisch von DSP-Einheit A zu DSP-Einheit B.
 Bei Ausfall von DSP-Einheit A.

Bei Problemen mit dem CONTROL I/O-Kabel.
 Diese Funktion verhält sich jedoch nur erwartungsgemäß, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- 1. DSP-Einheit A und B müssen beide ordnungsgemäß angeschlossen sein und funktionieren.
- 2. Das DIGITAL I/O-Kabel muss angeschlossen sein.
- Außerdem muss das gesamte System wie in der Bedienungsanleitung beschrieben angeschlossen sein.
 Bitte seien Sie der folgenden Hinweise über die automatische DSP-Einheit-Umschaltungsfunktion andächtig:
- 1. Eine automatische Umschaltung von DSP-Einheit B zu DSP-Einheit A ist nicht möglich.
- 2. Wenn eine Störung in dem CONTROL I/O-Kabel auftritt, hat die Umschaltung zwischen DSP-Einheit A/B Vorrang vor der Umschaltung zwischen den Anschlüssen 1/2.
- 3. Wenn die Stromversorgung von DSP-Einheit A während des Betriebes ausfällt, dauert es ungefähr eine Sekunde, bevor die automatische Umschaltung erfolgt, DSP-Einheit B gewählt wird und die Audio-Ausgabe beginnt.

(Wenn sich das Problem auf das CONTROL I/O-Kabel beschränkt, wird die Audio-Ausgabe jedoch nicht beeinträchtigt.)

4. Wenn beim Einschalten der Konsole ein Problem auftritt, erfolgt die automatische Umschaltung unter Umständen nicht. In dem Fall müssen Sie bei Bedarf von Hand umschalten.

Zusatzhinweis für den PREVIEW-Modus

• Im PREVIEW-Modus kann man Szeneneinstellungen, die mit der CS1D erstellt und gesichert wurden, überprüfen, ohne sie zu laden. Die einzelnen Parameter im PREVIEW-Modus zeigen den aktuellen Status der Signalverarbeitung an. Wenn ein Gerät mit mehreren DSP-Einheiten verbunden ist, während der PREVIEW-Modus für ein System aktiviert wird, das nicht mit der als Steuerport fungierenden DSP-Einheit verbunden ist, sind GAIN GANG und A/B LINK zeitweilig nicht verfügbar.

Über die in den gedruckten Anleitungen erwähnte Software-Version

- Alle Verweise auf die PM1D-Systemversion "1.0" müssen ab sofort "Version 1.4" lauten.
- Ab Systemversion 1.4 des PM1D-Systems kann keine Verbindung mehr mit dem PC hergestellt werden, wenn die Version von "PM1D Manager for Windows" nicht mit jener des PM1D-Systems übereinstimmt. Diese neue Software-Version befindet sich übrigens auf derselben CD-ROM und muss also auf dem Rechner installiert werden.



CSSID CONTROL SURFACE

Benutzerhandbuch



DIGITAL AUDIO MIXING SYSTEM

Wichtig

Bitte lesen Sie sich folgende Punkte vor der Bedienung der CS1D durch

Warnungen

- Vermeiden Sie, dass Wasser oder andere Flüssigkeiten in das Geräteinnere gelangen. Dann besteht nämlich Schlag- oder Brandgefahr.
- Verbinden Sie das Netzkabel dieses Gerätes ausschließlich mit einer Netzsteckdose, die den Angaben in dieser Bedienungsanleitung entspricht. Tun Sie das nicht, so besteht Brandgefahr.
- Stellen Sie keine schweren Gegenstände (also auch nicht dieses Gerät) auf das Netzkabel. Ein beschädigtes Netzkabel kann nämlich einen Stromschlag oder Brand verursachen. Auch wenn das Netzkabel unter dem Teppich verlegt wird, dürfen Sie keine schweren Gegenstände darauf stellen.
- Dieses Gerät darf vom Anwender nicht modifiziert werden. Dabei bestehen nämlich Brand- und Schlaggefahr.
- Stellen Sie keine Behälter mit Flüssigkeiten bzw. legen Sie keine kleinen Metallgegenstände auf das Gerät. Wenn diese nämlich in das Geräteinnere gelangen, besteht Brand- oder Schlaggefahr.

Achtung

- Dieses Gerät ist an der Ober- und Unterseite mit Lüftungsschlitzen versehen, über welche die Wärme entweichen kann. Versperren Sie diese Lüftungsschlitze auf keinen Fall. Sonst besteht nämlich Brandgefahr.
- Da dieses Gerät sehr schwer ist, muss es immer von mehreren Personen (zwei oder mehr) getragen werden.
- Senken Sie das Display der CS1D vor dem Transport so weit ab, bis es in der Halterung fest klickt.

Bedienhinweise

- Die Digital-Schaltkreise in diesem Gerät können Rauschen oder Brummen bei Radios und Fernsehern verursachen, die sich in der Nähe dieses Gerätes befinden. Wenn das bei Ihnen der Fall ist, sollten Sie den Empfänger etwas weiter von der CS1D entfernt aufstellen.
- Bei Verwendung eines Handys in der Nähe dieses Gerätes kann es zu Störungen kommen. Am besten verwenden Sie ein Handy niemals in der Nähe dieses Gerätes.
- Die Bedrahtung der XLR-Anschlüsse lautet folgendermaßen: Stift 1= Masse, Stift 2= heiß (+), Stift 3= kalt (-).
- Wenn beim Einschalten die Meldung "WARNING LOW BATTERY" angezeigt wird, wenden Sie sich so schnell wie möglich an Ihren Händler, damit er die interne Pufferbatterie auswechselt. Das Gerät funktioniert dann zwar noch ordnungsgemäß, jedoch werden die gespeicherten Daten beim Ausschalten nicht mehr gepuffert. Sicherheitshalber sollten Sie alle wichtigen Daten regelmäßig auf einer ATA-kompatiblen Flash-Speicherkarte sichern.
- Die Bedienelemente mit beweglichen Kontakten, z.B. die Tasten, Regler, Fader und Anschlüsse weisen nach einiger Zeit Abnutzungserscheinungen auf. Wie schnell das der Fall ist, richtet sich nach den Umgebungsbedingungen. Unvermeidlich ist die Abnutzung aber auf alle Fälle.
- Die CS1D ist mit einem Gebläse ausgestattet, mit dem die Warmluft abgeführt wird. Die Lüftungsschlitze müssen regelmäßig, z.B. mit einem Staubsauger gesäubert werden, um zu verhindern, dass Staub nach und nach für Verstopfung sorgt. Vor dieser Wartung müssen Sie die POWER-Taste auf der PM1D Stromversorgung jedoch ausschalten und sicherstellen, dass die CS1D nicht eingeschaltet ist.
- Das Ein-/Ausschalten dieses Gerätes muss über die POWER-Taste der PW1D Stromversorgung erfolgen. Schalten Sie das Gerät niemals aus, indem Sie das Netzkabel ziehen oder den Stromkreis unterbrechen. Das kann nämlich für Funktionsstörungen sorgen.
- Schalten Sie das Gerät niemals zu schnell wieder ein, um es nicht unnötig zu beschädigen. Warten Sie mit dem Drücken der POWER-Taste auf der PW1D nach dem Ausschalten mindestens fünf Sekunden, um übertriebene Stromspitzen zu vermeiden.

ii

Handhabung der beiliegenden "PM1D System Software"-CD

Bei der "PM1D System Software Disc" handelt es sich um eine CD-R, welche Dokumente und Software für die CS1D enthält.

Für die Verwendung der Dokumente und Software brauchen Sie einen Computer mit einem CD-Laufwerk. Weitere Hinweise entnehmen Sie bitte den Infos auf dem Umschlag der CD-R.

Bitte beachten Sie bei der Handhabung der CD-R folgende Sicherheitshinweise.

Tun Sie das nicht, so könnten die darauf gespeicherten Daten unleserlich werden bzw. das Laufwerk den Dienst versagen, während außerdem die Beschriftung verblasst.

- Legen Sie die CD-R niemals in das direkte Sonnenlicht bzw. an extrem heiße oder feuchte Orte.
- Berühren Sie niemals die Datenoberfläche der CD-R. Fassen Sie sie immer an den Rändern an. Wenn nötig, müssen Sie den auf der CD-R vorhandenen Staub vorsichtig wegwischen.
- Verwenden Sie zum Reinigen niemals chemische Stoffe oder andere Lösungsmittel.
- Verbiegen Sie die CD-R nicht und lassen Sie sie niemals fallen.
- Entfernen Sie Staub nur mit einem Gebläse oder einem speziellen Reinigungsmittel. Reiben Sie niemals mit einem trockenen Tuch über die Datenoberfläche, weil Sie sie sonst verkratzen.
- Schreiben Sie niemals auf die Datenoberfläche und bringen Sie dort keine Aufkleber an.
- Sorgen Sie dafür, dass keine Wassertropfen oder Kondenswasser auf die Datenoberfläche bzw. Beschriftungsseite tropfen.
- Yamaha Corporation haftet nicht für eine CD-R, die auf Grund einer unsachgemäßen Behandlung unleserlich geworden ist.

Haftungsausschluss für die CS1D

Der Hersteller haftet nicht für direkte oder Folgeschäden seitens der Kunden oder deren Kunden, die sich aus einer unsachgemäßen Bedienung der CS1D ergeben können.

Über das LC-Display

Das LC-Display der CS1D weist folgende Eigenschaften auf. Bitte bedenken Sie, dass die nachstehend beschriebenen Symptome nicht unbedingt auf eine Funktionsstörung hinweisen.

- Das LC-Display wird mit äußerster Präzision hergestellt und enthält besonders empfindliche Komponenten. Ab und zu kann es passieren, dass bestimmte Pixel nicht richtig dargestellt werden. (So erlöschen bestimmte Pixel nie, während andere nie leuchten.)
- Das Verhalten des LC-Displays richtet sich stark nach der Umgebungstemperatur.
- An bestimmten Einsatzorten kann es passieren, dass nicht alle Display-Gebiete gleich stark beleuchtet sind.
- Das LC-Display enthält eine Kaltkathodenröhre für die Hintergrundbeleuchtung. Daher ändert sich die Anzeige nach und nach.

Vorsicht bei Bedienen des Track Pads

- Halten Sie sowohl Ihre Hand als auch den Arm in einer entspannten und natürlichen Position und bedienen Sie das Track Pad, indem Sie den Finger leicht über die Oberfläche bewegen und letztere vorsichtig antippen.
- Das Track Pad ist für die Bedienung mit einem Finger gedacht. In folgenden Fällen verhält es sich demnach nicht erwartungsgemäß:
 - 1) Wenn man einen Handschuh trägt.
 - 2) Wenn man einen Bleistift, einen Kugelschreiber, einen Stift usw. verwendet.
 - 3) Wenn man das Pad mit mehr als einem Finger gleichzeitig bedient.
 - 4) Wenn man einen Gegenstand darauf stellt und es dann zu bedienen versucht.
- Wenn die Oberfläche des Track Pads Wasser oder Kondenswasser enthält bzw. schmutzig ist oder mit einem feuchten/verschwitzten Finger bedient wird, wertet sie die Befehle nicht ordnungsgemäß aus.

Wischen Sie ihren Finger und/oder die Oberfläche vor der Verwendung trocken.

- Um Funktionsstörungen zu vermeiden, sollten Sie folgende Dinge beachten:
 - 1) Lassen Sie niemals Gegenstände auf das Pad fallen, schlagen Sie nicht darauf und vermeiden Sie starke Erschütterungen.
 - 2) Sorgen Sie dafür, dass niemals Kaffee, Fruchtsaft oder andere Flüssigkeiten auf das Track Pad tropfen.
- Bedienen Sie das Track Pad niemals mit einem spitzen Gegenstand, z.B. einem Kugelschreiben o.ä., weil Sie sonst die Oberfläche beschädigen.
- Wenn die Oberfläche schmutzig wird, müssen Sie sie mit einem trockenen Tuch abwischen. Bei hartnäckigem Schmutz darf ein leicht angefeuchtetes Tuch verwendet werden. Allerdings müssen Sie die Oberfläche danach wieder trocken wischen.
- Berühren Sie beim Einschalten und Hochfahren des Systems niemals das Track Pad.

Warenzeichen

ADAT MultiChannel Optical Digital Interface ist ein Warenzeichen, und Alesis ist ein eingetragenes Warenzeichen der Alesis Corporation. Apple und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen der Apple Computer, Inc. Tascam Digital Interface ist ein Warenzeichen, und Tascam und Teac sind eingetragene Warenzeichen der Teac Corporation. Windows und Windows NT sind Warenzeichen der Microsoft Corporation. Compact Flash ist ein Warenzeichen der SanDisk Corporation. Yamaha ist ein Warenzeichen der Yamaha Corporation. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der betreffenden Firmen und werden ausdrücklich anerkannt.

Copyright

Die Betriebssoftware der CS1D und die *Bedienungsanleitung* dürfen ohne die schriftliche Genehmigung der Yamaha Corporation weder auszugsweise noch vollständig vervielfältigt oder anderweitig kopiert und verteilt werden.

© 2000 Yamaha Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt

Bedi	enungsanleitung (Vorweg)1
1	Vorweg
	Über die "Bedienungsanleitung (Vorweg)"
	Konventionen für die "Bedienungsanleitung (Vorweg)"
2	Vorstellung der einzelnen Komponenten
	Terminologie der "Bedienungsanleitung (Vorweg)"
3	Anschlüsse (Standard-Modus) 8
	Anschließen der Konsole und Motoreinheit (Standard-Modus)
	Anschließen einer digitalen Ein-/Ausgangseinheit an die DSP-Einheit (Standard-Modus)
4	Anschlüsse (Mirror-Modus) 12
	Anschließen der Konsole und DSP-Einheiten (Mirror-Modus)
	Anschließen einer Analog-Ein-/Ausgangseinheit an die DSP-Einheiten (Mirror-Modus)
	Anschließen einer Digital-Ein-/Ausgangseinheit an die DSP-Einheiten (Mirror-Modus)
5	Einschalten und Kontrolle der Verbindungen 17
	Einschalten
	Statuskontrolle der einzelnen Geräte (Standard-Modus)
	Kontrolle der DSP-Einheit (Standard-Modus)
	Kontrolle der Analog-Eingangseinheit (Standard-Modus)
	Digitale Ein-/Ausgangseinheit (Standard-Modus)
	Statuskontrolle der einzelnen Geräte (Mirror-Modus)
	DSP-Einheiten (Mirror-Modus)
	Kontrolle der Analog-Ausgangseinheit (Mirror-Modus)
	Kontrolle der Digital-Ein-/Ausgangseinheit (Mirror-Modus)
6	Basiseinstellungen (Standard-Modus)
	Anwahl des Bendienmodus' (Standard-Modus)
	Wordclock-Einstellung (Standard-Modus) 27
7	Basiseinstellungen (Mirror-Modus)
	Anwahl des Bedienmodus' (Mirror-Modus')
	Wordclock-Einstellung (Mirror-Modus)

8	Kontrolle der Eingangseinheiten	
	Vorbereitung für die Kontrolle	33
	Anschließen der Abhöre	34
	Anschließen einer Eingangsquelle	35
	Anlegen ('Patchen') eines Eingangs an einen Eingangskanal	37
	Überwachen des Eingangssignals	40
9	Kontrolle der Ausgangseinheiten	42
-	Vorbereitung für die Kontrolle	42
	Anschließen der Abhöre	<u>۲</u> ۲
	Anschließen einer Fingangsquelle	۲۲ ۸۸
	Anlegen ('Patchen') eines Fingangs an einen Fingangskanal	
	Anlegen des STEREO A-Kanals an eine Ausgangseinheit	۲۶ 46
	Anlegen des STEREO A-Rahais an eine Ausgangseinneit.	0ד ۱۹
		0 ب 50
Bedi	enungsanleitung (Basisbedienung)	51
1	Einleitung	53
	Über diese "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)"	53
	Konventionen für die "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)"	53
	Bündige Vorstellung des PM1D-Systems	54
	Volldigitales modulares Live-Mischsystem	
	Signalfluss im PM1D-System	54
	Anzahl der Ein-/Ausgänge und Aufbau der Kanäle	58
	MIX-/MATRIX-Busse	60
	Wordclock-Synchronisation	60
2	Bedienerführung der CS1D	61
	Über die Bedienerführung	61
	Bedienoberfläche der CS1D	63
	Externe Bedienelemente	64
	Unterschiedliche Basisfunktionen	66
	Klicken	66
	Drag & Drop	60
	Bildlaufleiste (Scrollen)	67
	Aufrufen der benötigten Display-Seite	68
		09
	Verschieben des Cursors	70
	Verschieben des Cursors Einstellen eines Regler- oder Fader-Symbols	70 71

3	Audioanschlüsse und 'Patchen'	. 75
	Audioverbindungen Audioverbindungen mit einer Analog-Eingangseinheit Audioverbindungen mit einer Analog-Ausgangseinheit Audioverbindungen mit einer Analog-Ausgangseinheit Audioverbindungen mit einer Digital-Ein-/Ausgangseinheit Audioverbindungen mit einer Digital-Ein-/Ausgangseinheit	75 75 77 78 80
	Routen der Signale ('Patch')Routen von Eingangskanälen (IN Patch)Routen von Ausgangskanälen	82 82 84
4	Basisbedienung der Eingangskanäle	. 86
	Über Eingangskanäle Felder für den Zugriff auf die Eingangskanäle Ändern der Kanalzuordnungen	86 86 87
	Basisbedienung der INPUT-Felder/des ST IN-Feldes INPUT-/ST IN-Feld: Bedienelemente und Funktionen Einstellung des Vorverstärkers (HA) Anlegen eines Kanalsignals an den STEREO-Bus Anlegen eines Kanalsignals an einen MIX-Bus Paaren von Kanälen	88 90 92 93 97
	Basisbedienung des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes Bedienelemente und Funktionen des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes Einstellung des Vorverstärkers (HA) Anlegen eines Kanalsignals an den STEREO-Bus Anlegen eines Kanalsignals an einen MIX-Bus Verwendung der Kanalverzögerung (Delay) Verwendung des Compressors Verwendung des Noise Gates Verwendung des 4-Band-EQs und HPF	98 98 .100 .101 .103 .105 .106 .109 .111
5	Basisbedienung der Ausgangskanäle	113
	Über die Ausgangskanäle. Felder die Ausgangskanäle Felder für die Bedienung der Ausgangskanäle Felder für die Bedienung Ändern der Kanalzuordnungen Felder für die Kanalzuordnungen	. 113 . 113 . 114
	Basisbedienung im MIX OUTPUT-Feld	. 115 . 115 . 116 . 117 . 119 . 120
	Basisbedienung im MATRIX OUTPUT-Feld Bedienelemente und Funktionen im MATRIX OUTPUT-Feld Anlegen eines MATRIX-Kanals an eine Ausgangseinheit Paaren von MATRIX-Kanälen	. 123 . 123 . 123 . 123 . 124
	Basisbedienung im STEREO OUTPUT-Feld. Bedienelemente und Funktionen im STEREO OUTPUT-Feld. Anlegen des STEREO A/B-Kanals an eine Ausgangseinheit. Bedienelemente und Funktionen im STEREO OUTPUT-Feld.	. 126 . 126 . 127

	Basisbedienung im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld Image: Sector of the	28 29 31 33 34 35 37
6	Insert-Schleifen und Direktausgänge1	39
	Insert (Effektschleife) 1 Anschließen des externen Effektgerätes 1 Effektschleife für Eingangskanäle 1 Effektschleife eines Ausgangskanals 1	39 39 40 43
	Direktausgänge (Direct Out) Anschlüsse für die Direct Out-Funktion Direktausgabe eines Eingangskanals	45 45 45
7	DCA-Gruppen/Mute-Gruppen1	47
	DCA-Gruppen	47 47 49
	Mute-Gruppen 1 Zuordnen eines Eingangskanals zu einer Mute-Gruppe 1 Zuordnen eines Ausgangskanals zu einer Mute-Gruppe 1 Arbeiten mit den Mute-Gruppe 1	50 50 51 52
8	Szenenspeicher1	54
	Apropos Szenen	54
	Arbeiten mit den Szenenspeichern 1 Speichern einer Szene 1 Aufrufen einer Szene 1 Verwendung des PREVIEW-Modus' 1 Direktanwahl einer Szene 1	56 57 58 59
9	Recall Safe/Mute Safe1	60
	Recall Safe 1 Ein-/Ausschalten von Recall Safe über das Bedienfeld 1 Ein-/Ausschalten von Recall Safe über das Display 1	60 60
	Mute Safe 1 Ein-/Ausschalten der Mute Safe-Funktion über das Bedienfeld 1 Ein-Ausschalten von Mute Safe über das Display 1	63 63 64
10) Monitor	65
	Basisbedienung der MONITOR A/MONITOR B-Sektion 1 Über MONITOR A/MONITOR B. 1 Bedienelemente und Funktionen der MONITOR A/MONITOR B-Sektion 1 Überwachen eines Signals mit dem MONITOR A-Bus. 1 Überwachen eines Signals mit dem MONITOR B-Bus. 1	65 66 66 68

	Verwendung der Cue/Solo-Funktion	. . 170 170
	Cue/Solo-Gruppen	. 171
	Bedienelemente und Funktionen der CUE-Sektion	172
	Arbeiten mit der Solo-Funktion	. 172
11	Kommandofunktion/Oszillator	175
	Talkback (Kommandofunktion)	. 175
	Oszillator	. 177
12	Interne Effekte	179
	Apropos interne Effekte des PM1D-Systems	. 179
	Routen der internen EffekteAnsprechen eines internen Effekts über einen MIX-BusEinschleifen eines Effektes in einen Kanal	. 180 . 180 . 183
	Basisbedienung auf den Effect-Seiten Speichern der Effektparameter Aufrufen eines Effektspeichers Speichern der Effektparameter	185 185 186 188
13	Die Grafik-EQs (GEQ)	189
	Einschleifen eines Grafik-EQs in einen Kanal	. 189
	Arbeiten mit dem Grafik-EQ	191
	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader	. 191 . 192
14	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode MIDI/Timecode	. 191 . 192 194
14	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln	. 191 . 191 . 192 194
14	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode)	. 191 . 192 194 . 194 . 197
14 15	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten	. 191 . 192 194 . 194 . 197 199
14 15	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten Sichern von Daten auf einer Speicherkarte	. 191 . 192 194 . 194 . 197 199 . 199
14 15	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten Sichern von Daten auf einer Speicherkarte Laden einer Datei von einer Speicherkarte	191 192 192 194 194 197 199 199
14 15 16	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten Sichern von Daten auf einer Speicherkarte Laden einer Datei von einer Speicherkarte Andere Einstellungen (Preference)	191 192 192 194 194 197 199 199 199 199 201
14 15 16	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten Sichern von Daten auf einer Speicherkarte Laden einer Datei von einer Speicherkarte Andere Einstellungen (Preference) Basiseinstellungen der Konsole	191 192 192 194 194 197 199 199 199 201 203
14 15 16	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten Sichern von Daten auf einer Speicherkarte Laden einer Datei von einer Speicherkarte Andere Einstellungen (Preference) Basiseinstellungen der Konsole Einstellen des Datums und der Uhrzeit	. 191 . 192 . 192 . 194 . 194 . 197 . 199 . 201 . 203 . 203 . 205
14 15 16	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten Sichern von Daten auf einer Speicherkarte Laden einer Datei von einer Speicherkarte Eaden einer Datei von einer Speicherkarte Andere Einstellungen (Preference) Einstellen des Datums und der Uhrzeit Einstellen des Datums und der Uhrzeit Meterpunkt für die Eingangskanäle	. 191 . 192 . 192 . 194 . 194 . 197 . 197 . 199 . 201 . 203 . 203 . 203 . 205 . 206 . 206 . 207
14 15 16	Einstellen des GEQ über das Display Einstellen der GEQs über die DCA-Fader MIDI/Timecode Verwendung von Programmwechseln MIDI-Speichersynchronisation (Timecode) Verwendung von Speicherkarten Sichern von Daten auf einer Speicherkarte Laden einer Datei von einer Speicherkarte Eaden einer Datei von einer Speicherkarte Eaden einer Datei von einer Speicherkarte Einstellungen der Konsole Einstellen des Datums und der Uhrzeit Einstellen der Signalpunkte für die Meter. Meterpunkt für die Eingangskanäle Meterpunkte für die Ausgangskanäle. Funktionen der User Define-Tasten.	. 191 . 192 . 192 . 194 . 194 . 197 . 197 . 199 . 201 . 203 . 203 . 205 . 206 . 206 . 207 . 208

Refe	renzhandbuch (Hardware) 211
	Über das "Referenzhandbuch (Hardware)"
	Konventionen für das Referenzhandbuch (Hardware)
1	INPUT-Feld
	Die Eingangskanäle und das INPUT-Feld
2	ST IN-Feld
3	SELECTED INPUT CHANNEL-Feld
	+48/ø/INSERT-Sektion (+48/Phase/Insert)
	INPUT-Sektion
	DELAY-Sektion
	MIX SEND-Sektion
	COMPRESSOR-Sektion
	NOISE GATE-Sektion
	EQUALIZER-Sektion
	STEREO-Sektion
	GAIN-Sektion
	ATTENUATOR-Sektion243
	FADER-Sektion
	DCA-Sektion
	SAFE-Sektion
	CHANNEL SELECT-Sektion
	GLOBAL CONTROL-Sektion249
4	Display
5	MIX OUTPUT-Feld
	Kanalzuordnungen im MIX OUTPUT-Feld
	MIX-Kanalsektion
	MIX LAYER-Sektion259
6	MATRIX OUTPUT-Feld
	Kanalzuordnungen im MATRIX OUTPUT-Feld
	MATRIX-Kanalsektion
	MATRIX LAYER-Sektion
7	STEREO OUTPUT-Feld

8 SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld	. 270
DELAY-Sektion	273
COMPRESSOR-Sektion	274
EQUALIZER-Sektion	276
OUTPUT-Sektion.	277
	2/9
CHANNEL SELECT-Sektion	280
9 DCA GROUP-Feld	. 283
Anwahl der Funktion, die mit den DCA-Fadern eingestellt werden soll	284
DCA Fader-Sektion	285
FADER STATUS-Sektion	287
10 MASTER-Feld	. 292
TALKBACK-Sektion	293
OSCILLATOR-Sektion	294
Kartenschachte.	295
	290
MONITOR B-Sektion	300
ENGINE-Sektion	302
GLOBAL LAYER-Sektion	302
METER-Sektion	303
11 SCENE MEMORY-Feld	. 304
12 LCD FUNCTION ACCESS/USER DEFINE-Feld	. 311
LCD ACCESS GLOBAL-Sektion	312
LCD ACCESS OUTPUT-Sektion	312
LCD ACCESS INPUT-Sektion	313
	313
13 Dateneingabefeld	. 314
14 Meterleiste	. 316
Meterleiste (links)	317
Meterleiste (rechts)	317
TIME CODE-Sektion	318
SCENE MEMORY-Sektion	318

DIGITAL I/O-Sektion 320 2-TRACK IN DIGITAL-Sektion 321 STEREO OUT DIGITAL-Sektion 321 WORD CLOCK-Sektion 322 LAMP-Buchsen 322 2-TRACK IN ANALOG-Sektion 323 MONITOR OUT ANALOG-Sektion 323 TALKBACK IN 2-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-EFFECT 8 345 GEQ PARAMETER 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen	15	Rückseite	319
2-TRACK IN DIGITAL-Sektion 321 STEREO OUT DIGITAL-Sektion 321 WORD CLOCK-Sektion 322 LAMP-Buchsen 322 2-TRACK IN ANALOG-Sektion 323 MONITOR OUT ANALOG-Sektion 323 MONITOR OUT ANALOG-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale. 329 16 Frontseite . 330 Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU. 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT F-Enktionen 341 EFFECT SIGN 344 GEQ PARAMETER 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 <th></th> <td>DIGITAL I/O-Sektion</td> <td></td>		DIGITAL I/O-Sektion	
STEREO OUT DIGITAL-Sektion 321 WORD CLOCK-Sektion 322 LAMP-Buchsen 322 2.TRACK IN ANALOG-Sektion 323 MONITOR OUT ANALOG-Sektion 323 TALKBACK IN 2-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale. 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT-Funktionen 341 EFFECT ASSIGN 344 GEQ PARAMETER 350 MEMORY. 350 RCAUL SAFE 350 MEMORY. 350 RECENE-Funktionen 345 GEQ PARAMETER 350 MEMORY. 350 RCAUL SAFE 350		2-TRACK IN DIGITAL-Sektion	
WORD CLOCK-Sektion 322 LAMP-Buchsen 322 2-TRACK IN ANALOG-Sektion 323 MONITOR OUT ANALOG-Sektion 323 TALKBACK IN 2-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ③ 326 CONTROL-Sektion ③ 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT I-EFFECT 8 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-SSIGN 343 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 355 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY 350 RECART RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktion		STEREO OUT DIGITAL-Sektion	
LAMP-Buchsen 322 2-TRACK IN ANALOG-Sektion 323 MONITOR OUT ANALOG-Sektion 323 TALKBACK IN 2-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-SIGN 344 GEQ PARMETER 355 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY 350 MEMORY 350 MIEMORY 350 MIEMORY 350 MIEMORY 350 MIEMORY 350 MIEMORY 350 MIEMORY		WORD CLOCK-Sektion	
2-TRACK IN ANALOG-Sektion 323 MONITOR OUT ANALOG-Sektion 323 TALKBACK IN 2-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-SURMORT 345 GEQ PARAMETER 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEKORY 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME 362 MIDI /PROGRAM (Programmwechsel) 362 MID		LAMP-Buchsen	
MONITOR OUT ANALOG-Sektion 323 TALKBACK IN 2-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU. 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT 1-ErffECT 8. 341 EFFECT TASSIGN 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionens 350 MECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe 362 <th></th> <th>2-TRACK IN ANALOG-Sektion</th> <th></th>		2-TRACK IN ANALOG-Sektion	
TALKBACK IN 2-Sektion 324 CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale. 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT 1~EFFECT 8. 341 EFFECT 1~EFFECT 8. 341 EFFECT 1 ASSIGN 344 GEQ -Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ ASIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 MECALL SAFE 355 FADE TIME 350 MECALL SAFE 355 FADE TIME 362 OT C EVENT (Timecode Event) 362 T C EVENT (Timecode Event) 362 MIDI / GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI / ROGRAM (Program		MONITOR OUT ANALOG-Sektion	
CUE OUT ANALOG-Sektion 324 DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale. 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "keferenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT TASSIGN 344 GEQ -Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 MECALL SAFE 355 FADE TIME 350 MECALL SAFE 355 FADE TIME 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM DERGEN 372 UOAD/GAVE		TALKBACK IN 2-Sektion	
DC POWER-Sektion 325 CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU. 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT -Funktionen 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT 3SIGN 344 GEQ Funktionen 345 GEQ ARAMETER. 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI/RORAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 VILILTY-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode E		CUE OUT ANALOG-Sektion	
CONTROL-Sektion ① 326 CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale. 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU. 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT -Funktionen 341 EFFECT -Funktionen 341 EFFECT -Funktionen 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER. 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 VILILTY-Funktionsgruppe 362 VISE DEFINE 372		DC POWER-Sektion	
CONTROL-Sektion ② 327 Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale. 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software) 331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU 338 1 Global-Funktionen 41 EFFECT-Funktionen EFFECT 1-EFFECT 8 341 EFFECT ASSIGN 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER. 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1-12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 MEMORY. 350 MECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI / PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 362 TC EVENT (Timecode Event) 364 USEN DEFINE 372 USEN DEFINE 372		CONTROL-Sektion ①	
Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale. 329 16 Frontseite 330 Referenzhandbuch (Software). 331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU. 338 1 Global-Funktionen 41 EFFECT-Funktionen EFFECT 1-EFFECT 8. 341 EFFECT ASSIGN. 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER. 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13-24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILLITY-Funktionsgruppe. 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372		CONTROL-Sektion ②	
16 Frontseite .330 Referenzhandbuch (Software) .331 Über das "Referenzhandbuch (Software)" .333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" .333 Informationen im Display .334 FUNCTION MENU .338 1 Global-Funktionen .341 EFFECT 1~ERFECT 8 .341 EFFECT 1~EFFECT 8 .341 EFFECT 1~EFFECT 8 .341 EFFECT ASSIGN .344 GEQ Funktionen (Grafik-EQ) .345 GEQ PARAMETER .345 GEQ PARAMETER .350 MEMORY. .350 RECALL SAFE .355 FADE TIME .358 DIRECT RECALL .360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe .362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) .362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) .362 TC EVENT (Timecode Event) .366 UTILITY-Funktionsgruppe .369 USER DEFINE .372 UOX (SAVE .372		Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale	
Referenzhandbuch (Software)	16	Frontseite	
Über das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)" 333 Informationen im Display. 334 FUNCTION MENU. 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT-Funktionen 341 EFFECT 1~EFFECT 8 341 EFFECT ASSIGN 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER 345 GEQ PARAMETER 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 369 VSER DEFINE 369 VUSER DEFINE 369	Refer	enzhandbuch (Software)	331
Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)"333Informationen im Display.334FUNCTION MENU.3381 Global-Funktionen341EFFECT-Funktionen341EFFECT 1-EFFECT 8.341EFFECT ASSIGN344GEQ-Funktionen (Grafik-EQ)345GEQ PARAMETER.345GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13-24)348SCENE-Funktionen350MEMORY.350RECALL SAFE355FADE TIME.358DIRECT RECALL360MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe362MIDI PROGRAM (Programmwechsel)362TC EVENT (Timecode Event)369PREFERENCE369USER DEFINE372LOAD/SAVE372		Über das "Referenzhandbuch (Software)"	
Informationen im Display.334FUNCTION MENU.3381 Global-Funktionen341EFFECT-Funktionen341EFFECT 1~EFFECT 8341EFFECT ASSIGN344GEQ-Funktionen (Grafik-EQ)345GEQ PARAMETER.345GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24)348SCENE-Funktionen350MEMORY.350RECALL SAFE355FADE TIME.358DIRECT RECALL360MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe362MIDI PROGRAM (Programmwechsel)362TC EVENT (Timecode Event)369PREFERENCE369USER DEFINE372LOAD/SAVE374		Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)"	
FUNCTION MENU. 338 1 Global-Funktionen 341 EFFECT-Funktionen 341 EFFECT 1~EFFECT 8 341 EFFECT ASSIGN 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER. 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILLITY-Funktionsgruppe. 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372		Informationen im Display	
1 Global-Funktionen 341 EFFECT -Funktionen 341 EFFECT 1~EFFECT 8 341 EFFECT ASSIGN 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILLITY-Funktionsgruppe 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 372			
EFFECT-Funktionen 341 EFFECT 1~EFFECT 8 341 EFFECT ASSIGN 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER. 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe. 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 372	1	Global-Funktionen	
EFFECT 1~EFFECT 8 341 EFFECT ASSIGN 344 GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILLITY-Funktionsgruppe 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 372		FFFFCT-Funktionen	
GEQ-Funktionen (Grafik-EQ) 345 GEQ PARAMETER. 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILLITY-Funktionsgruppe. 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 374		EFFECT 1~EFFECT 8 EFFECT ASSIGN	
GEQ PARAMETER. 345 GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24) 348 SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe. 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 374		GEQ-Funktionen (Grafik-EQ)	
SCENE-Funktionen 350 MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe. 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 374		GEQ PARAMETERGEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~2	
MEMORY. 350 RECALL SAFE 355 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe. 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 374		SCENE-Funktionen	
FADE TIME. 353 FADE TIME. 358 DIRECT RECALL 360 MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILLITY-Funktionsgruppe 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 374			
DIRECT RECALL		FADE TIME.	
MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe 362 MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 374		DIRECT RECALL	
MIDI PROGRAM (Programmwechsel) 362 TC EVENT (Timecode Event) 366 UTILITY-Funktionsgruppe 369 PREFERENCE 369 USER DEFINE 372 LOAD/SAVE 374		MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe	
UTILITY-Funktionsgruppe			
PREFERENCE		UTILITY-Funktionsgruppe	
USER DEFINE		PREFERENCE	

SYS/W.CLOCK-Funktionsgruppe (System/Wordclock) SYSTEM CONNECTION	378 378
	381
Ausgangseinheit	384
DITHER	390
METER-Funktionsgruppe	392
Meter der Eingangskanäle Meter der Ausgangskanäle	392 394
MON/CLIE Funktionsgruppe (Meniter/Cue)	306
	396
OSCILLATOR	398
2TR IN (2-Track In)	401
ST OUT DIGITAL (digitaler Stereo-Ausgang)	402
	403
CUE/SOLO	408
,	
Output-Funktionen	411
OUT PATCH-Funktionsgruppe (Output Patch)	411
OUTPUT PATCH	411
INSERT PATCH	413
	415
	416
NAME	418
OUT INSERT-Funktion	421
	474
EO PARAMETER	424
MIX 1-24/MIX 25-48/MATRIX 1-24/STEREO A, B	426
OUT COMP-Funktionsgruppe	428
COMP PRM (Compressor-Parameter)	428
MIX 1-12~MIX 37-48/MATRIX 1-12~MATRIX 13-24/STEREO A, B	431
OUT DELAY-Funktionsgruppe MIX 1-24 /MIX 25-48/MATRIX 1-24/STEREO A, B	434 434
OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe	436
DCA ASSIGN.	436
MUTE GROUP ASSIGN	438
MATRIX/ST-Funktionsgruppe (Matrix/Stereo)	440
MATRIX/ST ROUTING	440
MIX to MATRIX	443
	445
	44/
OUT CH VIEW-Funktionsgruppe	449 449

2

3	Input-Funktionen	.453
	IN PATCH-Funktionsgruppe	453
	INPUT PATCH	453
	DIRECT OUT PATCH	455
	INSERT PATCH	457
	INSERT/DIRECT POINT	459
	INSERT/DIRECT VIEW	461
	NAME	463
	IN HA/INSERT-Funktionsgruppe (Vorverstärker/Insert) CH 1-24~CH 73-96/ST IN 1-8/CH 1-24 INS~CH 73-96 INS/ST IN	466
		400
	IN EQ-Funktionsgruppe	469
	CH 1-24~CH / 3-96/S1 IN 1-8	4/2
	IN GATE/COMP-Funktionsgruppe	474
	GATE PRM (Gate-Parameter)	474
	COMP PRM (Compressor-Parameter)	477
	CH 1-12~CH 85-96/S1 IN 1-4~S1 IN 5-8	480
	IN DELAY-Funktionen	483
	CH 1-24~CH 72-96/ST IN 1-8	483
	IN DCA/MUTE-Funktionen	485
	DCA ASSIGN	485
	MUTE GROUP ASSIGN	487
	PAN/ROUTING-Funktionsgruppe	489
	CH to MIX	489
	LCR	495
	IN CH VIEW-Funktion	497
	CH VIEW (Channel View)	497
4	Libraries (Einstellungsspeicher)	.501
	Basisbedienung für die Verwen dung von Speichern	501
	UNIT LIBRARY	505
	PATCH LIBRARY	507
	NAME LIBRARY	509
	INPUT EQ LIBRARY	511
	OUTPUT EQ LIBRARY	513
	INPUT GATE LIBRARY.	515
		517
		521
		JZJ 527
5	Andere Dinge	570
5		.529

eferenzhandbuch (Anhang)	531
Anhang	533
Vorprogrammierte EQ-Speicher	 533 533 537
Werksseitig programmierte Dynamikeinstellungen INPUT GATE LIBRARY INPUT COMP LIBRARY INPUT COMP LIBRARY OUTPUT COMP LIBRARY INPUT COMP LIBRARY	538 538 539 542
Compressor-Typen COMP EXPANDER COMPANDER (HARD & SOFT)	543 543 545 546
Gate-Typen GATE DUCKING	548 548 549
Preset-Effektprogramme Basis-Effektprogramme Basis-Effektprogramme Basis-Effektprogramme Weiter führende Reverb-Programme Basis-Effektprogramme	550 550 551
Effektparameter REVERB EARLY REF. GATE REVERB, REVERSE GATE DELAY LCR ECHO CHORUS FLANGE	553 553 554 554 555 555 555
SYMPHONIC PHASER AUTO PAN TREMOLO HQ. PITCH DUAL PITCH	556 557 557 558 558 559
$REV + CHORUS$ $REV \rightarrow CHORUS$ $REV + FLANGE$ $REV \rightarrow FLANGE$ $REV + SYMPHO$	559 560 560 561 561
$REV \rightarrow SYMPHO.$ $REV \rightarrow PAN .$ $DELAY + ER.$ $DELAY \rightarrow ER.$ $DELAY + REV.$ $DELAY + REV.$	562 562 563 563 564
DELAY \rightarrow REV AMP SIMULATE DYNA. FILTER DYNA. FLANGE DYNA PHASER	564 565 565 565 565

	Programmwechseltabelle für Szenen- und Effektspeicher
	Übersicht der Kanalspeicher (Channel Library)
	Parameter, die bei Erstellen eines Stereopaares kopiert werden
	MIDI-Datenformat
	Warnungen im Display
	Fehlermeldungen
	Kontrolle der PM1D-Systemverion581
	Beheben vermeintlicher Probleme582
	Allgemeine Spezifikationen
	Bedienelemente und Dioden
	Spezifikationen der Analog-Eingänge
	Spezifikationen der Analog-Ausgänge
	Spezifikationen der Digital-Ein-/Ausgänge
	Bedrahtung DIGITAL I/O ENGINE A1, A2, B1, B2 (D-SUB Half-Pitch, 68-Pin)
	Bedrahtung DIGITAL I/O CONSOLE 1, 2 (D-SUB Half-Pitch, 68-Pin)
	Bedrahtung GPI (D-SUB, 25-Pin)
	Lieferumfang
	Abmessungen
	Spezifikationen der Platinen 603 LMY2-ML. 603 LMY4-AD. 604 LMY4-DA. 605
Index .	

CSJD CONTROL SURFACE

Bedienungsanleitung (Vorweg)



1 Vorweg

Über die "Bedienungsanleitung (Vorweg)"

Die "Bedienungsanleitung (Vorweg)" ist eine Einführung, in der Sie erfahren, wie man die einzelnen Komponenten des PM1D-Systems anschließt und sicherstellt, dass alles ordnungsgemäß funktioniert.

Wenn Sie das PM1D-System das erste Mal einschalten bzw. wenn Sie die Konfiguration geändert haben, z.B. weil Sie das PM1D-System woanders aufgestellt oder anders verkabelt haben, sollten Sie zuerst die unten aufgeführten Schritte absolvieren, um sicherzustellen, dass alles normal funktioniert.

- In diesem Buch werden nur die wichtigsten Bedienschritte aufgeführt. Weiter führende Bedienhinweise für das PM1D-System finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)".
- Alles Weitere zu den Spezifikationen und Funktionen des "Engine" (DSP-Einheit DSP1D-EX {DSP1D}) und der Ein-/Ausgangseinheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Geräte.
- Alles Weitere zu den Funktionen der Bedienelemente und Anschlüsse auf der Ober-, Rück- und Frontseite finden Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)".
- Alles Weitere zu der Software, die über das Display des Pultes bedient wird, finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)".
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung stammen von einem Prototypen. Bitte bedenken Sie, dass es ab und zu kleine Unterschiede zu jenen Informationen geben kann, die auf Ihrem Pult angezeigt werden.

Konventionen für die "Bedienungsanleitung (Vorweg)"

• Unterschiede zwischen dem 96- und 48-Kanal-Modell

In der Regel verweist die "Bedienungsanleitung (Vorweg)" auf das 96-Kanal-Modell des PM1D-Systems (d.h. das Modell mit der DSP1D-EX). Eventuelle Unterschiede zwischen dem 96- und 48-Kanal-Modell (letzteres enthält eine DSP1D) werden angegeben, indem die Unterschiede der 48-Kanal-Version in { } angezeigt werden.

• Standard- und Mirror-Modus

Das PM1D-System bietet zwei Betriebsmodi (d.h. Elemente, welche die Systemstruktur und das Anschlussverfahren bestimmen); im "Standard-Modus" ist ein Pult mit einer DSP-Einheit verbunden; im "Mirror-Modus" (Spiegelmodus) ist das Pult mit zwei DSP-Einheiten (Engines) verbunden, von denen aber nur eine verwendet wird.

Bedenken Sie, dass sich der jeweilige Betriebsmodus des PM1D-Systems nicht nur nach der Anzahl der DSP-Einheiten, sondern auch nach den Anschlüssen und den internen Einstellungen richtet.

Erklärungen, die nur für den **Standard-Modus** gelten, sind mit folgendem Symbol gekennzeichnet:



Erklärungen für den **Mirror-Modus** sind an folgendem Symbol erkenntlich:



- Version 1.0 des PM1D-Systems unterstützt keine anderen Modi (außer dem Mirror-Modus), in denen zwei DSP-Einheiten zum Einsatz kommen.
- Kennzeichnung der Bedienelemente auf der CS1D und der Reglersymbole/Buttons im Display Die Namen der Bedienelemente (Tasten, Regler, Fader) auf der Bedienoberfläche, Rückseite und Frontplatte der CS1D sind an eckigen Klammern erkenntlich ([]), damit man sie nicht mit den Reglersymbolen und Buttons im Display verwechselt.

Beispiel: Aktivieren Sie die [TO ST]-Taste. (Diese Anweisung bezieht sich auf ein physisches Bedienelement der CS1D Konsole.)

Beispiel: Klicken Sie auf den BASIC-Button. (Diese Anweisung bezieht sich auf ein im Display angezeigtes Element.)

• Andere Symbole

Mit folgendem Symbol werden Tipps für die Bedienung oder Seitenverweise hervorgehoben.



Folgendes Symbol verweist auf besonders wichtiges Informationen oder Bedienschritte, die Sie unbedingt beachten müssen.



2 Vorstellung der einzelnen Komponenten

Das PM1D-System umfasst folgende Bausteine. (Welche Komponenten tatsächlich zum Lieferumfang gehören, richtet sich nach dem jeweiligen System.)

DSP-Einheit (Engine: DSP1D-EX {DSP1D})

Hierbei handelt es sich um die DSP-Einheit, welche den Großteil der Berechnungen und Audiobearbeitungen des PM1D-Systems durchführt, darunter die Signal-Ein und -Ausgabe, die Mischvorgänge und die Effekte. Es gibt zwei DSP-Typen: die **96-kanalige DSP1D-EX** und die **48-kanalige DSP1D**.



Konsole (CS1D)

Die Konsole erlaubt das Einstellen und Ändern der Werte sowie das Aufrufen von Speichern und das Sichern von Daten des PM1D-Systems.



Stromversorgung (PW1D)

Diese Stromversorgung speist die Konsole.



Analog-Eingangseinheit (AI8)

Über diese Einheit kann man Analog-Signale an die DSP-Einheit anlegen. Eine Einheit bietet acht Steckplätze für die benötigten Platinen.



In die AI8 kann man folgende Platinen einbauen:

- MIC/Line-Eingangsplatine (LMY2-ML)
- AD-Platine (LMY4-AD)

Ab Werk werden drei verschiedene AI8-Versionen angeboten, die folgende Platinen enthalten:

• AI8-ML8

Eine Einheit mit acht MIC/Line-Pegel-Eingängen (Platinen).

- AI8-AD8 Eine Einheit mit acht AD-Patinen.
- AI8-ML4AD4 Eine Einheit mit vier MIC/Line-Platinen + vier AD-Platinen.
- Den Einbau von Platinen in eine AI8 sollten Sie unbedingt dem Yamaha-Kundendienst überlassen. Versuchen Sie niemals, selbst Platinen einzubauen oder zu entnehmen.

Analog-Ausgangseinheit (AO8)

Hierbei handelt es sich um die Ausgangseinheit, die sich um die Signalausgabe der DSP-Einheit kümmert. Eine Ausgangseinheit enthält ab Werk acht DA-Platinen (LMY4-DA).



Den Einbau von Platinen in eine AO8 sollten Sie unbedingt dem Yamaha-Kundendienst überlassen. Versuchen Sie niemals, selbst Platinen einzubauen oder zu entnehmen.

Digital-Ein-/Ausgangseinheit (DIO8)



Diese Einheit kümmert sich um die Ein- und Ausgabe von digitalen ADAT-, Tascam- und AES/EBU-Signalen sowie die Ein-/Ausgabe von Analog-Signalen von und zum PM1D-System. Eine DIO8 kann bis zu acht digitale E/A-Platinen enthalten. Es können folgende Platinen eingebaut werden.

Platine	Format	Eingänge	Ausgänge
MY8-TD	TASCAM	8 IN	8 OUT
MY8-AT	ADAT	8 IN	8 OUT
MY8-AE	AES/EBU	8 IN	8 OUT
MY8-AD	ANALOG IN	8 IN	_
MY4-AD	ANALOG IN	4 IN	_
MY4-DA	ANALOG OUT	_	4 OUT
AP8AD*	ANALOG IN	8 IN	_
AP8DA*	ANALOG OUT	—	8 OUT

*: Hersteller: Apogee Corporation

* Stand: 1. September 2000

Es können niemals mehr als vier AP8AD/AP8DA-Platinen installiert und verwendet werden. Wenn Sie außer AP8AD/AP8DA- auch MY8-AD/MY4-AD/MY4-DA-Platinen verwenden, gelten die unten aufgeführten Einschränkungen. Bauen Sie niemals mehr als die zulässige Anzahl der Platinen ein, weil das zu Schäden an der DIO8 führen kann. Wenn Sie mit einer AP8AD- oder AP8DA-Platine arbeiten bzw. wenn Sie sowohl eine AP8AD als auch eine AP8DA gemeinsam mit einer MY8-TD/MY8-AT/ MY8-AE Platine verwenden, gibt es keine Beschränkung für die Anzahl der simultan nutzbaren MY8-TD/MY8-AT/MY8-AE Platinen.

[AP8AD] + [AP8DA] Platinen	[MY8-AD] + [MY4-AD] + [MY4-DA] Platinen	[MY8-TD] + [MY8-AT] + [MY8-AE] Platinen
0 Platinen	Bis zu 8 Platinen	
1 Platine	Bis zu 6 Plati- nen	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze
2 Platinen	Bis zu 4 Plati- nen	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze
3 Platinen	Bis zu 2 Plati- nen	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze
4 Platinen	1 Platine	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze
Niemals 5 oder mehr Platinen		_

Terminologie der "Bedienungsanleitung (Vorweg)"

In diesem Kapitel werden alle CS1D-spezifischen Termini kurz angerissen, die Sie für diese "Bedienungsanleitung (Vorweg)" benötigen. Eine ausführlichere Vorstellung der Begriffe finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)".



• Display

Dieser Begriff verweist auf das LC-Display, das sich oben in der Mitte der CS1D-Konsole befindet. Um eine interne Einstellung des CS1D zu ändern, müssen Sie die benötigte Display-Seite aufrufen und mit den Buttons oder Reglersymbolen den gewünschten Wert einstellen.

• Zeiger

Cursor

•

Den im Display angezeigten Pfeil wollen wir hier "Zeiger" nennen. Damit kann das Objekt gewählt werden, das eingestellt werden soll. Den Zeiger kann man mit Fingerbewegungen auf dem Track Pad (im Dateneingabefeld) zum gewünschten Parameter führen. In bestimmten Fällen müssen Sie den Finger dafür nach links/rechts/oben/unten schieben.

Zeiger

• Klicken

Mit "Klicken" ist gemeint, dass man den Zeiger zu einem Eintrag oder Symbol im Display führt und die Links- oder Rechts-Taste unter dem Track Pad (im Dateneingabefeld) drückt. Damit kann man Buttons im Display ein-/ausschalten und den Cursor zu einem bestimmten Parameter führen.

Mit den [CURSOR]-Tasten (im Dateneingabefeld) kann man den Cursor ebenfalls zum gewünschten Eintrag führen. Um jenen anzuwählen, müssen Sie dann jedoch noch die [ENTER]-Taste drücken.

Alternativ zu den oben beschriebenen Verfahren können Sie auch eine Maus an die MOUSE-Buchse des CS1D anschließen oder die Pfeiltasten und ENTER einer an die KEYBOARD-Buchse angeschlossenen Computertastatur verwenden.



Der rote Kasten im Display ist der "Cursor". Das von dem Cursor umgebene Objekt kann jeweils eingestellt werden.





• Ziehen

"Ziehen" bedeutet, dass man den Zeiger über einem bestimmten Objekt im Display anordnet und die Links- oder Rechts-Taste gedrückt hält, während man einen Finger über das Track Pad bewegt (links/ rechts/auf/ab).

Dieses Verfahren können Sie z.B. für stufenlose Änderungen eines Regler- oder Fader-Symbols oder zum Führen eines Objekts zu einer anderen Stelle verwenden.

Tipp

Alternativ zum oben beschriebenen Verfahren können Sie auch eine Maus an die MOUSE-Buchse des CS1D anschließen und damit arbeiten.


Anschlüsse (Standard-Modus) 3

DSP 🗙

In diesem Modus werden die Verbindungen für den Standard-Modus vorgestellt, in dem die Konsole (CS1D) mit einer DSP-Einheit (DSP1D-EX {DSP1D}) verbunden ist.

Anschließen der Konsole und Motoreinheit (Standard-Modus)

Eine typische Verbindung der Konsole mit einer DSP-Einheit im Standard-Modus sieht folgendermaßen aus:



(1) DIGITAL I/O-Anschlüsse

Verwenden Sie das beiliegende D-Sub "Half Pitch" 68-Pin-Kabel für die Verbindung der DIGITAL I/O ENGINE A-Buchse auf der Konsole mit dem CON-SOLE I/O-Anschluss der DSP-Einheit.

Diese Buchsen senden und empfangen mehrere Digital-Audiokanäle gleichzeitig.

Die Konsole und DSP-Einheit weisen zwei identische digitale Ein- und Ausgänge auf, die "1" und "2" heißen.

Diese beiden Anschlüsse sind miteinander identisch. Das System funktioniert auch, wenn man nur einen von beiden verwendet. Andererseits dürfen Sie sowohl "1" als auch "2" anschließen, um über eine redundante Verbindung zu verfügen.

Achten Sie darauf, immer die Buchse einer bestimmten Nummer mit der Buchse der gleichen Nummer auf dem anderen Gerät zu verbinden. Das System verhält sich nicht erwartungsgemäß, wenn Sie eine Überkreuz-Verbindung herstellen.

In der Regel sollten Sie sich für folgendes Anschluss-Schema entscheiden:



(DSP1D-EX {DSP1D})

Тірр

Wenn Sie sowohl Digital-Ein-/Ausgang "1" als auch "2" angeschlossen haben, wird "1" beim Einschalten Vorrang eingeräumt.

Wenn Anschluss "1" oder "2" (je nachdem, welcher von beiden gerade verwendet wird) ausfällt, schaltet das Empfängergerät automatisch auf den anderen Anschluss um.

⚠

- Verwenden Sie nur ein D-Sub "Half Pitch" 68-Pin-Kabel von Yamaha für die Verbindung der Digital-Ein-/Ausgänge. Bei Verwendung anderer Kabel kann nicht garantiert werden, dass das System ordnungsgemäß funktioniert.
- Wenn Sie ein D-Sub "Half Pitch" 68-Pin-Kabel einer anderen Länge brauchen, erkundigen Sie sich bitte bei Ihrem Händler danach.

2 CONTROL I/O-Anschlüsse

Für die Verbindung der CONTROL I/O ENGINE A IN-Buchse der Konsole mit der CONTROL I/O OUT-Buchse der DSP-Einheit sowie der CONTROL I/O ENGINE A OUT-Buchse der Konsole mit der CONTROL I/O IN-Buchse der DSP-Einheit brauchen Sie ein BNC-Kabel (50Ω).

Diese Buchsen dienen zur Übertragung und zum Empfang der Steuersignale von und zur Konsole bzw. der DSP-Einheit.

Die Konsole und DSP-Einheit weisen zwei solcher Buchsen auf, die "1" und "2" heißen.

Die Buchsen sind miteinander identisch. Das System funktioniert zwar, wenn Sie nur eine von beiden anschließen. Bei Bedarf können Sie jedoch beide anschließen und eine redundant verwenden.

Folgende Verkabelung eignet sich für die meisten Einsatzbereiche:



(DSP1D-EX {DSP1D})

Achten Sie darauf, immer die Buchse einer bestimmten Nummer mit der Buchse der gleichen Nummer auf dem anderen Gerät zu verbinden. Das System verhält sich nicht erwartungsgemäß, wenn Sie eine Überkreuz-Verbindung herstellen.

Tipp

Wenn Sie sowohl CONTROL I/O "1" als auch "2" angeschlossen haben, wird "1" beim Einschalten Vorrang eingeräumt.

Wenn der aktuell gewählte Steuerausgang plötzlich ausfällt, schaltet das Empfängergerät automatisch um auf den anderen Anschluss.

(3) Anschließen der Stromversorgung

Verbinden Sie das beiliegende Spezialkabel mit der DC POWER INPUT-Buchse der Konsole und der DC OUTPUT-Buchse der PW1D-Stromversorgung.

Die Rückseite der Konsole weist zwei DC POWER INPUT-Buchsen auf: A und B.

Wenn Sie nur eine Stromversorgung gebrauchen, können Sie sich die DC POWER INPUT-Buchse selbst aussuchen.

Tipp

Bei Bedarf können Sie auch zwei Stromversorgungen mit den DC POWER INPUT-Buchsen A und B verbinden. So ist dann sichergestellt, dass das PM1D-System auch dann weiterläuft, wenn eine der beiden Stromversorgungen ausfällt.

Anschließen einer analogen Ein-/Ausgangseinheit an die DSP-Einheit (Standard-Modus)

Das nachstehende Beispiel zeigt ein oft verwendetes System für das Herstellen der Anschlüsse für analoge Ein-/Ausgangseinheiten im Standard-Modus.



- Anschließen einer Analog-Eingangseinheit AI8 Verbinden Sie die OUTPUT A-Buchse der Analog-Eingangseinheit AI8 mit den Buchsen INPUT 1~ INPUT 10 der DSP-Einheit. Stellen Sie den CONT-ROL PORT-Schalter (auf der Rückseite des AI8) in die "A"-Position.
- ② Anschließen einer Analog-Ausgangseinheit AO8 Verbinden Sie die INPUT A-Buchse der Analog-Ausgangseinheit AO8 mit den Buchsen OUTPUT 1~ OUTPUT 6 der DSP-Einheit. Stellen Sie den INPUT SELECTOR-Schalter (auf der Frontplatte der AO8) in die "A"-Position.

Tipp

Eine Analog-Eingangseinheit AI8 kann man mit jedem INPUT-Anschluss der DSP-Einheit verbinden. Die Nummer der gewählten Buchse vertritt dann auch die ID-Nummer der Eingangseinheit. Auch eine Analog-Ausgangseinheit AO8 kann man mit jedem beliebigen OUTPUT-Anschluss der DSP-Einheit verbinden. Auch dann verweist die Nummer der OUTPUT-Buchse auf die ID-Nummer der Ausgangseinheit.

Seien Sie beim Anschließen der Ein- und Ausgänge vorsichtig, dass Sie sich nicht täuschen. Sonst wird die betreffende Analog-Einheit nämlich nicht erkannt und kann also auch nicht verwendet werden.

Anschließen einer digitalen Ein-/Ausgangseinheit an die DSP-Einheit (Standard-Modus)

Wie man eine Digital-Ein-/Ausgangseinheit DIO8 im Standard-Modus an die DSP-Einheit anschließen muss, richtet sich danach, ob man Slot 1~4 (der DIO8-Steckplätze 1~8) oder die Slots 1~4 und 5~8 verwendet.

 Wenn die Slots 1~4 der DIO8 Platinen enthalten In nachstehendem Beispiel wird gezeigt, wie man die DIO8 anschließen muss, wenn nur deren Slots 1~4 Platinen enthalten.



Verbinden Sie die OUTPUT A-Buchse der Digital-Ein-/Ausgangseinheit mit den INPUT-Buchsen 1~10 der DSP-Einheit und die INPUT A-Buchse der DIO8 mit den OUTPUT-Buchsen 1~6 der DSP-Einheit. Der PORT B SELECTOR-Schalter (auf der Frontplatte der DIO8) muss auf "5-8" gestellt werden. (2) Wenn die Slots 5~8 der DIO8 Platinen enthalten In nachstehendem Beispiel zeigen wir, wie man die DIO8 anschließen muss, wenn deren Slots 1~4 und 5~8 Platinen enthalten.



Verbinden Sie die OUTPUT-Buchsen A/B der Digital-Ein-/Ausgangseinheit mit den INPUT-Buchsen 1~10 der DSP-Einheit und die INPUT-Buchsen A/B der Digital-Ein-/Ausgangseinheit mit den OUTPUT-Buchsen 1~6 der DSP-Einheit. Der PORT B SELEC-TOR-Schalter (auf der Frontplatte der DIO8) muss auf "5-8" gestellt werden.

Tipp

Die DIO8 kann mit jeder beliebigen INPUT-/OUT-PUT-Buchse der DSP-Einheit verbunden werden. Je nach dem Status der Anschlüsse wählt die DIO8 automatisch einen Steueranschluss. Die Anschlussnummer der DSP-Einheit, die mit jener Buchse verbunden ist, wird im LE-Display als ID-Nummer angezeigt. In dem Beispiel oben vertritt die Nummer von INPUT 1 die ID-Nummer.

- Seien Sie beim Anschließen der Ein- und Ausgänge vorsichtig, dass Sie sich nicht täuschen. Sonst wird die Digital-Einheit nämlich nicht erkannt und kann also auch nicht verwendet werden.
- ▲ Bei Verwendung einer MY8-AT Platine (ADAT-Format) können ab und zu Synchronisationsprobleme auftreten. Das richtet sich vor allem nach dem angeschlossenen Gerät. Eine stabile Synchronisation kann nur gewährleistet werden, wenn der Wordclock-Takt über einen anderen Anschluss als die ADAT-Buchse bezogen wird.

4 Anschlüsse (Mirror-Modus)

In diesem Kapitel werden die Anschlüsse für den Mirror-Modus erläutert. In diesem Modus wird eine Konsole (CS1D) mit zwei DSP-Einheiten (DSP1D-EX {DSP1D}) verbunden.

Anschließen der Konsole und DSP-Einheiten (Mirror-Modus)

Nachstehend sehen Sie ein typisches Beispiel für die Verbindung der Konsole mit einer DSP-Einheit im Mirror-Modus.



1 DIGITAL I/O-Verbindungen

Verwenden Sie das beiliegende D-Sub "Half Pitch" 68-Pin-Kabel für die Verbindung der DIGITAL I/O ENGINE A-Buchse auf der Konsole mit dem CON-SOLE I/O-Anschluss der DSP-Einheit A. Verbinden Sie die DIGITAL I/O ENGINE B-Buchse der Konsole mit dem CONSOLE I/O-Anschluss der DSP-Einheit B.

Diese Buchsen senden und empfangen mehrere Digital-Audiokanäle gleichzeitig.

⚠

- Verwenden Sie nur ein D-Sub "Half Pitch" 68-Pin-Kabel von Yamaha für die Verbindung der Digital-Ein-/Ausgänge. Bei Verwendung anderer Kabel kann nicht garantiert werden, dass das System ordnungsgemäß funktioniert.
- Wenn Sie ein D-Sub "Half Pitch" 68-Pin-Kabel einer anderen Länge brauchen, erkundigen Sie sich bitte bei Ihrem Händler danach.
- Die Konsole und die DSP-Einheiten A/B weisen zwei identische digitale Ein- und Ausgänge auf, die 1" und "2" heißen.

Diese beiden Anschlüsse sind miteinander identisch. Das System funktioniert auch, wenn man nur einen von beiden verwendet. Andererseits dürfen Sie sowohl "1" als auch "2" anschließen, um über eine redundante Verbindung zu verfügen. Dieses Anschlussverfahren sollte in den meisten Fällen verwendet werden.



Tipp

Wenn Sie sowohl Digital-Ein-/Ausgang "1" als auch "2" angeschlossen haben, wird "1" beim Einschalten Vorrang eingeräumt.

Wenn Anschluss "1" oder "2" (je nachdem, welcher von beiden gerade verwendet wird) ausfällt, schaltet das Empfängergerät automatisch auf den anderen Anschluss um.

2 CONTROL I/O-Anschlüsse

Für die Verbindung der CONTROL I/O ENGINE A IN- und OUT-Buchse der Konsole mit der CON-TROL I/O OUT- und IN-Buchse der DSP-Einheit A sowie der CONTROL I/O ENGINE A IN- und OUT-Buchse der Konsole mit der CONTROL I/O OUTund IN-Buchse der DSP-Einheit B brauchen Sie ein BNC-Kabel (50 Ω).

Diese Buchsen übertragen und empfangen die Steuersignale von und zur Konsole bzw. der DSP-Einheit.

Die Konsole und die DSP-Einheiten A und B weisen zwei solcher Buchsen auf, die "1" und "2" heißen. Die Buchsen sind miteinander identisch. Das System funktioniert zwar, wenn Sie nur eine von beiden anschließen. Bei Bedarf können Sie jedoch beide anschließen und redundant verwenden. Dieses Anschlussverfahren sollte in den meisten Fällen verwendet werden.



Wenn Sie sowohl CONTROL I/O "1" als auch "2" angeschlossen haben, wird "1" beim Einschalten Vorrang eingeräumt.

Wenn der aktuell gewählte Steuerausgang plötzlich ausfällt, schaltet das Empfängergerät automatisch um auf den anderen Anschluss.

Achten Sie darauf, immer die Buchse einer bestimmten Nummer mit der Buchse der gleichen Nummer auf dem anderen Gerät zu verbinden. Das System verhält sich nicht erwartungsgemäß, wenn Sie eine Überkreuz-Verbindung herstellen.

③ Anschließen der Stromversorgung

Verbinden Sie das beiliegende Spezialkabel mit der DC POWER INPUT-Buchse der Konsole und der DC OUTPUT-Buchse der PW1D-Stromversorgung.

Die Rückseite der Konsole weist zwei DC POWER INPUT-Buchsen auf: A und B. Wenn Sie nur eine Stromversorgung gebrauchen, können Sie sich die DC POWER INPUT-Buchse selbst aussuchen.

Bei Bedarf können Sie auch zwei Stromversorgungen mit den DC POWER INPUT-Buchsen A und B verbinden. So ist dann sichergestellt, dass das PM1D-System auch dann weiterläuft, wenn eine der beiden Stromversorgungen ausfällt.

(4) Wordclock-Verbindungen

Verwenden Sie BNC-Kabel (75Ω) zum Anschließen eines externen Wordclock-Taktgebers an die WORD CLOCK IN-Buchse der Konsole und die WORD CLOCK IN-Buchsen der DSP-Einheiten A & B.

Der Wordclock-Sender muss immer in einem 1 : 1-Verhältnis mit dem Wordclock-Empfänger verbunden werden. Schalten Sie die 75 Ω -Schirmung des Empfängers ein. Die Schaltungen für die Wordclock-Übertragung und den -Empfang sind für eine 1 : 1-Verbindung gedacht. Wenn Sie also mehrere Empfänger an eine Ausgangsbuchse anschließen, kann es vorkommen, dass die Synchronisation nicht ordnungsgemäß funktioniert.

Wenn Sie aber auf dieses Anschluss-System angewiesen sind, müssen Sie den 75 Ω -Schalter einer der Empfänger einschalten und die 75 Ω -Schalter der übrigen Geräte deaktivieren.

Im Mirror-Modus können Sie von Hand von der einen DSP-Einheit zur anderen wechseln falls die erste nicht erwartungsgemäß funktioniert. Um in solchen Fällen eine minimale Clock-Umschaltungsverzögerung zu erzielen, empfehlen wir, den Wordclock-Taktgeber sowohl mit der Konsole als auch mit den beiden DSP-Einheiten zu verbinden.

Selbstverständlich kann man auch von Hand umschalten, wenn dieses Wordclock-Verteilersystem nicht verwendet wird.

Anschließen einer Analog-Ein-/Ausgangseinheit an die DSP-Einheiten (Mirror-Modus)

Das nachstehende Beispiel zeigt ein oft verwendetes System für das Herstellen der Anschlüsse an analoge Ein-/Ausgangseinheiten im Mirror-Modus.



 Anschließen einer Analog-Eingangseinheit AI8 Verbinden Sie die OUTPUT A-Buchse der Analog-Eingangseinheit AI8 mit den Buchsen INPUT 1~ INPUT 10 der DSP-Einheit A und die OUTPUT B-Buchse der AI8 mit einem Eingang INPUT 1~10 der DSP-Einheit B.

⚠

- Im Mirror-Modus müssen die OUTPUT-Buchsen A und B der AI8 mit den Anschlüssen derselben Nummern auf der DSP-Einheit A und B verbunden werden. Bedenken Sie, dass sich bei Nicht-Entsprechung der INPUT-Nummern die Eingangssignalquellen ändern, sobald Sie von DSP-Einheit A zu B oder umgekehrt schalten.
- Im Mirror-Modus müssen Sie den CONTROL PORT-Schalter der AI8 in der "A"-Position belassen.
- ② Anschließen einer Analog-Ausgangseinheit AO8 Verbinden Sie die INPUT A-Buchse der AO8 mit einer der OUTPUT 1~OUTPUT 6 Buchsen der DSP-

Einheit A. Verbinden Sie die INPUT B-Buchse der AO8 mit einer der OUTPUT 1~OUTPUT 6 Buchsen der DSP-Einheit B.

⚠

- Im Mirror-Modus müssen die INPUT-Buchsen A und B der AI8 mit den OUTPUT-Anschlüssen derselben Nummern auf der DSP-Einheit A und B verbunden werden. Bedenken Sie, dass sich bei Nicht-Entsprechung der INPUT-Nummern die Ausgangssignalquellen ändern, sobald Sie von DSP-Einheit A zu B oder umgekehrt schalten.
- Im Mirror-Modus müssen Sie den INPUT SELEC-TOR-Schalter der AO8 in der "A"-Position belassen.
- Seien Sie beim Anschließen der Ein- und Ausgänge vorsichtig, dass Sie sich nicht täuschen. Sonst wird die betreffende Analog-Einheit nämlich nicht erkannt und kann also auch nicht verwendet werden.

Anschließen einer Digital-Ein-/Ausgangseinheit an die DSP-Einheiten (Mirror-Modus)

Nachstehend wird das normale Verfahren für die Verbindung der DSP-Einheiten mit einer Digital-Ein-/Ausgangseinheit im Mirror-Modus gezeigt.



Wenn Sie im Mirror-Modus eine DIO8 Digital-Ein-/ Ausgangseinheit verwenden, können nur die Ein-/Ausgangsplatinen der Schächte 1~4 verwendet werden. Verbinden Sie die OUTPUT A-Buchse der DIO8 mit einer der INPUT-Buchsen 1~10 der DSP-Einheit A, und die OUTPUT B-Buchse mit einer der INPUT-Buchsen 1~10 der DSP-Einheit B. Verbinden Sie anschließend die INPUT A-Buchse der DIO8 mit einer der OUTPUT-Buchsen 1~6 der DSP-Einheit A und die INPUT B-Buchse mit einer der OUTPUT-Buchsen 1~6 der DSP-Einheit B.

⚠

- Im Mirror-Modus müssen die INPUT-Buchsen A und B der mit dem OUTPUT-Anschluss der gleichen Nummer von DSP-Einheit A und B verbunden werden. Außerdem müssen Sie die OUTPUT-Buchsen A und B der DIO8 an die INPUT-Buchsen der gleichen Nummern von DSP-Einheit A und B anschließen.
- Wenn Sie Anschlüsse anderer Nummern wählen, liegen beim Umschalten von DSP-Einheit A zu B plötzlich andere Ein- und Ausgangssignale vor.

- Bei Verwendung des Systems im Mirror-Modus müssen Sie den PORT B SELECTOR-Schalter auf der Frontplatte der DIO8 auf "5–8" stellen, wenn Sie Anschluss A als Vorgabe verwenden möchten. Wählen Sie "1–4", um Anschluss B als Vorgabe zu verwenden.
- Schließen Sie die Ein- und Ausgänge immer an die geeigneten Gegenstücke an. Sonst wird die Einheit nämlich nicht erkannt und kann also nicht angesteuert werden.
- Bei Verwendung einer MY8-AT Platine (ADAT-Format) können ab und zu Synchronisationsprobleme auftreten. Das richtet sich vor allem nach dem angeschlossenen Gerät. Eine stabile Synchronisation kann nur gewährleistet werden, wenn der Wordclock-Takt über einen anderen Anschluss als die ADAT-Buchse bezogen wird.

5 Einschalten und Kontrolle der Verbindungen

Sehen wir uns nun an, in welcher Reihenfolge man die einzelnen Komponenten des PM1D-Systems einschalten muss und wie man kontrolliert, ob alles richtig verkabelt ist.

Nor Ausführen der Bedienschritte unten müssen Sie die einzelnen Bausteine des Systems miteinander verbinden. Siehe die Seiten 8~16.

Wir empfehlen, die folgenden Schritte für die Kontrolle der Verbindungen nicht nur vor der ersten Inbetriebnahme durchzuführen, sondern auch, nachdem Sie das System an einem anderen Ort aufgestellt haben.

Einschalten

Nachdem Sie alle Bausteine des PM1D-Systems miteinander verbunden haben, können Sie die Ein-/Ausgangseinheiten, die DSP-Einheiten und die Stromversorgung des Mischpultes einschalten.

Nach Ausschalten der DSP-Einheit (DSP1D) oder Konsolenstromversorgung (PW1D) müssen Sie mindestens fünf Sekunden warten, bevor Sie sie erneut einschalten. Wenn Sie nicht lange genug warten, kann es zu Funktionsstörungen kommen.

Wenn Sie im Mirror-Modus arbeiten, müssen Sie auch den Wordclock-Generator einschalten.

⚠

 In der "Bedienungsanleitung (Vorweg)" gehen wir davon aus, dass Sie noch nichts an den internen Einstellungen der CS1D geändert haben. Wenn das bei Ihnen aber wohl der Fall ist bzw. wenn Sie nicht sicher sind, ob bereits Einstellungen geändert wurden, müssen Sie die Stromversorgung PW1D einschalten und –sobald die Begrüßungsanzeige im Display erscheint– die Links- und Rechts-Taste unter dem Track Pad der CS1D so lange gedrückt halten, bis das "MEMORY INITIALIZATION"-Fenster scheint. Siehe auch das "Referenzhandbuch (Software)". Bedenken Sie jedoch, dass die Szenen- und Bibliotheksspeicher beim Initialisieren gelöscht werden. Seien Sie vorsichtig, dass Sie keine wichtigen Daten löschen.

Nach der Begrüßungsanzeige erscheint folgende Seite im Display der CS1D:



Mit dem Helligkeitsregler (rechts neben dem Display) können Sie dafür sorgen, dass das Display von Ihrer Hörposition aus deutlich lesbar ist.

Alle Geräte müssen über ihren Netzschalter aktiviert werden. Außerdem müssen die Geräte in einer festen Reihenfolge eingeschaltet werden. Wenn das "VERSION CHECK"-Fenster angezeigt wird, kann das darauf hinweisen, dass das PM1D-System eine falsche Systemversion verwendet. Sorgen Sie immer dafür, dass auf allen beteiligten Geräten dieselbe Systemversion verwendet wird. Wie man das macht, erfahren Sie in den Hinweisen auf der beiliegenden PM1D System Software-CD.

Tipp

Normalerweise wird nach dem Einschalten wieder die vor dem Ausschalten zuletzt verwendete Display-Seite aufgerufen.

Statuskontrolle der einzelnen Geräte (Standard-Modus)

Nach Einschalten aller Komponenten des PM1D-Systems können Sie an den Dioden (LEDs) der einzelnen Komponenten ablesen, ob die Verbindungen stimmen. Weiter unten wird gezeigt, wie man den Anschluss-Status überprüfen kann. Das Kontrollverfahren richtet sich danach, ob der Standard- oder Mirror-Modus gewählt wurde. Hier wird nur erklärt, worauf Sie im Standard-Modus achten müssen.

Das Verfahren für den Mirror-Modus finden sie unter "Statuskontrolle der einzelnen Geräte (Mirror-Modus)" (Siehe S. 21).

Kontrolle der DSP-Einheit (Standard-Modus)

Auf der Frontplatte der DSP1D-EX {DSP1D} werden folgende Informationen angezeigt:



1 ENGINE ID

Diese Dioden informieren Sie darüber, ob die DSP-Einheit (DSP1D-EX {DSP1D}) mit der ENGINE Aoder ENGINE B-Buchse (DIGITAL I/O, CONTROL I/O) der Konsole verbunden ist. Im Standard-Modus leuchtet immer die "A"-Diode.

② CONTROL I/O

Wenn die CONTROL I/O-Buchse der DSP-Einheit ordnungsgemäß mit der Konsole verbunden ist, leuchtet die Diode des momentan verwendeten CONTROL I/O-Anschlusses ("1" oder "2").

③ INPUT CONFIGURATION

Diese Diode zeigt an, wie viele Mono-Eingangskanäle in der DSP-Einheit zur Verfügung stehen. Wenn Sie mit einer DSP1D-EX arbeiten, leuchtet die "96CH"-Diode {Im Falle der DSP1D leuchtet die "48CH"-Diode.}

Weitere Hinweise zum Status (an/aus) der einzelnen Dioden finden Sie in der Bedienungsanleitung der DSP1D-EX {DSP1D}.

Kontrolle der Analog-Eingangseinheit (Standard-Modus)

Wenn die Eingangseinheit AI8 ordnungsgemäß mit der DSP-Einheit verbunden ist, zeigt das INPUT UNIT ID-Display der AI8 die ID-Nummer jener Einheit an (hierbei handelt es sich um die Nummer der INPUT-Buchse der DSP-Einheit, an welche die AI8 angeschlossen wurde).



- Wenn die AI8-Anschlüsse oder Wordclock-Verbindungen nicht stimmen, wird im INPUT UNIT ID-Display eine der folgenden Fehlermeldungen angezeigt.
 - E1.....Die AI8 ist mit einer OUTPUT-Buchse der DSP-Einheit verbunden. Verbinden Sie sie mit einer INPUT-Buchse.
 - E3.....Das an die OUTPUT-Buchse der AI8 angeschlossene Kabel hat sich entweder gelöst oder wurde mit der falschen externen Buchse verbunden. Bitte kontrollieren Sie die Verbindung.
 - UL (Unlocked) ...Der Wordclock-Takt der AI8 läuft nicht zum PM1D-System synchron. Kontrollieren Sie, ob die WORD CLOCK IN-Buchse der AI8 überhaupt angeschlossen ist bzw.
 - schauen Sie nach, welche Wordclock-Einstellungen auf der CS1D gewählt sind (Siehe S. 27).
 - UC (Unconnected) Die Steuersignale werden nicht ordnungsgemäß empfangen. Schauen Sie nach, ob die DSP-Einheit eingeschaltet ist.

Kontrolle der Analog-Ausgangseinheit (Standard-Modus)

Wenn die Analog-Ausgangseinheit AO8 ordnungsgemäß mit der DSP-Einheit verbunden ist, erscheint im OUTPUT UNIT ID-Display die ID-Nummer jenes Gerätes (d.h. die Nummer der OUTPUT-Buchse der DSP-Einheit, an welche die AO8 angeschlossen ist).

Wenn mehrere Buchsen angeschlossen sind, wird die Nummer der Buchse angezeigt, welche die DSP-Einheit für den Empfang und die Übertragung der Steuersignale verwendet.



- Wenn die AO8-Anschlüsse oder Wordclock-Verbindungen nicht stimmen, wird im OUTPUT UNIT ID-Display eine der folgenden Fehlermeldungen angezeigt.
 - E2Die AO8 ist mit einer INPUT-Buchse der DSP-Einheit verbunden. Schließen Sie sie an eine OUTPUT-Buchse an.
 - E3Das an die INPUT-Buchse auf der Rückseite der AO8 angeschlossene Kabel hat sich entweder gelöst oder wurde mit der falschen externen Buchse verbunden. Überprüfen Sie das.
- UL (Unlocked)... Der Wordclock-Taktgeber der AO8 läuft nicht synchron zum PM1D-System. Kontrollieren Sie, ob die WORD CLOCK IN-Buchse der AO8 richtig angeschlossen wurde und überprüfen Sie die Wordclock-Einstellungen der CS1D (Siehe S. 27).
- UC (Unconnected). Die Steuersignale werden nicht ordnungsgemäß empfangen. Schauen Sie nach, ob die DSP-Einheit eingeschaltet ist.

Digitale Ein-/Ausgangseinheit (Standard-Modus)

Wenn die Digital-Ein-/Ausgangseinheit DIO8 ordnungsgemäß mit der DSP-Einheit verbunden ist, erscheint im I/O UNIT ID-Display der DIO8 die ID-Nummer jener Einheit (d.h. die Nummer der OUTPUT-Buchse der DSP-Einheit, mit der Sie die INPUT A-Buchse der DIO8 verbunden haben.)

Wenn mehrere Buchsen angeschlossen sind, wird die Nummer jener Buchse angezeigt, über welche die DSP-Einheit Steuersignale sendet und empfängt.



Weitere Hinweise zum Status der Dioden auf der AI8, AO8 und DIO8 entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung der betreffenden Einheit.

Statuskontrolle der einzelnen Geräte (Mirror-Modus)

Hier wird gezeigt, wie man den Anschluss-Status der einzelnen Geräte kontrollieren kann, wenn das PM1D-System im Mirror-Modus verwendet wird.

DSP-Einheiten (Mirror-Modus)

Auf der Frontplatte der DSP1D-EX {DSP1D} werden folgende Informationen angezeigt.



1 ENGINE ID

Diese Dioden informieren Sie darüber, ob die DSP-Einheit (DSP1D-EX {DSP1D}) mit der ENGINE Aoder ENGINE B-Buchse (DIGITAL I/O, CONTROL I/O) der Konsole verbunden ist.

Wenn die "A"- oder "B"-Diode leuchtet, wird die betreffende DSP-Einheit verwendet. Wenn eine der Dioden blinkt ist die betreffende DSP-Einheit einsatzbereit.

⚠

- Wenn die ENGINE ID-Diode von DSP-Einheit A und B beim Einschalten anfangen zu blinken, obwohl sowohl Einheit A als auch Einheit B angeschlossen sind, müssen Sie die Verbindungen der beiden DSP-Einheiten (Ein-/Ausgänge, Steuer-Ein-/Ausgänge) kontrollieren.
- Wenn beide Dioden aus sind, werden keine Digital- bzw. Steuersignale zwischen der DSP-Einheit und der Konsole übertragen. Kontrollieren Sie die Verbindungen der DSP-Einheiten A & B mit der Konsole sowie die Verbindung der Stromversorgung mit der Konsole.

② CONTROL I/O

Wenn die CONTROL I/O-Buchsen der DSP-Einheit und Konsole ordnungsgemäß angeschlossen wurden, leuchtet die Diode der verwendeten CONTROL I/O-Buchsen ("1" oder "2").

⚠

- Beim Einschalten bekommt DSP-Einheit A Vorrang. Wenn Diode "2" beim Einschalten leuchtet, obwohl Sie sowohl Buchse "1" als auch Buchse "2" angeschlossen haben, müssen Sie überprüfen, wo Buchse "1" angeschlossen ist.
- Wenn Diode "1" blinkt, werden keine Steuersignale zwischen der DSP-Einheit und der Konsole übertragen. Überprüfen Sie dann die CONTROL I/O-Verbindungen zwischen der DSP1D-EX {DSP1D} und CS1D.

(3) INPUT CONFIGURATION

Diese Diode zeigt an, wie viele Mono-Eingangskanäle in der DSP-Einheit zur Verfügung stehen. Wenn Sie mit einer DSP1D-EX arbeiten, leuchtet die "96CH"-Diode {Im Falle der DSP1D leuchtet die "48CH"-Diode.}

Kontrolle der Analog-Eingangseinheit (Mirror-Modus)

Wenn die Eingangseinheit AI8 im Mirror-Modus ordnungsgemäß mit einer DSP-Einheit verbunden ist, zeigt das INPUT UNIT ID-Display der AI8 die ID-Nummer jener Einheit an (hierbei handelt es sich um die Nummer der INPUT-Buchse der DSP-Einheit, an welche die AI8 angeschlossen wurde). Links und rechts neben dieser Nummer erscheint ein Punkt (.).



- Wenn die AI8-Anschlüsse, die Einstellung des CONTROL INPUT SELECTOR-Schalters oder die Wordclock-Verbindungen nicht stimmen, wird im INPUT UNIT ID-Display eine der folgenden Fehlermeldungen angezeigt.
 - E1Die AI8 ist mit einer OUTPUT-Buchse der DSP-Einheit verbunden. Verbinden Sie sie mit einer INPUT-Buchse.
 - E3Das an die OUTPUT-Buchse der AI8 angeschlossene Kabel hat sich entweder gelöst oder wurde mit der falschen externen Buchse verbunden. Bitte kontrollieren Sie das Kabel.
 - UL (Unlocked) ... Der Wordclock-Takt der AI8 läuft nicht zum PM1D-System synchron. Kontrollieren Sie, ob die WORD CLOCK IN-Buchse der AI8 überhaupt angeschlossen ist bzw. schauen Sie nach, welche Wordclock-Einstellungen auf der CS1D gewählt sind (Siehe S. 31).
 - UC (Unconnected) .Die Steuersignale werden nicht ordnungsgemäß empfangen. Schauen Sie nach, ob die DSP-Einheit eingeschaltet ist.
 - Wenn abwechselnd die ID-Nummer und "A" (oder "b") im Display angezeigt werden Weil Sie auf der CS1D DSP-Einheit A (oder B) gewählt haben, entspricht die Einstellung des CONTROL INPUT SELECTOR-Schalters auf der AI8 nicht mehr dem aktuellen Bedienstatus. Diese Meldung bedeutet nicht, dass ein Fehler aufgetreten ist. Trotzdem sollten Sie jedoch die Einstellung des CONTROL INPUT SELECTOR-Schalters auf der CS1D überprüfen.

Kontrolle der Analog-Ausgangseinheit (Mirror-Modus)

Wenn die Analog-Ausgangseinheit AO8 im Mirror-Modus ordnungsgemäß mit der DSP-Einheit verbunden ist, erscheint im OUTPUT UNIT ID-Display die ID-Nummer jenes Gerätes (d.h. die Nummer der OUTPUT-Buchse der DSP-Einheit, an welche die AO8 angeschlossen ist). Links und rechts neben der ID-Nummer wird ein Punkt angezeigt.



- Wenn die AO8-Anschlüsse, die Einstellung des INPUT SELECTOR-Schalters oder die Wordclock-Verbindungen nicht stimmen, wird im OUTPUT UNIT ID-Display eine der folgenden Fehlermeldungen angezeigt.
 - E2.....Die AO8 ist mit einer INPUT-Buchse der DSP-Einheit verbunden. Schließen Sie sie an eine OUTPUT-Buchse an.
 - E3.....Das an die INPUT-Buchse auf der Rückseite der AO8 angeschlossene Kabel hat sich entweder gelöst oder wurde mit der falschen externen Buchse verbunden. Überprüfen Sie das.
 - UL (Unlocked) ...Der Wordclock-Takt läuft nicht synchron. Kontrollieren Sie, ob die WORD CLOCK IN-Buchse der AO8 richtig angeschlossen wurde und überprüfen Sie die Wordclock-
 - Einstellungen des CS1D (Siehe S. 31). • UC (Unconnected) .Die Steuersignale werden nicht
 - ordnungsgemäß empfangen. Schauen Sie nach, ob die DSP-Einheit eingeschaltet ist.
 - Wenn abwechselnd die ID-Nummer und "A" (oder "b") im Display angezeigt werden Weil Sie auf der CS1D DSP-Einheit A (oder B) gewählt haben, entspricht die Einstellung des CONTROL INPUT SELECTOR-Schalters auf der AO8 nicht mehr dem gegenwärtigen Bedienstatus. Diese Meldung bedeutet nicht, dass ein Fehler aufgetreten ist. Trotzdem sollten Sie jedoch die Einstellung des CONTROL INPUT SELECTOR-Schalters auf der CS1D überprüfen.

Kontrolle der Digital-Ein-/Ausgangseinheit (Mirror-Modus)

Wenn sich die Ausgangs- und DSP-Einheit im Mirror-Modus befinden, während sich der PORT B SELECTOR-Schalter der DIO8 in der "5-8"-Position befindet, zeigt das I/O UNIT ID-Display die ID-Nummer jenes Gerätes an (d.h. die Nummer der OUTPUT-Buchse auf der DSP-Einheit, mit der Sie die INPUT A-Buchse der DIO8 verbunden haben). Links und rechts neben der ID-Nummer erscheint ein Punkt (.).



- Wenn der PORT B SELECTOR-Schalter der DIO8 falsch eingestellt oder die Wordclock-Synchronisation fehlerhaft ist, erscheint eine der folgenden Fehlermeldungen im I/O UNIT ID-Display der DIO8.
 - UL (Unlocked) ... Der Wordclock-Taktgeber der DIO8 läuft nicht synchron zum PM1D-System. Kontrollieren Sie die Verbindung der WORD CLOCK IN-Buchse auf der DIO8 bzw. die Wordclock-Einstellung der CS1D (Siehe S. 31).
 - Wenn abwechselnd die ID-Nummer und "A" (oder "b") im Display angezeigt werden
 Wenn Sie auf der CS1D DSP-Einheit A (oder B) gewählt haben, entspricht die Einstellung des
 PORT B SELECTOR-Schalters auf der DIO8 nicht mehr dem gegenwärtigen Bedienstatus.
 Diese Meldung bedeutet nicht, dass ein Fehler aufgetreten ist. Trotzdem sollten Sie jedoch die Einstellung des PORT B SELECTOR-Schalters auf der CS1D überprüfen.

6 Basiseinstellungen (Standard-Modus)

Bei der ersten Inbetriebnahme der CS1D muss der benötigte Modus gewählt werden (um die Systemkonfiguration festzulegen und zu bestimmen, wie die Geräte miteinander verbunden sind). Außerdem müssen Sie angeben, welcher Wordclock-Takt innerhalb des System verwendet werden soll. Diese Einstellungen werden vom PM1D-System automatisch gespeichert. (Wenn Sie die Gerätekonfiguration jedoch ändern, müssen Sie danach die geeigneten Einstellungen wählen.)

Bedenken Sie, dass im Standard- und Mirror-Modus unterschiedliche Display-Seiten angezeigt werden. In diesem Abschnitt werden die Basiseinstellungen des Standard-Modus' angezeigt. Siehe "Basiseinstellungen (Mirror-Modus)" (Siehe S. 29), wenn Sie im Mirror-Modus arbeiten möchten.

Anwahl des Bendienmodus' (Standard-Modus)

Das PM1D-System bietet zwei Betriebsmodi (d.h. Elemente, welche die Systemstruktur und das Anschlussverfahren bestimmen); im "Standard-Modus" ist ein Pult mit einer DSP-Einheit verbunden; im "Mirror-Modus" (Spiegelmodus) ist das Pult mit zwei DSP-Einheiten (Engines) verbunden, von denen aber nur eine verwendet wird.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [SYS/W.CLOCK]-Taste im LED FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Display-Seite angezeigt wird.



Die Tasten im LCD FUNCTION ACCESS-Feld dienen zum Aufrufen spezifischer Funktionen im Display. Durch mehrmaliges Drücken einer dieser Tasten ruft man der Reihe nach alle Seiten dieser Funktionsgruppe auf.



Oben sehen Sie die SYSTEM CONNECTION-Seite, wo der Anschluss-Status der einzelnen Komponenten angezeigt wird und wo man den Bedienmodus wählen kann.

2. Klicken Sie auf den 🗐 Button rechts neben "OPERATION MODE".

Es erscheint nun das OPERATION MODE-Fenster, wo der Bedienmodus gewählt werden kann.



3. Klicken Sie auf den Button "CONSOLE x 1 <-> ENGINE x1".

Mit "CONSOLE x 1 <-> ENGINE x1" wählen Sie den "Standard-Modus". Danach wird wieder die zuvor gewählte Seite angezeigt.

Wenn beide Buchsen (1/2) angeschlossen sind, erscheinen hier zwei Linien. Die Buchse des sendenden Gerätes ist dann an Nummer der gerade aktiven Buchse erkenntlich.

Anschluss-Status zwischen der Konsole und der DSP-Einheit. Fine hellblaue Linie verweist auf die Steuersignale; eine rote Linie verweist auf digitale Audio-Signale.

Schauen Sie nach, ob im OPERATION MODE-Feld "CONSOLE x1 <-> ENGINE x1" angezeigt wird.

T UNIT WORD CLOCK DITHER CONSOLE x1 <-> ENGINE x1

Bei Anwahl eines Bedienmodus' wird die Wordclock-Einstellung zurückgestellt. Dann geben die Ausgänge der CS1D oder der AO8 kurz Rauschen aus (vor allem, wenn Sie eine MY8-AT Digital-E/A-Platine an die DIO8 angeschlossen haben). Um die Lautsprecher nicht zu beschädigen, sollten Sie die Ausgangslautstärke der Endstufe verringern, bevor Sie diese Einstellung ändern.



Typ der Eingangsein-

heit, die mit der betref-

fenden INPUT-Buchse

der DSP-Einheit ver-

Auf der SYSTEM CONNECTION-Seite können die Verkabelung der Bausteine und der Status der einzelnen Geräte kontrolliert werden.

Typ der Ausgangsein-

heit, die mit der betreffen-

den OUTPUT-Buchse (1~



Wenn eine Verbindung gelöst wurde, wird statt der Nummer ein "x"-Symbol angezeigt.

Wordclock-Einstellung (Standard-Modus)

Das PM1D-System funktioniert nur, wenn die Wordclock-Synchronisation (Audio-Systemtakt) auf allen angeschlossenen Geräten gleich lautet. Auf der folgenden Display-Seite können Sie den Wordclock-Taktgeber des PM1D-Systems wählen. In der Regel nennt man die Frequenz dieses Zeittaktes die "Sampling-Rate" oder die "Sampling-Frequenz".

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [SYS/W.CLOCK]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Display-Seite angezeigt wird.



DISPLAY FUNCT	ION	ENGINE	SEL CH		SCENE MEMOR	Y	
SYS/W.CL	OCK	A B	CH 1	00.0 ®	Initial	Data READ ONLY	
SYSTEM CONNECTION IN	NPUT UNITY OU	TPUT UNIT HOR	D CLOCK DIT	IER			MENU
	For Es=	18k	SETTING		= UNLOCK	= LOCK,BUT	NOT SYNC'ED
		TOK	внато [HUVHNOLU		E LUCK	CI = SRC UN
		CLOCK IN					
	l. 1k						
USER DEFINE	IN SEL	MODULE	FADER	MIX SEND NO.	MASTER F	DER	OUT SEL
CONSOLE	CH 1	FLIP	MIX	MIX 1	DC/	4	MIX 1

Auf dieser Display-Seite können die Wordclock-Einstellungen für das PM1D-System vorgenommen werden.

2. Schauen Sie im "SETTING LEVEL"-Feld nach, ob der BASIC-Button aktiv ist (grün dargestellt wird). Wenn der ADVANCED-Button aktiv ist, müssen Sie auf den BASIC-Button klicken.

HORD G	LOCK DI	THER
	SETTIN	i LEVEL
E	ASIC	ADVANCED

- 3. Klicken Sie auf einen der folgenden beiden Buttons, um den Wordclock-Taktgeber zu wählen. Im Standard-Modus stehen drei Wordclock-Taktgeber zur Wahl.
- Bei Anwahl eines anderen Wordclock-Taktgebers geben die Ausgänge der CS1D oder der AO8 eventuell Rauschen aus, was vor allem der Fall ist, wenn die DIO8 eine MY8-AT Digital-E/A-Platine enthält. Um die Lautsprecher nicht unnötig zu beschädigen, müssen Sie die Lautstärke der Endstufe auf den Mindestwert stellen, bevor Sie einen anderen Wordclock-Takt wählen. Die Umschaltung des Wordclock-Taktgebers kann nicht nur bei Ändern der internen PM1D-Einstellungen erfolgen, sondern auch bei Aufrufen eines anderen Taktes auf einem externen Gerät (z.B. einem CD-Spieler oder einer Mehrspurmaschine).
 - **ENGINE A**
 - INT 48 k (Vorgabe)

Der interne Takt der DSP-Einheit, 48 kHz

- INT 44.1 k.....Der interne Takt der DSP-Einheit, 44.1 kHz
- W.CLOCK IN Das an der WORD CLOCK IN-Buchse der DSP-Einheit anliegende Wordclock-Signal

In der Regel werden Sie wohl "INT 48 k" oder "INT 44.1 k" wählen. Wenn Sie einen externen Taktgeber verwenden möchten, müssen Sie "W.CLOCK IN" wählen und dafür sorgen, dass an der WORD CLOCK IN-Buchse der DSP-Einheit oder Konsole auch ein brauchbares Wordclock-Signal anliegt.

Wenn bei Ändern der Wordclock-Einstellungen im Display der AI8 oder AO8 "UL" bzw. im Display der CS1D eine Warnung angezeigt wird, müssen Sie die Verbindungen zwischen der DSP-Einheit und der Konsole sowie zwischen der Ein-/Ausgangseinheit und der DSP-Einheit noch einmal kontrollieren.

7 Basiseinstellungen (Mirror-Modus)

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man den Bedienmodus und den Wordclock-Taktgeber wählt, wenn sich das PM1D-System im Mirror-Modus befindet.

Anwahl des Bedienmodus' (Mirror-Modus')

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [SYS/W.CLOCK]-Taste im LED FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Display-Seite angezeigt wird.





Oben sehen Sie die SYSTEM CONNECTION-Seite, wo der Anschluss-Status der einzelnen Komponenten angezeigt wird und wo man den Bedienmodus wählen kann.

2. Klicken Sie auf den 🔄-Button rechts neben "OPE-**RATION MODE**".

Es erscheint nun das OPERATION MODE-Fenster, wo der Bedienmodus gewählt werden kann.



3. Klicken sie auf den Button "CONSOLE x 1 <-> ENGINE x2 (Mirror Mode)."

Mit "CONSOLE x 1 <->ENGINE x2 (Mirror Mode)" wählen Sie den Mirror-Modus. Anschließend kehren Sie zurück zur zuvor gewählten Display-Seite. Schauen Sie nach, ob im OPERATION MODE-Feld "CONSOLE x1 <-> ENGINE x2 (Mirror Mode)" angezeigt wird.

Anschluss-Status zwischen der Konsole und der DSP-Einheit. Eine hellblaue Linie verweist auf die Steuersignale: eine rote Linie verweist auf digitale Audio-Signale.

ENGINE A

ENGINE B CONSOLE

CONSOLE

PC CONNECTION

CONSOLE 1 PERMIT

ENGINE A PERMIT

ENGINE B PERMIT

Wenn beide Buchsen (1/2) desselben Typs angeschlossen sind, werden im Display zwei Linien angezeigt. Klicken Sie auf einen Button im Buchsenfeld, um die Buchsennnummer (1 oder 2) zu wählen, die momentan aktiv ist. Wenn jene Verbindung nicht vorliegt, wird



Ausgänge der CS1D oder der AO8 kurz Rauschen aus (vor allem, wenn Sie eine MY8-AT Digital-E/A-Platine an die DIO8 angeschlossen haben). Um die Lautsprecher nicht zu beschädigen, sollten Sie die Ausgangslautstärke der Endstufe verringern, bevor Sie diese Einstellung ändern.



Auf der SYSTEM CONNECTION-Seite können die Verkabelung der Bausteine und der Status der einzelnen Geräte kontrolliert werden.

Typ der Eingangsein-

heit, die mit der betref-

fenden INPUT-Buchse

der DSP-Einheit ver-

Typ der Ausgangsein-

heit, die mit der betref-

fenden OUTPUT-

Buchse (1~6) der



Anschluss-Status zwischen der Konsole und der DSP-Einheit. Eine hellblaue Linie verweist auf die Steuersignale; eine rote Linie verweist auf digitale Audio-Signale.

Wenn beide Buchsen (1/2) desselben Typs angeschlossen sind, werden im Display zwei Linien angezeigt. Klicken Sie auf einen Button im Buchsenfeld, um die Buchsennnummer (1 oder 2) zu wählen, die momentan aktiv ist. Wenn jene Verbindung nicht vorliegt, wird statt der Nummer ein "x" angezeigt.

Typ der Eingangseinheit, die mit der betreffenden INPUT-Buchse der DSP-Einheit verbunden ist (1~10).

Typ der Ausgangseinheit, die mit der betreffenden OUTPUT-Buchse (1~6) der DSP-Einheit verbunden ist.

A Bei Verwendung des PM1D-Systems im Mirror-Modus können Sie auf dieser Seite kontrollieren, ob an die INPUTund OUTPUT-Buchsen von DSP-Einheit A und B die gleiche Gerätekonfiguration angeschlossen ist. Wenn die Konfigurationen unterschiedlich ausfallen, ändert sich der Signalfluss beim Umschalten von DSP-Einheit A und B (und umgekehrt).

Wordclock-Einstellung (Mirror-Modus)

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man die Wordclock-Einstellung des PM1D-Systems im Mirror-Modus kontrolliert und eventuell korrigiert.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [SYS/W.CLOCK]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Display-Seite angezeigt wird.



DISPLAY FUNCTION	ENGINE SE	EL CH	5	SCENE MEMOR	Y	
SYS/W.CLOCK		H 1	00.0 ®	Initial	Data READ ONLY	
SYSTEM CONNECTION INPUT UNIT O	UTPUT UNIT HORD CL	OCK DITHER				MENU
MASTER CLOCK SELECT	44.1 k	SETTING LEV	el Vanced	= UNLOCK	$\Box = LOCK_{2}B$ $\Box = SRC_{2}ON$	ut not sync'ed
ENGINE		CINPUT UNIT	1-SLOT1 ONLY.		CONSOL	
A CINT 48kHz CU.		CH 1/2 C CH 3/4 C	CH 5/6 CH 7/8	CONSC 2TR II	DLE A-1	
B C INT 48kHz	CLOCK IN	CH 1/2 C CH 3/4 C	CH 5/6 CH 7/8	}		
HORD CLOCK INPUT SELECT						
ENGINE/CONSOLE		INPUT UNI	T1-10		OUTPU	UNIT1-6
	1 (2) AUTO) (2) [1].	CLOCK IN			5 (1 AUTO)	(H. CLOCK IN)
ENGINE B (1000) (1000) (1000) B	1 (<mark>auto)</mark> (1 <mark>11.</mark>)	CLOCK IN				
		5 (AUTO)	(<mark>H. CLOCK IN</mark>)			
USER DEFINE IN SEL CONSOLE STATUS CH 1	FLIP	NDER MD HIX CH	IX 1	MASTER F	ADER A	out sel MIX 1

Auf dieser Display-Seite können die Wordclock-Einstellungen für das PM1D-System vorgenommen werden.

2. Sorgen Sie dafür, das der ADVANCED-Button im "SETTING LEVEL"-Feld aktiv ist (und grün dargestellt wird).

Wenn Sie auf der SYSTEM CONNECTION-Seite (Siehe S. 29) "CONSOLE x1 <-> ENGINE x2 (Mirror Mode)" wählen, wird der ADVANCED-Button automatisch aktiviert. • ADVANCED-Button aktiv



3. Wählen Sie als Wordclock-Master und -Quelle folgende Einstellungen:

MASTER CLOCK SELECT

• Die W.CLOCK der DSP-Einheit oder Konsole ist aktiv



WORD CLOCK INPUT SELECT

Konsole	W.CLOCK IN
DSP-Einheit A/B	W.CLOCK IN
Andere Geräte	W.CLOCK IN

Die Wordclock-Einstellungen lauten nun wie weiter oben gezeigt.

▲ Obwohl man diese Einstellung von Hand ändern kann, sollten Sie das Wordclock-Signal eines externen Taktgebers an die einzelnen Geräte anlegen (→siehe die Anschlussbeispiele auf S.12 und 15) und das System dann mit obigen Einstellungen betreiben, um eine optimale Stabilität zu gewährleisten.

Die obigen Einstellungen bedeuten, dass das Wordclock-Signal eines externen Generators von allen Geräten des PM1D-Systems verwenden wird. Auch wenn Sie also im Havariefall von DSP-Einheit zu B umschalten müssen, ändert sich nichts an dem Wordclock-Taktgeber. Das hat den Vorteil, dass die Umschaltung blitzschnell vor sich geht und dass keine unangenehmen Nebengeräusche auftreten.

Wenn bei Ändern der Wordclock-Einstellungen im Display der AI8 oder AO8 "UL" bzw. im Display der CS1D eine Warnung angezeigt wird, müssen Sie die Verbindungen zwischen den DSP-Einheiten und der Konsole sowie zwischen der Ein-/Ausgangseinheit und der DSP-Einheit noch einmal kontrollieren.

Besondere Anmerkungen bzüglich V1.25

Ab V1.25 kann man im MASTER CLOCK SELECT-Feld auch CONSOLE INT 48k, CONSOLE INT 44.1k und CON-SOLE W.CLOCK IN wählen.

Besonders im Mirror-Modus empfiehlt sich die Anwahl des INT 48k- oder INT 44.1k-Taktes der Konsole, weil man dann über ein System ohne externen Taktgeber verfügt. Die Anschlüsse müssen dann folgendermaßen lauten.

• Einstellungsbeispiel 1

Die Wordclock-Ausgabe der Konsole wird verteilt und an die einzelnen Komponenten angelegt. In diesem Beispiel fungiert die Konsole als Taktgeber.



• Einstellungsbeispiel 2

Der Wordclock-Takt wird über das Digital-Signal verteilt, das an der DIGITAL I/O-Buchse der Konsole anliegt. In dem Fall bezieht jede Einheit, die mit einem 68-Pin D-Sub-Kabel angeschlossen ist, das Wordclock-Signal über den 68-Pin D-Sub-Anschluss.



Die CONSOLE INT 48k- und CONSOLE INT 44.1k-Einstellungen wurden hinzugefügt, damit man auch im Mirror-Modus über ein System verfügt, das keinen externen Taktgeber benötigt. Wenn Sie dies für andere Zwecke verwenden bzw. wenn Sie ein Gerät haben, das einen besonders genauen Wordclock-Takt benötigt, funktioniert es eventuell nicht ordnungsgemäß. In solchen Fällen müssen Sie entweder einen externen Taktgeber oder INT 48k/INT 44.1k der DSP-Einheit als Master-Clock wählen.

8 Kontrolle der Eingangseinheiten

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man die Funktion einer Eingangseinheit testen kann, die mit einer DSP1D-EX {DSP1D} Einheit verbunden ist.

Die allgemeine Arbeitsweise lautet folgendermaßen:

₽

₽

Schließen Sie eine Eingangsquelle an die Eingangseinheit an.

Verbinden Sie die Abhöre (oder einen Kopfhörer) mit den MONITOR OUT A-Buchsen (bzw. dem MONITOR A-Kopfhöreranschluss).

Schalten Sie die Geräte in der Reihenfolge des Signalweges ein \rightarrow DSP1D-EX {DSP1D} Einheit \rightarrow CS1D Konsole \rightarrow Abhöre.

Routen Sie die Signale der Eingangseinheit auf die gewünschten Eingangskanäle.

Drücken Sie die [CUE]-Taste eines Eingangskanals.

Überprüfen Sie, ob das empfangene Signal über die MONITOR OUT A-Buchsen (oder die MONITOR A-Kopfhörerbuchse) ausgegeben wird.

Vorbereitung für die Kontrolle

Vor Kontrollieren der Eingangseinheit müssen Sie folgende Schritte durchführen.

- Schließen Sie alle Komponenten Ihrer Anlage an (Siehe S. 8~16)
- Überprüfen Sie anhand der Displays/Dioden der Ein-/Ausgangsgeräte sowie der DSP-Einheit, ob alle Geräte ordnungsgemäß miteinander verbunden sind (Siehe S. 17~24).
- Wählen Sie den geeigneten Bedienmodus und einen Wordclock-Master, der sich für einen störungsfreien Betrieb des PM1D-Systems eignet (Siehe S. 25~32).

Anschließen der Abhöre

Um die Funktion einer Eingangseinheit überprüfen zu können, müssen Sie eine Abhöre (Aktivboxen bzw. Endstufe mit Boxen) mit den MONITOR OUT A-Buchsen auf der Rückseite der CS1D Konsole verbinden. (Da wir hier ja nur die Funktionstüchtigkeit der Eingänge kontrollieren möchten, brauchen Sie keine besonders leistungsfähigen Boxen.)

Wenn Sie für diesen Test einen Kopfhörer verwenden, müssen Sie ihn mit der PHONES MONITOR A-Buchse auf der Frontseite der CS1D Konsole verbinden.



Verwenden Sie die MONITOR A/B-Kopfhörer im Bedienfeld der Konsole (SELECTED INPUT CHANNEL-Feld) nicht gleichzeitig mit den PHO-NES MONITOR A/B-Buchsen an der Vorderseite, weil das auf Grund einer zu hohen Spannung zu Funktionsstörungen beim CS1D führen kann.

Anschließen einer Eingangsquelle

Schließen Sie eine Signalquelle an, die sich für die Eingangseinheit oder Platine eignet, deren Funktion Sie ausprobieren möchten.

• Um eine MIC/Line-Platine (LMY2-ML) in einer AI8 auszuprobieren:

Verbinden Sie eine Signalquelle (z.B einen CD-Spieler oder DAT-Recorder) mit den Eingangsbuchsen 1A und 2A der LMY2-ML.



• Um eine AD-Platine (LMY4-AD) in der AI8 auszuprobieren:

Verbinden Sie ein Gerät mit Line-Pegel (CD-Spieler/ DAT-Recorder) mit den Eingangsbuchsen 1 & 2 der LMY4-AD.



• Um einen Eingangskanal einer Digital-E/A-Platine (MY8-AT, MY8-TD, MY8-AE) in der DIO8 auszuprobieren:

Verbinden Sie einen Digital-Ausgang eines DAT-Recorders oder einer digitalen Mehrspurmaschine des geeigneten Formats mit Eingang 1 & 2 der Digital-E/A-Platine. Nehmen Sie alle für eine ordnungsgemäße Verbindung notwendigen Verbindungen und Einstellungen vor.



Anlegen ('Patchen') eines Eingangs an einen Eingangskanal

Die Verbindung einer Signalquelle mit einem Eingang bedeutet noch nicht, dass das betreffende Signal auch in das PM1D-System eingespeist wird. Man muss einen Eingang nämlich noch auf einen Eingangskanal des PM1D-Systems routen (d.h. damit verbinden). Dieser Vorgang muss auf der CS1D vorgenommen werden.

[Verfahren]

- 1. Schalten Sie das PM1D-System \rightarrow die Abhöre ein.
- 2. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Anzeige erscheint:



DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SCENE MEMO	DRY
IN PATCH	A B	CH 1	00.0 Initia	I Data (READ ONLY)
INPUT PATCH DIRECT OUT PATCH	INSERT PATCH	INSERT/DIRECT POIN	T INSERT/DIRECT VIEW	NAME) MENU
SELECTED PATCH CH 1 Kiel	AUT	O SETUP		PATCH LIBRARY IV
INPUT UNIT	IN 1(A)	[8]	IN 2CAI	8)
SLOT 1	2 3 4	5 6 7 8		
CH 1 2 1		2 1 2 1 2 1 2	1 2 1 2 1 2 1 2 1	2 1 2 1 2 1 2
CH ASSIGN 1 1 1	111111	1 1 1 1 1 1 1	111111111	1 1 1 1 1 1 1
	+++++	+++++++	++++++++++	^
CH 3 Sn T		+++++++	╏╏╏╏╏╏╏	
CH 4 Sn. B				╶┼┼┼┼┼┦▀
CH 5 HH				
CH 6 Tom1				
CH 7 Tom2				
CH 8 Tom3				
CH 9 Tom4				
CH10 Tom5	+++++			-++++++
	+++++		+++++++++	╺╅┽┽┽┽┽┥║
GHIZ RK I	+++++			╺╋┲┲┲┲┲┲
CH14 Dk 3	+++++			
CH15 Rk 4				┽┼┼┼┼┼
CH16 FT 1	+++++			
			1 1 1 1 1 1 1 1	
USER DEFINE IN SEL	MODULE	FADER MIX	SEND NO. MASTER	FADER OUT SEL
CONSOLE CH 1	FLIP		IIX 1 DC	A MIX 1
-				12 I

Dies ist die INPUT PATCH-Seite, auf der man die an die Eingangseinheiten anliegenden Signalquellen und Effektrückwege den gewünschten Kanalzügen zuordnen kann.



In diesem Raster können die Eingangsbuchsen (Spalten) an die Eingangskanalzüge (Zeile) angelegt werden. Ein Symbol verweist auf eine hergestellte Verbindung.

Tipp Die Tasten im LCD FUNCTION ACCESS-Feld dienen zum Aufrufen spezifischer Funktionen im Display. Durch mehrmaliges Drücken einer dieser Tasten ruft man der Reihe nach alle Seiten dieser Funktionsgruppe auf. 3. Verschieben Sie die Links/Rechts-Bildlaufleiste, um die Eingänge der benötigten Eingangseinheit sehen zu können.

Mit der Links/Rechts-Bildlaufleiste können Sie problemlos die Eingänge aufrufen, die momentan nicht im Display dargestellt werden.



4. Legen Sie die verwendeten Eingänge an Kanalzug 1 und 2 an.

Auf der IN PATCH-Seite kann man einen Anschluss einer Eingangseinheit an den gewünschten Kanalzug anlegen, indem man in der betreffenden Spalte und Zeile ein • Symbol setzt. Dafür gibt es zwei Verfahren:

Mit den Tasten der Konsole

1. Führen Sie den Cursor (rotes Rechteck) mit den [CURSOR]-Tasten im Dateneingabefeld zur gewünschten Position.



2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, damit ein Symbol angezeigt wird.

Mit dem Track Pad der Konsole

1. Führen Sie den Cursor mit Fingerbewegungen auf dem Track Pad zum gewünschten Verbindungspunkt. (Der Cursor ändert sich zu einem Fingersymbol.)



2. Klicken Sie auf die gewünschte Stelle, um die Verbindung (
) herzustellen.

Nach Anlegen der Eingangsquelle an Kanalzug 1 & 2 muss das Display folgendermaßen aussehen:

• Im Falle einer AI8 mit MIC/Line-Eingangsplatine (LMY2-ML)

INP	UT UNIT					IN 1(AI8)											
SLOT			1 2		• •	3	4		5		6		7		8		
	CH	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
CH	ASSIGN	1	1	0	0	0	0	0	Û	0	Û	0	0	0	0	0	0
CH 1	ch 1																
CH 2	ch 2																
CH 3	ch 3																
CH 4	ch 4																

• AI8 mit AD-Platine (LMY4-AD)

	INP	UT UI	VIT		IN 1(AI8											8)			
		SL			l				2				}		4				
			CH	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CH		ASSI	[GN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH	1	ch	1																
CH	2	[ch	2																
CH	3	ch	3																
CH	4	ch	4																

• DIO8 mit Digital-E/A-Platine

INP	UT UNIT															IN	10
	SLOT				1	l							1	2			
	CH	1	2	3	4	ы	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
CH	ASSIGN	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH 1	ch 1																
CH 2	ch 2	Г															
CH 3	ch 3																
CH 4	ch 4																

Überwachen des Eingangssignals

Nach Anlegen einer Eingangsquelle an einen Kanalzug müssen Sie die [CUE]-Taste jenes Kanalzuges drücken, um zu hören, ob das Signal auch über die MONITOR OUT-Buchsen ausgegeben wird.

[Verfahren]

1. Starten Sie die Signalausgabe der Eingangsquelle und schauen Sie nach, ob die Meter der Eingangskanäle 1/49 & 2/50 im INPUT-Feld 1 der Konsole leuchten.



- Wenn Sie eine Eingangsquelle mit einer MIC/Line-Platine (LMY2-ML) verbunden haben, müssen Sie den [GAIN]-Regler so einstellen, dass das CLIP-Segment der Meterkette zu keiner Zeit leuchtet.
- 2. Drücken Sie die [CUE]-Taste von Eingangskanal 1/ 49 & 2/50, damit ihre Diode leuchtet.

Die Eingangssignale von Kanal 1 & 2 werden nun an den CUE-Bus (für die Überwachung) angelegt.

Sorgen Sie in der CUE-Sektion des MASTER-Feldes dafür, dass die Tasten [SOLO], [INPUT AFL] und [LAST CUE] aus sind (Dioden aus). Wenn eine dieser Tasten aktiv ist, wird das Signal eventuell auch dann nicht über die MONITOR OUT A-Buchsen und den MONITOR A-Kopfhöreranschluss ausgegeben, wenn Sie die [CUE]-Taste eines Eingangskanals gedrückt haben.

Außerdem erfolgt die Signalausgabe nur, wenn der CUE INTERRUPTION-Button (MON/CUE-Funktion der MONITOR A-Seite) aus ist. Schauen Sie also noch, ob diese Taste auch wirklich aus. (Siehe S. 405.)



3. Aktivieren Sie die MONITOR A [ON]-Taste in der MONITOR A-Sektion des MASTER-Feldes und stelen Sie den MONITOR A [LEVEL]-Regler auf einen geeigneten Wert. Außerdem müssen Sie die Lautstärke der Abhöre usw. anheben.



Tipp .

Wenn Sie einen Kopfhörer an die MONITOR A-Buchse angeschlossen haben, müssen Sie den MONITOR A PHONES [LEVEL]-Regler (in der MONITOR A-Sektion des MASTER-Feldes) auf einen geeigneten Wert stellen.

Wenn Sie das Signal jetzt hören, können Sie davon ausgehen, dass die Eingangseinheit und die daran angeschlossene Platine ordnungsgemäß funktionieren.

4. Wiederholen Sie diesen Test bei Bedarf nun für die übrigen Eingangeinheiten und Platinen.

Wenn Sie ein Eingangssignal nicht hören, müssen Sie folgende Punkte überprüfen.

Wenn die Meterketten des INPUT-Feldes nicht leuchten:

- Haben Sie die Signalquelle richtig angeschlossen?
- → Kontrollieren Sie die Einheit/Platine, an die Sie die Signalquelle angeschlossen haben (Siehe S. 35).
- Bei Verwendung einer MIC/Line-Platine (LMY2-ML): ist die Signalquelle mit den Eingangsbuchsen 1A und 2A verbunden?
- → Laut Werksvorgaben des PM1D-Systems können die Eingangsbuchsen 1B oder 2B nur verwendet werden, wenn Sie die Einstellungen ändern. Schließen Sie die Signalquelle an die Buchsen 1A und 2A an (Siehe S. 35).
- Haben Sie die Eingangseinheit/Platine auch wirklich auf einen/den richtigen Kanalzug geroutet?
- → Kontrollieren Sie die Einstellungen auf der IN PATCH-Seite (Siehe S. 37).
- Leuchtet die MODULE [FLIP]-Taste im SELEC-TED INPUT CHANNEL-Feld?
- → Wenn die MODULE [FLIP]-Taste leuchtet, werden die Module der INPUT-Sektionen 1 und 2 vertauscht. Drücken Sie die MODULE [FLIP]-Taste, damit die Diode erlischt (Siehe S. 217)
- Haben Sie die [49-96]-Taste in der GLOBAL LAYER-Sektion des MASTER-Feldes aktiviert (leuchtet sie)?

→ Bei einem 96-Kanal-Modell bedeutet das Leuchten der GLOBAL LAYER [49-96]-Taste, dass die Eingangskanäle 49~96 mit den Bedienelementen der CS1D Konsole eingestellt werden können. {Auf einem 48-Kanal-Modell ist diese Taste nicht belegt.} Um Zugriff zu haben auf die Kanäle 1~48 müssen Sie die GLOBAL LAYER [1-48]-Taste drücken (Siehe S. 217). Die Meterketten des INPUT-Feldes leuchten, aber die Signale werden nicht über die MONITOR OUT-Buchsen A bzw. den MONITOR A-Anschluss ausgegeben.

- Haben Sie die Abhöre ordnungsgemäß angeschlossen?
- → Kontrollieren Sie die Verbindungen der Abhöre oder des Kopfhörers.
- Haben Sie eine geeignete Lautstärke eingestellt?
- → Stellen Sie mit dem MONITOR A [LEVEL]- oder [PHONES]-Regler einen höheren Lautstärkewert ein.
- Haben Sie in der CUE-Sektion des MASTER-Feldes die Taste [SOLO], [INPUT AFL] oder [LAST CUE] aktiviert?
- → Wenn eine dieser Tasten aktiv ist, kann es vorkommen, dass das Signal eines Kanals, dessen [CUE]-Taste gedrückt ist, trotzdem nicht an die MONI-TOR OUT A-Buchsen bzw. den MONITOR A-Kopfhöreranschluss ausgegeben wird. Diese Tasten müssen aus sein (Siehe S. 296).

Die Meterketten im INPUT-Feld leuchten und das Signal wird über die MONITOR A-Kopfhörerbuchse ausgegeben. An den MONITOR OUT A-Buchsen liegt das Signal jedoch nicht an.

- Ist der CUE INTERRUPTION-Button (MON/ CUE-Funktion der MONITOR A-Seite) aktiv?
- → Wenn der CUE INTERRUPTION-Button aus ist, werden keine Signale ausgegeben. Sie müssen den Button aktivieren (Siehe S. 405).

9 Kontrolle der Ausgangseinheiten

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man die Funktion einer Ausgangseinheit überprüft, die mit einer DSP1D-EX {DSP1D} Einheit verbunden wurde. Das Verfahren lautet wie folgt.

Schließen Sie eine Signalquelle an eine Eingangseinheit an ↓
Schließen Sie die Abhöre an die Ausgangseinheit an ↓
Schalten Sie die Eingangseinheit → DSP1D-EX {DSP1D} Einheit → CS1D Konsole → Abhöre ein. ↓
Routen Sie das Signal der Eingangseinheit auf einen Kanalzug ↓
Routen Sie den STEREO A-Kanal auf die Ausgangseinheit. ↓
Legen Sie den benutzten Eingangskanal an den STEREO-Bus an. ↓
Kontrollieren Sie, ob das Signal über die STEREO OUT A-Buchsen ausgegeben wird.

Vorbereitung für die Kontrolle

Vor der Funktionskontrolle der Ausgangseinheit müssen Sie folgende Dinge getan haben:

- Schließen Sie die Komponenten Ihrer Anlage an (Siehe S. 8~16).
- Überprüfen Sie anhand des Displays/der Dioden der Ein-/Ausgangseinheiten, ob alle Komponenten ordnungsgemäß miteinander verbunden sind (Siehe S. 17~24).
- Wählen Sie den geeigneten Bedienmodus und einen Wordclock-Master, der sich für einen störungsfreien Betrieb des PM1D-Systems eignet (Siehe S. 25~32).
Anschließen der Abhöre

Um die Funktion einer Analog-Ausgangeinheit zu überprüfen, müssen Sie eine Abhöre (Aktivboxen oder eine Endstufe + Lautsprecher) an eine DA-Platine (LMY4-DA) in der Analog-Ausgangseinheit AO8 anschließen.



M Um die Ausgangskanäle einer Digital-Ein-/Ausgangseinheit DIO8 zu kontrollieren, müssen Sie die Ausgangsbuchse der Digital-E/A-Platine (MY8-AT, MY8-TD, MY8-AE) mit dem Eingang eines DAT-Recorders oder einer Mehrspurmaschine verbinden, der/die dasselbe Format verwendet wie die betreffende Platine. In dem Fall kann das Signal allerdings nicht über die Abhöre überwacht werden. Sie müssen also noch die geeigneten Verbindungen herstellen, um die Signale über die Kopfhörerbuchse oder die Analog-Ausgänge des Recorders/der Mehrspurmaschine überwachen zu können.

Anschließen einer Eingangsquelle

Schließen Sie eine Signalquelle mit Line-Pegel (CD-Spieler oder DAT-Recorder) an eine Eingangseinheit an.



Anlegen ('Patchen') eines Eingangs an einen Eingangskanal

Routen Sie die Eingangsbuchse, über welche die Signale empfangen werden, auf Kanalzug 1 & 2. Alles Weitere hierzu erfahren Sie auf S. 37.

[Verfahren]

- 1. Schalten Sie das PM1D-System \rightarrow die Abhöre ein.
- 2. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Anzeige erscheint:



3. Routen Sie die Signalquelle auf Kanalzug 1/49 und 2/50.

Die Verbindungen in nachstehender Abbildung bedeuten, das die Buchsen 1 & 2 einer AD-Platine (LMY4-AD) in Schacht 1 der AI8 an Kanalzug 1 & 2 angelegt werden.

INP	UT UNIT												IN	10	(AI	8)	
	SLOT		1	1			1	2				3			- 4	ţ.	
	CH	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
CH	ASSIGN	1	1	0	Û	0	0	0	0	Û	0	Û	0	0	0	0	0
CH 1	ch 1																
CH 2	ch 2																
CH 3	ch 3																
CH 4	ch 4																

Anlegen des STEREO A-Kanals an eine Ausgangseinheit

Wie bei einer Eingangseinheit muss für die Ausgabe eines Signals vom PM1D-System mehr geschehen als das bloße Anschließen einer Abhöre. Um nämlich Signale ausgeben zu können, muss man einen Ausgangskanal (MIX-, MATRIXoder STEREO A/B-Kanal) des PM1D-Systems an die Ausgänge einer Ausgangseinheit anlegen. Das muss über das Display der CS1D Konsole erfolgen.

Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man die Signale des STEREO A-Kanals auf die Ausgangseinheit routet, mit der man seine Abhöre verbunden hat.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Seite erscheint.



DISPLAY FUNCTION	ENGINE SEL CH	SCENE MEMO	RY
	AB MIX 1	00.0 Initia	l Data
OUTIATON	96сн	OD	READ ONLY
OUTPUT PATCH INSERT PATCH INSE	RT POINT INSERT VIEW NAME)		MENU
SELECTED PATCH MIX 1 Foot L			PATCH LIBRARY IV
		OUT 1(008)	
			7 9
			12341234
MIX 1 FotL 1			
MIX 2 FotR 1			
MIX 3 6tr1 1			
MIX 4 Gtr2 1			
MIX 5 Gtr3 1			
HIX 6 Gtr4 1	┽┼╝╗┼┼┼┼┼┼	++++++++++++++++++++++++++++++++++++	-+++++++
HIX 7 Drum 1	┽┼┼┍╝ <u>┥</u> ┼┼┼┼┼	++++++++++++++++++++++++++++++++++++	-++++++
MIX 8 Bass	┽┼┽┽╩╠┽┼┼┼┼	++++++++++++++++++++++++++++++++++++	
MIX 9 DESI		*********	
MIX10 BIS2 I	┽┼┼┼┼┝╝╔╡┼┼	**********	-++++++
MIX12 KB1 1		*********	
MIX13 KB2 1		**********	
MIX14 Syn1 1			
MIX15 Syn2 1			
MIX16 AcPf 1			3
USER DEFINE IN SEL	MODULE FADER	VIX SEND NO. MASTER	FADER OUT SEL
GONSOLE CH 1			
STATUS CIT I			





2. Sorgen Sie mit der Auf/Ab-Bildlaufleiste dafür, dass "ST A[L]" und "ST A[R]" in der Spalte (Signalquellen) links sichtbar sind.

Mit der Auf/Ab-Bildlaufleiste können Sie Kanäle aufrufen, die momentan nicht sichtbar sind. "ST A[L]" und "ST A[R]" entsprechen den STEREO A-Kanälen L und R.

- 3. Mit der Links/Rechts-Bildlaufleiste können Sie Eingangseinheiten aufrufen, die momentan nicht sichtbar sind. Sorgen Sie also dafür, dass die Ausgangseinheit, mit der die Abhöre verbunden ist, sichtbar ist.
- 4. Routen Sie "ST A[L]" und "ST A[R]" auf die Ausgangsbuchsen, mit denen die Abhöre verbunden ist.

In nachstehender Abbildung sind die Buchsen 1 & 2 einer DA-Platine (LMY4-DA) über die L/R-Kanäle des STEREO A-Busses mit Schacht 1 einer AO8 verbunden.



Anlegen von Eingangskanal 1/2 an den STEREO-Bus

Mit den bisher durchgeführten Bedienschritte haben Sie dafür gesorgt, dass die Signale des STEREO-Busses des PM1D-Systems über die Buchsen ausgegeben werden, an die Sie die Abhöre angeschlossen haben. Jetzt müssen wir noch sicherstellen, dass der STEREO-Bus die Signale der verwendeten Kanalzüge ausgibt.

[Verfahren]

1. Starten Sie die Signalausgabe der Eingangsquelle und schauen Sie nach, ob die Meter der Eingangskanäle 1/49 & 2/50 im INPUT-Feld 1 der Konsole leuchten.



- 3. Drücken Sie die [ON]-Taste von Kanalzug 1/49 und 2/50 (beide Dioden müssen leuchten).
- 4. Aktivieren Sie die [TO ST]-Taste von Eingangskanal 1/49 und 2/50.
- 5. Fahren Sie den Fader von Eingangskanal 1/49 und 2/50 bis zur "0"-Position (Nennpegel).
- 6. Drücken Sie die STEREO [ON]-Taste im STEREO OUTPUT-Feld, um den ST OUTPUT A-Kanal zu aktivieren.



2. Wenn die Signalquelle mit einer MIC/Line-Platine (LMY2-ML) verbunden ist, müssen Sie den [GAIN]-Regler so einstellen, dass das CLIP-Segment der Meterkette nicht leuchtet. 7. Stellen Sie den ST OUTPUT A-Fader im STEREO OUTPUT-Feld auf einen geeigneten Wert. Nun zeigen die STEREO A L/R-Meter in der Meter-

Nun zeigen die STEREO A L/R-Meter in der Meterleiste den Ausgangspegel des STEREO A-Kanals an.



STEREO A L/R-Meter

Wenn Sie das Signal nun in der Abhöre hören, steht fest, dass die Ausgangseinheit/Platine, an welche die Abhöre angelegt ist, ordnungsgemäß funktioniert.

8. Wiederholen Sie dieses Verfahren bei Bedarf, um auch die Funktion der übrigen Ausgangseinheiten und Platinen zu kontrollieren.

Wenn die Signalquelle nicht hörbar ist, müssen Sie folgende Punkte überprüfen.

Wenn die Meterketten des INPUT-Feldes nicht leuchten:

- Haben Sie die Signalquelle richtig angeschlossen?
- → Kontrollieren Sie die Einheit/Platine, an die Sie die Signalquelle angeschlossen haben (Siehe S. 35).
- Bei Verwendung einer MIC/Line-Platine (LMY2-ML): ist die Signalquelle mit den Eingangsbuchsen 1A und 2A verbunden?
- → Laut Werksvorgaben des PM1D-Systems können die Eingangsbuchsen 1B oder 2B nur verwendet werden, wenn Sie die Einstellungen ändern. Schließen Sie die Signalquelle an die Buchsen 1A und 2A an (Siehe S. 35).
- Haben Sie die Eingangseinheit/Platine auch wirklich auf einen/den richtigen Kanalzug geroutet?
- → Kontrollieren Sie die Einstellungen auf der IN PATCH-Seite (Siehe S. 37).
- Leuchtet die MODULE [FLIP]-Taste im SELEC-TED INPUT CHANNEL-Feld?
- → Wenn die MODULE [FLIP]-Taste leuchtet, werden die Module der INPUT-Sektionen 1 und 2 vertauscht. Drücken Sie die MODULE [FLIP]-Taste, damit die Diode erlischt (Siehe S. 217).

- Haben Sie die [49-96]-Taste in der GLOBAL LAYER-Sektion des MASTER-Feldes aktiviert (leuchtet sie)?
- → Bei einem 96-Kanal-Modell bedeutet das Leuchten der GLOBAL LAYER [49-96]-Taste, dass die Eingangskanäle 49~96 mit den Bedienelementen der CS1D Konsole eingestellt werden können. {Auf einem 48-Kanal-Modell ist diese Taste nicht belegt.} Um Zugriff zu haben auf die Kanäle 1~48 müssen Sie die GLOBAL LAYER [1-48]-Taste drücken (Siehe S. 217).

Wenn die STEREO A L/R-Meterketten in der Meterleiste nicht leuchten:

- Haben Sie die [ON]-Taste des Eingangskanals aktiviert?
- → Aktivieren Sie die [ON]-Taste von Eingangskanal 1/49 & 2/50 (Siehe S. 48).
- Haben Sie die [TO ST]-Taste des Eingangskanals aktiviert?
- → Drücken Sie die [TO ST]-Taste von Kanalzug 1/49 und 2/50 im INPUT-Feld (Siehe S. 48).
- Befindet sich der Kanalpegel auf einem geeigneten Wert?
- → Fahren Sie den Fader von Kanalzug 1/49 und 2/50 im INPUT-Feld hoch (Siehe S. 48).

Die STEREO A L/R-Meterketten leuchten zwar, aber die Ausgangseinheit gibt kein Signal aus:

- Haben Sie die STEREO [ON]-Taste des STEREO A-Kanals aktiviert?
- → Aktivieren Sie die STEREO [ON]-Taste des STE-REO A-Kanals im STEREO OUTPUT-Feld (Siehe S. 48).
- Befindet sich der STEREO-Fader des STEREO A-Kanals auf einem geeigneten Wert?
- → Fahren Sie den STEREO-Fader des STEREO A-Kanals im STEREO OUTPUT-Feld hoch (Siehe S. 49).
- Haben Sie die Abhöre ordnungsgemäß angeschlossen?
- → Kontrollieren Sie die Verbindungen der Abhöre (Siehe S. 43).
- Haben Sie die Ausgangskanäle richtig geroutet?
- → Kontrollieren Sie auf der OUT PATCH-Seite, ob die STEREO A L/R-Kanäle an die Ausgangseinheit/ Platine angelegt sind, mit der Sie die Abhöre verbunden haben (Siehe S. 46).
- Ist die Solo-Funktion aktiv?
- → Wenn die [SOLO]-Taste in der CUE-Sektion des MASTER-Feldes eingeschaltet ist, während die [CUE]-Taste eines beliebigen Kanalzuges aktiv ist, werden alle anderen Kanäle zeitweilig stummgeschaltet. Deaktivieren Sie die [SOLO]-Taste (Siehe S. 296).

Ausschalten

Nun haben Sie die Funktion aller Komponenten dank dieser "Bedienungsanleitung (Vorweg)" kennengelernt.

Am besten sichern Sie den aktuellen Systemstatus in einem Szenenspeicher, bevor Sie die Stromversorgung (PW1D) ausschalten. Wenn Sie die Anschlüsse lösen und beim nächsten Mal andere Verbindungen herstellen, müssen Sie wahrscheinlich auch die PATCH-Einstellungen usw. ändern. Wie man eine Szene speichert, erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)" (Siehe S. 304) sowie im "Referenzhandbuch (Software)" (Siehe S. 350).

Fahren Sie die Fader im STEREO OUTPUT-Feld auf den Mindestwert und schalten Sie die Abhöre \rightarrow das PM1D-System aus.

Nor dem Transport des CS1D müssen Sie das Display wieder so weit absenken, bis es festklickt.

Warten Sie nach dem Ausschalten der DSP-Einheit (DSP1D) oder der Stromversorgung (PW1D) mindestens fünf Sekunden, bevor Sie sie wieder einschalten. Sonst kann es nämlich zu Funktionsstörungen kommen.

CSJD CONTROL SURFACE

Bedienungsanleitung (Basisbedienung)



1 Einleitung

Über diese "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)"

Die "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" enthält eine Beschreibung der grundlegenden Bedienvorgänge des PM1D-Systems, z.B. das Anschließen von Eingangsquellen und des Wiedergabesystems, die Bedienung der CS1D und die Verwendung des CS1D zum Vornehmen unterschiedlicher Einstellungen.

- In dieser "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" gehen wir davon aus, dass alle Komponenten des PM1D-Systems bereits angeschlossen sind und richtig funktionieren. Alles Weitere hierzu finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Vorweg)".
- Alles Weitere zu den Spezifikationen und Funktionen des "Engine" (DSP-Einheit DSP1D-EX {DSP1D}) und der Ein-/Ausgangseinheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Geräte.
- Alles Weitere zu den Funktionen der Bedienelemente und Anschlüsse auf der Ober-, Rück- und Frontseite finden Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)".
- Alles Weitere zu der Software, die über das Display des Pultes bedient wird, finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)".
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung stammen von einem Prototypen. Bitte bedenken Sie, dass es ab und zu kleine Unterschiede zu jenen Informationen geben kann, die auf Ihrem Pult angezeigt werden.

Konventionen für die "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)"

• Unterschiede zwischen dem 96- und 48-Kanal-Modell

Das PM1D-System wird in zwei Versionen angeboten: als 48- und als 96-Kanal-Version. In der Regel verweist die "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" auf das 96-Kanal-Modell des PM1D-Systems (d.h. das Modell mit der DSP1D-EX). Eventuelle Unterschiede zwischen dem 96- und 48-Kanal-Modell (letzteres enthält eine DSP1D) werden angegeben, indem die Unterschiede der 48-Kanal-Version in { } angezeigt werden.

Beispiel: Im NUMBER-Display erscheint nun eine Nummer 1~96 {1~48}.

• Standard- und Mirror-Modus

Das PM1D-System bietet zwei Betriebsmodi (d.h. Elemente, welche die Systemstruktur und das Anschlussverfahren bestimmen); im "Standard-Modus" ist ein Pult mit einer DSP-Einheit verbunden; im "Mirror-Modus" (Spiegelmodus) ist das Pult mit zwei DSP-Einheiten (Engines) verbunden, von denen aber nur eine verwendet wird.

Bedenken Sie, dass sich der jeweilige Betriebsmodus des PM1D-Systems nicht nur nach der Anzahl der DSP-Einheiten, sondern auch nach den Anschlüssen und den internen Einstellungen richtet.

Erklärungen, die nur für den Standard-Modus gelten, sind mit folgendem Symbol gekennzeichnet:



Erklärungen für den Mirror-Modus sind an folgendem Symbol erkenntlich:



- Version 1.0 des PM1D-Systems unterstützt keine anderen Modi (außer dem Mirror-Modus), in denen zwei DSP-Einheiten zum Einsatz kommen.
- Kennzeichnung der Bedienelemente auf der CS1D und der Reglersymbole/Buttons im Display Die Namen der Bedienelemente (Tasten, Regler, Fader) auf der Bedienoberfläche, Rückseite und Frontplatte der CS1D sind an eckigen Klammern erkenntlich ([]), damit man sie nicht mit den Reglersymbolen und Buttons im Display verwechselt.

Beispiel: Aktivieren Sie die [ON]-Taste. (Diese Anweisung bezieht sich auf ein physisches Bedienelement des CS1D.)

Beispiel: Klicken Sie auf den BASIC-Button. (Diese Anweisung bezieht sich auf ein im Display angezeigtes Element.)

• Andere Symbole

Mit folgendem Symbol werden Tipps für die Bedienung oder Seitenverweise hervorgehoben.



Folgendes Symbol verweist auf besonders wichtige Informationen oder Bedienschritte, die Sie unbedingt beachten müssen.



Bündige Vorstellung des PM1D-Systems

Das PM1D-System ist ein volldigitales Live-Mischsystem, das eine CS1D Konsole, eine PW1D Stromversorgung, eine oder zwei DSP1D-EX {DSP1D} DSP Einheiten, eine oder mehrere AI8 Analog-Eingangseinheiten, eine oder mehrere AO8 Analog-Ausgangseinheiten, eine oder mehrere DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheiten und in der Regel mehrere Ein-/Ausgangsplatinen umfasst. In diesem Abschnitt wird umrissen, in welcher Hinsicht sich das PM1D-System von her-kömmlichen Analog-Mischpulten unterscheidet.

Volldigitales modulares Live-Mischsystem

Das PM1D-System ist ein volldigitales Live-Mischsystem für Beschallungsanwendungen mit einer Weg weisenden digitalen Audioverarbeitung. Es kommen AD-Wandler mit einer Auflösung von 28 Bit (bei entsprechendem Linear-Verfahren) und DA-Wandler mit einer Auflösung von 27 Bit (bei entsprechendem Liner-Verfahren) zum Einsatz. Das sorgt für einen Dynamikumfang von mehr als 120dB und einer entsprechend hohen Signalqualität.

Das System ist in mehrere Komponenten aufgegliedert: DSP-Einheit, Konsole (Mischpult) und Ein-/Ausgangseinheiten. Die kompakten Module bieten den Vorteil, dass das System sehr flexibel konfiguriert werden kann, dass genügend Einund Ausgänge vorliegen und dass das System trotz aller Möglichkeiten sowohl transportabel als auch überschaubar bleibt.

Vorstellung der einzelnen Komponenten

Ein PM1D-System umfasst in der Regel folgende Komponenten:

• DSP-Einheit (Engine: DSP1D-EX {DSP1D}) Eine DSP-Einheit erlaubt das Anschließen von bis zu zehn Eingangs- und sechs Ausgangseinheiten. Die DSP-Einheit kümmert sich um den Großteil der Audiobearbeitungen, darunter die Signal-Ein- und -Ausgabe, die Mischvorgänge, das Routing und die Klangregelung/Dynamik/Effekte.

Für das PM1D-System stehen folgende DSP-Einheiten zur Verfügung:

Einheit	Mono-Eingangs- kanäle	Stereo-Eingangs- kanäle
DSP1D-EX	96	8
DSP1D	48	4



Durch Einbau einer optionalen DSP-Platine (IDB1D) in eine DSP1D kann man sie zu einer DSP1D-EX umfunktionieren.

Diese Platine muss vom Yamaha-Kundendienst installiert werden. Tun Sie das niemals selbst.

• Analog-Eingangseinheit (AI8)

Über diese Einheit kann man Analog-Signale an die DSP-Einheit anlegen. Eine Einheit bietet acht Steckplätze für die benötigten Platinen.

In die AI8 kann man folgende Platinen einbauen:

Platine		Ein- gänge	Anzahl Kanäle
LMY2-ML	MIC/Line- Eingangspla- tine	1A, 1B, 2A, 2B	2 (entweder A oder B)
LMY4-AD	AD-Platine	1~4	4

Ab Werk werden drei verschiedene AI8-Versionen angeboten, die folgende Platinen enthalten:

Eingangs- einheit	Installierte Platinen
AI8-ML8	LMY2-ML \times 8 Platinen
AI8-AD8	LMY4-AD × 8 Platinen
AI8-ML4AD4	LMY2-ML \times 4 Platinen, LMY4-AD \times 4 Platinen



Den Einbau von Platinen in eine AI8 sollten Sie unbedingt dem Yamaha-Kundendienst überlassen. Versuchen Sie niemals, selbst Platinen einzubauen oder zu entnehmen. • Analog-Ausgangseinheit (AO8)

Hierbei handelt es sich um die Ausgangseinheit, die sich um die Signalausgabe der DSP-Einheit kümmert. Eine Ausgangseinheit enthält ab Werk acht DA-Platinen (LMY4-DA).

Platine		Aus- gänge	Anzahl Kanäle
LMY4-DA	DA-Platine	1~4	4



Den Einbau von Platinen in eine AO8 sollten Sie unbedingt dem Yamaha-Kundendienst überlassen. Versuchen Sie niemals, selbst Platinen einzubauen oder zu entnehmen.

• Digital-Ein-/Ausgangseinheit (DIO8)

Diese Einheit kümmert sich um die Ein- und Ausgabe von digitalen ADAT-, Tascam- und AES/EBU-Signalen sowie die Ein-/Ausgabe von Analog-Signalen von und zum PM1D-System. Eine DIO8 kann bis zu acht digitale E/A-Platinen enthalten. Es können folgende Platinen eingebaut werden.

In eine DIO8 können folgende acht Platinentypen eingebaut werden:

Platine	Format	Eingänge	Ausgänge
MY8-TD	TASCAM	8 IN	8 OUT
MY8-AT	ADAT	8 IN	8 OUT
MY8-AE	AES/EBU	8 IN	8 OUT
MY8-AD	ANALOG IN	8 IN	—
MY4-AD	ANALOG IN	4 IN	—
MY4-DA	ANALOG OUT	_	4 OUT
AP8AD*	ANALOG IN	8 IN	—
AP8DA*	ANALOG OUT	—	8 OUT

*: Hersteller: Apogee Corporation

* Stand: 1. September 2000



Es können niemals mehr als vier AP8AD/AP8DA-Platinen installiert und verwendet werden. Wenn Sie außer AP8AD/AP8DA- auch MY8-AD/MY4-AD/MY4-DA-Platinen verwenden, gelten die unten aufgeführten Einschränkungen. Bauen Sie niemals mehr als die zulässige Anzahl der Platinen ein, weil das zu Schäden an der DIO8 führen kann. Wenn Sie mit einer AP8AD- oder AP8DA-Platine arbeiten bzw. wenn Sie sowohl eine AP8AD als auch eine AP8DA gemeinsam mit einer MY8-TD/MY8-AT/ MY8-AE Platine verwenden, gibt es keine Beschränkung für die Anzahl der simultan nutzbaren MY8-TD/MY8-AT/MY8-AE Platinen.

[AP8AD] + [AP8DA] Plati- nen	[MY8-AD] + [MY4-AD] + [MY4-DA] Pla- tinen	[MY8-TD] + [MY8-AT] + [MY8-AE] Platinen	
0 Platinen	Bis zi	u 8 Platinen	
1 Platine	Bis zu 6 Plati- nen	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze	
2 Platinen	Bis zu 4 Plati- nen	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze	
3 Platinen	Bis zu 2 Plati- nen	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze	
4 Platinen	1 Platine	So viele Platinen wie DIO8-Steckplätze	
Niemals 5 oder mehr Platinen	_	_	

• Konsole (CS1D)

Die CS1D Konsole fungiert als Fernbedienung der DSP-Einheit. Sie sieht zwar aus wie ein herkömmliches Mischpult, ist aber eigentlich "nur" eine Steuereinheit für die DSP-Einheit. Bitte bedenken Sie, dass sie –mit Ausnahme einiger Monitor-Signale– keinerlei Signale führt. Die befinden sich in der DSP-Einheit.



• Stromversorgung (PW1D) Diese Einheit versorgt die Konsole mit Strom.



Signalfluss im PM1D-System

Nachstehend sehen Sie den allgemeinen Signalfluss im PM1D-System.



- Die über die AI8 Analog-Eingangseinheit empfangenen Signale werden A/D-gewandelt und als mehrkanalige Digital-Audiosignale zur DSP1D-EX {DSP1D} Einheit übertragen.
- ② Die von der DSP1D-EX {DSP1D} Einheit empfangenen Signale werden verarbeitet (gemischt, Routing, EQ/Dynamik/Effekte).
- ③ In der Regel werden die Bearbeitungen der DSP- und Eingangseinheit von der CS1D Konsole bedient und gesteuert.

Tipp

Die über die 2-TRACK IN DIGITAL 1~6- und 2-TRACK IN ANALOG 1/2-Buchsen der CS1D empfangenen Signale werden ebenfalls zur DSP-Einheit übertragen. ④ Die von der DSP-Einheit verarbeiteten Signale werden von einer Ausgangseinheit D/A-gewandelt und zur den Boxen, dem Monitorsystem und/oder der Mehrspurmaschine übertragen.

Tipp

Die gemischten Signale können auch über die STE-REO OUT DIGITAL- und MONITOR OUT ANA-LOG-Buchsen der CS1D übertragen werden.

Eine DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit dient sowohl zum Empfangen als auch zum Übertragen von Signalen. Daher sieht der Signalfluss dann wie auf der nächsten Seite gezeigt aus.



Anzahl der Ein-/Ausgänge und Aufbau der Kanäle

Die DSP1D-EX {DSP1D} Einheit weist die Eingänge INPUT 1~10 auf, an die man Eingangseinheiten anschließen kann. Ihre OUTPUT-Buchsen 1~6 erlauben das Anschließen von Ausgangseinheiten.



Wenn sich das PM1D-System im Standard-Modus befindet, können bis zu zehn Eingangseinheiten (d.h. maximal 320 Eingangsbuchsen) und bis zu sechs Ausgangseinheiten (maximal 192 Ausgänge) an die DSP-Einheit angeschlossen werden.





Bei Verwendung des PM1D-Systems im Mirror-Modus können an beide DSP-Einheiten zusammen zehn Eingangseinheiten (320 Eingänge) und sechs Ausgangseinheiten (192 Ausgänge) angeschlossen werden.



In beiden Bedienmodi (Standard, Mirror) müssen die Buchsen der Eingangseinheiten über die Display-Funktionen der CS1D den Eingangskanälen der CS1D zugeordnet werden (PATCH). Auch die Buchsen der Ausgangseinheiten müssen über das Display auf einen MIX-, MATRIX- oder STEREO A/B-Kanal) geroutet werden.

In nachstehender Tabelle werden die Anzahl und Typen der Einheiten aufgeführt, die man für 48 bzw. 96 Kanäle im Standard- und Mirror-Modus benötigt. Außerdem erfahren Sie, wie viele Ein-/Ausgangsbuchsen verwendet werden können.

	Standar	d-Modus	Mirror	Modus
Modell	48 Kanäle	96 Kanäle	48 Kanäle	96 Kanäle
DSP-Einheit	DSP1D × 1	DSP1D-EX × 1	$DSP1D \times 2$	DSP1D-EX × 2
Eingangsbuchsen	Maximal 320	Maximal 320	Maximal 320	Maximal 320
Ausgangsbuchsen	Maximal 192	Maximal 192	Maximal 192	Maximal 192
Mono-Eingangskanäle	48	96	48	96
Stereo-Eingangskanäle	4	8	4	8
MIX-Kanäle	48	48	48	48
MATRIX-Kanäle	24	24	24	24
STEREO-Kanäle	2 (A, B)	2 (A, B)	2 (A, B)	2 (A, B)

Anzahl der Ein-/Ausgänge und Kanalstruktur

Tipp

Das 96- und 48-Kanal-Modell weisen eine unterschiedliche Anzahl Mono- und Stereo-Eingangskanäle auf. Die Anzahl der MIX-, MATRIX- und STEREO A/B-Kanäle ist jedoch gleich.

Im Mirror-Modus steht eine DSP-Einheit (A/B) für Redundanz-/Havariezwecke zur Verfügung. Es kann von Hand eingestellt werden, welche der beiden Einheiten jeweils verwendet werden soll. Die Anzahl der Ein- und Ausgänge entspricht also jener des Standard-Modus'.

MIX-/MATRIX-Busse

Das PM1D-System erlaubt das Anlegen der Eingangskanäle an die MIX-Busse 1~48. Signale, die an einen MIX-Bus angelegt werden, lassen sich mit einem MIX-Kanal mit EQ (Klangregelung), Compressor und Delay bearbeiten. Solch ein bearbeitetes Signal liegt dann an dem Ausgang an, auf den MIX 1~48 geroutet wurde. Sie können selbst einstellen, ob die Signale mit festem Pegel (**FIX-Modus**) oder mit variablem Pegel (**VARI-Modus**) an die Kanäle angelegt werden. MIX-Busse, die Sie auf FIX stellen, können als Summenbusse verwendet werden. MIX-Busse mit VARI-Einstellung können als AUX-Busse verwendet werden.

Zusätzlich bietet das PM1D-System 24 separate MATRIX-Busse. Die Signale der MIX-Kanäle 1~48, der STEREO A/B-Kanäle und der SUB IN-Buchsen können auf den benötigten Pegel gebracht und an einen MATRIX-Bus angelegt werden. Auch die MATRIX-Kanäle sind mit einer Klangregelung (EQ), einem Compressor und einem Delay-Parameter ausgestattet und können an die MATRIX-Buchsen 1~24 angelegt werden.

Szenenspeicher/Libraries (Bibliotheksspeicher)

Das PM1D-System erlaubt das Speichern der Mischparameter aller Kanäle und der Parameter des gesamten Systems als so genannte "Szenen". Die Szenenspeicher haben einerseits ganzzahlige Nummern im Bereich 00~99 und andererseits Dezimalstellen .0~.9. So stehen insgesamt 1000 Szenenspeicher (00.0~99.9) zur Verfügung. (Zehn dieser Szenenspeicher sind ROM-Speicher und können nur geladen werden.)

Außer den Szenenspeichern bietet das PM1D-System jedoch noch separate Speicher für die Patch-, EQ-, Compressorund Effekteinstellungen in so genannten "Libraries". Solche Speicher können bei Bedarf jederzeit aufgerufen werden.

Wordclock-Synchronisation

Digital-Audiosignale werden nur ordnungsgemäß übertragen und empfangen, wenn alle Komponenten des PM1D-Systems sowie die daran angeschlossenen Digital-Geräte denselben Wordclock-Takt verwenden.

Digital-Signale innerhalb des Systems, die nicht Wordclock-synchron laufen, werden entweder stummgeschaltet oder enthalten Klickgeräusche und sind also unbrauchbar.

Im Standard-Modus wird in der Regel der Wordclock-Takt der DSP-Einheit als Master verwendet. Die Ein-/Ausgangseinheiten und die Konsole müssen also zu jenem Takt synchron laufen.

Im Mirror-Modus kann man bei Bedarf von Hand von der einen DSP-Einheit zur anderen umschalten, falls eine DSP-Einheit nicht ordnungsgemäß funktioniert. Um diese Umschaltung ohne große Änderungen des Wordclock-Taktgebers ausführen zu können, empfehlen wir, mit einem externen Wordclock-Generator zu arbeiten und die Konsole sowie die DSP-Einheiten A & B damit synchron laufen zu lassen. Selbstverständlich kann man auch umschalten, wenn man mit einem anderen Taktgeber arbeitet.



Weitere Hinweise zur Wahl und Verwendung des Wordclock-Masters finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Vorweg)" (Siehe S. 27) und dem "Referenzhandbuch (Software)" (Siehe S. 378).

Die 2-TRACK IN DIGITAL-Buchsen 1~6 der CS1D Konsole enthalten interne Sampling-Frequenzwandler und brauchen nicht mit dem PM1D-System synchronisiert zu werden.

2 Bedienerführung der CS1D

In diesem Kapitel werden die für die Bedienung der CS1D-Software zur Verfügung stehenden Bedienelemente vorgestellt.

Über die Bedienerführung

Das PM1D-System ist so aufgebaut, dass alle wichtigen Funktionen, wie das Einstellen der Kanäle und das Mischen mit den Fadern und Reglern im Bedienfeld des CS1D durchgeführt werden können. Wenn Sie jedoch etwas weiter führende Einstellungen vornehmen möchten, müssen Sie die betreffenden Parameter im Display editieren. Im folgenden werden die einzelnen Systeme für die Einstellung der Software über das Display vorgestellt.

Bedienerführung im Display

Die im Display der CS1D angezeigten Funktionen und Parameter können folgendermaßen eingestellt werden:

• Zeiger

Den im Display angezeigten Pfeil wollen wir hier "Zeiger" nennen. Damit kann das Objekt gewählt werden, das eingestellt werden soll.



• Cursor

Der rote Kasten im Display ist der "Cursor". Das von dem Cursor umgebene Objekt kann jeweils eingestellt werden.



• Register

Die Seitennamen links oben im Display wollen wir "Register" nennen. Über die Register kann man innerhalb derselben Funktionsgruppe von einer Seite zu einer anderen umschalten.



• Buttons

Buttons (oder "Schaltflächen") im Display erlauben das Ein-/Ausschalten eines Parameters oder die Anwahl einer von mehreren Optionen. Aktive Buttons werden grün dargestellt, während ausgeschaltete Buttons grau dargestellt werden.

Aktive Buttons	ON	PRE EQ	POST E
A 1 1 1	ON	PRE EQ	POST E
Buttons	OFF	PRE EQ	POST E
	OFF	PRE EQ	POST E

Regler/Fader/Wertefelder

Regler/Fader/Wertefelder im Display dienen zum Einstellen der gewünschten Parameterwerte. Diese Bedienelemente weisen auch eine numerische Wertangabe auf.



• Textfelder

Diese Felder dienen zum Eingeben von Buchstaben/ Ziffern/Symbolen z.B. beim Benennen eines Szenenspeichers usw.



• Display-Tastatur

Über die virtuelle Tastatur können Buchstaben/Ziffern/Symbole eingegeben werden, nachdem man ein Textfeld aktiviert hat.



• Bildlaufleisten

Wenn im Display nicht alle Elemente einer Seite angezeigt werden können, erlaubt die Bildlaufleiste die Anwahl des Display-Ausschnittes, den Sie für die aktuellen Einstellungen benötigen.



Bildlaufleiste

• MENU-Button

Mit diesem Button kann man das Funktionsmenü aufrufen, über welches man Zugriff hat auf die benötigten Parameter. Dieser Button befindet sich auf allen Seiten an derselben Stelle. Einzige Ausnahmen: das Funktionsmenü selbst und einige Rückmeldungsfenster.



Bedienoberfläche der CS1D

Die Bedienoberfläche der CS1D ist mit folgenden Elementen für die Verwendung der im Display angezeigten Parameter ausgestattet:

LCD FUNCTION ACCESS-Feld

Das LCD FUNCTION ACCESS-Feld enthält Tasten, mit denen man die benötigte Funktion oder Seite im Display aufrufen kann.



(1) Global-Funktionen

Mit diesen Tasten haben Sie Zugriff auf Funktionen, die sich auf das gesamte PM1D-System beziehen.

② Output-Funktionen

Mit diesen Tasten haben Sie Zugriff auf die Funktionen der Ausgangskanäle.

③ Input-Funktionen

Mit diesen Tasten haben Sie Zugriff auf die Funktionen der Eingangskanäle.

Drücken Sie die Taste, über die Sie die benötigte Funktion erreichen, damit die betreffende Seite im Display erscheint.

Tipp

Wenn Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie eine LCD FUNCTION ACCESS-Taste betätigen, können Sie die Seiten in umgekehrter Reihenfolge aufrufen ("Zurück"-Funktion). Die Zurück-Funktion ist auch belegt, wenn Sie eine dieser Tasten gedrückt halten.

Dateneingabefeld

Das Dateneingabefeld enthält die Bedienelemente, mit denen man die Einstellungen und Werte im Display ändern kann.



- CURSOR [▲]/[▼]/[◄]/[►] Tasten Hiermit kann der Cursor zum gewünschten Parameter geführt werden.
- ② [DEC/CANCEL]/[INC/OK] Tasten Hiermit kann der vom Cursor angezeigte Parameter eingestellt werden. Diese Tasten können auch statt des CANCEL- oder OK-Buttons im Display verwen-

Externe Bedienelemente

det werden, wenn im Display eine Frage angezeigt wird, die man verneinen bzw. bestätigen muss (Aufrufen und Sichern von Speichern).

③ [SHIFT/GRAB]-Taste

Wenn sich der Cursor auf einem Reglersymbol mit einem großen Einstellbereich befindet, können Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie mit [DEC/ CANCEL]/[INC/OK] oder dem [DATA]-Rad den Wert ändern. Das geschieht dann in größeren Schritten.

Auf bestimmten Display-Seiten können Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie mit CURSOR [▲]/[▼]/[◀]/[▶] den Cursor zu einer anderen Position führen. Alles Weitere hierzu finden Sie unter den Beschreibungen der einzelnen Seiten im "Referenzhandbuch (Software)".

(4) [ENTER]-Taste

Mit dieser Taste kann der vom Cursor markierte Button ein-/ausgeschaltet werden. Außerdem lassen sich hiermit Einblendfenster ("Popups") öffnen.

5 [DATA]-Rad

Hiermit kann der Wert des vom Cursor angezeigten Parameters erhöht oder verringert werden. Wenn Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie am [DATA]-Rad drehen, ändert sich der Wert schneller.

6 Track Pad und Links/Rechts-Taste

Hiermit kann der Zeiger zur gewünschten Stelle im Display geführt bzw. ein spezifischer Parameter aufgerufen werden.

Bei Einstellen eines Reglersymbols mit einem großen Regelbereich können Sie die Rechts-Taste gedrückt halten, um mit dem Track Pad große Wertänderungen zu erzielen.

Bei Bedarf können auch noch folgende externe Bedienelemente an das PM1D-System angeschlossen werden.

• Maus

An die MOUSE-Buchse kann eine PS/2-kompatible Maus angeschlossen werden. Diese Buchse befindet sich auf der Rück-/Oberseite der CS1D. Die Maus hat die gleichen Funktionen wie das Track Pad.

• Tastatur

An die KEYBOARD-Buchse auf der Rück-/Oberseite der CS1D kann eine PS/2-kompatible Computertastatur angeschlossen werden. Damit lassen sich dann Buchstaben, Ziffern und Symbole eingegeben (siehe die Display-Tastatur). Nachstehend sind die Funktionen der Computertastatur aufgelistet. (Die Anordnung entspricht jener einer QWERTY-Tastatur.)

Tastatur	Funktion
Seite zurück	Selbe Funktion wie die [DEC/CANCEL]- Taste des Dateneingabefeldes.
Seite vor	Selbe Funktion wie die [INC/OK]-Taste des Dateneingabefeldes.
$\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$	
Numerische Tasten 4, 6, 2, 8 (NumLock = aus)	Die gleichen Funktionen wie die [CURSOR]-Tasten.
Alt+Seite zurück	Gleiche Funktion wie die Werterhöhung mit dem [DATA]-Rad.

Tastatur	Funktion
Alt+Seite vor	Gleiche Funktion wie die Werterverrin- gerung mit dem [DATA]-Rad.
Return	Gleiche Funktion wie die [ENTER]-
Enter	Taste.
Shift	Gleiche Funktion wie die [SHIFT/ GRAB]-Taste.
Ctrl+←, Ctrl+→	Gleiche Funktion wie die ◀► Buttons der Display-Tastatur.
Ctrl+c	Gleiche Funktion wie der COPY-Button der Display-Tastatur.
Ctrl+v	Gleiche Funktion wie der PASTE-But- ton der Display-Tastatur.
Insert	Gleiche Funktion wie der INS-Button der Display-Tastatur.
Delete	Gleiche Funktion wie der DEL-Button der Display-Tastatur.
BackSpace	Löschen des vorangehenden Zeichens im Texteingabefeld (Zeichen zurück).
Ctrl+↑, Ctrl+↓, Tab	Ändern des zu editierenden Objekts im Textfeld.
	Gleiche Funktion wie der MENU-Button (auf normalen Seiten).
Esc	Gleiche Funktion wie der CANCEL-But- ton (Rückfragen mit CANCEL-Button). Auf Seiten/in Fenstern ohne CANCEL- Button hat diese Taste die gleiche Funk- tion wie der OK- oder EXIT-Button.
Alt + 0~9,	Aufrufen einer Seite der betreffenden
-,=	Funktionsgruppe.

Die Anschlüsse auf der Rück- und Oberseite können nicht gleichzeitig verwendet werden. Es können also niemals zwei Tastaturen oder Mäuse angeschlossen werden.

• Zehnertastenfeld

Mit einem an die NUM KEY-Buchse auf der Rückseite der CS1D angeschlossenen PS/2-kompatiblen Zehnertastenfeld können Zahlen eingegeben und Szenenspeicher aufgerufen werden.

Die einzelnen Tasten haben folgende Funktionen:

Taste	Funktion
0~9	Gleiche Funktion wie die SCENE MEMORY- Tasten [0]~[9].
Enter	Gleiche Funktion wie die SCENE MEMORY [RECALL]-Taste.
+	Gleiche Funktion wie SCENE MEMORY [▲/ INC] + [ENTER] (Aufrufen der Szene mit der nächsthöreren Speichernummer).
-	Gleiche Funktion wie SCENE MEMORY [▼/ DEC] + [ENTER] (Aufrufen des vorangehen- den Szenenspeichers).
/	In der aktuellen Version nicht belegt.

Unterschiedliche Basisfunktionen

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Handlungsabläufe für die Bedienung über das CS1D-Display vorgestellt. In der Regel müssen mehrere der folgenden Handlungen nach einander ausgeführt werden.

Klicken

Mit "Klicken" ist gemeint, dass man den Zeiger zu einem Eintrag oder Symbol im Display führt und die Links- oder Rechts-Taste unter dem Track Pad (im Dateneingabefeld) drückt. Damit kann man Buttons im Display ein-/ausschalten und den Cursor zu einem bestimmten Parameter führen. (Bei Verwendung einer Maus kann man stattdessen auch die linke oder rechte Maustaste drücken.) Durch Klicken können Buttons im Display aktiviert oder ausgeschaltet werden, lässt sich der Cursor führen bzw. kann der Parameterwert in kleinen Schritten korrigiert werden.





Wenn Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten des Dateneingabefeldes verschieben und die [ENTER]-Taste drücken, erzielen Sie dasselbe Ergebnis wie beim Klicken. (Das gilt auch für die Verwendung der Pfeiltasten und der ENTER-Taste einer Computertastatur.)



Nach Führen des Zeigers zum gewünschten Eintrag können Sie auch durch Antippen des Track Pad "klicken". (Das wollen wir im weiteren Verlauf "Antippen" nennen.)

Wenn Sie dieses Antippen nicht brauchen, können Sie es deaktivieren (PREFERENCE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe). (Siehe S. 369.)



Ziehen

"Ziehen" bedeutet, dass man den Zeiger über einem bestimmten Objekt im Display anordnet und die Links- oder Rechts-Taste gedrückt hält, während man einen Finger über das Track Pad bewegt (links/rechts/auf/ab). Dieses Verfahren können Sie z.B. für stufenlose Änderungen eines Regler- oder Fader-Symbols oder zum Führen eines Objekts zu einer anderen Stelle verwenden. Mit diesem Verfahren kann die Einstellung eines Regler- oder Fader-Symbols geändert werden.



Drag & Drop

"Drag & Drop" verweist auf den Vorgang, bei dem man den Zeiger zu einer Funktion im Display führt, zu einer anderen Stelle verschiebt und den Finger dann wieder anhebt. Drag & Drop brauchen Sie (z.B.) zum Kopieren von EQ- oder Dynamik-Einstellungen von einem Kanal zu einem anderen.

Bildlaufleiste (Scrollen)

Wenn nicht alle Elemente einer Seite im Display dargestellt werden, können Sie die Bildlaufleiste so weit verschieben, bis das benötigte Element sichtbar wird.

• Ziehen der Bildlaufleiste



Bei Bedarf kann die Anzeige auch verschoben werden, indem man auf eine benötigte Stelle der Bildlaufleiste klickt bzw. die



Mit diesen Buttons kann man die Bildlaufleiste in der angezeigten Richtung verschieben. Durch Anklicken von «//» erzielt man größere Sprünge als mit •/».

••••

Wenn Sie hier klicken, macht die Bildlaufleiste einen gewaltigen Satz in die gewünschte Richtung. Auch die Anzeige springt an die betreffende Stelle. • Mit den Tasten [DEC/CANCEL]/[INC/OK] oder dem [DATA]-Rad kann die Bildlaufleiste ebenfalls verschoben werden





Wenn Sie den Cursor zur Bildlaufleiste führen und [DEC/CANCEL] drücken bzw. das [DATA]-Rad nach links drehen, wird die Anzeige nach links verschoben (im Falle einer vertikalen Bildlaufleiste rückt die Darstellung nach oben). Mit der [INC/ OK]-Taste oder einer Rechtsdrehung des [DATA]-Rades kann die Darstellung nach rechts verschoben werden (im Falle einer vertikalen Bildlaufleiste nach unten).

Tipp .

Wenn sich der Cursor auf einem "Kasten" der Bildlaufleiste befindet, können Sie [SHIFT/GRAB] gedrückt halten, während Sie am [DATA]-Rad drehen, um das gleiche Ergebnis zu erzielen wie mit dem H - oder B -Button (je nachdem, in welche Richtung Sie das Rad drehen).

Aufrufen der benötigten Display-Seite

Die benötigte Funktionsgruppe/Display-Seite kann man auf zwei Arten aufrufen.

Über das LCD FUNCTION ACCESS-Feld

[Verfahren]

- Drücken Sie die Taste des LCD FUNCTION ACCESS-Feldes, mit der Sie Zugriff haben auf die benötigte Funktionsgruppe. Im Display erscheint die zuletzt gewählte Seite jener Funktionsgruppe.
- 2. Um innerhalb einer Funktionsgruppe eine andere Display-Seite aufzurufen, müssen Sie die unter Schritt (1) betätigte Taste mehrmals drücken. Die meisten Funktionsgruppen enthalten mehrere Display-Seiten.

Wenn Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste des Dateneingabefeldes gedrückt halten und die unter Schritt (1) betätigte Taste noch einmal drücken, kehren Sie zurück zur vorigen Display-Seite derselben Funktionsgruppe.

Über die Buttons im Display

[Verfahren]

1. Klicken Sie auf den MENU-Button

Mit dem MENU-Button rufen Sie folgendes Menü auf. Wenn Sie genau wissen, welche Seite einer Funktionsgruppe Sie brauchen, erreichen Sie sie über das FUNCTION MENU am schnellsten.



Tipp .

Dieser Button befindet sich auf allen Seiten an derselben Stelle. Einzige Ausnahmen: das Funktionsmenü selbst und einige Rückmeldungsfenster.

- Klicken Sie auf der FUNCTION MENU-Seite auf den Button der benötigten Display-Seite.
 Es erscheint nun die zuletzt aufgerufene Seite der betreffenden Funktionsgruppe.
- 3. Wenn eine Funktionsgruppe mehr als eine Seite enthält, klicken Sie auf das Register der benötigten Seite am oberen Fensterrand.

Arbeiten mit den Buttons

Die Buttons einer Display-Seite erlauben das Ein-/Ausschalten des gewählten Parameters bzw. die Anwahl einer von mehreren Optionen. Die Buttons können folgendermaßen bedient werden:

Mit dem Track Pad (Maus)

[Verfahren]

1. Bewegen Sie einen Finger über das Track Pad (verschieben Sie die Maus), um den Zeiger zum gewünschten Button zu führen.



- 2. Klicken Sie den Button mit der Links- oder rechts-Taste des Track Pad (der Maus) an. Der Button wird nun ein- oder ausgeschaltet. (In bestimmten Fällen wird der Button selektiert.)
 - Ein-/Ausschalten eines Buttons



Tipp

Wenn das "Antippen" belegt ist (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe), können Sie den Buttons auch durch Antippen selektieren. Das Antippen verhält sich genau wie das Drücken der Links-Taste unter dem Track Pad (bzw. Drücken der linken Maustaste). (Siehe S. 369)

Über das Dateneingabefeld/eine Tastatur

[Verfahren]

1. Führen Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten (den Pfeiltasten der Tastatur) zum gewünschten Button.



2. Drücken Sie die [ENTER]-Taste (bzw. die ENTER-Taste der Computertastatur).

Hierdurch schalten Sie den Button ein/aus. (In bestimmten Fällen wird der Button selektiert.)



Verschieben des Cursors

Um den Cursor (das rote Kästchen) zum gewünschten Parameter zu verschieben, müssen Sie folgendermaßen verfahren:

Verschieben des Cursors

[Verfahren]

 Drücken Sie eine CURSOR [▲]/[▼]/[◄]/[►] Taste. Der Cursor wird nun in die Richtung der gedrückten Taste verschoben.

Wenn es in der gewählten Richtung keine weiteren Parameter mehr gibt, kann man den Cursor nicht dorthin verschieben.

OUTPUT														Ι	VSE	RT					
(Al)8)							IN								IN 10					
	;	3			- 4	1			1 2 3 4							ł					
1	2	3	4	1	2	3	4		1 1	2	1 1	2	1 1	2	1 1	2					

Der Cursor springt zur nächsten Spalte

OUTPUT										INSERT											
CAC)8)															IN 10					
	;	}			- 4	1			1		2		3		4						
1	2	3	4	1	2	3	3 4		1	2	1	2	1	2	1	2					
	1				1				1	1	1	1	1	1	1	1					
										۲											

Tipp

Wenn sich der Cursor in einer Rasterspalte (z.B. einer PATCH-Seite) befindet, kann man ihn durch Rechtsdrehungen des [DATA]-Rades nach rechts verschieben und durch Linksdrehungen nach links. Wenn Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, wird der Cursor mit Rechtsdrehungen des [DATA]-Rades zur nächsten Zeile und mit Linksdrehungen zur vorigen Zeile verschoben.

Verschieben des Cursors zu einem anderen Fenster

[Verfahren]

 Halten Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt, während Sie CURSOR [▲]/[▼]/[◄]/[▶] betätigen. Der Cursor springt nun aus dem angezeigten Fenster (wo er sich gerade befand) in die Richtung der gedrückten Taste.

Diese Technik ist auf Seiten mit Bildlaufleiste (z.B. der IN/OUT PATCH- oder INSERT PATCH-Funktionsgruppe) oder auf Seiten mit einer Übersicht (Liste) belegt (Beispiel: die MEMORY-Seite der SCENE Funktionsgruppe).

• Verschieben des Cursors mit der [SHIFT/GRAB]-Taste und CURSOR [◄]/[►].

OUTPUT									INSER								
LCA	08))													IN	20	
Γ		3			- 4	4			1	L		2	Γ	3		4	
1	2	3	A	1	2	3	A		1	2	1	2	1	2	1	2	
Ĺ.		Ŭ	1	<u> </u>	5	Ŭ			1	1	1	1	1	1	1	1	
										_	L	⊢	⊢				
1	⊢												⊢		⊢		
)					
[SH	IFT/	GR.	AB]	-Ta	ste				\geq								
			+						,		\backslash						
CUF	RSC)R [▶]-	Tas	te			•									
OL	TPI	JT												Ι	NSE	RT	
CA	08)														IN	20	
		3			- 4	1			1	l	Γ	2	Γ	3	4	ł	
1	2	2	A	1	2	3	A		1	2	\prod	2	1	2	1	2	
	2	J	4	1	2	J	4		1	1	//1	1	1	1	1	1	
										\square							
									Γí	1			Г				

Einstellen eines Regler- oder Fader-Symbols

Regler- und Fader-Symbole im Display dienen zum Einstellen bestimmter Parameter. Das kann man auf folgende Arten tun:

Mit dem Track Pad (Maus)

[Verfahren]

- 1. Führen Sie den Zeiger zum benötigten Regler-/ Fader-Symbol und drücken Sie die Links-/Rechts-Taste des Track Pads (Maus), um diesen Regler/ Fader zu selektieren. Der Cursor springt zu jener Stelle.
- Um den Wert dieses Parameter schrittweise zu ändern, müssen Sie die Links-/Rechts-Taste des Tracks Pad (oder der Maus) drucken. Mit der rechten Taste erhöhen Sie den Wert, mit der linken verringern Sie ihn um eine Einheit.
- 3. Um den Wert stufenlos zu erhöhen/verringern, müssen Sie das Regler-/Fader-Symbol mit dem Track Pad (der Maus) in die betreffende Richtung ziehen.

Der Wert kann durch Ziehen des Regler-/Fader-Symbols nach oben/unten oder rechts/links kontinuierlich geändert werden. Im Falle eines Reglers mit einem großen Einstellbereich können Sie ihn in die gewünschte Richtung ziehen, während Sie die Rechts-Taste des Track Pad (der Maus) gedrückt halten. Der Wert ändert sich dann in größeren Schritten als bei Verwendung der Links-Taste. So erreichen Sie schneller einen weiter entfernt liegenden Wert.

Einstellen eines Fader-Wertes



Einstellen eines Reglerwertes



Verwendung des Dateneingabefeldes (der Tastatur) und des Reglers

[Verfahren]

- 1. Führen Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten (den Pfeiltasten der Tastatur) zum änderungsbedürftigen Regler-/Fader-Symbol.
 - Führen des Cursors zu einem Regler



- 2. Um den Wert in Einerschritten zu erhöhen/zu verringern, müssen Sie die Tasten [DEC/CANCEL]/ [INC/OK] (oder die Computertasten, welche die gleiche Funktion haben wie [DEC/CANCEL]/[INC/ OK], z.B. die Seite-Zurück/Seite-Vor-Tasten) drücken).
 - Ändern der Werte in Einerschritten



3. Um einen Wert kontinuierlich zur erhöhen/verringern, müssen Sie am [DATA]-Rad drehen.



• Kontinuierliche Wertänderung



Тірр

Wenn der dem Regler zugeordnete Parameter einen großen Einstellbereich aufweist, können Sie seinen Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie [DEC/CANCEL]/][INC/OK] betätigen oder am [DATA]-Rad drehen.

Zuordnen eines Namens

Das PM1D-System erlaubt das Benennen (Voll- und Kurznamen) der einzelnen Kanäle, Szenen- und Bibliotheksspeicher. Die nachstehende Display-Seite (LIBRARY STORE) erlaubt z.B. das Benennen und Sichern Ihrer Einstellungen in einem so genannten Library-Speicher.

Auf derartigen Seiten kann man folgendermaßen Zeichen eingeben:

• LIBRARY STORE-Einblendfenster

LIBRARY STORE NAME Basic Library INS DEL CLEAR • PASTE 1 @ # \$ Z ^ & * C > + 1 ~ COPY 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = \ ' & H E R T Y U I 0 P L I C 3 A S D F 6 H J K L : : ' " Z X C V B N M . . Z <> ? CAPS LOCK SPACE CANCEL

1. Geben Sie den Namen über die Display- (oder Computer-)Tastatur ein. Bei Klicken auf einen Buchstaben/eine Ziffer/ein Symbol erscheint das betreffende Zeichen im NAME-Fenster. Der Cursor dieses Fensters rückt dann eine Position weiter nach rechts.

NAME	
K	

2. Geben Sie danach die restlichen Zeichen ein.

DRUM

Für die Benennung stehen mehrere Hilfsfunktionen bereit, die über folgende Buttons erreichbar sind.

Diese Buttons haben folgende Funktionen:

• INS-Button......Einfügen einer Leerstelle an der vom Cursor angezeigten Position. Das gleiche Ergebnis erzielen Sie durch Drücken der Einfügen-Taste.

KICKDRUM

KICK DRUM



NAME KICK • DEL-Button Löschen des vom Cursor angezeigten Zeichens. Das gleiche Ergebnis erzielen Sie mit der Löschtaste der Tastatur.



• CLEAR-Button .. Löschen aller Zeichen im NAME-Fenster.





- **PASTE-Button**....Der mit dem COPY-Button zum Puffer kopierte Text wird eingesetzt.
- COPY-Button.....Der selektierte Text wird vom NAME-Feld zum Pufferspeicher kopiert.
- CAPS LOCK-Button Umschalten zwischen Groß- und Kleinbuchstaben. Wenn dieser Button aktiv ist, können Großbuchstaben eingegeben werden.

3. Klicken Sie nach Eingabe des Namens auf den STORE-Button.

Der eingegebene Name wird bestätigt und gemeinsam mit den Einstellungen gespeichert.



Ein vergleichbares Fenster erscheint auch auf der NAME-Seite der IN PATCH/OUT PATCH-Funktionsgruppe. Dort können Sie allen Kanälen einen Namen geben (lang und kurz). Die Bedienung ist dieselbe wie oben beschrieben.

Die Anzahl der Zeichenpositionen richtet sich nach den Einstellungen, die Sie speichern möchten. Unter Umständen können also keine Zeichen mehr ein- oder hinzugefügt werden.

Tipp

Namen und Texte können auch über eine geeignete Computertastatur eingegeben werden.

Die PASTE-Funktion (Einfügen) steht für das NAME-Feld des FILE SAVE-Fensters nicht zur Verfügung.

3 Audioanschlüsse und 'Patchen'

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man Signalquellen und andere Geräte, darunter Mikrofone und Endstufen, an die Ein-/Ausgangseinheiten und die CS1D Konsole anschließt und danach auf einen Ein- oder Ausgangskanal routet.

In dieser "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" gehen wir davon aus, dass alle Komponenten des PM1D-Systems ordnungsgemäß angeschlossen wurden und auch funktionieren. Alles Weitere zum Anschließen der Komponenten und ihrer Funktionsweise finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Vorweg)".

Audioverbindungen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie man Signalquellen und andere Geräte an die Ein-/Ausgabe-Einheiten und die Konsole anschließt.

Audioverbindungen mit einer Analog-Eingangseinheit

Eine AI8 Analog-Eingangseinheit kann zwei Platinentypen enthalten: LMY2-ML Mikrofon-/Line-Eingangsplatinen und LMY4-AD AD-Platinen. Diese Platinen weisen unterschiedliche Spezifikationen und eine unterschiedliche Anzahl der Kanäle auf.

- MIC/Line-Eingangsplatine (LMY2-ML)
 - Eine LMY2-ML ist mit zwei (A und B) symmetrischen XLR-3-31-Eingangsbuchsen je Eingangskanal (1 und 2) ausgestattet. Es kann aber nur jeweils eine Buchse (A oder B) pro Kanal verwendet werden. (Die Anwahl von "A" oder "B" muss über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder das Display erfolgen.)
 - Anschließen an eine LMY2-ML



An diese Buchsen können Signalquellen mit einem Pegel zwischen Mikrofon- und Line-Pegel angeschlossen werden.

Die Stiftbelegung lautet folgendermaßen:

• Bedrahtung der Eingangsbuchsen





Wenn die angeschlossene Signalquelle +48V Phantomspeisung braucht, müssen Sie den PHANTOM MASTER-Schalter (auf der Frontplatte der AI8) drücken und die [+48V]-Taste des entsprechenden Eingangskanals aktivieren (Siehe S. 100).

Wenn Sie an die Buchsen 1A & 1B bzw. 2A & 2B der LMY2-ML unterschiedliche Signalquellen angeschlossen haben, können Sie sehr leicht zwischen den beiden umschalten, indem Sie auf der CS1D Konsole abwechselnd "A" und "B" wählen.

• AD-Platine (LMY4-AD)

Eine LMY4-AD enthält vier symmetrische XLR-3-31 Eingangsbuchsen, die bei Bedarf gleichzeitig genutzt werden können.

• Anschließen an eine LMY4-AD



Die Bedrahtung dieser Buchsen lautet folgendermaßen:

• Bedrahtung der Eingangsbuchsen



Audioverbindungen mit einer Analog-Ausgangseinheit

Eine in eine AO8 Analog-Ein-/Ausgangseinheit angeschlossene LMY4-DA DA-Platine bietet vier symmetrische XLR-3-32-Eingangsbuchsen.

• Anschließen an eine LMY4-DA



Die Bedrahtung lautet folgendermaßen.

Bedrahtung der Ausgangsbuchsen



Audioverbindungen mit einer Digital-Ein-/Ausgangseinheit

In eine DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit können bis zu acht Digital-E/A-Platinen angeschlossen werden. Bei bestimmten Systemen handelt es sich auch um Analog-E/A-Platinen. Nachstehend wird gezeigt, wie man mit einer DIO8 Digital-Mehrspurmaschine wie eine ADAT, Tascam oder ein AES/EBU-Gerät anschließt.

• Anschließen eines ADAT-kompatiblen Digitalgerätes



• Anschließen eines Tascam-kompatiblen Digitalgerätes



• Anschließen eines AES/EBU-kompatiblen Gerätes



Æ

- Nach Anschließen eines Digitalgerätes an eine Digital-E/A-Platine in einer DIO8 muss für eine sachgerechte Wordclock-Synchronisation zwischen dem PM1D-System und dem betreffenden Digitalgerät gesorgt werden. (Wenn sie nämlich nicht zueinander synchron laufen, wird das Ein- oder Ausgangssignal des betreffenden Gerätes stummgeschaltet bzw. weist es Klickgeräusche auf.)
- Wie man das externe Digitalgerät als Wordclock-Slave verwendet, entnehmen Sie bitte dessen Bedienungsanleitung.
- Bei Verwendung einer MY8-AT Platine (für die Übertragung und den Empfang von ADAT-kompatiblen Signalen) kann es mehr oder weniger häufig zu Synchronisationsproblemen kommen. Im Hinblick auf eine stabilere Wordclock-Synchronisation raten wir daher, das Wordclock-Signal niemals über einen ADAT-Anschluss zu verteilen.
Audioverbindungen mit der Konsole

Im PM1D-System werden die meisten Signalbearbeitungen von den Ein-/Ausgangseinheiten und der DSP-Einheit durchgeführt. Die Konsole fungiert also lediglich als vielseitige Fernbedienung. Dennoch ist die CS1D Konsole mit folgenden Ein- und Ausgängen ausgestattet:

- 2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU-Buchsen (1~6) Hierbei handelt es sich um AES/EBU-Buchsen (XLR-3-31), an die man Digital-Signale im AES/ EBU-Format (beispielsweise eine CD-Spielers oder DAT-Recorders) anlegen kann.
- 2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL-Buchsen (nur 1~2)

Hierbei handelt es sich um koaxiale (RCA/Cinch) Buchsen, an die man Digital-Signal im Consumer-Format (IEC60958) anlegen kann (CD-Spieler, DAT-Recorder usw.).

- 2-TRACK IN ANALOG L/R-Buchsen (1~2) Dies sind symmetrische XLR-3-31 Eingänge, an die man analoge Stereo-Signale anlegen kann.
- ▲ Im Falle der 2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 1/2und 2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL 1/2-Buchsen muss man sich für einen der beiden Anschlusstypen entscheiden. Die Buchse kann über das Display gewählt werden (2TR IN-Seite der MON/ CUE-Funktion).

• Audioanschlüsse der Konsole (1)



- STEREO OUT DIGITAL AES/EBU-Buchsen (A/B) Hierbei handelt es sich um AES/EBU-Buchsen (XLR-3-32), an denen die Digital-Signale des STE-REO A/B-Kanals im AES/EBU-Format anliegen.
- STEREO OUT DIGITAL COAXIAL-Buchsen (A/B) Hierbei handelt es sich um koaxiale (RCA/Cinch) Buchsen, an denen die Digital-Signale des STEREO A/B-Kanals im Consumer-Format (IEC60958) anliegen.
- MONITOR OUT ANALOG-Buchsen (A/B) Hierbei handelt es sich um symmetrische XLR-3-32-Buchsen, an denen die analogen Monitor A/B-Signale anliegen.
- CUE OUT ANALOG-Buchsen (A/B) Hierbei handelt es sich um symmetrische XLR-3-32 Buchsen, an denen die Cue-Signale anliegen.



• Audioanschlüsse der Konsole (2)

• TALKBACK IN 1-Buchse (Oberseite) TALKBACK IN 2-Buchse (Rückseite) An diese symmetrischen XLR-3-31-Buchsen kann

man Kommandomikrofone anschließen. Bei Bedarf können beide Buchsen simultan verwendet werden.



• Audioanschlüsse der Konsole ③

Routen der Signale ('Patch')

Mit dem Anschließen eines Gerätes an eine Ein-/Ausgangseinheit alleine ist es nicht getan, weil diese Signale nicht automatisch von/zu der DSP-Einheit übertragen werden. Das funktioniert erst, wenn man die benötigten Buchsen der Ein-/ Ausgangseinheit auf einen Kanal der CS1D routet.

Die an den Buchsen der CS1D Konsole anliegenden Signale (STEREO OUT DIGITAL AES/EBU, STEREO OUT DIGITAL COAXIAL, MONITOR OUT ANALOG und CUE OUT ANALOG) brauchen nicht geroutet zu werden.

Routen von Eingangskanälen (IN Patch)

Um eine Buchse einer Eingangseinheit an einen Eingangskanal anzulegen und der Signalquelle einen Namen zu geben, muss man folgendermaßen verfahren:

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Display-Seite erscheint:



Dies ist die INPUT PATCH-Seite, auf der Sie die Eingangsbuchsen und Return-Signale auf die gewünschten Eingangskanäle (mono/stereo) routen können.

n.				
DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SCENE MEMORY	1
IN PATCH		CH 1)0.0 Initial	Data READ ONLY
INPUT PATCH DIRECT OUT	PATCH INSERT PAT	H INSERT/DIRECT POIN	I INSERT/DIRECT VIEW NAM	F) MENU
		OUTO SETUD		
SELECTED PATCH <u>CH 1</u>				
INPUT UNIT		1(AI8)	IN 2CAI8D	
SLOT	1 2 3 4	5 6 7 8	1 2 3 4 5	6 7 8
CH	1212121	2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2	1 2 1 2 1 2 1 2 1 2 1 2	1 2 1 2 1 2
CH 1				
CH 2		********	******	
CH 3				
CH 4				
CH 5		++++++++		
	┝┽┽┼┼┼┼	+++++++		┝┽┼┼┼┥║
	┝╋╋╋╋	+++++++	+++++++++++++++++++++++++++++++++++++++	┝┽┼┼┼┼┥║
СН 9		********	*****	
CH10				
CH11				
CH12		++++++++		┠┼┼┼┼┥║
CH13	+++++++	+++++++		┝┽┼┽┼┿┥║
CH14	┝╋╋╋╋	++++++++		┝┼┼┼┼╋╤
CH16		*******	******	
-	_			
USER DEFINE IN S	SEL MODUL	E FADER MIX	SEND NO. MASTER FA	DER OUT SEL
	11 FLI		IX 1 DCA	A MIX 1

2. Verschieben Sie die Links/Rechts-Bildlaufleiste, um die Eingänge der benötigten Eingangseinheit sehen zu können.

Die Spalten des Rasters verweisen auf die Nummern der Eingangseinheit/des Platinenschachts/der Ein-

gangsbuchsen. Um die Spalten einer Eingangseinheit/ Platine/Buchse aufzurufen, die momenten nicht sichtbar ist, müssen Sie die Bildlaufleiste verschieben.



In der obersten Zeile werden der Typ und die ID-Nummer der Eingangseinheit sowie die Nummer des Schachtes angezeigt, an welchen die betreffende Platine angeschlossen ist.

In diese Spalten klicken, damit ein Symbol angezeigt wird, um diese Buchse an einen Eingangskanal anzulegen.

Tipp

Durch Anklicken der Buttons 🔫 / 🗰 kann die Darstellung in kleinen Schritten verschoben werden. Mit den **I**/**I** Buttons kann die Darstellung Schachtweise verschoben werden.

- 3. Sorgen Sie mit der vertikalen Bildlaufleiste dafür, dass der benötigte Eingangskanal sichtbar ist. Die Spalte ganz links vertritt die Eingangskanäle 1~ 96 (mono) und ST IN-Kanäle 1~8 (stereo). Mit der vertikalen Bildlaufleiste kann ein momentan unsichtbarer Eingangskanal aufgerufen werden.
- 4. Klicken Sie in an der Kreuzung einer Spalte mit einer Zeile auf das "Kästchen", um die betreffende Buchse an den gewünschten Eingangskanal anzulegen. Um eine Eingangsbuchse auf einen Eingangskanal zu routen, müssen Sie durch Anklicken eines Kästchens dafür sorgen, dass dort ein "•" Symbol erscheint. (Klicken Sie auf ein "• Symbol, um die Verbindung wieder zu lösen.)
 - Beispiel: Eingangsbuchse "1" wird auf Eingangskanal "1" geroutet.



- 5. Wiederholen Sie dieses Verfahren für die übrigen Einheiten/Platinen/Eingangsbuchsen, die Sie an einen Eingangskanal anlegen möchten.
- A Ein Eingang kann bei Bedarf an mehrere Eingangskanäle angelegt werden. Einem Eingangskanal kann man jedoch nur jeweils eine Eingangsbuchse zuordnen.
- 6. Um einem Eingangskanal einen Namen zu geben, müssen Sie auf das Feld rechts neben der Kanalnummer klicken.

Jedem Eingangskanal können zwei Namen zugeordnet werden: ein kurzer (4 Zeichen) und ein langer (8 Zeichen).

Wenn Sie das Feld rechts neben einer Kanalnummer anklicken, erscheint ein NAME EDIT-Fenster, in dem Sie den Namen eingeben können.

• NAME EDIT-Fenster



7. Führen Sie den Cursor im NAME EDIT-Fenster zum SHORT- (kurz) oder LONG-Feld (lang) und geben Sie den benötigten Namen ein (siehe S. 73).



Mit den ▲/▼ Buttons zwischen diesen beiden Feldern können Sie die ersten vier Zeichen des Vollnamens zum Kurznamen (und umgekehrt) kopieren.

8. Klicken Sie nach Eingeben des Namens auf den OK-Button.

Nun kehren Sie zurück zur INPUT PATCH-Seite. rechts neben der Kanalnummer erscheint nun der soeben eingegebene Name.



 Kipp

 Der Kurzname wird für mehrere Display-Seiten und

 die [NAME]-Anzeige der CS1D Konsole benötigt.

9. Benennen Sie bei Bedarf nun auch die übrigen Kanäle.

Tipp

Wenn Sie gleich mehrere Kanäle benennen möchten, wechseln Sie am besten zur NAME-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe (Siehe S. 463).

Routen von Ausgangskanälen

Sehen wir uns nun an, wie man einen Ausgangskanal (MIX-, MATRIX- oder STEREO A/B-Kanal) auf einen Ausgang routet und ihm einen Namen gibt. Das Verfahren entspricht dem Routen von Eingangskanälen.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis folgende Display-Seite erscheint:



Dies ist die OUTPUT PATCH-Seite, auf der Sie die Ausgangskanäle auf die gewünschten Ausgangsbuchsen oder die internen Effekte routen können.

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SC	ENE MEMORY			
OUT PATCH		MIX 1	00.0 I	nitial Data	DNLY		
OUTPUT PATCH INSERT PATCH INSERT POINT INSERT VIEW NAME)							
SELECTED PATCH MIX 1							
OUTPUT UNIT Z							
SLOT Z	1 2	3 4	5	6 7	8		
CH C	3 4 1 2 3 4	1 2 3 4 1 2 3	3 4 1 2 3 4	1 2 3 4 1 2 3 4	1 2 3 4		
MIX 1 0					\$		
MIX 2 0			+++++				
MIX 30			+++++				
		++++++	+++++		┝┲┲┲┙		
	+++++	++++++	+++++		┝╆╋╋┥		
		++++++	+++++		┝┾┾┿┥║		
		 	+++++	+++++++	┝╆╋╋┥		
MIX 9			+++++	+++++++			
MIX10 0			+++++	+++++++			
MIX11 0							
MIX12 0							
MIX13 0							
MIX14 0							
MIX15 0							
MIX160							
41 4					<u>→ →</u>		
USER DEFINE IN SEL	MODULE	FADER MD	SEND NO.	MASTER FADER	OUT SEL		
CONSOLE CH 1	FLIP	MIX A	AIX 1	DCA	MIX 1		

2. Sorgen Sie mit der vertikalen Bildlaufleiste dafür, dass die Ausgangssektion der Patch-Seite angezeigt wird.

A/B-Kanäle (ST AL/AR, ST BL/BR). Mit der vertikalen Bildlaufleiste sorgen Sie dafür, dass ein momentan unsichtbarer Ausschnitt angezeigt wird.

Die vertikale Achse des Displays enthält die MIX-(MIX 1~48), MATRIX- (MTRX 1~24) und STEREO



3. Verschieben Sie die Links/Rechts-Bildlaufleiste, um die Ausgänge der benötigten Ausgangseinheit sehen zu können.

Die Spalten des Rasters verweisen auf die Nummern der Ausgangseinheit/des Platinenschachts/der Ausgangsbuchsen. Um die Spalten einer Ausgangseinheit/Platine/Buchse aufzurufen, die momentan nicht sichtbar ist, müssen Sie die Bildlaufleiste verschieben.

Durch Anklicken der Buttons **H**/**H** kann die Darstellung in kleinen Schritten verschoben werden. Mit den **H**/**H** Buttons kann die Darstellung schachtweise verschoben werden.

- 4. Klicken Sie in an der Kreuzung einer Spalte mit einer Zeile auf das "Kästchen", um den betreffenden Ausgangskanal an die gewünschte Ausgangsbuchse anzulegen.
- 5. Wiederholen Sie dieses Verfahren nun auch für die übrigen Einheiten/Platinen/Eingangsbuchsen, an welche Sie Ausgangskanäle anlegen möchten.
- Ein Ausgangskanal kann bei Bedarf an mehrere Ausgangsbuchsen angelegt werden. Jeder Ausgangs*buchse* kann man jedoch nur jeweils einen Ausgangs*kanal* zuordnen.
- 6. Um einem Ausgangskanal einen Namen zuzuordnen, müssen Sie auf das Feld rechts neben der Kanalnummer klicken. Es erscheint nun das NAME EDIT-Fenster, in dem

Sie den Namen eingeben können.

7. Führen Sie den Cursor im NAME EDIT-Fenster zu SHORT- (kurz) oder LONG-Feld (lang) und geben Sie den benötigten Namen ein (siehe S. 73).

8. Klicken Sie nach Eingeben des Namens auf den OK-Button.

Nun kehren Sie zurück zur OUTPUT PATCH-Seite. Rechts neben der Kanalnummer erscheint der soeben eingegebene Name.



Der Kurzname wird für mehrere Display-Seiten und die [NAME]-Anzeige der CS1D Konsole benötigt.

9. Benennen Sie bei Bedarf nun auch die übrigen Kanäle.



Wenn Sie gleich mehrere Kanäle benennen möchten, wechseln Sie am besten zur NAME-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe (Siehe S. 418).

4 Basisbedienung der Eingangskanäle

Sehen wir uns nun die grundlegenden Dinge für die Eingangskanäle/ST IN-Kanäle an.

Über Eingangskanäle

Felder für den Zugriff auf die Eingangskanäle

Das PM1D-System erlaubt die Verwendung von 96 {48} Mono-Kanälen und 8 {4} ST IN-Kanälen (stereo). Alle auf die Eingangskanäle gerouteten Eingänge können mit einem 4-Band-EQ, einem Compressor und einem Gate bearbeitet und dann an den STEREO- oder MIX-Bus angelegt werden.

Mit den folgenden Feldern der CS1D Konsole können die Eingangskanäle bedient werden.

• INPUT-Felder 1~4

Diese Felder dienen zum Einstellen der Stereoposition, des Pegels usw. der Mono-Eingangskanäle 1~96 {1~48} und zum Anlegen dieser Kanäle an den STE-REO- oder MIX-Bus. Es stehen 12 Kanalmodule je Feld zur Verfügung.



• ST IN-Feld

In diesem Feld können die Stereoposition, der Pegel usw. der ST IN-Kanäle 1~8 {1~4} eingestellt werden. Auch diese Kanäle lassen sich an den STEREO- oder MIX-Bus anlegen.



• SELECTED INPUT CHANNEL-Feld

Mit den Bedienelementen in diesem Feld haben Sie Zugriff auf die meisten Parameter des gewählten Eingangskanals bzw. des ST IN L- oder R-Kanals. Hier finden Sie: Vorverstärkung, EQ/Compressor/Gate-Einstellungen und Verbindung mit dem STEREOoder MIX-Bus.



Ändern der Kanalzuordnungen

Im initialisierten Zustand des PM1D-Systems sind die INPUT-Felder 1~4 den Eingangskanälen 1~12, 13~24, 25~36 und 37~48 zugeordnet. Außerdem können die ST IN-Kanäle 1~4 über das ST IN-Feld bedient werden.

Diese Zuordnungen kann man jedoch mit der MODULE [FLIP]-Taste des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes und den GLOBAL LAYER [1-48]/[49-96]-Tasten des MASTER-Feldes ändern. {Auf dem 48-Kanal-Modell ist die GLOBAL LAYER [49-96]-Taste nicht belegt. Folglich ist die GLOBAL LAYER [1-48]-Taste immer aktiv.}



GLOBAL LAYER

Wenn Sie bei der Arbeit im INPUT-/ST IN-Feld nicht das erwartete Ergebnis erzielen, müssen Sie nachschauen, ob Sie die richtigen Tasten gedrückt haben.

Basisbedienung der INPUT-Felder/des ST IN-Feldes

Sehen wir uns nun die wichtigsten Bedienvorgänge für die Arbeit in einem INPUT- oder dem ST IN-Feld an.

▲ Da man über die INPUT-Felder/das ST IN-Feld jeweils Zugriff auf mehrere Kanäle hat, ist die Anzahl der Bedienelemente je Kanalzug begrenzt. Bestimmte Parameter lassen sich demnach nur über das Display bzw. das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld bedienen.

INPUT-/ST IN-Feld: Bedienelemente und Funktionen

Sehen wir uns zunächst die Bedienelemente und Funktionen des INPUT- und ST IN-Feldes an.

INPUT-Feld



ST IN-Feld

ST IN STATUS [L]/[R]-Dioden

Diese Dioden zeigen an, welche Seite (links oder rechts) momentan dem ST IN-Modul zugeordnet ist.

ST IN [MIX]-Regler und -Dioden

Hiermit bestimmen Sie den Hinwegpegel des ST IN-Kanals zu einem MIX-Bus im VARI-Modus. Der LED-Kranz zeigt die aktuelle Einstellung an.

ST IN MIX [ON]-Diode

Diese Diode zeigt an, ob das ST IN-Signal an den MIX-Bus angelegt wird oder nicht.

ST IN [PAN]-Regler und -Dioden

Hiermit bestimmen Sie die Stereoposition des ST IN-Signals im STEREO-Bus. Der LED-Kranz zeigt die ungefähre aktuelle Einstellung an.

ST IN [TO ST]-Taste und -Diode

Hiermit legen Sie das ST IN-Signal an den STEREO-Bus an.

ST IN [GAIN]-Regler und -Dioden

Hiermit stellen Sie die Pegelanhebung ein, wenn die Buchse einer MIC/Line-Platine (LMY2-ML) auf den ST IN-Kanal geroutet ist. Der LED-Kranz zeigt die aktuelle Einstellung an.

ST IN [CLIP]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn das Kanalsignal übersteuert.

ST IN SEL [L]/[R]-Tasten und -Diode

Mit diesen Tasten können Sie einen Kanal (L oder R) des ST IN-Kanals dem SELECTED INPUT CHAN-NEL-Feld und den Parametern im Display zuordnen.

Die meisten Parameter der L- und R-Seite eines ST IN-Kanals werden in der Regel gemeinsam bedient. Selbst wenn Sie also die ST IN SEL [L]/ [R]-Taste drücken, um die betreffende Seite zu wählen, ändert sich beim Editieren auch die Einstellung der anderen Seite (R oder L). Der Gain-Parameter sowie die Stereoposition und der Delay-Wert müssen jedoch immer separat eingegeben werden.

ST IN [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der ST IN-Kanal ein-/ausgeschaltet werden. Wenn die Diode aus ist, wird das Kanalsignal weder an den STEREO-, noch an den MIX-Bus angelegt.



- STATUS

00000000

SHOULD CONTRACT

0.≓ 0 IN 0 ∲

TO ST INPUT

GAIN

CLIP

] - 🗖 COMP

0000

-68

- -

GATE

ō

In the second

In the second

TO ST

1000000

SEL

SEL

ON

+10

-D ON

ST IN [+48V]/[INS]/[ø] Diode

Diese Dioden zeigen den Status (an/aus) der Phantomspeisung, der Insert-Schleife und der Phase an.

ST IN [A]/[B] Dioden

Bei ST IN-Kanälen, denen eine Buchse einer MIC/ Line-Platine (LMY2-ML) zugeordnet wurde, wird hier angezeigt, ob Buchse A oder B verwendet wird.

COMP [+]/[THR]/[-] Dioden

Diese Dioden zeigen den Status des internen Compressors an. Alles Weitere zur Bedeutung der einzelnen Dioden finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

GATE [+]/[THR]/[-] Dioden

Zeigen den Status des internen Noise Gates an. Alles Weitere zur Bedeutung der einzelnen Dioden finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

ST IN [NAME]-Display

Hier wird der Kurzname dieses ST IN-Kanals angezeigt.

Meterketten

Diese sechsgliedrigen LED-Ketten zeigen den Eingangspegel des ST IN-Kanals für die linke (L) und rechte (R) Seite separat an.

ST IN-Fader

Hierbei handelt es sich um einen 100mm-Fader, mit dem man den Pegel dieses ST IN-Kanals einstellt.

Einstellung des Vorverstärkers (HA)

Kanäle, denen ein Anschluss einer MIC/Line-Platine (LMY2-ML) zugeordnet wurde, erlauben das Einstellen der Vorverstärkung (d.h. Anwahl der A/B-Buchse, Phantomspeisung an/aus).

Tipp

In diesem Abschnitt wird die Arbeitsweise für Eingangskanäle erklärt. Im Falle eines ST IN-Kanals müssen Sie diese Einstellungen für die L- und R-Seite separat vornehmen. Drücken Sie also jeweils die ST IN SEL [L]- oder [R]-Taste, um die änderungsbedürftige Seite (Kanal) zu wählen.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [HA/INSERT]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis eine der folgenden Display-Seiten erscheint.



• 1-24/25-48/49-72/73-96

Auf diesen Seiten können Sie die Einstellungen für Eingangsplatinen vornehmen, die den Eingangskanälen 1~24/25~48/49~72/73~96 zugeordnet sind. {Beim 48-Kanal-Modell sind die Seiten 49-72 und 73-96 nicht belegt.}

• ST IN 1-8

Auf dieser Seite können die Eingangsplatinen eingestellt werden, die den ST IN-Kanälen 1~8 {1~4} zugeordnet sind.

• 1–24 Seite (IN HA/INSERT-Funktionsgruppe)



Innerhalb der IN HA/INSERT-Funktionsgruppe dient das "INS"-Register zum Aufrufen einer Seite, wo man die Einstellungen für Eingangsplatinen vornehmen kann, die als Insert-Punkt definiert wurden. Bitte verwechseln Sie jene Seite nicht mit der hier oben gezeigten.

Für Kanäle, denen ein LMY2-ML MIC/Line-Platineneingang zugeordnet wurde, werden folgende Parameter angezeigt.

• Anzeige für einen Kanal, dem ein LMY2-ML-Eingang zugeordnet wurde

– Meterkette

Diese Kette zeigt den Eingangspegel an.

– GAIN GANG

Diese Taste erlaubt das Verkoppeln der GAIN-Parameters nebeneinander liegender Kanäle (bzw. von L und R eines ST IN-Kanals).

A/B LINK

Hiermit kann die Anwahl der A/B-Buchse für benachbarte Kanäle (bzw. L und R eines ST IN-Kanals) gepaart werden.



 A/B
 Hiermit aktivieren Sie die Aoder B-Eingangsbuchsen
 der MIC/Line Platine.

Hiermit bestimmen Sie den Pegel des Vorverstärkers. Ø (Phase)

Hiermit kann die Phase des Eingangssignals bei Bedarf umgekehrt werden.

- 2. Mit dem A/B-Button im Display können Sie die für diesen Kanal benötigten Platinenbuchsen (A/B) wählen.
- 3. Mit den Buttons ø und +48V können Sie die Phase bzw. die Phantomspeisung für den gewählten Kanal einstellen.

Wenn der ø-Button aktiv ist, wird die Phase des Eingangssignals umgekehrt. Wenn der +48V-Button aktiv ist, wird die betreffende Eingangsbuchse mit Phantomspeisung versehen.

- Die Phantomspeisung wird nur angelegt, wenn Sie auch die +48V-Taste auf der Frontplatte der betreffenden AI8 Eingangseinheit aktivieren. Wenn jene Taste aus ist, kann keine einzige Platinenbuchse jener Einheit mit Phantomspeisung versehen werden.
- 4. Behalten Sie die Meterkette im Display im Auge, während Sie das GAIN-Reglersymbol so einstellen, dass ein optimaler Fremdspannungsabstand erzielt wird.

Die GAIN-Funktion regelt die Empfindlichkeit des Vorverstärkers. Der Einstellbereich lautet 10dB~ –68dB. Die aktuelle Einstellung wird in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol angezeigt.

Tipp

Statt mit dem Reglersymbol können Sie die Empfindlichkeit auch mit dem INPUT [GAIN]-Regler des INPUT-feldes einstellen. In dem Fall zeigt der LED-Kranz des betreffenden Reglers die ungefähre Einstellung an.

5. Wenn die GAIN-Einstellung und Anwahl der A/B-Buchse zweier benachbarter Kanäle simultan erfolgen soll, müssen Sie den GAIN GANG- und A/B LINK-Button der beiden Kanäle aktivieren. Wenn der GAIN GANG-Button aktiv ist, erfolgen GAIN-Änderungen immer paarweise, wobei eventuelle Unterschiede jedoch im Rahmen des Möglichen erhalten bleiben. Wenn der A/B LINK-Button aktiv ist, verwenden beide Kanäle jeweils dieselbe A/B-Buchsenebene. Das ist aber erst der Fall, wenn Sie für einen der beiden Kanäle eine andere Ebene wählen.

Anlegen eines Kanalsignals an den STEREO-Bus

Sehen wir uns nun an, wie man einen Eingangskanal über das INPUT-/ST IN-Feld an den STEREO-Bus anlegen kann.

Tipp

Das hier beschriebene Verfahren bezieht sich zwar auf einen Eingangskanal, ist aber für einen ST IN-Kanal nahezu dasselbe.

[Verfahren]

- 1. Routen Sie die benötigte Signalquelle auf den gewünschten Eingangskanal und stellen Sie den Vorverstärker (HA) ordnungsgemäß ein.
- 2. Drücken Sie eine INPUT [ON]-Taste im INPUT-Feld.
- 3. Aktivieren Sie die INPUT [TO ST]-Taste.
- 4. Fahren Sie den INPUT-Fader hoch. Das Signal des betreffenden Eingangskanals wird nun an den STEREO-Bus angelegt.

Tipp

Nach Initialisieren des PM1D-Systems zeigen die STEREO A/STEREO B-Meter der Meterleiste den Pegel der Signale an, die an den STEREO-Bus angelegt werden (Pegel vor der Abschwächung der STE-REO A/B-Kanäle).

- 5. Ändern Sie bei Bedarf die Stereoposition dieses Kanals mit dem INPUT [PAN]-Regler.
 Der LED-Kranz dieses Reglers zeigt die ungefähre Stereoposition an. Wenn die ▲-Diode leuchtet, befindet sich das Kanalsignal exakt in der Mitte.
- ▲ Im Falle eines ST IN-Kanals, der an den STEREO-Bus angelegt wird, muss man mit den ST IN SEL [L]/[R]-Tasten zuerst die eine (L) und dann die andere (R) Seite wählen und mit dem ST IN [PAN]-Regler die Stereoposition beider Seiten (Kanäle) einstellen.

6. Drücken Sie die STEREO A [ON]- oder STEREO B [ON]-Taste im STEREO OUTPUT-Feld. Im STEREO OUTPUT-Feld können die Signale des STEREO-Busses an den STEREO A/B-Kanal einer Ausgangseinheit angelegt werden.



7. Fahren Sie den STEREO A- oder STEREO B-Fader im STEREO-Feld hoch.

Das Signal des Eingangskanals wird nun über den STEREO-Bus an die Ausgangsbuchsen angelegt, auf welche Sie den STEREO A- oder STEREO B-Kanal geroutet haben.

Anlegen eines Kanalsignals an einen MIX-Bus

Hier wird gezeigt, wie man über das INPUT-/ST IN-Feld einen Eingangskanal an den MIX-Bus anlegt.

Bevor Sie einen Kanal an den MIX-Bus anlegen, müssen Sie im Display einstellen, wie jener Bus sich verhalten soll (FIX- oder VARI-Pegel). Erst danach sollten Sie den Hinwegpegel des Kanals zu diesem Bus einstellen. MIX-Busse mit FIX-Pegel können als Summenbusse genutzt werden, während sich der VARI-Pegel für die Verwendung als AUX-Busse eignet.

Das hier beschriebene Verfahren bezieht sich zwar auf einen Eingangskanal, ist aber für einen ST IN-Kanal nahezu dasselbe.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [PAN/ROUTING]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die "CH to MIX"-Seite angezeigt wird.



• CH to MIX-Seite (PAN/ROUTING-Funktionsgruppe)



Auf der CH to MIX-Seite befinden sich alle Einstellungen für das Signal des gewählten Eingangs-/ST IN-Kanals, das an den MIX-Bus angelegt wird.

Die vertikale Spalte im oberen Display-Teil informieren Sie über den Zielpunkt des MIX-Busses. Die Zeilen verweisen auf den Eingangs-/ST IN-Kanal, der an diesen MIX-Bus angelegt wird.



Eingangs-/ST IN-Kanal (Quelle)

 Wählen Sie mit den FIX/VARI-Buttons entweder den FIX- oder VARI-Pegel für einen ungeradzahligen → benachbarten geradzahligen MIX-Bus. Bei Anwahl des FIX- oder VARI-Pegels ändern sich die Anzeige und der Signalweg folgendermaßen.

• MIX-Busse mit FIX-Pegel



ON/OFF-Buttons

Hiermit schalten Sie die Signalausgabe des Eingangs-/ST IN-Kanals an den betreffenden MIX-Bus ein/aus.

	L63	INV.	PAN	R63	
MIX	CH 1	100	ส	CH	2
CH	KckL	43	<u>'</u>	Kck	R



MIX-Busse mit VARI-Pegel Eingangska- Eingangska- Eingangska nal 1 nal 1 nal 2 nal 2



die Signalausgabe des Eingangs-/ST IN-Kanals an den

betreffenden MIX-

Bus ein/aus.

Signalpunkt wählen, an dem das Ein-/ST IN-Signal für den MIX-Bus abgegriffen wird: PRE oder POST (Fader). Wenn Sie PRE wählen, können Sie mit den PRE FADER/PRE EQ-Buttons entweder Pre-Fader oder Pre-EQ einstellen.

LEVEL-Regler Mit diesen Reglersymbolen bestimmen Sie den Hinwegpegel des Eingangs-/ST IN-Kanalsignals, das an den betreffenden MIX-Bus angelegt wird.





3. Schalten Sie die Signalausgabe des Eingangskanals an den MIX-Bus mit den ON/OFF-Buttons ein oder aus.

Bei MIX-Bussen mit FIX-Pegel brauchen Sie nur diese Buttons, weil die Kanalsignale dann mit Nennegel an die MIX-Busse angelegt werden.

Тірр

Die Signalausgabe eines Eingangskanals an einen MIX-Bus kann mit den Bedienelementen im INPUT-/ST IN-Feld nicht ein-/ausgeschaltet werden.

- ★ Wenn Sie für einen der beiden MIX-Busse eines ungeradzahligen →geradzahligen Paares "Recall Safe" gewählt haben, könnte die VARI/FIX-Einstellung nach aufrufen einer Szene für die beiden Partner unterschiedlich ausfallen. In dem Fall haben die Einstellungen nach Laden der Szene jedoch Vorrang.
- 4. Stellen Sie mit den PRE/POST-Buttons ein, wo (PRE/POST) das Signal des Eingangskanals abgegriffen und an den MIX-Bus mit VARI- oder FIX-Pegel angelegt werden soll.

Die POST-Einstellung bedeutet, dass das Signal hinter dem Fader abgegriffen wird.

Die PRE-Einstellung bedeutet nur, dass Sie danach mit den Buttons der VARI & FIX-Sektion (am unteren Display-Rand) bestimmen müssen, ob das Signal vor dem Fader (PRE FADER) oder vor der Klangregelung (PRE EQ) abgegriffen werden soll.

• VARI & FIX-Sektion



Tipp

Außerdem können auf der CH to MIX-Seite noch andere Einstellungen vorgenommen werden, z.B. das Paaren eines ungeradzahligen \rightarrow benachbarten geradzahligen MIX-Busses und die Verkopplung des [PAN]-Reglers für das Kanalsignal mit der Stereoposition im MIX-Bus. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

5. Wählen Sie mit den [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten der MIX SEND-Sektion im INPUT-Feld einen MIX-Bus mit VARI-Pegel.

Um den Hinwegpegel eines Eingangskanals zu einem MIX-Bus mit VARI-Pegel über das INPUT-Feld einstellen zu können, müssen Sie über die MIX SEND-Sektion zuerst den benötigten MIX-Bus wählen.

• MIX SEND-Sektion des INPUT-Feldes



Diese Dioden zeigen den Typ des momentan gewählten MIX-Busses an.

Tipp

Den benötigten MIX-Bus kann man auch über die MIX [SEL]-Taste im MIX OUT-Feld oder die CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld wählen. Da ein ST IN-Kanalzug keine MIX SEND-Sektion aufweist, müssen Sie also eines jener Verfahren wählen.

Nach Initialisieren des PM1D-Systems gilt die Anwahl eines MIX-Busses über ein INPUT-Feld auch für die übrigen INPUT-Felder. Wenn Sie den INPUT-Feldern unterschiedliche MIX-Busse zuordnen möchten, müssen Sie die MIX SEND [LOCAL]-Taste aktivieren.

6. Stellen Sie mit dem INPUT [MIX]-Regler des Eingangskanals den Hinwegpegel dieses Kanals zum gewählten MIX-Bus ein.

Der LED-Kranz dieses Reglers zeigt den ungefähren Hinwegpegel an. Wenn die ► Diode leuchtet, verwendet das Hinwegsignal den Nennpegel (0 dB).

▲ Bei Anwahl eines MIX-Busses mit FIX-Pegel ist der INPUT [MIX]-Regler nicht belegt. Deshalb leuchtet auch nur die ► Diode.

Тірр

Nach Initialisieren des PM1D-Systems zeigen die MIX OUT 1–24- und MIX OUT 25–48-Sektion der Meterleiste den Pegel der Signale an, die an die MIX-Busse angelegt werden (d.h. den Pegel des MIX-Busses vor der Abschwächung).

Bei Bedarf können Sie die Funktion der [MIX]-Regler und Fader der Eingangs-/ST IN-Kanäle auch vertauschen, um den MIX-Hinwegpegel mit den Fadern einstellen zu können. Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)". 7. Drücken Sie die MIX [ON]-Taste (MIX OUTPUT-Feld) des benötigten MIX-Kanals.

Das MIX OUTPUT-Feld kümmert sich um die Ausgabe der MIX-Bussignale über die MIX-Kanäle an eine Ausgangsbuchse.



8. Stellen Sie den MIX [LEVEL]-Regler (MIX OUT-PUT-Feld) des betreffenden MIX-Kanals ein. Das Signal des an den MIX-Bus angelegten Kanals wird nun über die dem MIX-Kanal zugeordnete Ausgangseinheit ausgegeben.

Paaren von Kanälen

Monokanäle können zu Paaren zusammengefasst werden, so dass ihre wichtigsten Parameter immer gemeinsam eingestellt werden können.

[Verfahren]

Halten Sie die [SEL]-Taste eines ungeradzahligen
 → benachbarten geradzahligen Eingangskanals
 gedrückt, während Sie die andere [SEL]-Taste betä tigen.

Welche Einstellungen dabei beiden Kanälen zugeordnet werden, richtet sich nach der Reihenfolge, in der Sie die beiden [SEL]-Tasten drücken. Bei Erstellen eines Kanalpaares werden immer die Einstellungen jenes Kanals zum anderen kopiert, dessen Taste Sie zuerst drücken.

Beispiel: wenn Sie CH 1 und CH 2 paaren möchten und also die CH 1 [SEL]-Taste gedrückt halten, während Sie die CH 2 [SEL]-Taste betätigen, werden die Einstellungen von CH 1 zu CH 2 kopiert. Alles Weitere zu den kopierten/verknüpften Parametern finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 577). Um die Parameter zurückzustellen, müssen Sie mit dem Display arbeiten.

2. Um die Paarung wieder aufzuheben, müssen Sie die [SEL]-Taste eines gepaarten Kanals gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des anderen Kanals drücken.

Paare kann man auch über das Display erstellen und wieder trennen.

Basisbedienung des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes

Sehen wir uns nun an, wie man einen Eingangskanal über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld einstellen kann. Die Bedienelemente des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes sind immer dem aktuell gewählten Eingangskanal zugeordnet. Es kann also nur ein Kanal editiert werden, aber dafür haben Sie Zugriff auf so gut wie alle seine Parameter, darunter die Vorverstärkung, die EQ/Compressor/Gate-Einstellungen und der Hinwegpegel zum STEREO- und MIX-Bus.

Bedienelemente und Funktionen des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes

Sehen wir uns die Bedienelemente und Funktionen des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes etwas genauer an.



INPUT-Sektion Hier können Sie für einen Kanal, dem ein LMY2-ML MIC/Line-Eingang zugeord-



CHANNEL SELECT-

Sektion Anwahl/Anzeige des Kanals, der über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld einge-

> Umschalten (Flip) der Fader und Module.

Ein-/Ausschalten des aktuell gewählten Kanals und Einstellen des Eingangspegels.

Einstellung des Vorverstärkers (HA)

In diesem Abschnitt wird gezeigt, wie man das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld für einen Eingangskanal einstellt, dem ein MIC/Line-Eingang (LMY2-ML Platine) zugeordnet wurde.

Tipp

Die Vorverstärkereinstellungen von ST IN- und gepaarten Kanälen müssen immer separat vorgenommen werden. Vergessen Sie also nicht, jeweils beide Seiten/Kanäle einzupegeln usw.

[Verfahren]

1. Wählen Sie den änderungsbedürftigen Kanal mit seiner [SEL]-Taste im INPUT-Feld bzw. [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld.

Erst danach kann der benötigte Kanal (bzw. die L-/R-Seite eines ST IN-Kanals) nämlich mit den Bedienelementen des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes eingestellt werden.

• INPUT-Feld



Nach Anwahl eines Kanals zeigen die Dioden und Displays im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld sofort die Einstellungen jenes Kanals an. Die Nummer und der Kurzname des Kanals erscheinen in der CHANNEL SELECT-Sektion ([NAME]/[NUM-BER]-Display).



Bei Kanälen, denen keine Eingangseinheit zugeordnet wurde, wird für [NAME] nichts angezeigt.

Die Adresse im [NUMBER]-Display hat folgende Bedeutung:

- 1~96 {1~48}...... Mono-Eingangskanal 1~96 {1~48}
- 1L, 1R...8L, 8R... ST IN-Kanal 1~8 {1~4} L oder R

Tipp .

Mit den CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes kann man den benötigten Kanal ebenfalls wählen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)" (Siehe S. 247).

2. Verwenden Sie die +48/ø/INSERT-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes zum Einstellen der Phase und Aktivieren/Ausschalten der Phantomspeisung.

Wenn die [+48V]-Taste aktiv ist, wird die zugeordnete Eingangsbuchse mit +48V-Phantomspeisung versehen. Ist die [ø]-Taste aktiv, so wird die Phase des Eingangssignals gedreht.

• +48/ø/INSERT-Sektion



- [+48V] oder [ø] ist bei bestimmten Eingangssignalen nicht belegt. Die +48V-Taste auf der betreffenden Eingangseinheit AI8 fungiert als Master-Schalter für jenes Gerät. Wenn jener Schalter also aus ist, kann man die Phantomspeisung nicht von der Konsole aus aktivieren.
- 3. Wählen Sie über die INPUT-Sektion des SELEC-TED INPUT CHANNEL-Feldes entweder Eingang A oder B der dem Kanal zugeordneten MIC/Line-Eingangsplatine.

Die Diode der aktiven Taste (A oder B) leuchtet.

Bei Verwendung bestimmter Eingangseinheiten ist diese Buchsenanwahl nicht belegt.

- 4. Behalten Sie die Meterkette(n) in der Fader-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes im Auge, während Sie mit dem [GAIN]-Regler im GAIN-Feld die Eingangsempfindlichkeit des Kanals einstellen. Der LED-Kranz dieses Reglers zeigt die ungefähre Einstellung an.
- Bei Verwendung bestimmter Eingangseinheiten ist diese Einstellung nicht belegt.
- M Um die Gain-Einstellung oder Buchsenanwahl eines ungeradzahligen → benachbarten geradzahligen Kanals miteinander zu verkoppeln, müssen Sie den GAIN GANG- oder A/B LINK-Button auf der IN HA/INSERT-Seite einstellen (Siehe S. 90). Diese Funktionen sind über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld nicht erreichbar.
- 5. Stellen Sie bei Bedarf nun auch die Vorverstärkerparameter anderer Eingangskanäle ein.

Anlegen eines Kanalsignals an den STEREO-Bus

Sehen wir uns nun an, wie man einen Eingangskanal über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld an den STEREO-Bus anlegen kann.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie den änderungsbedürftigen Kanal mit seiner [SEL]-Taste im INPUT-Feld bzw. [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld.
- 2. Drücken Sie die [ON]-Taste in der Fader-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes.
 - Fader-Sektion



- 3. Aktivieren Sie die [TO ST]-Taste in der STEREO-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes.
 - STEREO-Sektion



- ▲ Bedenken Sie, dass man sowohl die [ON]-Taste als auch die [TO ST]-Taste aktivieren muss, um das Kanalsignal an den STEREO-Bus anzulegen.
- 4. Fahren Sie den Fader im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld hoch.

Nun wird das Signal des gewählten Kanals an den STEREO-Bus angelegt.

Tipp

Nach Initialisieren des PM1D-Systems zeigen die STEREO A/STEREO B-Meter der Meterleiste den Pegel der Signale an, die an den STEREO-Bus angelegt werden (Pegel vor der Abschwächung der STE-REO A/B-Kanäle).

 5. Stellen Sie mit dem [PAN]-Regler der STEREO-Setion die Stereoposition des Signals ein.
 Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Stereoposition an. Wenn das ▲ Symbol leuchtet, befindet sich das Kanalsignal in der Mitte.

Tipp

Die Stereoposition muss für beide Seiten des ST IN-Kanals sowie für beide Kanäle eines Paares separat eingestellt werden. Wählen Sie also der Reihe nach beide Seiten/Kanäle und nehmen Sie die benötigte Einstellung vor. 6. Aktivieren Sie die STEREO A [ON]- oder STEREO B [ON]-Taste im STEREO OUTPUT-Feld.



7. Fahren Sie den STEREO A- oder STEREO B-Fader im STEREO OUTPUT-Feld hoch.

Das vom Eingangskanal zum STEREO-Bus übertragene Signal wird nun an die Buchse angelegt, die Sie dem STEREO A- oder STEREO B-Kanal zugeordnet haben.

Anlegen eines Kanalsignals an einen MIX-Bus

Hier wird gezeigt, wie man über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld einen Eingangskanal an einen MIX-Bus anlegt. Die Arbeit mit dem SELECTED INPUT CHANNEL-Feld hat den Vorteil, dass man einen Kanal gleich an mehrere MIX-Busse anlegen und den Hinwegpegel direkt einstellen kann.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [PAN/ROUTING]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die CH to MIX-Seite erscheint. Wählen Sie nun den Pegeltyp der MIX-Busse, die als ungeradzahlig → geradzahlig-Paare angezeigt werden (FIX/VARI) (Siehe S. 94).

TIPO

Bei Bedarf können Sie auf der CH to MIX-Seite benachbarte ungeradzahlige \rightarrow geradzahlige MIX-Busse paaren. Solche Paare werden dann gemeinsam ein-/ausgeschaltet, während auch der Hinwegpegel und die PRE/POST-Einstellung von Kanälen, die an diese MIX-Busse angelegt werden, miteinander verkoppelt sind.

- 2. Wählen Sie den änderungsbedürftigen Kanal mit seiner [SEL]-Taste im INPUT-Feld bzw. [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld.
- 3. Wählen Sie mit der Taste MIX SEND LAYER [1-24] oder [25-48] des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes entweder die MIX-Busse 1~24 oder 25~48. Die MIX-Busse sind in zwei Ebenen ("Layer") unterteilt. Vor Anwahl eines Busses müssen Sie die benötigte Ebene mit den Tasten MIX SEND LAYER [1-24]/[25-48] der MIX SEND-Sektion wählen.



4. Drücken Sie die [ON]-Tasten der MIX SEND-Sektion, um das Hinwegsignal des gewählten Eingangskanals zu den MIX-Bussen ein-/auszuschalten.

MIX SEND-Sektion



Wenn Sie das Kanalsignal an einen MIX-Bus mit FIX-Pegel anlegen, haben Sie nun bereits alle notwendigen Schritte ausgeführt, weil das Signal mit Nennpegel übertragen wird.

Tipp

Wenn Sie die [FIXED MIX PAN]-Taste in der STE-REO-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes aktivieren, wird das Kanalsignal hinter dem [PAN]-Regler zu einem MIX-Bus mit FIX-Pegel übertragen. So kann die [PAN]-Einstellung des Kanals auch für den MIX-Bus verwendet werden.

• STEREO-Sektion



• Signalfluss, wenn die [FIXED MIX PAN]-Taste aus ist:



• Signalfluss, wenn die [FIXED MIX PAN]-Taste an ist:



5. Wählen Sie mit den [PRE]-Tasten der MIX SEND-Sektion den Signalpunkt (PRE/POST) an dem, das Signal für MIX-Busse mit VARI-Pegel abgezweigt wird.

Nach Initialisieren des PM1D-Systems wird das Kanalsignal vor dem Fader (Pre) abgegriffen und an die MIX-Busse angelegt, deren MIX SEND [PRE]-Diode leuchtet, während das Signal hinter dem Fader abgegriffen wird, wenn diese Diode nicht leuchtet.

TIPP

Bei Bedarf kann man auch dafür sorgen, dass das Signal vor der Klangregelung (Pre-EQ) abgegriffen wird, wenn die [PRE]-Diode leuchtet. Das lässt sich allerdings nicht im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld einstellen. Dafür brauchen Sie die CH to MIX-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe (Siehe S. 95).

Wenn die angesprochenen MIX-Busse gepaart sind, bezieht sich der Status der MIX SEND [ON]- und MIX SEND [PRE]-Tasten immer auf den ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen MIX-Bus.

6. Stellen Sie mit den [LEVEL]-Reglern der MIX SEND-Sektion den Hinwegpegel des Kanals zu den MIX-Bussen mit VARI-Pegel ein.

Die MIX SEND [LEVEL]-Regler dienen zum Einstellen des Signalpegels, der vom momentan gewählten Kanal zu den MIX-Bussen mit VARI-Pegel übertragen wird. Der Einstellbereich lautet – ∞ dB~+10 dB. Der LED-Kranz der Regler zeigt die aktuelle Einstellung an. Wenn das \blacktriangleright Symbol leuchtet, wird das Signal mit Nennpegel übertragen (0 dB).

⚠

- Bei Anwahl eines MIX-Busses mit FIX-Pegel ist der INPUT [MIX]-Regler nicht belegt. Deshalb leuchtet auch nur die ► Diode.
- Wenn Sie MIX-Busse mit FIX-Pegel paaren, werden benachbarte [ON]-Tasten in der MIX SEND-Sektion miteinander verkoppelt.
- Wenn Sie MIX-Busse mit VARI-Pegel paaren, werden die benachbarten [ON]- und [PRE]-Tasten in der MIX SEND-Sektion miteinander verkoppelt. Der linke (ungeradzahlige) MIX SEND [LEVEL]-Regler

dient dann als MIX SEND [PAN]-Regler (Einstellen der Stereoposition des Hinwegsignals), während der rechte (ungeradzahlige) MIX SEND [LEVEL]-Regler als MIX SEND [LEVEL]-Regler beider MIX-Busse fungiert.

MIX SEND [PAN]-Regler

Stereoposition des Hinwegsignals zu den MIX-Bussen.



Tipp

Nach Initialisieren des PM1D-Systems zeigen die MIX OUT 1~24 und MIX OUT 25~48 Meter die Pegel der an die MIX-Busse angelegten Signale an (d.h. die Pegel vor der Abschwächung der MIX-Kanäle).

7. Drücken Sie eine MIX [ON]-Taste im MIX OUT-PUT-Feld, um den gewünschten MIX-Kanal einzuschalten.



8. Stellen Sie mit dem MIX [LEVEL]-Regler dieses MIX-Kanals im MIX OUTPUT-Feld den Pegel dieses Kanals ein.

Das Signal des angelegten Kanals wird nun über den MIX-Bus zur Ausgangsbuchse übertragen, die Sie dem MIX-Kanal zugeordnet haben.

Verwendung der Kanalverzögerung (Delay)

In der DELAY-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes können Sie das Eingangssignal des betreffenden Kanals verzögern. So können z.B. Laufzeitunterschiede zwischen verschiedenen Mikrofonen kompensiert werden.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie den änderungsbedürftigen Kanal mit seiner [SEL]-Taste im INPUT-Feld bzw. [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld.
- 2. Drücken Sie die DELAY [ON]-Taste in der DELAY-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes.



Die Diode dieser Taste leuchtet, um anzuzeigen, dass die Kanalverzögerung aktiv ist.

 Stellen Sie mit dem DELAY [TIME]-Regler die benötigte Verzögerung ein. Der Einstellbereich lautet 0~250 msec.

Die Verzögerung muss für beide Seiten des ST IN-Kanals bzw. beide Kanäle eines Paares separat eingestellt werden. Wählen Sie also zuerst den einen Kanal/die eine Seite und dann den/die andere(n).

Verwendung des Compressors

In der COMPRESSOR-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes können so gut wie alle Compressor-Parameter eingestellt werden.

Tipp

Die Compressor-Effekte des PM1D-Systems bieten drei Typen: COMP (Compressor), EXPANDER und COMPAN-DER. Diese Wahl kann jedoch nicht über das Bedienfeld getroffen werden. Sie müssen also einen Compressor-Speicher laden, der den benötigten Typ verwendet und dessen Parameter dann über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld einstellen.

Die COMPRESSOR-Sektion enthält folgende Bedienelemente und Funktionen:



[Verfahren]

- 1. Wählen Sie den änderungsbedürftigen Kanal mit seiner [SEL]-Taste im INPUT-Feld bzw. [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld.
- 2. Drücken Sie die INPUT [GATE/COMP]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die COMP PRM-Seite angezeigt wird.



Auf der COMP PRM-Seite können die Compressor-Parameter des aktuell gewählten Kanals eingestellt werden.

• COMP PRM-Seite



3. Klicken Sie auf den INPUT COMP LIBRARY-Button rechts oben.

Es erscheint nun das INPUT COMP LIBRARY-Dialogfenster. Dort können Sie Compressor-Einstellungen eines Eingangskanals (Input Compressor) speichern und laden (Recall).

• INPUT COMP LIBRARY-Fenster

Speicherübersicht

Hier erfahren Sie, welche Compressor-Speicher bereits Daten enthalten. Die invertiert dargestellte Zeile verweist auf den gewählten Speicher.



Editiersektion Hier erscheinen die Einstellungen des momentan gewählten Speichers.

Sie Einstellungen laden und speichern.

4. Wählen Sie in der Übersicht einen Speicher, der den benötigten Compressor-Typ verwendet. Wenn Sie eine Zeile anklicken, wird sie invertiert dargestellt. Der Compressor-Typ und die Einstellungen dieses Speichers werden in der Editiersektion angezeigt.

Tipp

Die Speicher 01~34 sind "READ ONLY" (ROM) und enthalten die Werksprogramme. Am besten wählen Sie als Ausgangspunkt immer einen Speicher, dessen Einstellungen dem benötigten Effekt zumindest ähnlich sind.

5. Klicken Sie auf den RECALL-Button unter der Speicherübersicht.

Die Einstellungen des unter Schritt (4) gewählten Speichers werden nun für den unter Schritt (1) gewählten Kanal geladen.

Das INPUT COMP LIBRARY-Fenster wird automatisch geschlossen und das Display zeigt wieder die COMP PRM-Seite an.

Tipp

Wenn es sich bei dem gewählten Kanal um einen ST IN-Kanal oder eine Hälfte eines Paares handelt, bekommt auch die andere Hälfte dieselben Einstellungen zugeordnet.

Auf der COMP PRM-Seite kann man auch den Auslöser ("Key-In", d.h. das Signal, welches das Verhalten des Compressors steuert) wählen und ein LPF oder HPF aktivieren, welches das Eingangssignal vor dem Compressor filtert. Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)" (Siehe S. 477).

- 6. Aktivieren Sie die COMPRESSOR [ON]-Taste in der COMPRESSOR-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes. Damit schalten Sie den Kompressor des aktiven Kanals ein.
- 7. Stellen Sie mit den Tasten und Reglern der COM-PRESSOR-Sektion die gewünschten Parameterwerte ein (ATTACK, RELEASE, THRESHOLD LEVEL und GAIN).

Тірр

Eine Vorstellung der verfügbaren Parameter finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 543).

Man kann auch dafür sorgen, dass die betreffende Seite automatisch im Display erscheint, wenn man einen Regler usw. in der COMPRESSOR-Sektion bedient. Siehe die PREFERENCE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe (Siehe S. 370).

Verwendung des Noise Gates

Außer einem Compressor weisen die meisten Kanäle des PM1D-Systems auch ein Noise Gate auf, das man über die NOISE GATE-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes bedienen kann.

Tipp

Die Noise Gate-Funktionen des PM1D-Systems bieten zwei Typen: GATE und DUCKING. Der für einen Kanal benötigte Typ kann nicht direkt gewählt wählen. Man kann jedoch einen Noise Gate-Speicher aufrufen, der den benötigten Typ verwendet und die Parameter dann mit den Bedienelementen des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes editieren.

Die NOISE GATE-Sektion enthält folgende Funktionen und Bedienelemente:

NOISE GATE KEY IN FILTER [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann ein Filter (HPF oder LPF) für das Auslösesignal des Noise Gates aktiviert werden. Drücken Sie die [HPF]-/[LPF]-Taste, um den Filtertyp zu wählen. Betätigen Sie anschließend die [ON]-Taste links unten, um das Filter ein-/auszuschalten. Mit dem [KEY IN FILTER]-Regler kann die Eckfrequenz des Filters eingestellt werden. Das HPF und LPF können auch simultan verwendet werden.

Das HPF und LPF beziehen sich nur auf das Auslösesignal und also nicht auf das an den STEREO- oder einen MIX-Bus angelegte Kanalsignal.

NOISE GATE KEY IN [CUE]-Taste und -Diode Zeigt den Pegel des Auslösesignals hinter dem Filter an.

NOISE GATE ATTACK/DECAY [TIME]-Regler und [VALUE]-Display

Hiermit kann die Attack-/Release-geschwindigkeit des Noise Gates eingestellt werden. Wählen Sie mit der Taste rechts ATTACK oder RELEASE und stellen Sie mit dem [TIME]-Regler den Wert ein. Dieser erscheint im [VALUE]-Display.

NOISE GATE [LINK]-Taste und -Diode -

Hiermit bestimmen Sie, ob die Noise Gates gepaarter Kanäle von einem Signal (Link= an) oder separat (Link= aus) gesteuert werden. (Wenn die Link-Funktion an ist, leuchtet die Diode.) Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)".

NOISE GATE [GR]-Meter und Dioden Diese Dioden zeigen an, wie stark das Noise Gate den Pegel reduziert.

NOISE GATE [POST]-Meter und -Dioden Diese Dioden zeigen den Signalpegel am Ausgang des Noise Gates an.

NOISE GATE KEY IN FILTER [HPF]/[LPF]-Taste



NOISE GATE [FREQUENCY]-Regler und [VALUE]-Diode

NOISE GATE SIG [+]/[THR]/[-] Dioden Zeigen den Pegel des Key In-Signals (hinter den Filtern) an. Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)".

NOISE GATE [ATTACK]/[DECAY]-Tasten und -Dioden

NOISE GATE HOLD [TIME]-Regler und -Dioden

Hiermit kann die Haltedauer (HOLD TIME) des Noise Gates eingestellt werden. Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Einstellung an.

NOISE GATE [THR]-Regler und -Dioden

Hiermit kann der THRESHOLD LEVEL-Parameter (Schwelle) des Noise Gates eingestellt werden. Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Einstellung an.

NOISE GATE [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann das interne Noise Gate ein-/ ausgeschaltet werden.

NOISE GATE [RANGE]-Regler und -Dioden

Hiermit kann der RANGE-Parameter des internen Noise Gates eingestellt werden. Der LED-Kranz zeigt den ungefähren Wert an.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie den änderungsbedürftigen Kanal mit seiner [SEL]-Taste im INPUT-Feld bzw. [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld.
- 2. Drücken Sie die INPUT [GATE/COMP]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die GATE PRM-Seite angezeigt wird.



Die GATE PRM-Seite enthält die Noise Gate-Parameter des aktuelle gewählten Eingangskanals.

• GATE PRM-Seite



3. Klicken Sie auf den INPUT GATE LIBRARY-Button rechts oben im Display.

Es erscheint nun das INPUT GATE LIBRARY-Fenster. Dort können Sie die Noise Gate-Einstellungen des aktuell gewählten Eingangskanals (Input Noise Gate) in einem Speicher sichern oder bereits gespeicherte Einstellungen laden.

• INPUT GATE LIBRARY-Fenster

Speicherübersicht

Hier erfahren Sie, welche Noise Gate-Speicher bereits Einstellungen enthalten. Die invertiert dargestellte Zeile verweist auf den gewählten Speicher. Die Speicher 01~04 sind "READ ONLY" (ROM) und können nur geladen werden.



Editiersektion Hier werden die Einstellungen des aktuell gewählten Noise

Gate-Speichers angezeigt.

Mit diesen Buttons können Sie Einstellungen laden und speichern.

- 4. Wählen Sie in der Übersicht einen Speicher, der den benötigten Noise Gate-Typ verwendet. Wenn Sie eine Zeile anklicken, wird sie invertiert dargestellt. Der Noise Gate-Typ und die Einstellungen dieses Speichers werden in der Editiersektion angezeigt.
- 5. Klicken Sie auf den RECALL-Button unter der Speicherübersicht.

Die Einstellungen des unter Schritt (4) gewählten Speichers werden nun für den unter Schritt (1) gewählten Kanal geladen.

Das INPUT GATE LIBRARY-Fenster wird automatisch geschlossen und das Display zeigt wieder die GATE PRM-Seite an.



Wenn es sich bei dem gewählten Kanal um einen ST IN-Kanal oder eine Hälfte eines Paares handelt, bekommt auch die andere Hälfte dieselben Einstellungen zugeordnet.

Auf der GATE PRM-Seite kann man auch den Auslöser ("Key-In", d.h. das Signal, welches das Verhalten des Noise Gates Compressors steuert) wählen.

6. Drücken Sie die NOISE GATE [ON]-Taste in der NOISE GATE-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes.

Das Noise Gate des gewählten Kanals ist nun aktiv.

7. Stellen Sie mit den Tasten und Reglern der NOISE GATE-Sektion die Parameter ATTACK, RELEASE, THRESHOLD LEVEL und GAIN ein. Tipp -

Eine Vorstellung der Parameter finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 548).

Man kann auch dafür sorgen, dass die betreffende Seite automatisch im Display erscheint, wenn man einen Regler usw. in der NOISE GATE-Sektion bedient. Siehe die PREFERENCE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe (Siehe S. 370).

Verwendung des 4-Band-EQs und HPF

Sehen wir uns nun an, wie man die EQUALIZER-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes zum Einstellen des 4-Band-EQs und HPF (Hochpassfilters) verwendet.

EQ [-⊂]-Taste und Diode (nur HIGH-/ LOW-Band)

Hiermit können Sie die Charakteristik des HIGH-/LOW-Bandes von "Glocke" auf "Kuhschwanz" und umgekehrt stellen. Wenn die Diode leuchtet, ist der HIGH [Q]-Regler nicht belegt.



EQ [LPF]-Taste und Diode (nur HIGH-Band)

Hiermit können Sie das HIGH-Band zu einem LPF umfunktionieren. Wenn die Diode leuchtet, sind die HIGH [Q]-/ [GAIN]-Regler nicht belegt.

~000000 APPO Se 0000 0000 FREQUENCY O O Hz kHz 3000000 EQ [Q]-Regler und -Dioden Hiermit stellen Sie die Güte der Fre-E BBBB Innana, quenzbänder ein. Der LED-Kranz zeigt 0000 000 GAIN die ungefähre Einstellung an. FREQUENCY [EQ ON]-Taste 0 Hiermit kann die Klangrege-I8dB / OCT lung ein-/ausgeschaltet wer-EQ ON O kHz 0 O Hz den. 2dB / OCT [HPF]-Taste und -Diode 0 +o HPF 6dB / OCT FREQUENCY EQUALIZER

EQ [FREQUENCY]-Regler und [VALUE]-Display

Hiermit kann die Eckfrequenz der EQ-Bänder eingestellt werden. Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz. Im [VALUE]-Display wird der aktuelle Wert angezeigt.

EQ [GAIN]-Regler und -Dioden

Hiermit kann die Anhebung/Absenkung der Frequenzbänder eingestellt werden (–18 dB~+18 dB). Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Einstellung an.

HPF [FREQUENCY]-Regler und [VALUE]-Display

Hiermit kann das HPF (Hochpassfilter) eingestellt werden. Dieses ist zusätzlich zum 4-Band-EQ verfügbar.

HPF [6 dB/OCT]/[12 dB/OCT]/[18 dB/OCT]-Tasten und -Dioden

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie den änderungsbedürftigen Kanal mit seiner [SEL]-Taste im INPUT-Feld bzw. [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld.
- 2. Drücken Sie die [EQ ON]-Taste in der EQUALI-ZER-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes.

Hierdurch schalten Sie den 4-Band-EQ des betreffenden Kanals ein.

3. Stellen Sie mit dem [Q]-, [F]- und [GAIN]-Regler der einzelnen Frequenzbänder die Güte, Eckfrequenz und Anhebung/Absenkung ein.

```
Tipp
```

Wenn bei Anheben eines Frequenzbandes Verzerrung auftritt, müssen Sie einen etwas kleineren [ATTE-NUATOR]-Wert (SELECTED INPUT CHANNEL-Feld) wählen. Dieser Regler beeinflusst den Signalpegel vor dem EQ.

• [ATTENUATOR]-Regler (SELECTED INPUT CHANNEL-Feld)



- 4. Um das HIGH- oder LOW-Band als Kuhschwanzfilter zu verwenden, müssen Sie die betreffende [--]-Taste drücken.
- 5. Um das HIGH-Band als LPF (Tiefpassfilter) zu nutzen, müssen Sie die HIGH [LPF]-Taste drücken.
- 6. Um auch das HPF (Hochpassfilter verwenden zu können, müssen Sie die [HPF]-Taste betätigen. Die EQUALIZER-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes enthält ein HPF, das zusätzlich zum 4-Band-EQ genutzt werden kann.

Aktivieren Sie die [HPF]-Taste und wählen Sie mit den HPF [6dB/OCT]/[12dB/OCT]/[18dB/OCT]-Tasten sowie dem HPF [F]-Regler die Steilheit und Grenzfrequenz des HPF.



Man kann auch dafür sorgen, dass die betreffende Seite automatisch im Display erscheint, wenn man einen Regler usw. in der EQUALIZER-Sektion bedient. Siehe die PREFERENCE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe (Siehe S. 370).

Wie die Compressor- und Noise Gate-Einstellungen können auch die EQ-Werte gespeichert und bei Bedarf wieder geladen werden (EQ-Bibliothek).

5 Basisbedienung der Ausgangskanäle

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Bedienvorgänge für die MIX-, MATRIX- und STEREO A/B-Kanäle vorgestellt.

Über die Ausgangskanäle

Felder für die Bedienung der Ausgangskanäle

Das PM1D-System enthält folgende Kanäle: MIX 1~48, MATRIX 1~24 und STEREO A/B. Diese sind mit folgenden Bussen verbunden: MIX 1~48, MATRIX 1~24 und STEREO. Die an die Ausgangskanäle angelegten Signale können mit einem 6-Band-EQ und einem Compressor bearbeitet und auf die mit der OUT PATCH-Funktion gewählten Ausgänge geroutet werden.

Für die Bedienung der Ausgangskanäle stellt die CS1D folgende Felder bereit:

• MIX OUTPUT-Feld

In diesem Feld können der Pegel und der Status (an/ aus) der Signale, die von den Eingangs- und ST IN-Kanälen an die MIX-Busse 1~48 angelegt werden, eingestellt werden. Von hier aus werden die Signale zu den MIX-Kanälen, dem STEREO-Bus und/oder den MATRIX-Bussen übertragen.



MIX OUTPUT-Feld

• MATRIX OUTPUT-Feld

In diesem Feld können der Pegel und der Status (an/ aus) der MIX-Kanäle 1~48, des STEREO A-Kanals und der SUB IN-Kanäle zwecks Übertragung zu den MATRIX-Bussen 1~24 eingestellt werden. Von dort aus werden die Signale an die Ausgangseinheiten angelegt, die diesen Kanälen zugeordnet wurden.



MATRIX OUTPUT-Feld

• STEREO OUTPUT-Feld

In diesem Feld werden die Signale der Ein- und Ausgangssignale gemischt und an den STEREO-Bus angelegt. Von dort aus wird die Abmischung an die Ausgangseinheiten angelegt, die Sie dem STEREO A-/B-Kanal zugeordnet haben.



STEREO OUTPUT-Feld

• SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld In diesem Feld können Sie den änderungsbedürftigen MIX-, MATRIX- oder STEREO A/B L-/R-Kanal ein-/ausschalten sowie die Klangregelung/den Compressor/den Ausgangspegel einstellen.



SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld

Ändern der Kanalzuordnungen

Nach Initialisieren des PM1D-Systems sind die MIX-Kanäle 1~24 dem MIX OUTPUT-Feld zugeordnet. Mit der MIX LAYER [1-24]- oder [25-48]-Taste des MIX OUTPUT-Feldes können jedoch folgende Änderungen vorgenommen werden.

• Verwendung der MIX LAYER [1-24]-/[25-48]-Taste zum Ändern der Kanalzuordnungen

Anfangs sind die MATRIX-Kanäle 1~12 laut den Vorgaben des PM1D-Systems dem MATRIX-Feld zugeordnet Mit der MATRIX LAYER [1-12]-/]13-24]-Taste des MATRIX OUTPUT-Feldes können Sie das aber ändern.

• Verwendung der MATRIX LAYER [1-12]-/[13-24]-Taste zum Ändern der Kanalzuordnungen



Wenn dasklangliche Ergebnis bei der Arbeit im MIX OUTPUT-/MATRIX OUTPUT-Feld nicht erwartungsgemäß ausfällt, sollten Sie zuerst die Einstellung der oben erwähnten Tasten kontrollieren.

Basisbedienung im MIX OUTPUT-Feld

Sehen wir uns nun an, wie man die Bedienelemente des MIX OUTPUT-Feldes verwendet.

Bedienelemente und Funktionen des MIX OUTPUT-Feldes

MIX [NAME]-Display

Hier erscheint der Kurzname des MIX-Kanals.

bedienungsanleitung (Basisbedienung)

MIX [TO ST]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Verbindung des MIX-Kanals mit dem STEREO-Bus hergestellt und gelöst werden.

MIX [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der MIX-Kanal ein-/ausgeschaltet werden. Wenn die Diode aus ist, gibt der MIX-Kanal kein Signal an die zugeordnete Ausgangseinheit aus.

MIX [PAIR]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn ein ungeradzahliger \rightarrow geradzahliger MIX-Kanal gepaart wurden.

MIX [LEVEL/BAL]-Regler und -Dioden

Hiermit bestimmen Sie den Ausgangspegel der MIX-Kanäle 1~48.

[INS]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn die Insert-Funktion des MIX-Kanals aktiv ist.



MIX [TO MTRX]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Verbindung des MIX-Kanals mit den MATRIX-Bussen hergestellt/gelöst werden. Wenn die Diode aus ist, gibt der MIX-Kanal kein Signal an die MATRIX-Busse aus.

MIX [DCA]-Taste und -Dioden

Hiermit können Sie den MIX-Kanal einem DCA-Fader 9~12 zuordnen. Wenn ein MIX-Kanal einem DCA-Fader zugeordnet ist, leuchtet die entsprechende Diode.

SAFE [RCL]-Diode

Diese Diode leuchtet bei MIX-Kanälen, die geschützt (Recall Safe) sind. (Solch ein Kanal ist dann nicht mehr vom Laden von Szenendaten betroffen.)

SAFE [MUTE]-Diode

Diese Diode leuchtet bei MIX-Kanälen, deren Mute-Schutz aktiviert wurde (der Kanal wird dann von den Mute-Gruppen ausgeklammert).

MIX [SEL]-Taste und -Diode

Hiermit wählen Sie den MIX-Kanal, auf den sich die Einstellungsänderungen beziehen sollen. Die MIX [SEL]-Diode des aktuell gewählten MIX-Kanals leuchtet jeweils.

MIX [CUE]-Taste und -Diode

Hiermit können Sie die Überwachung des gewählten MIX-Kanals ein-/ausschalten.
Anlegen eines MIX-Kanals an eine Ausgangseinheit

Hier wird gezeigt, wie man ein Signal eines Eingangskanals über einen MIX-Bus an die Ausgangseinheit anlegt, die dem betreffenden MIX-Kanal zugeordnet wurde.

[Verfahren]

- 1. Sorgen Sie dafür, dass ein Eingangskanal ein Signal zum gewählten MIX-Bus überträgt. Außerdem müssen Sie diesen MIX-Kanal auf eine belegte Ausgangsbuchse routen.
- 2. Aktivieren Sie im MIX OUTPUT-Feld die MIX [ON]-Taste des MIX-Kanals, der auf die gewünschte Ausgangsbuchse geroutet ist.
- Stellen Sie den MIX [LEVEL]-Regler im MIX OUT-PUT-Feld ein.
 Das Signal des betreffenden MIX-Kanals wird nun zur Ausgangsbuchse übertragen, die Sie diesem Kanal zugeordnet haben.
- 4. Um den Pegel des MIX-Bus-Signals (Post-Fader) mit den Metern überwachen zu können, müssen Sie die METER SELECT [MIX 25-48]-Taste in der METER-Sektion des MASTER-Feldes aktivieren und die METER [PRE]-Taste ausschalten. Diese Einstellungen bedeuten, dass die 48 Meter links und rechts in der Meterleiste die Post-Fader-Pegel der MIX-Kanäle anzeigen.



Тірр

Die Stelle, an der die Signalpegel gemessen werden sollen, kann sehr exakt eingestellt werden. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter "Meterpunkte für die Ausgangskanäle" (Siehe S. 207).

Anlegen eines MIX-Kanals an einen MATRIX-Bus

In diesem Abschnitt wird gezeigt, wie man das an einen MIX-Bus angelegte Eingangskanalsignal einem MATRIX-Bus zuordnet.

[Verfahren]

- 1. Sorgen Sie dafür, dass ein Eingangskanal ein Signal zum benötigten MIX-Bus überträgt.
- 2. Drücken Sie im MIX OUTPUT-Feld die MIX [TO MTRX]-Taste des MIX-Kanals, den Sie an einen MATRIX-Bus anlegen möchten.
- Solange die Taste aus ist, wird das Signal nicht zum MATRIX-Bus übertragen.
- 3. Drücken Sie die OUTPUT [MATRIX/ST]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld, so oft, bis die MATRIX/ST ROUTING-Seite erscheint.



• MATRIX/ST ROUTING-Seite (MATRIX/ST-Funktionsgruppe)



Auf der MATRIX/ST ROUTING-Seite können Sie die MIX-Kanäle an die MATRIX-Busse/den STE-REO-Bus anlegen. Die Spalten im oberen Display-Teil verweisen auf den jeweiligen MATRIX-Bus. Die Zeilen hingegen vertreten die MIX-Busse.

• MATRIX/ST ROUTING-Feld



MIX TO STEREO

An/Aus-Taste und Anwahl des Zieles für das Anlegen eines MIX-Kanals (Zeile) an den STEREO-Bus.

MIX TO MATRIX

An/Aus-Taste und Anwahl des Zieles für das Anlagen – des MIX-Kanals (Zeile) an den MATRIX-Bus.

- 4. Wenn Sie den MIX-Kanal an einen MATRIX-Bus anlegen möchten, können Sie mit den Buttons der MIX TO MATRIX-Sektion im Display einen der folgenden Signalpunkte für die Verbindung des MIX-Kanals mit dem MATRIX-Bus wählen. Hier stehen folgende Buttons zur Verfügung:
 - PRE FADER Unmittelbar vor dem MIX [LEVEL]-Regler
 - POST FADER Unmittelbar hinter dem MIX [LEVEL]-Regler
 - POST ON Unmittelbar hinter der MIX [ON]-Taste

Tipp Die ON/OFF-Buttons regeln die Verbindung zwischen dem MIX-Kanal und einem MATRIX-Bus. Sie sind mit den MIX [TO MTRX]-Tasten des MIX OUTPUT-Feldes verknüpft.

5. Ziehen Sie das Reglersymbol, das sich am Schneidepunkt zwischen dem MIX-Kanal und dem gewünschten MATRIX-Bus befindet, zur Position, die dem gewünschten Hinwegpegel des MIX-Kanals zum MATRIX-Bus entspricht. Der aktuelle Wert erscheint in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol.

Dieser Parameter kann nur über das Display eingestellt werden.

6. Wenn Sie mit den Metern den (Pre Fader)-Hinwegpegel zu den MATRIX-Bussen überwachen möchten, müssen Sie die METER [PRE]- und METER SELECT [MATRIX 1-24]-Taste in der METER-Sektion des MASTER-Feldes aktivieren.



Diese Einstellungen bedeuten, dass die 24 Meter rechts in der Meterleiste den Pre Fader-Pegel der MATRIX-Kanäle anzeigen.

Tipp

Die Stelle, an der die Signalpegel gemessen werden sollen, kann sehr exakt eingestellt werden. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter "Meterpunkte für die Ausgangskanäle" (Siehe S. 207). 7. Aktivieren Sie die MATRIX [ON]-Taste des gewählten MATRIX-Kanals im MATRIX OUTPUT-Feld.



8. Stellen Sie den MATRIX [LEVEL]-Regler des betreffenden MATRIX-Kanals im MATRIX OUTPUT-Feld ein.

Das Signal des an den MATRIX-Bus angelegten MIX-Kanals wird nun über die dem MATRIX-Kanal zugeordnete Ausgangsbuchse ausgegeben.

9. Um die (Post Fader-)Signale der MATRIX-Kanäle mit den Metern überwachen zu können, müssen Sie die METER [PRE]-Taste in der METER-Sektion des MASTER-Feldes ausschalten.

Anlegen eines MIX-Kanals an den STEREO-Bus

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man einen MIX-Bus an den STEREO-Bus anlegt.

[Verfahren]

- 1. Sorgen Sie dafür, dass ein Eingangskanal ein Signal zum benötigten MIX-Bus überträgt.
- 2. Drücken Sie die MIX [ON]-Taste im MIX OUT-PUT-Feld.
- 3. Aktivieren Sie die MIX [TO ST]-Taste.
- Solange die MIX [TO ST]-Taste aus ist, wird das Signal eines MIX-Kanals nicht an den STEREO-Bus angelegt.
- 4. Stellen Sie den MIX [LEVEL]-Regler auf einen geeigneten Wert.
- 5. Um die Stereoposition des MIX-Kanals im STE-REO-Bus einzustellen, müssen Sie die OUTPUT [MATRIX/ST]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft drücken, bis die MATRIX/ST ROU-TING-Seite erscheint.



• MATRIX/ST ROUTING-Seite (MATRIX/ST-Funktion)



6. Ziehen Sie die PAN-Reglersymbole in der MIX TO STEREO-Sektion zur Position, die der gewünschten Stereoposition der MIX-Kanäle im STEREO-Bus entspricht.

Die aktuelle Einstellung wird im Wertefeld unter den Reglersymbolen angezeigt.



Klicken Sie auf den PRE-Button in der MIX TO STE-REO-Sektion, um das Signal unmittelbar vor der [ON]-Taste im MIX OUTPUT-Feld abzugreifen und an den STEREO-Bus anzulegen. So sorgen Sie dafür, dass ein MIX-Kanal nur mit dem STEREO-Bus – nicht aber mit der zugeordneten Ausgangseinheit– verbunden ist.

7. Drücken Sie die STEREO A [ON]- oder STEREO B [ON]-Taste im STEREO OUTPUT-Feld.





 Fahren Sie den STEREO A- oder STEREO B-Fader im STEREO OUTPUT-Feld hoch.
Das Signal des MIX-Kanals wird nun zum STEREO-Bus und von dort aus zu den Ausgangsbuchsen des

STEREO A- oder STEREO B-Kanals übertragen.

Paaren von MIX-Kanälen

9. Um den Pegel des STEREO A-/B-Kanals (Post Fader) mit den Metern überwachen zu können, müssen Sie die METER [PRE]-Taste in der METER-Sektion des MASTER-Feldes deaktivieren.

 $\label{eq:MIX-Kanäle} \mbox{(ungeradzahlig)} \Rightarrow \mbox{geradzahlig)} \mbox{können zu Paaren zusammengefasst werden. In dem Fall sind dann alle Parameter mit Ausnahme der Pan- und Delay-Einstellungen miteinander verkoppelt.}$

[Verfahren]

 Halten Sie im MIX OUTPUT-Feld die [SEL]-Taste eines ungeradzahligen → geradzahligen MIX-Kanals gedrückt, während Sie die [SEL]-Taste des links/rechts daneben liegenden Kanals betätigen. Die Richtung, in welcher die Parameter vom einen Kanal zum anderen kopiert werden, richtet sich danach, welche [SEL]-Taste Sie zuerst betätigen. Bei Erstellen eines Paares werden die Parameter des Kanals, dessen [SEL]-Taste Sie zuerst drücken, beiden Kanälen zugeordnet. Der zweite Kanal übernimmt diese Einstellungen also.

Beispiel: Wenn Sie MIX 1 und MIX 2 paaren, indem Sie die MIX 1 [SEL]-Taste gedrückt halten, während Sie MIX 2 [SEL] betätigen, werden die Einstellungen von MIX 1 zu MIX 2 kopiert. Alles Weitere zu den Parametern, die kopiert/verknüpft werden, finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 577).

Über das Display können die Parameter auch zurückgestellt werden.

Beim Paaren zweier MIX-Kanäle ändern sich die Funktionen der CS1D-Bedienelemente und der Display-Parameter folgendermaßen:

■ SELECTED Eingangskanal-Feld

Nach Paaren von MIX-Bussen mit VARI-Pegel dient der linke (ungeradzahlige) Regler der MIX SEND-Sektion als [PAN]-Regler, während der rechte (geradzahlige) Regler als [LEVEL]-Regler beider MIX-Busse fungiert.

Die SEND [ON]- und MIX SEND [PRE]-Tasten des ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals werden miteinander verknüpft.

Wenn MIX-Busse mit VARI-Pegel nicht gepaart sind
MIX1 SEND LEVEL
MIX2 SEND LEVEL





• Wenn MIX-Busse mit VARI-Pegel gepaart sind





MIX 2 / 23

■ MIX OUTPUT-Feld

Bei gepaarten MIX-Kanälen fungiert der linke (ungeradzahlige) Regler als [BAL]-Regler für die beiden MIX-Kanäle, während der rechte (geradzahlige) Regler als [LEVEL]-Regler beider MIX-Kanäle dient.

 $Der \ Status \ anderer \ Tasten \ des \ ungeradzahligen \ \rightarrow \ geradzahligen \ Kanals \ werden \ miteinander \ verknüpft.$

- Wenn die MIX-Kanäle nicht gepaart sind
- MIX 1 / 253 MIX 2 / 23 0 0 то ѕт TO MTRX TO ST TO MTRX 90 9 🔘 10 0 10 🔘 11 0 ON ON DCA 12 O DCA 12 O MIX 1 MIX 2 OUTPUT OUTPUT LEVEL LEVEL **O PAIR** 10 $\overline{}$ CUE CUE SEL SEL
- 0 C TO MTRX TO ST TO MTRX TO ST 90 90 10 0 10 🔘 11 0 ON ON DCA 12 O DCA 12 O A DUDDO MIX 1/2 OUTPUT MIX 1/2 BALANCE LEVEL 000000000 0000 EVE OBALD 10 $\overline{}$ CUE SEL SEL CUE

• Wenn die MIX-Kanäle gepaart sind

MIX 1 / 25

MIX CHANNEL



MIX CHANNEL





Bedienungsanleitung (Basisbedienung)

CH to MIX-Seite

In der Zeile gepaarter MIX-Busse werden die PREund ON/OFF-Buttons des ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals miteinander verkoppelt. Nebeneinander liegende ungeradzahlige \rightarrow geradzahlige Reglersymbole von MIX-Kanälen mit VARI-Pegel fungieren als PAN- (links/ungeradzahlig) und LEVEL-Regler (rechts/geradzahlig) für beide MIX-Busse des Paares.

• Wenn MIX-Busse mit FIX-Pegel nicht gepaart sind

	Eingangska- nal 1	Eingangska- nal 1	Eingangska- nal 2	Eingangska- nal 2
	\rightarrow MIX-Bus 1	\rightarrow MIX-Bus 2	\rightarrow MIX-Bus 1	\rightarrow MIX-Bus 2
1 🚺 2	OFF	OFF	OFF	OFF
FIX				

• Wenn MIX-Busse mit FIX-Pegel gepaart sind



• Wenn MIX-Busse mit VARI-Pegel nicht gepaart sind



• Wenn MIX-Busse mit VARI-Pegel gepaart sind



■ MATRIX/ST ROUTING-Seite

Der ungeradzahlige Regler eines MIX-Paares wird mit dem \rightarrow geradzahligen Regler des Paares verknüpft.

2. Um ein Paar wieder zu trennen, müssen Sie eine [SEL]-Taste des MIX-Paares gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des anderen Kanals betätigen.



Bei Bedarf können Sie ein Paar auch erstellen/trennen, indem Sie auf das Herzsymbol neben der MIX-Kanalnummer (auf mehreren Display-Seiten belegt) klicken.

Basisbedienung im MATRIX OUTPUT-Feld

In diesem Abschnitt werden die wichtigsten Bedienvorgänge im MATRIX OUTPUT-Feld vorgestellt.

Bedienelemente und Funktionen im MATRIX OUTPUT-Feld

MATRIX [NAME]-Display

Hier wird der Kurzname des MATRIX-Kanals angezeigt.

MATRIX [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der MATRIX-Kanal ein-/ausgeschaltet werden. Wenn die Diode aus ist, wird das Signal nicht an den dem MATRIX-Kanal zugeordneten Ausgang angelegt.

MATRIX [LEVEL/BAL]-Regler und -Dioden Mit diesem Regler stelen Sie den Ausgangspegel des MATRIX-Kanals 1~24 ein.

[INS]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn die Insert-Funktion dieses MATRIX-Kanals aktiv ist.

MATRIX [CUE]-Taste und -Diode Drücken Sie diese Taste, um den aktuell gewählten MATRIX-Kanal abhören zu können.



SAFE [RCL]-Diode

Diese Diode leuchtet bei MATRIX-Kanälen, die geschützt (Recall Safe) sind. (Solch ein Kanal ist dann nicht mehr vom Laden von Szenendaten betroffen.)

SAFE [MUTE]-Diode

Diese Diode leuchtet bei MATRIX-Kanälen, deren Mute-Schutz aktiviert wurde (solch ein Kanal wird dann von den Mute-Gruppen ausgeklammert).

MATRIX [PAIR]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn ein ungeradzahliger \rightarrow geradzahliger MATRIX-Kanal gepaart wurden.

MATRIX [SEL]-Taste und Diode

Hiermit wählen Sie den MATRIX-Kanal, auf den sich die Einstellungsänderungen beziehen sollen. Die MATRIX [SEL]-Diode des aktuell gewählten MATRIX-Kanals leuchtet jeweils.

Anlegen eines MATRIX-Kanals an eine Ausgangseinheit

Das Signal eines an einen MATRIX-Bus angelegten MIX- oder STEREO A-Kanals kann folgendermaßen zur Ausgangsbuchse des MATRIX-Kanals übertragen werden.

[Verfahren]

- 1. Sorgen Sie dafür, dass der MIX- oder STEREO A-Kanal ein geeignetes Signal an einen MATRIX-Bus anlegt. Außerdem müssen Sie diesen MATRIX-Kanal auf eine belegte Ausgangsbuchse routen.
- 2. Aktivieren Sie im MATRIX OUTPUT-Feld die MATRIX [ON]-Taste des MATRIX-Kanals, der auf die gewünschte Ausgangsbuchse geroutet ist.
- 3. Stellen Sie den MATRIX [LEVEL]-Regler im MATRIX OUTPUT-Feld ein. Das Signal des betreffenden MATRIX-Kanals wird nun zur Ausgangsbuchse übertragen, die Sie diesem Kanal zugeordnet haben.
- 4. Um den Pegel des MATRIX-Bus-Signals (Post-Fader) mit den Metern überwachen zu können, müssen Sie die METER SELECT [MATRIX 1-24]-Taste in der METER-Sektion des MASTER-Feldes aktivieren und die METER [PRE]-Taste ausschalten.

Diese Einstellungen bedeuten, dass die 24 Meter an der linken und rechten Seite der Meterleiste die Post-Fader-Pegel der MATRIX-Kanäle anzeigen.



Tipp -

Die Stelle, an der die Signalpegel gemessen werden sollen, kann sehr exakt eingestellt werden. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter "Meterpunkte für die Ausgangskanäle" (Siehe S. 207).

Paaren von MATRIX-Kanälen

MATRIX-Kanäle (ungeradzahlig \rightarrow geradzahlig) können zu Paaren zusammengefasst werden. In dem Fall sind dann alle Parameter mit Ausnahme der Pan- und Delay-Einstellungen miteinander verkoppelt.

[Verfahren]

 Halten Sie im MATRIX OUTPUT-Feld die [SEL]-Taste eines ungeradzahligen → geradzahligen MATRIX-Kanals gedrückt, während Sie die [SEL]-Taste des links/rechts daneben liegenden Kanal betätigen.

Die Richtung, in welcher die Parameter vom einen Kanal zum anderen kopiert werden, richtet sich danach, welche [SEL]-Taste Sie zuerst betätigen. Bei Erstellen eines Paares werden die Parameter des Kanals, dessen [SEL]-Taste Sie zuerst drücken, beiden Kanälen zugeordnet. Der zweite Kanal übernimmt diese Einstellungen also.

Beispiel: Wenn Sie MATRIX 1 und MATRIX 2 paaren, indem Sie die MATRIX 1 [SEL]-Taste gedrückt halten, während Sie MATRIX 2 [SEL] betätigen, werden die Einstellungen von MATRIX 1 zu MATRIX 2 kopiert. Alles Weitere zu den Parametern, die kopiert/verknüpft werden, finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 577).

Bei Bedarf können Sie die Parameter über das Display zurückstellen.

Beim Paaren von MATRIX-Kanälen ändern sich die Funktionen der Bedienelemente der CS1D Konsole und der Display-Parameter folgendermaßen:

MATRIX OUTPUT-Feld

Bei gepaarten MATRIX-Kanälen fungiert der linke (ungeradzahlige) Regler als [BAL]-Regler für die beiden MATRIX-Kanäle, während der rechte (geradzahlige) Regler als [LEVEL]-Regler beider MATRIX-Kanäle dient.

Der Status anderer Bedienelemente des ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals werden miteinander verknüpft.

• Wenn die MATRIX-Kanäle nicht gepaart sind



• Wenn die MATRIX-Kanäle gepaart sind



MATRIX CHANNEL



■ MATRIX/ST ROUTING-Seite

In einer Zeile gepaarter MATRIX-Busse dient der linke (ungeradzahlige) Regler eines ungeradzahligen → geradzahligen Reglerpaares als PAN-Regler für das angelegte Signal, während das rechte (geradzahlige) Reglersymbol als LEVEL-Regler für beide MATRIX-Busse fungiert.





• Wenn MATRIX-Busse gepaart sind



2. Um ein Paar wieder zu trennen, müssen Sie eine [SEL]-Taste des MATRIX-Paares gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des anderen Kanals betätigen.

Tipp

Bei Bedarf können Sie ein Paar auch herstellen/trennen, indem Sie auf das Herzsymbol neben der MATRIX-Kanalnummer (auf mehreren Display-Seiten belegt) klicken.

Basisbedienung im STEREO OUTPUT-Feld

Sehen wir uns nun die wichtigsten Bedienschritte im STEREO OUTPUT-Feld an.

Bedienelemente und Funktionen im STEREO OUTPUT-Feld

STEREO A [TO MTRX]-Taste und -Diode (nur STEREO A-Kanal)

Hiermit kann die Signalausgabe des STEREO A-Kanals an die MATRIX-Busse ein-/ausgeschaltet werden. Wenn die Diode aus ist, wird der STE-REO A-Kanal an keinen MATRIX-Bus angelegt.

STEREO [SEL]-Taste und -Diode Hiermit kann der STEREO A/B-Kanal

gewählt werden, den Sie einstellen möchten. Bei wiederholtem Drücken der STEREO [SEL]-Taste wählen Sie abwechselnd die L- und R-Seite des STEREO A/B-Kanals.

STEREO [ON]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste kann der STEREO A/B-Kanal ausgeschaltet werden. Wenn die Diode nicht leuchtet, empfängt der betreffende STEREO A/B-Kanal kein Signal.





Pegel des STEREO A/B-Kanals eingestellt werden.

Anlegen des STEREO A/B-Kanals an eine Ausgangseinheit

Das von einem Eingangs- oder MIX-Kanal an den STEREO-Bus angelegte Signal, kann folgendermaßen über die dem STEREO A/B-Kanal zugeordnete Buchse ausgegeben werden.

[Verfahren]

- 1. Sorgen Sie dafür, dass ein Kanal ein Signal zum STEREO-Bus überträgt. Außerdem müssen Sie den STEREO A//B-Kanal auf eine belegte Ausgangsbuchse routen.
- 2. Drücken Sie im STEREO OUTPUT-Feld die STEREO [ON]-Taste des STEREO A- oder B-Kanals.
- 3. Fahren Sie den STEREO A- oder B-Fader im STE-REO OUTPUT-Feld hoch. Das Signal des STEREO A/B-Kanals wird nun über die diesem Kanal zugeordneten Buchsen ausgegeben.
- 4. Um den Pegel des STEREO-Bus-Signals (Post-Fader) mit den Metern überwachen zu können, müssen Sie die METER [PRE]-Taste in der METER-Sektion des MASTER-Feldes ausschalten. Diese Einstellung bedeutet, dass die STEREO A/B-Meter der Meterleiste den Post-Fader-Pegel der STE-REO A/B-Kanäle anzeigen.



Tipp

Die Stelle, an der die Signalpegel gemessen werden sollen, kann sehr exakt eingestellt werden. Alles Weitere hierzu erfahren Sie unter "Meterpunkte für die Ausgangskanäle" (Siehe S. 207).

Basisbedienung im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man die Bedienelemente des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes zum Einstellen der Parameter eines gewählten Ausgangskanals verwendet. Diesem Feld kann ein MIX- oder MATRIX-Kanal bzw. die L-/R-Seite eines STEREO A/B-Kanals zugeordnet werden. Mit dem EQ und dem Compressor lässt sich das betreffende Signal vor der Ausgabe an einen Ausgang oder einen anderen Bus bearbeiten.

Bedienelemente und Funktionen im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld

Die Bedienelemente und Funktionen des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes haben folgende Bedeutung:





Übertragen eines Signals an eine Ausgangseinheit

Sehen wir uns nun an, wie man über das SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld dafür sorgt, dass das Signal eines Ausgangskanals bei der zugeordneten Ausgangseinheit ankommt.

[Verfahren]

1. Wählen Sie mit einer [SEL]-Taste des MIX OUT-PUT-, MATRIX OUTPUT- oder STEREO OUT-PUT-Feldes den änderungsbedürftigen Ausgangskanal.

Die Bedienelemente des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes beziehen sich immer auf den derzeit gewählten Ausgangskanal (MIX- oder MATRIX-Kanal bzw. L-/R-Seite des STEREO A/B-Kanals).







Bei Anwahl eines anderen Ausgangskanals zeigen die Dioden und Displays im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld die Einstellungen jenes Kanals an. Der Typ, die Nummer und der Kurzname erscheinen im [NAME]-/[NUMBER]-Display der CHANNEL SELECT-Sektion.



• Wenn ein STEREO A/B-Kanal gewählt wurde Die Diode der [ST]-Taste leuchtet und im [NUM-BER]-Display wird entweder "AL" (L-Seite des STE-REO A-Kanals), "Ar" (STEREO A rechts), "bL" (STEREO B links) oder "br" (STEREO B rechts) angezeigt.

- Wenn ein MATRIX-Kanal gewählt wurde Die Diode der [MATRIX]-Taste leuchtet und im [NUMBER]-Display erscheint eine Nummer im Bereich 1~24.
- Wenn ein MIX-Kanal gewählt wurde Die Diode der [MIX]-Taste leuchtet und im [NUM-BER]-Display erscheint eine Nummer im Bereich 1~ 48.



Den benötigten Ausgangskanal kann man auch mit den CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes wählen. Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)" (Siehe S. 280).

Bei wiederholtem Drücken der [SEL]-Taste im STE-REO OUTPUT-Feld wählen Sie abwechselnd die Lund R-Seite des STEREO A/B-Kanals.

2. Drücken Sie die [ON]-Taste im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld.



- Stellen Sie den [LEVEL]-Regler in der OUTPUT-Sektion auf den gewünschten Wert. Das Signal wird zur diesem Kanal zugeordneten Ausgangseinheit übertragen.
- 4. Wenn Sie unter Schritt (1) einen STEREO A/B- oder einen Kanal eines MIX/MATRIX-Paares gewählt haben, können Sie mit dem [PAN/BAL]-Regler der OUTPUT-Sektion die Balance einstellen. Bei Anwahl einer Seite eines STEREO A/B-Kanals bzw. eines MIX/MATRIX-Paares leuchtet die Diode der [BAL]-Taste in der OUTPUT-Sektion. Das bedeutet dass der [PAN/BAL]-Regler nun zum Einstellen der Balance statt der Stereoposition dient.

Anlegen eines MIX-Kanals an einen MATRIX- oder den STEREO-Bus

In diesem Abschnitt wird gezeigt, wie man einen MIX-Kanal über das SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld an den STEREO-Bus oder einen MATRIX-Bus anlegt.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie mit den [SEL]-Tasten des MIX OUT-PUT-Feldes den änderungsbedürftigen MIX-Kanal.
- 2. Um jenen MIX-Kanal an den STEREO-Bus anzulegen, müssen Sie die [TO ST]-Taste in der OUTPUT-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes aktivieren. Um den MIX-Kanal an einen MATRIX-Bus anzulegen, müssen Sie die [TO MTRX]-Taste betätigen.



3. Drücken Sie die OUTPUT [MATRIX/ST]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld, so oft, bis die MATRIX/ST ROUTING-Seite erscheint.



• MATRIX/ST ROUTING-Seite (MATRIX/ST-Funktionsgruppe)



- 4. Wenn Sie den MIX-Kanal an den STEREO-Bus anlegen, können Sie mit dem PRE-Button in der MIX TO STEREO-Sektion die Stelle wählen, an der das MIX-Signal abgegriffen werden soll. Wenn der PRE-Button aktiv ist, wird das Signal vor dem [LEVEL]-Regler (Pre-Fader) abgegriffen und an den STEREO-Bus angelegt. Ist der PRE-Button nicht aktiv, so wird das Signal hinter dem [LEVEL]-Regler (Post-Fader) an den STEREO-Bus angelegt.
- 5. Wenn Sie den MIX-Kanal an einen MATRIX-Bus anlegen möchten, können Sie mit den Buttons der MIX TO MATRIX-Sektion im Display einen der folgenden Signalpunkte für die Verbindung des MIX-Kanals mit dem MATRIX-Bus wählen.
 - PRE FADER Unmittelbar vor dem MIX [LEVEL]-Regler
 - POST FADER Unmittelbar hinter dem MIX [LEVEL]-Regler
 - POST ON Unmittelbar hinter der MIX [ON]-Taste
- 6. Aktivieren Sie die [ON]-Taste in der OUTPUT-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes.
- Wenn Sie Pre-Fader als Signalpunkt wählen, wird das Signal nun an den betreffenden Bus angelegt.
- 7. Stellen Sie den OUTPUT [LEVEL]-Regler in der OUTPUT-Sektion auf den gewünschten Wert.

- 8. Wird der MIX-Kanal an den STEREO-Bus angelegt, so können Sie mit dem [PAN/BAL]-Regler der OUTPUT-Sektion seine Stereoposition einstellen. Wenn Sie dem SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld einen MIX-Kanal zuordnen, während die OUT-PUT [TO ST]-Taste aktiv ist, leuchtet die Diode der OUTPUT [TO ST PAN]-Taste. Das bedeutet, dass der OUTPUT [PAN/BAL]-Regler zum Einstellen der Stereoposition des MIX-Kanalsignals im STEREO-Bus dient. In der Abbildung weiter unten verweist die Streichlinie auf den OUTPUT [PAN/BAL]-Regler.
 - Einstellen der Stereoposition eines MIX-Kanalsignals im STEREO-Bus.



- 9. Wenn der gewählte MIX-Kanal Teil eines Paares ist, dient der OUTPUT [PAN/BAL]-Regler zum Einstellen der Balance dieser beiden Kanäle. Wenn Sie dem SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld einen gepaarten MIX-Kanal zuordnen, leuchtet die Diode der OUTPUT [BAL]-Taste. Das bedeutet, dass der OUTPUT [PAN/BAL]-Regler zum Einstellen der Balance der beiden MIX-Kanäle dient. In der Abbildung unten verweist die Strichlinie auf den [PAN/BAL]-Regler.
 - Einstellen der Balance von gepaarten MIX-Kanälen



Bei Anlegen eines MIX-Paares an den STEREO-Bus können die unter Schritt (8) und (9) beschriebenen Verfahren beliebig verwendet werden. Mit der OUTPUT [TO ST PAN]- und OUTPUT [BAL]-Taste können Sie dann den Aspekt wählen, der mit dem OUTPUT [PAN/BAL]-Regler eingestellt werden soll.

Anlegen des STEREO A-Kanals an einen MATRIX-Bus

Sehen wir uns nun an, wie man über das SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld dafür sorgt, dass das STEREO A-Signal an einen MATRIX-Bus angelegt wird.

[Verfahren]

- 1. Drücken Sie die STEREO A [SEL]-Taste im STEREO OUTPUT-Feld, um den STEREO A-Kanal zu wählen.
- 2. Aktivieren Sie die [TO MTRX]-Taste in der OUT-PUT-Sektion des SELECTED OUTPUT CHAN-NEL-Feldes.



3. Drücken Sie die OUTPUT [MATRIX/ST]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die MATRIX/ST ROUTING-Seite erscheint.



• MATRIX/ST ROUTING-Seite (MATRIX/ST-Funktionsgruppe)



- 4. Verschieben Sie den angezeigten Ausschnitt so weit nach rechts, bis ST A [L] (STEREO A links) oder ST A [R] (STEREO A rechts) in der Quellzeile erscheint.
- 5. Wählen Sie mit den Buttons der MIX TO MATRIX-Sektion den Punkt, an dem das STEREO A-Signal für den MATRIX-Bus abgegriffen werden soll.
 - **PRE FADER** Unmittelbar vor dem STEREO A-Fader
 - **POST FADER** Unmittelbar hinter dem STE-REO A-Fader
 - **POST ON** Unmittelbar hinter der STEREO A [ON]-Taste
- 6. Drücken Sie die [ON]-Taste in der OUTPUT-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes.
- Wenn Sie den Pre-Fader-Signalpunkt gewählt haben, wird das Signal nun bereits an den betreffenden Bus ausgegeben.
- 7. Stellen Sie den OUTPUT [LEVEL]-Regler in der OUTPUT-Sektion auf den gewünschten Wert.
- 8. Bestimmen Sie mit dem [PAN/BAL]-Regler in der OUTPUT-Sektion die L/R-Balance des STEREO-Signals.

Bei Anwahl des STEREO A-Kanals im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld leuchtet die Diode der OUTPUT [BAL]-Taste. Das bedeutet, dass der OUT-PUT [PAN/BAL]-Regler zum Einstellen der L/R-Balance dient.

Delay-Einstellungen

Über die DELAY-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes können Sie die Ausgabe eines Ausgangskanals um das gewünschte Intervall verzögern. So können Laufzeitunterschiede zwischen weit voneinander entfernt aufgestellten Boxen kompensiert werden.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie mit den [SEL]-Tasten des MIX OUT-PUT-, MATRIX OUTPUT- oder STEREO OUT-PUT-Feldes den änderungsbedürftigen Ausgangskanal.
- 2. Aktivieren Sie die DELAY [ON]-Taste in der DELAY-Sektion des SELECTED OUTPUT CHAN-NEL-Feldes.



Die Diode dieser Taste leuchtet, um anzuzeigen, dass die Kanalverzögerung aktiv ist.

3. Stellen Sie mit dem DELAY [TIME]-Regler die benötigte Verzögerung ein.

Der Einstellbereich lautet 0~1000 msec.

Tipp

Die Verzögerung muss für beide Seiten des STEREO A/B-Kanals bzw. beide Kanäle eines MIX-/MATRIX-Paares separat eingestellt werden. Wählen Sie also zuerst den einen Kanal/die eine Seite und dann den/ die andere(n).

Verwendung des Compressors

In der COMPRESSOR-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes können so gut wie alle Compressor-Parameter eingestellt werden.

Tipp

Die Compressor-Effekte des PM1D-Systems bieten drei Typen: COMP (Compressor), EXPANDER und COMPAN-DER. Diese Wahl kann jedoch nicht über das Bedienfeld getroffen werden. Sie müssen also einen Compressor-Speicher laden, der den benötigten Typ verwendet und dessen Parameter dann über das SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld einstellen.

🕂 Es stehen separate Speicher für die Compressor-Einstellungen der Ein- und Ausgangskanäle zur Verfügung. Diese können nicht überkreuz (Eingangseinstellungen für einen Ausgangskanal und umgekehrt) geladen werden.

> 0 ON

Die COMPRESSOR-Sektion enthält folgende Bedienelemente und Funktionen.

und [VALUE]-Display

play.

Mit dem [RATIO]-Regler rechts

kann das Kompressionsverhältnis

eingestellt werden. Der aktuelle

Wert erscheint im [VALUE]-Dis-

COMPRESSOR ATTACK/ RELEASE [TIME]-Regler und [VALUE]-Display

Hiermit kann Attack- oder Release-Zeit des Compressors eingestellt werden. Wählen Sie mit der Taste ATTACK oder RELEASE und stellen Sie mit dem [TIME]-Regler den Wert ein. Dieser erscheint im [VALUE]-Display.

COMPRESSOR [LINK]-Taste und -Diode

Hiermit bestimmen Sie, ob die Compressor benachbarter ungeradzahliger \rightarrow geradzahliger MIX-/MATRIX-Kanäle denselben Auslöser verwenden (Link= an) oder nicht (Link= aus). (Wenn die Link-Funktion an ist, leuchtet die Diode.) Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)" (Siehe S. 275).

COMPRESSOR [GR]-Meterkette

Diese Dioden zeigen die Pegelreduzierung des Compressors an.

COMPRESSOR [POST]-Meterkette Diese Dioden zeigen den Ausgangspegel des Compressors an.

COMPRESSOR [PRE CLIP]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn der Signalpegel bereits vor dem Compressor-Eingang verzerrt.

COMPRESSOR [GAIN]-Regler und -Dioden

Hiermit stellen Sie die Pegelanhebung des Compressors ein. Der LED-Kranz zeigt den ungefähren Wert an.



Funktion muss im Display gewählt werden (OUT COMP-Funktionsgruppe, COMP PRM-Seite).

COMPRESSOR FILTER [FREQUENCY]-Regler und [VALUE]-Display



COMPRESSOR [ON]-Taste und -Diode Hiermit kann der interne Compressor ein-/ausgeschaltet werden.

COMPRESSOR [ATTACK]/ [RELEASE]-Taste und -Diode COMPRESSOR WIDTH (dB)/ KNEE [TIME]-Regler und [VALUE]-Display

Wenn Sie "COMP" oder "EXPANDER" wählen Mit dem [TIME]-Regler kann der KNEE-Parameter des COMPoder EXPANDER-Effekts eingestellt werden. (Die [KNEE]-Diode leuchtet.)

Wenn Sie "COMPANDER" wählen

Mit dem [TIME]-Regler kann der WIDTH-Parameter des Companders eingestellt werden.

COMPRESSOR [THR]-Regler und -Dioden

Hiermit kann der Schwellenwert (THRES-HOLD LEVEL) des internen Kompressors eingestellt werden. Der LED-Kranz zeigt den ungefähren Wert an.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie mit den [SEL]-Tasten des MIX OUT-PUT-, MATRIX OUTPUT- oder STEREO OUT-PUT-Feldes den änderungsbedürftigen Ausgangskanal.
- 2. Drücken Sie die OUTPUT [COMP]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die COMP **PRM-Seite erscheint.**



Auf der COMP PRM-Seite können die Compressor-Parameter des aktuell gewählten Kanals eingestellt werden.

• COMP PRM-Seite



3. Klicken Sie auf den OUTPUT COMP LIBRARY-Button rechts oben.

Es erscheint nun das OUTPUT COMP LIBRARY-Dialogfenster. Dort können Sie Compressor-Einstellungen eines Ausgangskanal (Output Compressor) speichern und laden (Recall).

• OUTPUT COMP LIBRARY-Fenster

Speicherübersicht

Hier erfahren Sie, welche Compressor-Speicher bereits Daten enthalten. Die invertiert dargestellte Zeile verweist auf den gewählten Speicher.



Editiersektion Hier erscheinen die Einstellungen Sie Einstellungen laden des momentan gewählten Speichers.

Mit diesen Buttons können und speichern.

4. Wählen Sie in der Übersicht einen Speicher, der den benötigten Compressor-Typ verwendet. Wenn Sie eine Zeile anklicken, wird sie invertiert dargestellt. Der Compressor-Typ und die Einstellungen dieses Speichers werden in der Editiersektion angezeigt.



Die Speicher 01~09 sind "READ ONLY" (ROM) und enthalten die Werksprogramme. Am besten wählen Sie als Ausgangspunkt immer einen Speicher, dessen Einstellungen dem benötigten Ergebnis zumindest ähnlich sind.

5. Klicken Sie auf den RECALL-Button unter der Speicherübersicht.

Die Einstellungen des unter Schritt (4) gewählten Speichers werden nun für den unter Schritt (1) gewählten Kanal geladen.

Das OUTPUT COMP LIBRARY-Fenster wird automatisch geschlossen und das Display zeigt wieder die COMP PRM-Seite an.



Im Falle des STEREO A/B-Kanals oder einer Kanals eines MIX-/MATRIX-Paares bekommt auch die andere Hälfte dieselben Einstellungen zugeordnet.

Auf der COMP PRM-Seite kann man auch den Auslöser ("Key-In", d.h. das Signal, welches das Verhalten des Compressors steuert) wählen und ein LPF oder HPF aktivieren, welches das Signal vor dem Compressor filtert. Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)" (Siehe S. 428).

- 6. Aktivieren Sie die COMPRESSOR [ON]-Taste in der COMPRESSOR-Sektion im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld. Damit schalten Sie den Kompressor des aktiven Kanals ein.
- 7. Stellen Sie mit den Tasten und Reglern der COM-PRESSOR-Sektion die gewünschten Parameterwerte ein (ATTACK, RELEASE, THRESHOLD LEVEL und GAIN).

Verwendung des 6-Band-EQs und HPF

des 6-Band-EQs verwendet.

EQ [BYPASS]-Taste und -Diode

band entweder ein oder aus.

Hiermit Schalten das betreffende Frequenz-

Tipp

Eine Vorstellung der verfügbaren Parameter finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 543).

Man kann auch dafür sorgen, dass die betreffende Seite automatisch im Display erscheint, wenn man einen Regler usw. in der COMPRESSOR-Sektion bedient. Siehe die PREFERENCE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe (Siehe S. 370).

Sehen wir uns nun an, wie man die EQUALIZER-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes zum Einstellen



BYPASS

0

SUB LOW-Band)

Hiermit können Sie die Charakteristik des HIGH-/SUB LOW-Bandes von "Glocke" auf "Kuhschwanz" und umgekehrt stellen. Wenn die Diode leuchtet, ist der HIGH [Q]-Regler nicht belegt.

EQ [LPF]-Taste und -Diode (nur HIGH-Band) Hiermit können Sie das HIGH-Band zu einem LPF umfunktionieren. Wenn die Diode leuchtet, sind die HIGH [Q]-/[GAIN]-Regler nicht belegt.



000

o

0000

EQ [GAIN]-Regler und -Dio-

Hiermit kann die Anhebung/ Absenkung der Frequenzbänder eingestellt werden (-18dB~+18 dB). Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Ein-

EQ [FREQUENCY]-Regler und [VALUE]-Display

Hiermit kann die Eckfrequenz der EQ-Bänder eingestellt werden. Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz. Im [VALUE]-Display wird der aktuelle Wert angezeigt.

EQ [>]-Taste und -Diode (nur SUB LOW-Band)

Mit dieser Taste wählen Sie die Kuhschwanzcharakteristik des SUB LOW-Bandes. Wenn die Diode leuchtet, ist die Kuhschwanzcharakteristik aktiv. Der SUB LOW [Q]-Regler ist dann nicht belegt und der LED-Kranz erlischt.

[EQ ON]-Taste

Hiermit kann die gesamte Klangregelung (EQ) ein-ausgeschaltet werden.



[HPF]-Taste und -Diode (nur SUB LOW-Band)

Hiermit können Sie das SUB LOW-Band zu einem HPF (Hochpassfilter) umfunktionieren. Wenn die Diode leuchtet, sind die SUB LOW [Q]/[GAIN]-Regler nicht belegt.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie mit den [SEL]-Tasten des MIX OUT-PUT-, MATRIX OUTPUT- oder STEREO OUT-PUT-Feldes den änderungsbedürftigen Ausgangskanal.
- 2. Drücken Sie die [EQ ON]-Taste in der EQUALI-ZER-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes. Hierdurch schalten Sie den 6-Band-EQ des betreffenden Kanals ein.
- 3. Stellen Sie mit dem [Q]-, [FREQUENCY]- und [GAIN]-Regler der einzelnen Frequenzbänder die Güte, Eckfrequenz und Anhebung/Absenkung ein.
- 4. Wenn Sie das HIGH- oder SUB LOW-Band mit Kuhschwanzcharakteristik verwenden möchten, müssen Sie die [-⊂]-Taste des betreffenden Bandes drücken.
- 5. Um das HIGH-Band als LPF (Tiefpassfilter) zu nutzen, müssen Sie die HIGH [LPF]-Taste drücken.
- 6. Um das SUB LOW-Band zu einem HPF umzufunktionieren, müssen Sie die SUB LOW [HPF]-Taste aktivieren.
 - Tipp

Man kann auch dafür sorgen, dass die betreffende Seite automatisch im Display erscheint, wenn man einen Regler usw. in der EQUALIZER-Sektion bedient. Siehe die PREFERENCE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe (Siehe S. 370).

Wie die Compressor-Einstellungen können auch die EQ-Werte gespeichert und bei Bedarf wieder geladen werden (EQ-Bibliothek). Bedenken Sie jedoch, dass man die Einstellungen der Ausgangskanäle in anderen Speichern sichert als jene der Eingangskanäle und dass ein Austausch nicht möglich ist.

6 Insert-Schleifen und Direktausgänge

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie man ein externes Effektgerät in den Signalweg eines Kanals einschleift und einen Eingangskanal direkt (ohne Umweg über einen Bus) auf eine Ausgangsbuchse routet.

Insert (Effektschleife)

Das PM1D-System erlaubt das Einschleifen externer Effektgeräte in den Signalweg der Ein-/Ausgangskanäle.

Anschließen des externen Effektgerätes

Um ein externes Effektgerät in den Signalweg des gewünschten Kanals einzuschleifen, müssen Sie einen Ausgang (Hinweg) und einen Eingang (Rückweg) definieren.

Nachstehend sehen Sie ein typisches Anschlussbeispiel.

• Insert-Anschlussbeispiel (1)

DA-Platine LMY4-DA





• Insert-Anschlussbeispiel 2



Wenn Sie ein digitales Effektgerät gemäß Anschlussbeispiel ② angeschlossen haben, müssen Sie dafür sorgen, dass es denselben Wordclock-Takt verwendet wie das PM1D-System. Am besten verwenden Sie das Effektgerät als Slave zum Wordclock-Takt des PM1D-Systems. (Wie man dafür sorgt, dass es sich als Wordclock-Slave verhält, entnehmen Sie bitte dessen Bedienungsanleitung.)

Effektschleife für Eingangskanäle

Sehen wir uns zunächst an, wie man ein Effektgerät in den Signalweg eines Eingangskanals einschleift.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die INSERT PATCH-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) erscheint.



• INSERT PATCH-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe)



Hier können Sie eine Ausgangsbuchse an den Insert Out-Anschlusspunkt (links) und einen Eingang an den Insert In-anschlusspunkt des Eingangskanals (rechts) anlegen.



Nummer des Fingangskanals

Name des Eingangskanals

Punkt und einer Ausgangsbuchse her. Anzahl der Ausgänge, an die der INSERT OUTPUT des Eingangskanals angeschlossen ist.

bindung zwischen dem INSERT OUTPUT-

Von oben

Platinen-

2. Klicken Sie in der linken Display-Hälfte auf das Fach, das der für den benötigten Kanal gewünschten Ausgangsbuchse entspricht.



Von oben nach unten: Typ und Nummer der Eingangseinheit, Nummer des Platinenschachts und Eingangs, mit dem der INSERT INPUT-Punkt des Eingangskanals verbunden ist.

Mit einem Symbol stellen Sie die Verbindung zwischen dem INSERT INPUT-Punkt und einer Eingangsbuchse her.

3. Klicken Sie in der rechten Display-Hälfte auf das Fach, über welches die Verbindung mit der gewünschten Eingangsbuchse hergestellt wird. Nun ist das externe Effektgerät in den benötigten Eingangskanal eingeschleift. (Bedenken Sie jedoch, dass man diese Schleife nun noch mit dem INS.-Button der INSERT/DIRECT OUT-Seite aktivieren muss.)

4. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die INSERT/ DIRECT OUT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) erscheint.

Auf der INSERT/DIRECT OUT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) können Sie die Effektschleife der Eingangskanäle ein-/ausschalten. Außerdem können Sie hier einstellen, wo das Hinwegsignal abgegriffen und das Rückwegsignal wieder in den Eingangskanal eingespeist wird.

4 H
ממוז

Die Effektschleife kann auch über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld ein-/ausgeschaltet werden. • INSERT/DIRECT OUT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe)

	DISPL	AY FUN	CTION			ENG	INE		S	EL CI	H				SCENE	MEN	IORY					
	IN	PAT	CH				B		С	H	1	0	0.0		Ini	tia	al D G	ata EAD O	NLY			
<u> </u>	NPUT PATC		т орт	PATC	HI T	NSFRT	PA	TCH D	INSER	T/DIF	RECT P	OINT	INSERT	T/I	DIRFCT	VTFH	NAME			M	INU	Γ.
													THOLET		DINLOT							
	CH	NAME	INS.		_		I	NSER	T 1/0	POI	NT			16		(IRECT	OUT P	OINT			
I	CH	KckL	orr	-		BOOT	50	aac	0000	laar	-	1	FARER	11			-	ľ	FARER	noor		*
	1 🖤 2	KckR		PRE	EN	PUST	EW	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Ш	PRE EN	PRE	FADER	PUST	FADER	PUST	UN	•
	CH 3	Sn. T	OFF	PRE	EQ	POST	EQ)	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	11	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	H
	CH 4	Sn. B	OFF)	PRE	E₽	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	31	PRE EQ	PRE	FADER	(POST	FADER	POST	ON	
	CH 5	(HH	OFF)	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER]	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH 6	Tonl	OFF)	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER]	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH 7	Ton2	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER]	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH 8	Ton3	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER]	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH 9	Ton4	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER]	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH10	Ton5	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER]	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH11	Ton6	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER]	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH12	Rk 1	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	31	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH13	Rk 2	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	31	PRE EQ	PRE	FADER	<u>(post</u>	FADER	POST	ON	
	CH14	Rk 3	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	1	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH15	Rk 4	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	1	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	Ŧ
	CH16	FT 1	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Ш	PRE EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	¥
-																	_					
U	SER DEFIN	E	ÎN S	ΞL.		M	obu	LĖ	F	ADEF	3	MIX S	END NO	D.	M	\STE	R FADE	R	0	UT SE	L	
	CONSOLE		CF	1		F	LI	P	-	CH	_	M	X 1			D	СА		N	IIX	1	

																							_	_	_
		CH	NAM	IE I	NS.		_	_	I	NSER	T 1/0	POI	NT	_	_	10	_	_	D	IRECT	out pi	DINT			
		1₩ 2	Kcl Kcl	dL dR	JFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER		PRE	EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	1 1
	- 12	CH 3	Sn.	T (JFF [PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	0 0	PRE	EQ (PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	1
		CH ₄	Sn.	B (FE	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER] [PRE	EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	ł
					1-7																γ				
Nummer de	es Einga	ngska	-	Ein	-/Aus	ssch	al-	Pla	tziei	rung	des l	nser	t-Hin-/					Anv	vahl	des Si	gnalp	unktes	für		
nals			I	ten	der l	Effel	<t-< td=""><td>Rüc</td><td>ckwe</td><td>eges</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>die</td><td>Dire</td><td>ktausg</td><td>abe.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></t-<>	Rüc	ckwe	eges								die	Dire	ktausg	abe.				
	Kurznai gangsk	me de anals	s Ein-	sch ein:	ileife zelne	für o en	die																		

Tipp

Die INSERT/DIRECT OUT-Seite (IN PATCH) können Sie auch aufrufen, indem Sie unter Schritt (3) auf das INSERT/DIRECT POINT-Register klicken.

Kanäle.

- 5. Klicken Sie auf den INS.-Button des benötigten Kanals, um die Schleife zu aktivieren. Die Insert-Schleife dieses Kanals ist nun aktiv.
- 6. Klicken Sie auf einen der folgenden Buttons, um den INSERT I/O POINT (Signalpunkt) zu wählen.
 - PRE EQUnmittelbar vor dem EQ
 - POST EQUnmittelbar hinter dem EQ
 - PRE COMP...... Unmittelbar vor dem Compressor
 - PRE DELAY Unmittelbar vor dem Delay-Parameter
 - PRE FADER...... Unmittelbar vor dem Fader
- 7. Drücken Sie die INPUT [HA/INSERT]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld.

Es erscheint nun die IN HA/INSERT-Seite, die vornehmlich Vorverstärkerparameter der Eingangsplatinen enthält (A/B-Anwahl, Trimmregelung usw.).

• IN HA/INSERT-Seite

DISPLAY FUNCTION EN	GINE SEL CH	sc	ENE MEMORY	
IN HA/INSERT	B CH 1	00.0	Initial Dat	a ONLY
1-24 25-48 49-72 73-96 ST IN 1-8	1-24 INS 25-48 INS	49-72 INS 73-96 INS	ST IN INS/UNIT LI	B MENU
GAINGANG A/BLINK GAINGANG A/BLIN	K (GAINGANG) A/BLINK	GAINGANG A/BLINK	GAINGANG A/BLINK	GAINGANG A/BLINK
12 B 12 B 12 B 12 B 12 B	12 B 12 B 12 B 12 B 13 B 12 B 13 B	12 B 12 B 18 ABU 38 ABU	18 18 38 (180) - 18 38 (180) - 38 (180)	12 B 12 B 18 18 18 39 KEU 39 KEU
		- 68 Ø - 68 Ø	- 60 Ø - 60 Ø	- 60 Ø - 60 Ø
+10" -68 +10" -68 +10" -58 +10" -1	is +10 ⁴ -68 +10 ⁴ -68	+16 -68 +16 -68	+18 -68 +18 -68	+18' -68 +18' -68
$+10_{de}$ $+10_{de}$ $+10_{de}$ $+10_{de}$	18 +10 d8 +10 d8	+10 _{dB} +10 _{dB}	$\frac{+10}{48}$ $\frac{+10}{48}$	$+10_{a}$ $+10_{a}$
CH13 ED CH14 CH15 ED CH16	CH17 60 CH18	CH19 60 CH20	CH21 60 CH22	CH23 ED CH24
ROINBOND OVELINK FOINBOND OVELIN				
30 48V 30 48V 30 48V 30 48V 30 48	0 30 480 30 480 60 Ø 60 Ø	68 68 68 68 68	30 48V 30 48V 60 Ø 60 Ø	30 48V 30 48V
+10" -08 +10" -08 +10" -08 +10" -1	10 -68 +10 -68	+10 -08 +10 -08	+10 =68 +10 =68	+10 -68 +10 -68
+10 _{de} +10 _{de} +10 _{de} +10	₁₆ +10 _{ae} +10 _{ae}	+10 dB +10 dB	+10 dB +10 dE	+10 ₆ +10 ₆
11A1811-1 11A1811-2 11A1812-1 11A1812	2 1181813-1 1181813-2	1181814-1 1181814-2	11418:5-1 11418:5-2	1181816-1 1181816-2
CH 1 10 CH 2 CH 3 10 CH 4	СН 5 (6) СН 6	СН 7 🥅 СН 8	СН 9 🕼 СН10	CH11 (6) CH12
		MIX SEND NO	MASTER FADER	OUTSEL
CONSOLE CH 1		MIX 1	DCA	MIX 1
	CH		DOA	

8. Wählen Sie das benötigte Register (1-24 INS, 25-48 INS, 49-72 INS, 73-96 INS oder ST IN INS) und klicken Sie auf den Kanal, in dessen Signalweg Sie ein externes Effektgerät einschleifen möchten. {Auf der 48-Kanal-Version sind die Register 49-72 INS und 73-96 INS nicht belegt.}

Je nach der für den Rückweg verwendeten Eingangsplatine (Schritt (3)) werden nun folgende Dinge angezeigt:

MIC/Line-Eingangsplatine (LMY2-ML) in einer AI8



AD-Platine (LMY4-AD) in einer AI8



Digital-E/A-Platine (MY-Serie) in einer DIO8



1 GAIN GANG

Wenn dieser Button aktiv ist, werden die Gain-Einstellungen zweier benachbarter Eingänge verkoppelt. Eventuelle Unterschiede bleiben jedoch erhalten.

2 A/B LINK

Wenn dieser Button aktiv ist, bezieht sich die Wahl einer A/B-Eingangsbuchse über das Display immer auf zwei benachbarte Eingänge.

③ Pegelmeter

Dieses Meter zeigt den Eingangspegel an.

④ A/B

Mit diesem Button können Sie entweder die A- oder B-Buchse einer AD-Platine mit Vorverstärker wählen.

(5) +**48V**

Mit diesem Button können Sie die Phantomspeisung des betreffenden Eingangs ein-/ausschalten. (Nur belegt für AD-Platinen mit Vorverstärker.)

Die +48V-Taste auf der Frontplatte einer AI8 Eingangseinheit fungiert als Master für alle Phantomlinien der installierten Platinen. Wenn dieser Schalter aus ist, kann die Phantomspeisung auch über das Display (+48V-Buttons) nicht aktiviert werden.

6 ø (Phase)

Mit diesem Button kann die Phase des Eingangssignals (Schleifenrückweges) gedreht werden.

7 GAIN

Hiermit kann die Eingangsempfindlichkeit des Vorverstärkers aktiviert werden. Der Einstellbereich lautet +10 dB~-68 dB. Die aktuelle Einstellung wird in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol angezeigt.

- (8) Verweist auf die Nummer des Eingangs und seinen Paarstatus. Ein Paar kann auch erstellt/getrennt werden, indem man auf das Herzsymbol klickt.
- 9. Stellen Sie die Parameter der gewählten Eingangsbuchse (A/B-Button, +48V-Button, GAIN und Phase) wunschgemäß ein.
- Wenn Sie unter Schritt (8) auf ein Register klicken, dessen Name nicht mit dem "INS"-Zusatz versehen ist, können Sie die Einstellungen eines Eingangs für einen Eingangskanal ändern.

Tipp

Die A/B-Anwahl, +48V-, ø- (Phase) und GAIN-Einstellung kann man auch mit den Bedienelementen des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes vornehmen.

Effektschleife eines Ausgangskanals

Auch in den Signalweg eines Ausgangskanals (MIX-, MATRIX- und/oder STEREO A/B-Kanal) kann ein externes Effektgerät eingeschleift werden. Die meisten Bedienschritte sind mit jenen für die Eingangskanäle identisch.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste des LCD FUNCTION ACCESS-Feldes so oft, bis die INSERT PATCH-Seite (OUT PATCH-Funktion) erscheint.



• INSERT PATCH-Seite (OUT PATCH-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	E	NGINE	SEL CH	SCENE MEMO	DRY
OUT PATC	H		MIX 1	00.0 Initia	Data (READ ONLY)
OUTPUT PATCH INSERT PATC	H INSERT	POINT INSER	RT VIEN NAME)		MENU
SELECTED PATCH	Foot L	1			PATCH LIBRARY IV
		1			
		INSERT	OUTPUT	INSER	T INPUT
IN/OUT UNIT		OUT 10	(A08)	IN :	2(AI8)
SLOT	1	2	3 4	1 2 3 4	5 6 7 8
CH S	1 2 3 /	1 1 2 3 4	123412	3 1 2 1 2 1 2 1 2	12121212
CH ASSIGN	1 2 3 1	· · · · · ·	163416,	11111111	11112222
MIX 1 FotL 1					
HIX 2 FotR 1		++++			
MIX 3 BUT1 1					╶╴╴╴╴╴╴╴╴╴
MIX 5 Ste2					*******
MIX 6 Btr4 1					+++++++
MIX 7 Drum					
MIX 8 Bass			+++++		
MIX 9 Brs1 1					
MIX10 Brs2 1					
MIX11 Brs3 1					
MIX12 KB1 1					
MIX13 KB2 1					
MIX14 Syn1 1		++++			
MIX15 Syn2 1		++++			
HIX16 HCPT 1					
		_			
USER DEFINE IN SE	L.	MODULE	FADER MD	K SEND NO. MASTER	FADER OUT SEL
CONSOLE CH	1	FLIP	CH	VIIX 1 DC	A MIX 1

Wie auf der INSERT PATCH-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe können Sie dem INSERT OUT-PUT-Punkt des Kanals einen Ausgang (links) und dem INSERT INPUT-Punkt einen Eingang zuordnen (rechts).

- 2. Klicken Sie in der linken Display-Hälfte auf die Kreuzung zwischen einer Ausgangsbuchse und dem gewünschten Ausgangskanal.
- 3. Klicken Sie in der rechten Hälfte auf die Kreuzung zwischen einer Eingangsbuchse und demselben Ausgangskanal.

- 4. Drücken Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die INSERT-Seite (OUT PATCH-Funktionsgruppe) erscheint. Auf der INSERT POINT-Seite (OUT PATCH-Funktionsgruppe) können Sie die Schleife der Ausgangskanäle ein-/ausschalten. Außerdem können Sie hier einstellen, wo sich der Einschleifpunkt im Signalweg befinden soll (Signalpunkt des Hin-/Rückweges).
 - INSERT POINT-Seite (OUT PATCH-Funktionsgruppe).

	DISPL	AY FUN	CTION		ENGINE	SEL	СН		SCENE MEMOR	Y	
	OUT	Γ PA	١TC	H		MD	(1	0.00	Initial	Data READ ONLY	
ſī	UTPUT PAT	CHI INSE	RT PA	TER INSE	RT POINT T	NSERT VIEW	NAME				MENU
					_						
	CH	NAME	INS.		INS	ERT I/O PO	INT				
	HIX 1♥ 2	FotL FotR	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON	1		
1	MIX 3	6tr1	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON	j 🗖		
	MIX 4	Gtr2	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
	MIX 5	6tr3	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	r post on			
1	MIX 6	6tr4	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	r post on			
	MIX 7	Drum	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
	MIX 8	Bass	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
	MIX 9	Brs1	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
	MIX10	Brs2	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
	MIX11	Brs3	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
1	MIX12	KB1	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
	MIX13	KB2	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
1	MIX14	Syn1	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
I	MIX15	Syn2	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON			
1	MIX16	AcPf	OFF	PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADE	R POST ON	12		
_											
щ	SER DEFIN	E	INS	EL	MODULE	E FADE	B MD	SEND NO.	. MASTER FA	ADER	OUTSEL
	STATUS		CF	1 1	FLIP	CH	- A	AIX 1	DCA	4	MIX 1
					-						

TIPD -

Die INSERT-Seite (OUT PATCH-Funktionsgruppe) kann man unter Schritt (3) auch durch Anklicken des INSERT-Registers aufrufen.

5. Klicken Sie auf den INS.-Button des benötigten Kanals, um ihn zu aktivieren.

Die Effektschleife dieses Kanals wird nun aktiviert.

Tipo

Die Schleife kann auch über das SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld ein-/ausgeschaltet werden.

- 6. Klicken Sie auf einen der folgenden Buttons, um den INSERT I/O POINT (Signalpunkt) zu wählen.
 - POST EQ..... Unmittelbar hinter dem EQ
 - PRE COMP Unmittelbar vor dem Compressor
 - PRE DELAY Unmittelbar vor dem Delay
 - PRE FADER Unmittelbar vor dem Fader
 - POST ON Unmittelbar hinter der [ON]-Taste

sedienungsanleitung (Basisbedienung

7. Drücken Sie die OUTPUT [INSERT]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld.

Es erscheint nun die OUT INSERT-Seite, die vor allem Vorverstärker-Einstellungen für die Platine enthält, die als Schleifeneingang verwendet wird.

• OUT INSERT-Seite



8. Klicken Sie auf das Register (MIX 1-24 INS, MIX 25-48 INS, MATRIX 1-24 INS oder ST MAS INS), auf dem sich der Kanal befindet, in dessen Signalweg ein externen Effektgerät eingeschleift werden soll.

Je nach der für den Rückweg verwendeten Eingangsplatine (Schritt (3)) werden nun folgende Dinge angezeigt:

MIC/Line-Eingangsplatine (LMY2-ML) in einer AI8



AD-Platine (LMY4-AD) in einer AI8



Digital-E/A-Platine (MY-Serie) in einer DIO8



1 GAIN GANG

Wenn dieser Button aktiv ist, werden die Gain-Einstellungen zweier benachbarter Eingänge verkoppelt. Eventuelle Unterschiede bleiben jedoch erhalten.

2 A/B LINK

Wenn dieser Button aktiv ist, bezieht sich die Wahl einer A/B-Eingangsbuchse über das Display immer auf zwei benachbarte Eingänge.

③ Pegelmeter

Dieses Meter zeigt den Eingangspegel an.

④ **A/B**

Mit diesem Button können Sie entweder die A- oder B-Buchse einer AD-Platine mit Vorverstärker wählen.

⑤ +48V

Mit diesem Button können Sie die Phantomspeisung des betreffenden Eingangs ein-/ausschalten. (Nur belegt für AD-Platinen mit Vorverstärker.)

Die +48V-Taste auf der Frontplatte einer AI8 Eingangseinheit fungiert als Master für alle Phantomlinien der installierten Platinen. Wenn dieser Schalter aus ist, kann die Phantomspeisung auch über das Display (+48V-Buttons) nicht aktiviert werden.

6 ø (Phase)

Mit diesem Button kann die Phase des Eingangssignals (Schleifenrückweges) gedreht werden.

7 GAIN

Hiermit kann die Eingangsempfindlichkeit des Vorverstärkers aktiviert werden. Der Einstellbereich lautet +10 dB~–68 dB. Die aktuelle Einstellung wird in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol angezeigt.

- (8) Verweist auf die Nummer des Eingangs und seinen Paarstatus. Ein Paar kann auch erstellt/getrennt werden, indem man auf das Herzsymbol klickt.
- 9. Stellen Sie die Parameter der gewählten Eingangsbuchse (A/B-Button, +48V-Button, GAIN und Phase) wunschgemäß ein.

Direktausgänge (Direct Out)

Für Aufnahme- und Monitorzwecke kann das Signal eines Eingangskanals auch direkt an eine Ausgangsbuchse angelegt werden, um nicht den Umweg über den STEREO- oder einen MIX-Bus machen zu müssen.

Anschlüsse für die Direct Out-Funktion

Um das Signal eines Eingangskanals direkt ausgeben zu können, muss man ihm eine Ausgangsbuchse zuordnen.

• Direct Out-Anschlussbeispiel (1)



• Direct Out-Anschlussbeispiel 2



Direktausgabe eines Eingangskanals

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die DIRECT OUT PATCH-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) erscheint.

Auf der DIRECT OUT PATCH-Seite können Sie den benötigten Eingangskanal auf eine Ausgangsbuchse routen.



• DIRECT OUT PATCH-Seite (IN PATCH-Funktion)

DISPLAY FUNCTION	6	ENGINE	SEL CH		SCENE MEMORY						
IN PATCH		AB	CH 1	00.0	Initial	Data					
INTATON	9	Бсн		COID		READ ONLY					
INPUT PATCH DIRECT OUT PAT	ICH INS	ERT PATCH	INSERT/DIREC	T POINT INSERT	DIRECT VIEW NAM	E) MENU					
	Salt 1	1				PATCH LIBRARY					
SECTION PRIOR	TCK L										
				0117 1/0003							
OUTPOT CALL		1 0		UUT 1(HU0)							
	1237		3								
CH 1 KckL 1			30.0012005305305		<u> </u>						
CH 2 KckR 1											
CH 3 Sn.T 2				+++++							
CH 4 Sn.B 2			++++	+++++	++++++	┝┽╁┼┼┼┽╢					
	+++		+++++	+++++							
	+++		+++++	+++++							
CH 8 Ton3 1											
CH 9 Ton4 1											
CH10 Ton5 1											
CH11 Ton6 1	+++	++++		+++++							
GH12 Rk 1	+++	++++				┝┽┽┽┽┽┽┥					
CH14 Rk 3 1	+++	++++									
CH15 Rk 4			+++++			┝┼┼┼┼┼╤					
CH16 FT 1 1						<u> </u>					
						>					
USER DEFINE INISEL		MODULE	FADER	MIX SEND NO.	MASTER FA	DER OUT SEL					
CONSOLE CH	1	FLIP	MIX	. MIX 1	DCA	A MIX 1					
STRICS			JI CH								



angeschlossen ist.

- 2. Klicken Sie in auf das Fach, das der für den benötigten Kanal gewünschten Ausgangsbuchse entspricht.
- 3. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die INSERT/ DIRECT OUT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) erscheint.

Auf der INSERT/DIRECT OUT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) können Sie die Effektschleife der Eingangskanäle ein-/ausschalten. Außerdem können Sie hier einstellen, wo das Hinwegsignal abgegriffen und das Rückwegsignal wieder in den Eingangskanal eingespeist wird. Ferner können Sie hier bestimmen, wo das DIRECT OUT-Signal abgegriffen wird. • INSERT/DIRECT OUT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe)

	DISPI	LAY FUN	CTION		ENGINE	i s	EL CH		SCENE MEMOR	Υ	l l		
	IN	ΡΑΤ	CH	ł		С	H 1	00.0 ®	Initial	Data READ ONL	2		
			TOUT	DATCH	INSEDT DO	TOTA INSER	LADIRECT P	INT INSERT	ANTRECT UTEN NO			JENU	
		III DINEO	1 001	Fillion	INSENT PR	In The Internet	IT DIRECT TO		VINCOT VILA, N		_		
	CH	NAME	INS.)	NSERT 1/0	POINT		DIR	CT OUT POI	NT		
	011	Kokl	r n		1	ſ	r	r i		r	r		
	1 • 2	KckB	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	T ON	
	CH 3	Sn. T	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	TON	
	CH 4	Sn.B	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	der post fi	ADER POS	T ON	
	CH 5	HH	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	der post fi	ADER POS	T ON	
	CH 6	Tonl	OFF)	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	der) post fi	ADER POS	T ON	
	CH 7	Ton2	OFF)	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	der) post fi	ADER POS	t on	
	CH 8	Ton3	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	der)(Post fi	ADER POS	T ON	
	CH 9	Ton4	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	der)(Post fi	ADER POS	T ON	
	CH10	Ton5	OFF)	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	der)(Post fi	ADER POS	T ON	
	CH11	Ton6	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	TON	
	CH12	Rk 1	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	TON	
	CH13	Rk 2	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	TON	
	CH14	Rk 3	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	TON	
	CH15	Rk 4	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	TON	•
	CH16	FT 1	OFF	PRE E	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FA	DER POST FI	ADER POS	TON	¥
	CO DECU			-							0.117		
US	DER DEFIT			EL.	MOD		NIX N	IK SEND NO.	MASTER P	ADER			
	STATUS		CF	11	FL I		CH	IVIIX 1	DC	A	- MID	(1)	

CH NA	ME INS.			INSERT I	/O POI	NT			DIRECT OUT POINT								
	kL OFF	PRE EQ	Post eq	PRE CO	IP PRE	DELAY	PRE	FADER	PRE	EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON ▲	
CH 3 Sn	.T OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE CO	1P) PRE	DELAY	PRE	FADER	PRE	EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON 📕	
CH 4 Sn	.B OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE CO	1P PRE	DELAY	PRE	FADER	PRE	E₽	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
CH 4 Sn. B OFF PRE EQ POST EQ PRE COMP PRE DELAY PRE FADER PRE FADER POST FADER POST ON																	
des Eingangska-	Ein-/Au	isschal-	Platzie	erung de	s Inse	rt-Hin-/		Anwahl des Signalpunktes für									
	ten der	Effekt-	Rückw	/eges.						die	Dire	ktausg	abe.				

4. Wählen Sie mit den Buttons die Stelle, an der das Direct Out-Signal abgegriffen werden soll (d.h. wo sich jener Signalpunkt befindet).

Kurzname des Eingangskanals

schleife für die

einzelnen Kanäle

- **PRE EQ** Unmittelbar hinter dem EQ
- PRE FADER...... Unmittelbar vor dem Fader
- POST FADER Unmittelbar hinter dem Fader
- POST ON.....Unmittelbar hinter der [ON]-Taste

Tipp _

Die Direct Out-Position kann auch auf der INSERT/ DIRECT POINTINSERT/DIRECT POINT-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe bzw. der INSERT/ DIRECT VIEW-Seite gewählt werden.

Nummer nals

7 DCA-Gruppen/Mute-Gruppen

Das PM1D-System erlaubt das Zuordnen der Kanäle zu einer DCA-/Mute-Gruppe, um den Pegel mehrerer Kanäle gleichzeitig regeln bzw. mehrere Kanäle gleichzeitig zu-/abschalten zu können.

DCA-Gruppen

Das PM1D-System enthält 12 DCA-Gruppen, denen man Eingangs- und ST IN-Kanäle oder MIX-Kanäle zuordnen kann. Mit den DCA-Fadern im DCA GROUP-Feld der Konsole kann der Pegel solcher Kanalgruppen geregelt werden.

Zuordnen eines Kanals zu einer DCA-Gruppe

Eingangs- und ST IN-Kanäle können den DCA-Gruppen 1~12 zugeordnet werden. MIX-Kanäle lassen sich jedoch nur den DCA-Gruppen 9~12 zuordnen. (Man kann einer DCA-Gruppe jedoch niemals sowohl Eingangs- als auch MIX-Kanäle zuordnen.) Sehen wir uns also an, wie man einen Kanal einer DCA-Gruppe zuordnet.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die FADER STATUS [DCA]-Taste im DCA GROUP-Feld der Konsole (die Diode leuchtet).



Mit der FADER STATUS [DCA]-Taste können Sie die DCA-Fader für die Pegelsteuerung der DCA-Gruppen aktivieren. (Die DCA-Fader können nämlich auch als Eingangs- und MIX-Fader verwendet werden.) 2. Drücken Sie eine [ASSIGN DCA]-Taste 1~12 im DCA GROUP-Feld, um die betreffende DCA-Gruppe (1~12) zu wählen.



 Drücken Sie im INPUT-, ST IN- oder MIX OUT-PUT-Feld die [DCA]-Taste aller Kanäle, die Sie dieser DCA-Gruppe zuordnen möchten. Die [DCA]-Diode aller zugeordneten Kanäle leuch-

tet nun. Bedenken Sie, dass man einer DCA-Gruppe nur entweder Eingangs- und ST IN-Kanäle oder aber MIX-Kanäle zuordnen kann.



Â

- Den DCA-Gruppen 1~8 kann man keine MIX-Kanäle zuordnen.
- Den DCA-Gruppen 9~12 kann man nur Eingangs-/ ST IN- oder MIX-Kanäle zuordnen. Wenn einer Gruppe bereits ein Eingagskanal zugeordnet ist, erscheint beim Zuordnungsversuch eines MIX-Kanals eine Fehlermeldung im Display. (Das Gegenteil ist ebenfalls der Fall.)
- Bei Aufrufen einer Szene werden die DCA-Gruppeneinstellungen von geschützten (Recall Safe) Kanälen bei Bedarf dahingehend geändert, dass es in den DCA-Gruppen 9~12 nicht zu Konflikten kommt. Das kann auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers geschehen, um Konflikte mit den DCA-Gruppen 9~ 12 zu vermeiden.
- 4. Wiederholen Sie die Schritte (1) und (2), um auch anderen DCA-Gruppen die benötigten Kanäle zuzuordnen.

Einer DCA-Gruppe können selbstverständlich mehrere Kanäle zugeordnet werden. Man kann einen Kanal aber auch mehreren DCA-Gruppen zuordnen.

Tipp _

Die Zuordnung der Kanäle zu den DCA-Gruppen kann auch über das Display (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe, DCA ASSIGN-Seite; OUT DCA/ MUTE-Funktionsgruppe, DCA ASSIGN-Seite) erfolgen.

Außerdem lässt sich ein Eingangs-/ST IN-Kanal über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld (bzw. ein MIX-Kanal über das SELECTED OUTPUT CHAN-NEL-Feld) einer DCA-Gruppe zuordnen. Drücken Sie die [SEL]-Taste des Kanals, den Sie zuorden möchten und wählen Sie mit den DCA [1]~[12]-Tasten des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes (bzw. den DCA [9]–[12]-Tasten des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes) die DCA-Gruppe. Dieses Verfahren eignet sich vor allem zum Zuordnen eines Kanals zu mehreren DCA-Gruppen.

Arbeiten mit den DCA-Gruppen

Mit den DCA-Fadern im DCA GROUP-Feld der Konsole können Sie den Pegel der einzelnen DCA-Gruppen einstellen.

[Verfahren]

- 1. Ordnen Sie die Eingangs-/ST IN- bzw. MIX-Kanäle der gewünschten DCA-Gruppe zu.
- 2. Drücken Sie die FADER STATUS [DCA]-Taste im DCA GROUP-Feld der Konsole (die Diode leuchtet).



Mit der FADER STATUS [DCA]-Taste können Sie die DCA-Fader für die Pegelsteuerung der DCA-Gruppen aktivieren. (Die DCA-Fader können nämlich auch als Eingangs- und MIX-Fader verwendet werden.)

3. Bedienen Sie die DCA-Fader 1~12.

Die Pegel der zugeordneten Eingangs-/ST IN-Kanäle bzw. der MIX-Kanäle ändern sich nun entsprechend.

Tipp

Die DCA-Gruppenpegel können auch über das Display (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe, DCA GROUP ASSIGN-Seite; OUT GROUP DCA/MUTE-Funktionsgruppe, DCA ASSIGN-Seite) eingestellt werden. 4. Um eine DCA-Gruppe stummzuschalten, müssen Sie die betreffende DCA [MUTE]-Taste (im DCA GROUP-Feld) aktivieren.



Die Diode dieser DCA [MUTE]-Taste leuchtet nun und alle zugeordneten Eingangs-/ST IN- bzw. MIX-Kanäle werden stummgeschaltet (was der Einstellung des betreffenden Faders auf $-\infty$ dB entspricht).

5. Wenn Sie diese DCA [MUTE]-Taste noch einmal drücken, erlischt ihre Diode wieder, weil die Stummschaltung deaktiviert wird.

Tipp

Die Bedienung der DCA-Gruppen kann auch über das Display (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe, DCA GROUP ASSIGN-Seite; OUT GROUP DCA/ MUTE-Funktionsgruppe, DCA ASSIGN-Seite) erfolgen.

Mute-Gruppen

Das PM1D-System bietet 12 Mute-Gruppen, denen man entweder Eingangs- und ST IN-Kanäle oder MIX-und MATRIX-Kanäle zuordnen kann. Mit den Tasten [1]~[12] im SCENE MEMORY-Feld lassen sich diese Mute-Gruppen ein- und ausschalten.

Die Mute-Gruppen haben nichts mit dem "Stummschalten der DCA-Gruppen" (DCA [MUTE]-Tasten im DCA GROUP-Feld) zu tun. Diese beiden Funktionen werden nämlich unterschiedlich gehandhabt und eingestellt.

Zuordnen eines Eingangskanals zu einer Mute-Gruppe

Sehen wir uns zuerst an, wie man einen Eingangs- oder ST IN-Kanal einer Mute-Gruppe zuordnet.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [DCA/MUTE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die MUTE GROUP ASSIGN-Seite erscheint (IN DCA/ MUTE-Funktionsgruppe).



• MUTE GROUP ASSIGN-Seite (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe)



Auf dieser Seite erscheinen die Mute-Gruppen 1~12 in der Spalte ganz links, während die Eingangs- oder ST IN-Kanäle von links nach rechts dargestellt wer-

den. Mit der Links/Rechts-Bildlaufleiste können Sie Kanäle einblenden, die momentan unsichtbar sind.

- Um einen Eingangskanal einer Mute-Gruppe zuzuordnen, müssen Sie auf das Fach klicken, in dem die Gruppenzeile und Kanalspalte einander kreuzen. Es erscheint ein -Symbol in dem Raster, um die Zuordnung des Eingangskanals zu der Mute-Gruppe zu bestätigen. (Wenn Sie danach auf das -Symbol klicken, verschwindet es wieder, weil die Zuordnung dann wieder aufgehoben wird.)
- 3. Bei Bedarf können Sie nun auch den übrigen Mute-Gruppen Eingangs-/ST IN-Kanäle zuordnen.

⚠

- Eingangs-/ST IN-Kanäle können niemals einer Mute-Gruppe 9~12 zugeordnet werden, der bereits MIX-/MATRIX-Kanäle zugeordnet sind – und umgekehrt. Versuchen Sie das doch, so erscheint eine Fehlermeldung. Die Zuordnung erfolgt dann nicht. (Das ist auch umgekehrt so.)
- Bei Aufrufen einer Szene werden die Mute-Gruppeneinstellungen von geschützten (Recall Safe) Kanälen bei Bedarf dahingehend geändert, dass es in den Mute-Gruppen 9~12 nicht zu Konflikten kommt. Das kann auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers geschehen, um Konflikte mit den Mute-Gruppen 9~ 12 zu vermeiden.

Zuordnen eines Ausgangskanals zu einer Mute-Gruppe

Sehen wir uns nun an, wie man einen MIX- oder MATRIX-Kanal einer Mute-Gruppe zuordnen kann.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die OUTPUT [DCA/MUTE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die MUTE GROUP ASSIGN-Seite (OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe) im Display erscheint.



• MUTE GROUP ASSIGN-Seite (OUT DCA/ MUTE-Funktionsgruppe)



Auf dieser Seite erscheinen die Mute-Gruppen 9~12 in der Spalte ganz links, während die MIX- und MATRIX-Kanäle von links nach rechts dargestellt werden. Mit der Links/Rechts-Bildlaufleiste können Sie Kanäle einblenden, die momentan unsichtbar sind.

2. Um einen MIX-/MATRIX-Kanal einer Mute-Gruppe zuzuordnen, müssen Sie auf das Fach klicken, in dem die Gruppenzeile und Kanalspalte einander kreuzen.

Es erscheint ein O-Symbol in dem Raster, um die Zuordnung des Ausgangskanals zu der Mute-Gruppe zu bestätigen. (Wenn Sie danach auf das O-Symbol klicken, verschwindet es wieder, weil die Zuordnung dann wieder aufgehoben wird.)

- 3. Bei Bedarf können Sie nun auch den übrigen Mute-Gruppen MIX-/MATRIX-Kanäle zuordnen.
- Eingangs-/ST IN-Kanäle können niemals einer Mute-Gruppe 9~12 zugeordnet werden, der bereits MIX-/MATRIX-Kanäle zugeordnet sind – und umgekehrt. Versuchen Sie das doch, so erscheint eine Fehlermeldung. Die Zuordnung erfolgt dann nicht. (Das ist auch umgekehrt so.)
Arbeiten mit den Mute-Gruppen

Mit den Tasten [1]~[12] im SCENE MEMORY-Feld der Konsole können Sie die Mute-Gruppen 1~12 ein- und ausschalten.

[Verfahren]

- 1. Ordnen Sie den Mute-Gruppen die benötigten Kanäle zu.
- 2. Drücken Sie die INPUT [DCA/MUTE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die MUTE GROUP ASSIGN-Seite erscheint (IN DCA/ MUTE-Funktionsgruppe).



• MUTE GROUP ASSIGN-Seite (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	S	()	
IN DCA/MUTE		CH 1	00.0	Initial Data READIO	NLY
DCA ASSIGN MUTE GROUP ASSIGN					MENU
		MODE Direct recal Mute Master	1		
	4 5 6 7 8 8	INPUT CH	0 12 10 10 20 2	100.00.04	
	4 3 6 2 6 2	ICH PARADORI	1011/2110116/20124	NUTE DEE	CLEOR]
2			+++++	MUTE OFF	CLEAR
3				MUTE OFF	CLEAR
4				MUTE OFF	CLEAR
5				MUTE OFF	CLEAR
6				MUTE OFF	CLEAR
7				MUTE OFF	CLEAR
8				MUTE OFF	GLEAR
9				MUTE OFF	CLEAR
10				MUTE OFF	CLEAR
11				MUTE OFF	GLEAR
12				<u> </u>	CLEAR
HUTE SAFE IN INE					
	_	_	_		
USER DEFINE IN SEL	MODULE	FADER MD	K SEND NO.	MASTER FADER	OUT SEL
CONSOLE CH 1	FLIP	CH	AIX 1	DCA	MIX 1

3. Klicken Sie auf den MUTE MASTER-Button in der MODE-Sektion, um ihn zu aktivieren. Die Diode der SCENE MEMORY [MUTE]-Taste im

Die Diode der SCENE MEMORY [MUTE]-Taste im SCENE MEMORY-Feld der Konsole leuchtet nun. Das bedeutet, dass die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] als MUTE MASTER-Tasten fungieren, mit denen die Mute-Gruppen 1~12 ein- und ausgeschaltet werden können.



Tipp

Nach Initialisieren des PM1D-Systems dienen die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] für die Direktanwahl bestimmter Szenen (DIRECT RECALL).

Die Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] kann auch auf der MUTE GROUP ASSIGN- (OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe) und DIRECT RECALL-Seite (SCENE MEMORY-Funktionsgruppe) definiert werden. 4. Drücken Sie eine SCENE MEMORY-Taste [1]~[12]. Die Diode dieser Taste leuchtet nun und die jener Mute-Gruppe zugeordneten Kanäle werden stummgeschaltet. (Der Status aller Kanäle entspricht dann dem Zustand, der durch Deaktivieren ihrer [ON]-Taste erzielt wird.)

Tipp

Bei Bedarf können auch mehrere Tasten gleichzeitig gedrückt werden, um die betreffenden Kanalgruppen stumm- oder wieder zuzuschalten.

5. Um die Kanäle einer aktiven Mute-Gruppe wieder hörbar zu machen, müssen Sie die SCENE MEMORY-Taste [1]~[12] drücken, deren Diode momentan leuchtet.

Die Bedienung der Mute-Gruppen kann auch über das Display erfolgen (MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe; MUTE GROUP ASSIGN-Seite der OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe).

8 Szenenspeicher

Die Mischparameter sowie zahlreiche andere Einstellungen des PM1D-Systems können als so genannte "Szenen" gespeichert und jederzeit wieder geladen werden. In diesem Kapitel wird erklärt, wie man die Szenenspeicher über die Bedienoberfläche der CS1D verwendet.

Tipp

Bei Bedarf können die Szenenspeicher auch über das Display gesichert/geladen werden. (Das hat den Vorteil, dass man die einzelnen Szenen benennen kann.) Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)" (Siehe S. 350).

Patch-, Unit-, Namen-, EQ-, Compressor- und Effekteinstellungen können in separaten Speichern ("Libraries") gesichert werden, die nur bedingt etwas mit den Szenenspeichern zu tun haben. Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)" (Siehe S. 501).

Apropos Szenen

Die Szenen des PM1D-Systems enthalten die Einstellungen aller Bedienelemente der CS1D (mit Ausnahme der Kontrastund analogen Lautstärkeeinstellungen) sowie der folgenden Display-Funktionsgruppen:

- Alle INPUT-Funktionen
- Alle OUTPUT-Funktionen
- EFFECT-Parameter
- GEQ-Funktionen

Bedenken Sie, dass im Falle der UNIT-, PATCH- und NAME-Daten nur jeweils die Nummer des gerade verwendeten Speichers gesichert wird (nicht aber die darin enthaltenen Einstellungen). Wenn dieser "Library-Link" bei Aufrufen eines Szenenspeichers aktiv ist, werden die Einstellungen der benötigten Library-Speicher ebenfalls geladen.

Die Szenenspeicher haben eine Nummer, die aus einer ganzen Zahl (00~99) und einer Dezimalstelle (.0~.9) besteht. Es stehen 1000 Szenenspeicher (00.0~99.9) zur Verfügung.



Die Szenenspeicher 00.0~00.9 enthalten werksseitig programmierte Einstellungen, die zwar geladen, nicht aber überschrieben werden können. In allen anderen Speichern können Sie jedoch eigene Einstellungen sichern. Die Nummer des aktuell verwendeten Szenenspeichers wird im [SCENE NUMBER]]-Display des SCENE MEMORY-Feldes angezeigt.



Einen Szenenspeicher (Nummer) kann man auf zwei Arten wählen:



- Geben Sie die Nummer des benötigten Speichers mit den SCENE MEMORY-Tasten [0]~[9] ein. Es müssen dann drei Stellen eingegeben werden: zuerst die beiden Ziffern der ganzen Zahl und schließlich die Ziffer der Dezimalstelle. (Wenn der Speicher nur eine ganzzahlige Ziffer enthält, müssen Sie mit einer "0" beginnen.)
 - Beispiele für das Eingeben von Szenenspeichernummern



• Mit SCENE MEMORY [▼/DEC]/[▲/INC] kann der jeweils vorangehende bzw. nächste Szenenspeicher aufgerufen werden.

Nach Initialisieren des PM1D-Systems kann die Szenenspeicheradresse mit SCENE MEMORY [♥/ DEC]/[▲/INC] (siehe das [SCENE NUMBER]-Display) in 0.1-Schritten geändert werden.

Tipp

Bei Bedarf können Szenenspeicher, die noch keine Daten enthalten, übersprungen werden. Das kann über das Display eingestellt werden (MEMORY-Seite der SCENE-Funktionsgruppe).

• [CLEAR]-Taste

Wenn Sie den Speicher der blinkenden Nummer doch nicht aufrufen möchten, müssen Sie die [CLEAR]-Taste drücken, solange die Adresse im [SCENE NUMBER]-Display noch blinkt.

Arbeiten mit den Szenenspeichern

Speichern einer Szene

Sehen wir uns zuerst an, wie man die aktuellen Einstellungen in einem Szenenspeicher sichert. In der Regel sollten Sie die Einstellen in einer Szene sichern, bevor Sie die Stromversorgung (PW1D) ausschalten. Wenn die Systemkonfiguration bei der nächsten Inbetriebnahme nämlich anders ausfällt, ändern sich bestimmte Patch-Einstellungen usw., was nicht immer praktisch ist.

Nor Ausführen der nachstehend erwähnten Schritte müssen Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste im SCENE MEMORY-Feld ausschalten (indem Sie sie bei Bedarf drücken).



[Verfahren]

- 1. Stellen Sie alle Mischparameter auf der CS1D Konsole wunschgemäß ein.
- Wählen Sie mit den Tasten SCENE MEMORY [0]~
 [9] oder SCENE MEMORY [♥/DEC]/[▲/INC] den Szenenspeicher, in dem Sie Ihre Einstellungen sichern möchten.

Bei Anwahl einer anderen Nummer beginnt die Zahl im [SCENE NUMBER]-Display zu blinken. So wissen Sie, dass der nun gewählte Speicher nichts mehr mit den aktuellen Mischeinstellungen der CS1D zu tun hat.

• Blinkendes [SCENE NUMBER]-Display



Die Szenennummer im SCENE MEMORY [NUM-BER]-Display der Meterbrücke ändert sich jedoch nicht. In jenem Display wird nämlich immer die Nummer des zuletzt gesicherten oder tatsächlich aufgerufenen Speichers angezeigt.

- **3.** Drücken Sie die SCENE MEMORY [STORE]-Taste. Es erscheint nun das SCENE STORE-Fenster im Display, in dem Sie die neue Szene benennen und sichern können. Es können sowohl ein Name als auch eine Anmerkung eingegeben werden. (Alles Weitere zur Texteingabe finden Sie auf Siehe S. 73).
- 4. Führen Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten zum STORE-Button im Display und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Nun erscheint eine Rückfrage im Display. Wenn Sie OK wählen, werden die aktuellen Einstellungen in dem unter Schritt (2) gewählten Szenenspeicher gesichert. Die Adresse im [SCENE NUMBER]-Display hört auf zu blinken.



Tipp Bei Bedarf können Sie dafür sorgen, dass die Rückfrage bei Drücken der SCENE MEMORY [STORE]-Taste nicht mehr angezeigt wird (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe, Siehe S. 370).

⚠

- Wenn Sie die verknüpften UNIT-, PATCH- und NAME-Einstellungen geändert haben, erscheint nach dem SCENE STORE-Fenster auch eine Rückfrage zum Speichern jener Einstellungen. Speichern Sie also alle noch nicht gesicherten (aber für die Szene benötigten) Einstellungen.
- Wenn der EVENT RECALLING-Button (TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe) auf "ENABLE" gestellt wurde), erscheint bei Drücken der [STORE]-Taste die Fehlermeldung "TIME CODE ACTIVE! CANNOT STORE!". In dem Fall werden die Einstellungen *nicht* gesichert.

Stellen Sie den EVENT RECALLING-Button also vorher auf "DISABLE".

- Solange die Rückfrage für das Sichern der Szene noch angezeigt wird, können Sie den Speichervorgang abbrechen, indem Sie eine SCENE MEMORY-Taste [0]~[9] bzw. [▼/DEC]/[▲/INC] drücken (und also einen anderen Szenenspeicher wählen).
- Wenn Sie die [STORE]-Taste betätigen, während gerade Daten auf einer Speicherkarte gesichert bzw. von dort geladen werden, erscheint die Fehlermeldung "CANNOT STORE!". Auch in dem Fall werden die Einstellungen nicht gespeichert.

Aufrufen einer Szene

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie man eine Szene lädt.

Nor Ausführen der nachstehend erwähnten Schritte müssen Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste im SCENE MEMORY-Feld ausschalten (indem Sie sie bei Bedarf drücken).

[Verfahren]

 Wählen Sie mit den Tasten SCENE MEMORY [0]~
 [9] oder SCENE MEMORY [♥/DEC]/[▲/INC] die Nummer des Szenenspeichers, dessen Einstellungen Sie laden möchten.

Bei Anwahl einer anderen Nummer beginnt die Zahl im [SCENE NUMBER]-Display zu blinken.

Die Szenennummer im SCENE MEMORY [NUM-BER]-Display der Meterbrücke ändert sich jedoch nicht. In jenem Display wird nämlich immer die Nummer des zuletzt gesicherten oder tatsächlich aufgerufenen Speichers angezeigt.

2. Drücken Sie die SCENE MEMORY [RECALL]-Taste. Nun erscheint eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen. Wählen Sie OK, um den unter Schritt (1) gewählten Szenenspeicher zu laden.



Tipp -

Bei Bedarf können Sie dafür sorgen, dass die Rückfrage bei Drücken der SCENE MEMORY [RECALL]-Taste nicht mehr angezeigt wird (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe).

Wenn Sie eine Szene aus Versehen aufgerufen haben, drücken Sie die SCENE MEMORY [RECALL UNDO]-Taste im SCENE MEMORY-Feld, um wieder den Zustand unmittelbar vor Laden dieses Speichers herzustellen. (Wenn Sie einen Ladebefehl rückgängig machen, erscheint das ber -Symbol in der obersten Display-Zeile.)

Solange die Undo-Funktion nicht belegt ist (z.B. unmittelbar nach dem Einschalten oder im PRE-VIEW-Modus), erscheint bei Drücken der [RECALL UNDO]-Taste die Fehlermeldung "CANNOT UNDO!".

Solange die Rückfrage für das Laden der Szene noch angezeigt wird, können Sie den Ladevorgang abbrechen, indem Sie eine SCENE MEMORY-Taste [0]~ [9] bzw. [▼/DEC]/[▲/INC] drücken (und also einen anderen Szenenspeicher wählen).

Verwendung des PREVIEW-Modus'

Das SCENE MEMORY-Feld kann in zwei Modi verwendet werden: "NORMAL", in dem die Szenendaten tatsächlich geladen werden und "PREVIEW", in dem die Parameterwerte der verlangten Szene zwar angezeigt, aber nicht verwendet werden. Der PREVIEW-Modus erlaubt also eine "Vorschau" der Szenenparameter, die sogar editiert und erneut gespeichert werden können.

[Verfahren]

1. Aktivieren Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste im SCENE MEMORY-Feld der Konsole. Die Diode dieser Taste leuchtet, um anzuzeigen, dass sich das SCENE MEMORY-Feld nun im PREVIEW-Modus befindet.

An den Audioeinstellungen ändert sich nichts, während eventuelle Änderungen der Regler-, Fader- und Parametereinstellungen nicht die Signalbearbeitung beeinflussen.



 Wählen Sie mit den Tasten SCENE MEMORY [0]~
 [9] oder SCENE MEMORY [♥/DEC]/[▲/INC] den Szenenspeicher, dessen Parameterwerte angezeigt werden sollen.

Bei Anwahl einer anderen Nummer beginnt die Zahl im [SCENE NUMBER]-Display zu blinken.

3. Drücken Sie die SCENE MEMORY [RECALL]-Taste.

Nun werden die Einstellungen des unter Schritt (2) gewählten Szenenspeichers zwar im Display und auf der CS1D-Bedienoberfläche angezeigt, aber sie ändern (akustisch) nichts an den Signalbearbeitungen.

Auch die Fade Time-Einstellungen einer im PRE-VIEW-Modus aufgerufenen Szene werden ignoriert.

Tipo

Bei Bedarf können Sie einen bestimmten Eingangsbzw. Ausgangskanal dem SELECTED INPUT CHANNEL- bzw. SELECTED OUTPUT CHAN-NEL-Feld zuordnen und sich seine Szenen-Einstellungen genauer anschauen. Das geht übrigens auch über das Display.

- Andern Sie bei Bedarf die Einstellungen der Bedienelemente auf der Konsole.
 Änderungen im PREVIEW-Modus beziehen sich nur auf die angezeigten Daten des unter Schritt (3) gewählten Szenenspeichers), ändern aber nichts an der Signalausgabe.
- 5. Um die unter Schritt (4) durchgeführten Änderungen zu speichern, müssen Sie die Nummer der gewünschten Zielszene wählen und die SCENE MEMORY [STORE]-Taste drücken. Die unter Schritt (4) editierten Einstellungen werden nun gespeichert.
- 6. Um das SCENE MEMORY-Feld wieder im NOR-MAL-Modus verwenden zu können, müssen Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste noch einmal drücken, damit ihre Diode wieder erlischt.
- Die Preview-Funktion bezieht sich jeweils auf folgende Speicherbereiche und -Parameter: [SCENE MEMORY], [UNIT LIBRARY], [PATCH LIBRARY] und [NAME LIBRARY]. Die übrigen Parameter sind davon nicht betroffen.

Direktanwahl einer Szene

Die am häufigsten benötigten Szenen können den Tasten SCENE MEMORY [1]~[12] im SCENE MEMORY-Feld zugeordnet und also direkt aufgerufen werden.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [SCENE]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld, so oft, bis folgende Display-Seite erscheint.



• DIRECT RECALL-Seite (SCENE-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL C	н		SCENE MEMOR	CENE MEMORY			
SCENE		СН	1	00.0 @	Initial	Data READ ONLY			
(MEMORY) RECALL SAFE FADE TIME	IRECT RECALL						MENU		
MODE									
DIRECT RECALL		SGENE P	1EMURY	E TIME		ODUNENT			
MUTE MASTER		NO.	SUEN Insid	E IIILE	Initial Sott	GUMMENT			
		00.1	Monit	for Nix	Initial Sett	ing Data			
DIRECT RECALL ASSIGN		00.2	Stand	lard PA	Initial Sett	ins Data			
No. SCENE TITLE		00.3	Hou	ise PA	Initial Setti	ins Data			
1 00.0 Initial Data		00.4							
2 00.0 Initial Data		00.5							
4 00 0 Initial Data		00.6							
5 00.0 Initial Data		00.7							
6 00.0 Initial Data		00.8							
7 00.0 Initial Data	+ ASSIGN	00.9							
8 00.0 Initial Data		01.0							
9 00.0 Initial Data		01.1							
10 00.0 Initial Data		01.2							
11 00.0 Initial Data		01.4							
12 00.0 Initial Data		01.5							
NO STON		01.6							
		01.7					-		
USER DEFINE IN SEL	MODULE	FADER	3 MI	X SEND NO.	MASTER F	ADER	OUTSEL		
CONSOLE CH 1	FLIP	HIX	_	MIX 1	DC.	A	MIX 1		
		un							
				SCE			lhor-		
		SOLIVE WEWORT-ODEI-							
ASSIGN-Ubers	sicht			sicht					

Auf der DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe können den SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] die benötigten Szenenspeicher zugeordnet werden.

2. Klinken Sie in der linken Spalte der DIRECT RECALL ASSIGN-Übersicht auf die Nummer der Taste, der Sie einen Szenenspeicher zuordnen möchten.

Die betreffende Zeile wird nun invertiert dargestellt.

3. Klicken Sie in der SCENE MEMORY-Übersicht auf die Zeile der Szene, die Sie der soeben gewählten Taste zuordnen möchten.

Der Cursor springt zu jener Zeile. Mit der Bildlaufleiste rechts neben der Übersicht können Sie Szenenspeicher aufrufen, die sich derzeit außerhalb der Display-Darstellung befinden.

- 4. Klicken Sie auf den ASSIGN-Button. Die unter Schritt (3) gewählte Szene wird nun der unter Schritt (2) selektierten Taste zugeordnet.
- 5. Wiederholen Sie die Schritte 2~4, um auch den übrigen SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] Szenenspeicher zuzuordnen.
- 6. Schauen Sie in der MODE-Sektion links oben im Display nach, ob der DIRECT RECALL-Button aktiv ist. (Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie auf den DIRECT RECALL-Button klicken.) Wenn der DIRECT RECALL-Button aktiv ist, leuchtet die SCENE MEMORY [RECALL]-Diode im SCENE MEMORY-Feld der Konsole. Das bedeutet, dass die Tasten SCENE MEMORY [1]~[12] nun für die Direktanwahl der zugeordneten Szenen genutzt werden können.

Tipo

Die Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] kann man auch auf der MUTE GROUP ASSIGN-(IN DCA/MUTE- bzw. OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe) definieren.

 7. Drücken Sie eine SCENE MEMORY-Taste [1]~[12] im SCENE MEMORY-Feld der Konsole. Die dazugehörige Diode leuchtet und die zugeordnete Szene wird geladen.

9 Recall Safe/Mute Safe

In diesem Kapitel werden die Funktionen "Recall Safe" (Ausklammern bestimmter Kanäle vom Laden von Szenen) und "Mute Safe" (Ausklammern bestimmter Kanäle von der Stummschaltung) vorgestellt.

Recall Safe

"Recall Safe" ist eine Funktion, mit der man dafür sorgt, dass sich bestimmte Kanäle oder Parameter beim Laden einer Szene nicht ändern. Beispiel: wenn Sie einen bestimmten Kanal grundsätzlich von Hand einstellen, sorgen Sie mit dieser Funktion dafür, dass er sich auch bei Aufrufen einer Szene nicht ändert, was sonst wohl der Fall wäre. Die Recall Safe-Funktion kann auf zwei Arten aktiviert werden: über das Bedienfeld der Konsole und über das Display.

Ein-/Ausschalten von Recall Safe über das Bedienfeld

Sehen wir uns zunächst an, wie man die Recall Safe-Funktion über das Bedienfeld einstellt. Aktivieren Sie sie für Kanäle, die sich niemals automatisch ändern dürfen.

[Verfahren]

- 1. Drücken Sie die [SEL]-Taste der Kanäle, die geschützt (ausgeklammert) werden sollen. Alle Kanäle können geschützt werden: Eingangs-, ST IN-, MIX-, MATRIX-Kanäle und die STEREO A/B-Kanäle.
- 2. Wenn Sie unter Schritt (1) einen Eingangskanal gewählt haben, müssen Sie die SAFE [RECALL]-Taste in der SAFE-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes drücken.



3. Wenn Sie unter Schritt (1) einen Ausgangskanal gewählt haben, müssen Sie die SAFE [RECALL]-Taste in der SAFE-Sektion des SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feldes drücken.



In beiden Fällen leuchtet nun die SAFE [RECALL]-Diode. Der gewählte Kanal ist nun vom Laden der Szenenspeicher ausgeklammert. Bei Bedarf können noch weitere Kanäle ausgeklammert werden.

4. Um die Recall Safe-Funktion eines Kanals wieder auszuschalten, müssen Sie die [SEL]-Tasten deaktivieren und die SAFE [RECALL]-Taste noch einmal betätigen.

Die SAFE [RECALL]-Diode erlischt und die Recall Safe-Funktion des betreffenden Kanals wird ausgeschaltet. Wenn Sie für einen Kanal (aber nicht beide) benachbarter ungeradzahliger/geradzahliger Kanäle "Recall Safe" aktiviert haben und eine Szene aufrufen, in der diese Kanäle gepaart werden, wird die Paarung nicht hergestellt. Der auf "Recall Safe" gestellte Kanal verwendet dann weiterhin die zuvor gewählten Einstellungen.

Ein-/Ausschalten von Recall Safe über das Display

"Recall Safe" kann über das Display aktiviert/deaktiviert werden. Mit diesem Verfahren können Sie "Recall Safe" zudem nicht nur aktivieren/ausschalten, sondern außerdem bestimmen, auf welche Parameter sich diese Sicherung beziehen soll. Außerdem können nicht nur Ein- und Ausgangskanäle gesichert werden, sondern auch die DCA-Gruppen, die internen Effekte, Grafik-EQs und Mute Master-Gruppen.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [SCENE]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die RECALL SAFE-Seite (SCENE-Funktionsgruppe) erscheint.



• RECALL SAFE-Seite (SCENE-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION ENGINE SEL C	H SCENE MEMORY	
SCENE AB CH	1 00.0 Initial Data	
	READ O	NLY
MEHORY RECALL SAFE FADE TIME DIRECT RECALL		MENU
INPUT	OUTPUT	OTHERS
SAFE SAFE PARAMETER SELECT	SAFE SAFE PARAMETER SELECT	050 000
		-GERDCH-
	HIX 2 HILL TREADER TO HIRA	34 34
	HIX 3 - HLL TEN FROM TO HIRA	3 6 3 6
GH 4 P HLL HITTER FROM SEND	HIX 4 - HLL TRADER TO HIRA	
GH 5 HILL HITTEN FADER SEND		9 10 9 10
	HIX 6 - HLL FLW FRDER TO HIRX	
	HIX 7 - HLL FLW FRDER TO HIRX	13 14
CH 8 F HLL FHITER FADER SEND	HIX 8 HILL FLW FADER TO HIRX	15 16 -EFFECT-
	HIX 9 HILL FLW FRDER TO HIRX	17 18 1 2
		19 20 3 4
GHII F ALL HITTEN FADER SEND	MIXII - I HLL : EN FROER TO MIRX	21 22 5 6
CH12 ALL : AIT EN FADER SEND	MIX12 - ALL EN FADER TO MIRX	23 24 7 8
CH13 ALL RITTER FADER SEND	MIX13 - ALL EXTRADER TO MIRX	
CH14 PL ALL : ATT EN FADER SEND	HIX14 - ALL ER FADER TO HIRX	- MUTE MASTER-
CHIS ALL RITTER FADER SEND	HIX15 - ALL TER FADER TO HIRX	MUTE MASTER
CHIG CHIG RILL FRIITER FROER SEND	MIX16 P ALL PERFADER TO MIRX	
USER DEFINE IN SEL MODULE FADE	R MIX SEND NO. MASTER FADER	OUT SEL
CONSOLE CH 1 FL ID MIX		MIX 1
STATUS CH FLIP CH		

2. Stellen Sie alle im Display angezeigten SAFE ON/ OFF-Buttons für die zu sichernden Kanäle/Parameter (Safe Recall) auf "ON".

Klicken Sie auf der RECALL SAFE-Seite auf die SAFE ON/OFF-Buttons, um die Kanäle/Parameter zu wählen, die sich bei Aufrufen einer Szene nicht ändern dürfen. Folgende Kanäle/Parameter können ausgeklammert werden:

- CH 1–96 {1–48} Eingangskanäle 1–96 {1–48}
- ST IN 1–8 {1–4} ST IN-Kanäle 1–8 {1–4}
- MIX 1–48 MIX-Kanäle 1–48
- MTRX 1–24..... MATRIX-Kanäle 1–24
- ST A/B STEREO A/B-Kanäle
- DCA 1–12 DCA-Gruppen 1–12
- GEQ 1–24..... Grafik-EQ-Module 1–24
- EFFECT 1–8..... Interne Effekte 1–8
- MUTE MASTER...... Ein-/Ausschalten aller Mute-Gruppen.

Bei INPUT-, ST IN-, MIX-, MTRX- und STEREO A/ B-Kanälen braucht sich die "Recall Safe"-Funktion nicht immer auf alle Parameter des betreffenden Kanals zu beziehen. Vielmehr stehen auch folgende Parametergruppen zur Wahl:

- ALL Alle Parameter des betreffenden Kanals
- ATT..... Der ATT-Parameter des betreffenden Kanals
- EQ..... Die EQ-Parameter des betreffenden Kanals (ausgenommen ATT)
- FADER Die Fader-Einstellung des betreffenden Kanals (inklusive BALANCE für STEREO A/B)
- SEND/TO MTRX Die SEND/TO MATRIX-Parameter des betreffenden Kanals (ON, LEVEL, PAN, PRE/POST, PAN, PRE POINT)
- UNIT Die Parameter der Einheit, auf welche der betreffende Kanal geroutet wurde (HA GAIN GANG und HA A/B gehören zur ALL-Gruppe)

Tipp

Durch Anklicken eines der SET ALL-Buttons am unteren Display-Rand können alle Kanäle, alle gewählten Parameter bzw. alle Einheiten auf "Recall Safe" gestellt werden.

⚠

- Wenn der SET ALL-Button aktiv ist, werden alle Einheiten (auch solche, die momentan nicht angezeigt werden) auf "Recall Safe" gestellt. Bedenken Sie, dass Einheiten, die momentan auf keinen einzigen Kanal geroutet bzw. die einem Insert-Weg zugeordnet sind, ebenfalls auf "Recall Safe" gestellt werden.
- Durch Aktivieren der obigen Buttons schalten Sie die Recall Safe-Funktion noch nicht ein. Das ist erst der Fall, wenn Sie den SAFE ON/OFF-Button der gewünschten Kanäle aktivieren.
- "Unit Recall Safe" ist nicht mit "Channel Recall Safe" verknüpft. Daher brauchen Sie den UNIT-Button nur zu aktivieren, um die betreffende Einheit von den Ladevorgängen auszuklammern. Der SAFE ON/ OFF-Button braucht also nicht zusätzlich aktiviert zu werden.

Kanäle/Parameter, deren Buttons aktiv sind, werden auf "Recall Safe" gestellt. Das bedeutet, dass sich jene Kanäle/Parameter bei Aufrufen einer anderen Szene nicht ändern.

Bei Parametern, die jeweils für einen ungeradzahligenÆ geradzahligen Kanal gelten (siehe die Auflistung unten) funktioniert "Recall Safe" nur, wenn beide Kanäle gesichert wurden.

• HA GAIN GANG, HA A/B LINK, GATE LINK, COMP LINK, DELAY GANG, PAN MODE, GEQ LINK.

Bei Kanalpaaren, einem ST IN-Kanal oder den STE-REO A/B-Kanälen werden alle auf "Recall Safe" gestellten Parameter der beiden Kanäle miteinander verknüpft.

3. Um die Recall Safe-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie den Button des betreffenden Kanals/ Parameters auf der RECALL SAFE-Seite wieder deaktivieren.

Tipp

Klicken Sie auf einen der CLEAR ALL-Buttons am unteren Bildschirm-Rand, um alle Kanäle, alle betreffenden Parameter bzw. alle Einheiten von dem "Recall Safe"-Status auszuschließen.

Wenn Sie nach Aktivieren der Recall Safe-Funktion eine Szene aufrufen, erscheint in der obersten Display-Zeile das EDIT -Symbol, damit Sie wissen, dass die aktuellen Einstellungen nicht dem Inhalt des Szenenspeichers entsprechen.

Mute Safe

"Mute Safe" ist eine Funktion, mit der man dafür sorgt, dass bestimmte Kanäle über die Mute-Gruppen nicht stummgeschaltet werden.

Mute Safe kann entweder über die Bedienoberfläche der Konsole oder über das Display eingestellt werden.

Ein-/Ausschalten der Mute Safe-Funktion über das Bedienfeld

Sehen wir uns zunächst an, wie man Mute Safe über das Bedienfeld ein-/ausschaltet. Hiermit können bestimmte Kanäle von den Mute-Gruppen ausgeklammert werden.

[Verfahren]

- 1. Drücken Sie die [SEL]-Taste des Kanals, für den Sie die Mute Safe-Funktion aktivieren möchten. Hier können Eingangs-, ST IN-, MIX-, MATRIX oder STEREO A/B-Kanäle gewählt werden.
- 2. Wenn Sie unter Schritt (1) einen Eingangskanal gewählt haben, müssen Sie die SAFE [MUTE]-Taste in der SAFE-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes drücken.



3. Wenn Sie einen MIX-, MATRIX- oder STEREO A/ B-Kanal gewählt haben, müssen Sie die SAFE [MUTE]-Taste in der SAFE-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes drücken. In beiden Fällen leuchtet die SAFE [MUTE]-Taste und der betreffende Kanal wird auf Mute Safe gestellt. Klammern Sie bei Bedarf noch weitere Kanäle aus. 4. Um die Mute Safe-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie die [SEL]-Taste des betreffenden Kanals drücken und die SAFE [MUTE]-Taste noch einmal betätigen.

Die SAFE [MUTE]-Diode erlischt und die Mute Safe-Funktion dieses Kanals ist nun wieder aus.



Normalerweise richtet sich die Mute Safe-Einstellung nicht nach den Szenenspeichern. Wenn Sie jedoch eine Szene aufrufen, in der zwei Kanäle zu einem Paar zusammengefasst sind, werden beide Kanäle eingeschaltet, wenn Mute Safe für einen der beiden bis dahin aktiv war.

Ein-Ausschalten von Mute Safe über das Display

Die Mute Safe-Funktion kann auch über das Display ein-/ausgeschaltet werden Das hat den Vorteil, dass man sehr schnell mehrere Kanäle ausklammern kann.

[Verfahren]

1. Um die Mute Safe-Funktion für Eingangskanäle einzuschalten, müssen Sie die INPUT [DCA/ MUTE]-Taste (LCD FUNCTION ACCESS-Feld) so oft drücken, bis die MUTE GROUP ASSIGN-Seite (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe) erscheint.



• MUTE GROUP ASSIGN-Seite (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe)



2. Klicken Sie in der untersten Zeile auf die MUTE SAFE-Buttons aller benötigten Kanäle. Die Button-Anzeige ändert sich von "–" zu "ON"

und Mute Safe-Funktion dieses Kanals ist eingeschaltet. Diese Einstellung bedeutet, dass der betreffende Kanal von dem Aktivieren/Ausschalten der Mute-Gruppen nicht mehr betroffen ist. 3. Um die Mute Safe-Funktion für Ausgangskanäle zu aktivieren, müssen Sie die OUTPUT [DCA/ MUTE]-Taste (im LCD FUNCTION ACCESS-Feld) so oft drücken, bis die MUTE GROUP ASSIGN-Seite erscheint (OUT DCA/MUTE-Funktion).



• MUTE GROUP ASSIGN-Seite (OUT DCA/ MUTE-Funktionsgruppe)



- 4. Klicken Sie auf die MUTE SAFE-Buttons aller benötigten Kanäle in der untersten Zeile. Die Button-Anzeige ändert sich von "–" zu "ON" und die Mute Safe-Funktion dieses Kanals ist eingeschaltet.
- 5. Um die Mute Safe-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie die betreffende Display-Seite noch einmal aufrufen und noch einmal auf den betreffenden MUTE SAFE-Button klicken.

Nun ändert sich die Button-Anzeige wieder von "ON" zu "–" und die Mute Safe-Funktion dieses Kanals wird ausgeschaltet.

10 Monitor

In diesem Kapitel werden die Monitor-Funktionen des PM1D-Systems vorgestellt (MONITOR A/B-Buchsen und Cue/Solo-Funktionen).

Basisbedienung der MONITOR A/MONITOR B-Sektion

Über MONITOR A/MONITOR B

Das PM1D-System bietet zwei Monitor-Ausgänge: MONITOR A und MONITOR B. An diese beiden kann man beliebige Signale anlegen und ihre Ausgangspegel separat einstellen. MONITOR A/MONITOR B können über folgende Sektionen des MASTER-Feldes auf der CS1D Konsole bedient werden.

• MONITOR A-Sektion

Mit dieser Sektion haben Sie Zugriff auf die an den MONITOR OUT A-Buchsen (Rückseite der CS1D) und den MONITOR A-Kopfhörerbuchsen auf der Ober- und Frontseite der CS1D anliegenden Signale. Man kann die Signalquelle wählen, den Ausgangspegel einstellen, den Mono/Stereo-Betrieb wählen und eine Verzögerung (Delay) einstellen.

MONITOR B-Sektion

Mit dieser Sektion haben Sie Zugriff auf die an den MONITOR OUT B-Buchsen (Rückseite der CS1D) und den MONITOR B-Kopfhörerbuchsen auf der Ober- und Frontseite der CS1D anliegenden Signale. Man kann die Signalquelle wählen und den Ausgangspegel einstellen.

Tipp

Die Bedienung der MONITOR A/B-Funktionen kann auch über das Display erfolgen (MON/CUE-Funktionsgruppe, MONITOR A- bzw. MONITOR B-Seite). Die Display-Seiten enthalten übrigens noch weiter führende Parameter als die MONITOR A/ MONITOR B-Sektion.

Bitte beachten Sie, dass MONITOR A und MONI-TOR B unterschiedliche Funktionen enthalten. In der Tabelle weiter unten erfahren Sie, welche Signale man an welche MONITOR-Buchsen anlegen kann und welche Funktionen zur Verfügung stehen. • Unterschiede zwischen den MONITOR A- und MONITOR B-Funktionen.

	MONITOR A	MONITOR B				
Ausgangs-	MONITOR OUT A- Buchsen	MONITOR OUT B- Buchsen				
buchsen	PHONES A- Buchse	PHONES B- Buchse				
	2TR IN 1	2TR IN 1				
	2TR IN 2	2TR IN 2				
Verfügbare	ST A	ST A				
Quellen	ST B	ST B				
	DEFINE	MONITOR A				
		DEFINE				
Delay-Funktion	О	×				
Gate-Funktion	О	×				
DIRECT IN	О	О				
COMM IN	О	×				
DIMMER	О	×				
Cue/Solo- Ausgabe	О	× (*)				

⁺ Das Cue/Solo-Signal kann indirekt ausgegeben werden, indem man MONITOR A als Quelle wählt.

Bedienelemente und Funktionen der MONITOR A/MONITOR B-Sektion

Hier werden die Bedienelemente und Funktionen der MONITOR A/MONITOR B-Sektionen vorgestellt.



Überwachen eines Signals mit dem MONITOR A-Bus

Um sich ein Signal über den MONITOR A-Bus anzuhören, müssen Sie folgendermaßen verfahren:

[Verfahren]

- 1. Schließen Sie die Monitore an die MONITOR OUT A-Buchsen auf der Rückseite der CS1D an. Alternativ hierzu können Sie einen Kopfhörer an die MONITOR A-Kopfhörerbuchse auf der Ober- oder Frontseite der CS1D anschließen.
- Verwenden Sie die PHONES MONITOR A-Buchse auf der Oberseite niemals gleichzeitig mit der MONITOR-Buchse auf der Frontseite. Die Spannung würde dann nämlich so hoch, dass die CS1D beschädigt werden könnte.

Nach Initialisieren des PM1D-Systems werden die Einstellungen der MONITOR A-Sektion ignoriert, sobald man die [CUE]-Taste eines eingeschalteten Eingangs- oder Ausgangskanals bzw. einer DCA-Gruppe aktiviert. Dann wird nämlich das Cue-Signal über die MONITOR OUT A-Buchsen ausgegeben. Wenn auch nur eine [CUE]-Taste aktiv ist, leuchtet die CUE ACTIVE-Diode (CUE-Sektion des MASTER-Feldes). • CUE-Sektion



CUE ACTIVE-Diode

2. Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die MONITOR A-Seite angezeigt wird.



• MONITOR A-Seite (MON/CUE-Funktionsgruppe)



Auf der MONITOR A-Seite können Sie die Parameter der MONITOR A-Buchsen einstellen. Hier können die Signalquellen gewählt werden, die bei Drücken der SOURCE [DEFINE]-Taste in der MONITOR A-Sektion ausgegeben werden sollen. 3. Wählen Sie mit den Buttons in der DEFINE-Sektion die Quellen, die bei Aktivieren der SOURCE [DEFINE]-Taste hörbar sein sollen.

Es stehen folgende Signalquellen zur Auswahl:

- MIX 1~48..... Signale der MIX-Busse 1~48
- MATRIX 1~24 ... Signale der MATRIX-Busse 1~24
- 2TR IN 3~6 Signale, die über die 2-TRACK IN DIGITAL-Buchsen 3~6 der CS1D Konsole empfangen werden.

Tipp -

Auf der MONITOR A-Seite können Sie auch Funktionen wie DIRECT IN verwenden, um das Signal eines bestimmten Eingangs zu überwachen. Mit COMM IN können Sie das Signal eines Eingangs an die MONITOR A-Buchsen anlegen, sobald sein Pegel den eingestellten Schwellenwert überschreitet. Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

4. Drücken Sie in der MONITOR A-Sektion des MAS-TER-Feldes die Taste SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/[ST A]/[ST B]/[DEFINE], um die benötigte Signalquelle zu wählen.

Diesen Tasten sind folgende Signalquelle zugeordnet:

- [2TR IN 1]-Taste...... 2-TRACK IN DIGITAL 1oder 2-TRACK IN ANALOG 1-Buchse(n) auf der Rückseite der CS1D.
- [2TR IN 2]-Taste..... 2-TRACK IN DIGITAL 2oder 2-TRACK IN ANALOG 2-Buchse(n) auf der Rückseite der CS1D.
- [ST A]-Taste..... STEREO A-Kanal.
- [ST B]-Taste STEREO B-Kanal.
- [DEFINE]-Taste Die selbst definierten Signale (MON/CUE-Funktionsgruppe, MONITOR A-Seite).
- 5. Aktivieren Sie die MONITOR A [ON]-Taste.
- 6. Stellen Sie mit dem MONITOR A [LEVEL]-Regler den Pegel der an den MONITOR OUT A-Buchsen anliegenden Signale ein. Mit MONITOR A [PHO-NES] können Sie die Lautstärke der PHONES MONITOR A-Buchse einstellen.

Tipp .

Der MONITOR A [LEVEL]- und MONITOR A [PHONES]-Regler arbeiten unabhängig voneinander.

7. Drücken Sie bei Bedarf die DELAY [ON]-Taste und stellen Sie mit dem DELAY [TIME]-Regler die für den MONITOR A-Bus benötigte Verzögerung ein. Die [ON]-Taste dient zum Ein-/Ausschalten der Delay-Funktion. Mit dem [TIME]-Regler stellen Sie die Verzögerungszeit (0~750msec) ein. 8. Um das MONITOR A-Signal in Mono zu überwachen, müssen Sie die [L MONO]- oder [R MONO]-Taste aktivieren.

Der Status der MONITOR A [L MONO]/[R MONO]-Tasten beeinflusst die MONITOR A-Ausgabe wie nachstehend gezeigt:

MONITOR A [L MONO]/[R MONO]-Tasten

[L MONO]- Taste	[R MONO]- Taste	MONITOR A-Signal						
Aus	Aus	Stereo-Signal						
An	Aus	Mono-Signal des linken Kanals						
Aus	An 	Mono-Signal des rechten Kanals						
An	An 	Mono-Signal der Links/Rechts-Kom- bination						

Überwachen eines Signals mit dem MONITOR B-Bus

Sehen wir uns nun an, wie man ein Signal über den MONITOR B-Bus überwachen kann.

[Verfahren]

- 1. Verbinden Sie die Monitore mit den MONITOR OUT B-Buchsen auf der Rückseite der CS1D. Sie können aber auch einen Kopfhörer an die MONI-TOR B-Kopfhörerbuchse auf der Ober- oder Frontseite der CS1D anschließen.
- Verwenden Sie die PHONES MONITOR B-Buchse auf der Oberseite niemals gleichzeitig mit der MONITOR-Buchse auf der Frontplatte. Die Spannung würde dann nämlich so hoch, dass die CS1D beschädigt werden könnte.
- 2. Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die MONITOR B-Seite erscheint.



• MONITOR B-Seite (MON/CUE-Funktionsgruppe)



Auf der MONITOR B-Seite finden Sie die Parameter für die Signalausgabe des MONITOR B-Busses. Hier können Sie einstellen welche Signale hörbar sein sollen, wenn man die SOURCE [DEFINE]-Taste der MONITOR B-Sektion drückt.

3. Wählen Sie mit den Buttons in der DEFINE-Sektion die Quellen, die bei Aktivieren der SOURCE [DEFINE]-Taste hörbar sein sollen. Es stehen folgende Signalquellen zur Auswahl:

Es stehen loigende Signalquellen zur Auswahl

- MIX 1~48..... Signale der MIX-Busse 1~48
- MATRIX 1~24... Signale der MATRIX-Busse 1~24
- 2TR IN 3~6...... Signale, die über die 2-TRACK IN DIGITAL-Buchsen 3~6 der CS1D Konsole empfangen werden.

Tipp -

Auf der MONITOR B-Seite können sie auch DIRECT IN verwenden, um das Signal eines bestimmten Eingangs ohne Umwege überwachen zu können. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

 Drücken Sie in der MONITOR B-Sektion des MAS-TER-Feldes die Taste SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/[ST A]/[ST B]/[MONITOR B]/[DEFINE], um die benötigte Signalquelle zu wählen.

Diesen Tasten sind folgende Signalquelle zugeordnet:

- [2TR IN 1]-Taste2-TRACK IN DIGITAL 1oder 2-TRACK IN ANALOG 1-Buchse(n) auf der Rückseite der CS1D.
- [2TR IN 2]-Taste2-TRACK IN DIGITAL 2oder 2-TRACK IN ANALOG 2-Buchse(n) auf der Rückseite der CS1D.
- [ST A]-Taste.....STEREO A-Kanal.
- [ST B]-Taste.....STEREO B-Kanal.
- [MONITOR A]-Taste
 - Dasselbe Signal wie jenes, das über MONITOR A überwacht werden kann.
- [DEFINE]-Taste......Die selbst definierten Signal (MON/CUE-Funktionsgruppe, MONITOR B-Seite).
- 5. Aktivieren Sie die MONITOR B [ON]-Taste.
- 6. Stellen Sie mit dem MONITOR B [LEVEL]-Regler den Pegel der an den MONITOR OUT B-Buchsen anliegenden Signale ein. Mit MONITOR B [PHO-NES] können Sie die Lautstärke der PHONES MONITOR B-Buchse einstellen.

Verwendung der Cue/Solo-Funktion

Das PM1D-System bietet eine flexible Cue/Solo-Funktion, die man folgendermaßen verwenden kann:

Cue- und Solo-Modus

Alle Ein- und Ausgangskanäle sowie die DCA-Gruppen der CS1D Konsole sind mit einer [CUE]-Taste ausgestattet, über die man Zugriff auf die Cue/Solo-Funktion hat. Was bei Drücken der [CUE]-Taste geschieht, richtet sich danach, ob gerade der CUE- oder der SOLO-Modus gewählt ist. Diese Modi haben folgende Funktion:

• CUE-Modus

Das Signal des Kanals/der DCA-Gruppe, dessen/ deren [CUE]-Taste aktiv ist, wird an den CUE-Bus angelegt und über die MONITOR OUT A-Buchsen, den PHONES MONITOR A-Anschluss und die CUE OUT-Buchsen ausgegeben (Cue-Funktion). Wählen Sie diesen Modus, wenn sie sich ein bestimmtes Kanalsignal anhören möchten, ohne die übrigen Ausgangsbusse zu beeinträchtigen.

• SOLO-Modus

Das Solo-Signal des Kanals/der DCA-Gruppe, dessen/deren [CUE]-Taste aktiv ist, wird an die MIX-, MATRIX- und STEREO-Busse angelegt. Die übrigen Kanäle/DCA-Gruppen werden zeitweilig stummgeschaltet. (Die normale "Solo-Funktion".) Das Solo-Signal kann aber auch über die Buchsen MONITOR OUT A, PHONES MONITOR A und CUE OUT überwacht werden.

Um vom CUE- in den SOLO-Modus zu wechseln, müssen Sie die [SOLO]-Taste (in der CUE-Sektion des MASTER-Feldes) mindestens zwei Sekunden gedrückt halten.

Nach Anwahl des SOLO-Modus' können Sie bestimmte Kanäle von dieser Funktion ausklammern (Siehe S. 174).

Cue/Solo-Gruppen

Die Cue/Solo-Signale des PM1D-Systems lassen sich in drei Gruppen unterteilen.

• INPUT CUE-Gruppe

Die Cue/Solo-Signale der Eingangskanäle. Diese können mit den [CUE]-Tasten der Eingangs- und ST IN-Kanäle erzeugt werden.

• [CUE]-Taste eines Eingangskanals



• [CUE]-Taste des ST IN-Kanals



• DCA CUE-Gruppe

Die Cue/Solo-Signale der DCA-Gruppen. Diese können mit den [CUE]-Tasten im DCA GROUP-Feld erzeugt werden.

• [CUE]-Taste im DCA GROUP-Feld



Alles Weitere zu den DCA-Gruppen finden Sie in "DCA-Gruppen/Mute-Gruppen" (Siehe S. 147).

• OUTPUT CUE-Gruppe

Die Cue/Solo-Signale der Ausgangskanäle. Diese können mit den [CUE]-Tasten der MIX-, MATRIXund STEREO A/B-Kanäle erzeugt werden.

• [CUE]-Taste eines MIX-/MATRIX-Kanals



• [CUE]-Taste des STEREO A/B-Kanals



Die [CUE]-Tasten dieser drei Gruppen können nicht gleichzeitig eingeschaltet sein. Die Gruppe der zuletzt gedrückten [CUE]-Taste bekommt jeweils Vorrang, so dass nur die Cue/Solo-Signale jener Gruppe aktiv sind.

Alles Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)" (Siehe S. 296).

Bedienelemente und Funktionen der CUE-Sektion

Die Cue/Solo-Funktion kann über die CUE-Sektion im MASTER-Feld oder über das Display (MON/CUE-Funktionsgruppe, CUE/SOLO-Seite) bedient werden, Sehen wir uns zunächst die Bedienelemente und Funktionen der CUE-Sektion an.



Arbeiten mit der Cue-Funktion

Sehen wir uns nun an, wie man die [CUE]-Taste des gewünschten Ein-/Ausgangskanals oder einer DCA-Gruppe verwendet.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die MONITOR A-Seite erscheint.



• MONITOR A-Seite (MON/CUE-Funktionsgruppe)



- 2. Aktivieren Sie den CUE INTERRUPTION-Button am rechten Display-Rand.
- Mit dem CUE INTERRUPTION-Button kann man die Funktion der [CUE]-Taste steuern. Wenn der Button aus ist, wird das Signal bei Drücken der [CUE]-Taste nicht an die MONITOR OUT A-Buchsen angelegt.

3. Wählen Sie mit der [INPUT AFL]-Taste in der CUE-Sektion des MASTER-Feldes die Stelle, an der das CUE-Signal bei Drücken der [CUE]-Taste eines Eingangskanals abgegriffen wird.

Wenn die [INPUT AFL]-Taste aus ist, wird das Post-Fader-Signal an den CUE-Bus angelegt. Leuchtet die Diode dieser Taste, so wird das Pre-Fader-Signal an den Bus angelegt.

4. Wählen Sie mit der [OUTPUT PFL]-Taste der CUE-Sektion die Stelle, an der das CUE-Signal bei Drücken der [CUE]-Taste eines Ausgangskanals abgegriffen wird.

Wenn die [OUTPUT PFL]-Taste aus ist, wird das Pre-Fader-Signal an den CUE-Bus angelegt. Leuchtet die Diode dieser Taste, so wird das Post-Fader-Signal an den Bus angelegt.

5. Wählen Sie mit der [DCA PRE PAN]-Taste in der CUE-Sektion die Stelle, an der das CUE-Signal bei Drücken der [CUE]-Taste einer DCA-Gruppe abgegriffen wird.

Wenn die [DCA PRE PAN]-Taste aus ist, wird das Post-Pan-Signal an den CUE-Bus angelegt. Leuchtet die Diode dieser Taste, so wird das Pre-Pan-Signal an den Bus angelegt.



Die Einstellung dieser Taste bezieht sich nur auf DCA-Gruppen, auf die man Eingangskanäle geroutet hat. Wenn Sie einer DCA-Gruppe Ausgangskanäle zugeordnet haben, befindet sich der CUE-Signalpunkt immer unmittelbar hinter der [ON]-Taste.

6. Wählen Sie mit der [LAST CUE]-Taste der CUE-Sektion entweder den LAST CUE- ([LAST CUE]-Taste an) oder den MIX CUE-Modus ([LAST CUE]-Taste aus), falls Sie mindestens zwei [CUE]-Tasten gleichzeitig aktivieren möchten. Diese beiden Modi haben folgende Bedeutung:

Diese beiden Modi haben folgende Bedeutung:

• LAST CUE-Modus ([LAST CUE]-Taste an) Nur der Kanal/die DCA-Gruppe, dessen/deren [CUE]-Taste Sie zuletzt gedrückt haben, wird ausgegeben.

Tipp

Im LAST CUE-Modus wird ein Kanal bei Aktivieren seiner [CUE]-Taste auch automatisch selektiert ([SEL]-Taste an).

• MIX CUE-Modus ([LAST CUE]-Taste aus) Alle Kanäle/DCA-Gruppen derselben Gruppe, deren [CUE]-Taste leuchtet, werden ausgegeben.

Tipp

[CUE]-Tasten von Kanälen unterschiedlicher Gruppen kann man nicht gleichzeitig aktivieren. Es wird also immer nur die Gruppe jenes Kanals/jener DCA-Gruppe ausgegeben, dessen/deren [CUE]-Taste Sie zuletzt gedrückt haben. Gepaarte Kanäle werden immer gleichzeitig aktiviert/ausgeschaltet.

- 7. Schalten Sie die [SOLO]-Taste der CUE-Sektion aus (Cue-Modus).
- Drücken Sie die [CUE]-Taste des benötigten Kanals/der gewünschten DCA-Gruppe.
 Das CUE-Signal dieses Kanals wird nun an die Buchsen MONITOR OUT A, PHONES MONITOR A und CUE OUT angelegt.
- 9. Um die CUE-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie alle aktiven [CUE]-Tasten wieder aktivieren.

Wenn Sie die [LAST CUE]-Taste betätigen, um vom LAST CUE- in den MIX CUE-Modus zu wechseln (oder umgekehrt), werden die Cue- (Solo-)Zuordnungen der Kanäle/Gruppen wieder deaktiviert.

Arbeiten mit der Solo-Funktion

Sehen wir uns nun an, wie man die Solo-Funktion des PM1D-Systems verwendet.

[Verfahren]

- 1. Wählen Sie mit der [LAST CUE]-Taste der CUE-Sektion entweder den LAST CUE- ([LAST CUE]-Taste an) oder den MIX CUE-Modus ([LAST CUE]-Taste aus), falls Sie mindestens zwei [CUE]-Tasten gleichzeitig aktivieren möchten.
- 2. Halten Sie die [SOLO]-Taste der CUE-Sektion mindestens zwei Sekunden gedrückt. Dadurch aktivieren Sie den Solo-Modus. In diesem Modus werden nur die Signale des Kanals/der DCA-Gruppe an die MIX-, MATRIX- und STEREO-Busse ausgegeben, dessen/deren [CUE]-Taste aktiviert wurde. Dasselbe Signal kann auch über die Buchsen MONITOR OUT A, PHONES MONITOR A und CUE OUT überwacht werden.
- 3. Wenn ein bestimmter Kanal nicht von der Solo-Funktion beeinflusst werden darf, müssen Sie die [MON/CUE]-Taste (LCD FUNCTION ACCESS-Feld) so oft drücken, bis die CUE/SOLO-Seite erscheint.



• CUE/SOLO-Seite (MON/CUE-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SCENE									
MON/CUE		CH 1	00.0 Init	ial Data (READ ONL	Y							
TALKBACKÍ OSCILLATORÍ 2TR INÍ ST OUT DIGITALÍ MONITOR AÍ MONITOR BÍ CUE/SOLO												
CUE MODE	INPUT PFI	TRIM	OUTPUT PFL_TRIM	DCA_TRIM	DCA PRE PAN							
SOLO OFF	PRE PAN) –		·Ø	CUE OUT							
LHAT GUE	AFL POST PAN -20	•10 ±0 dB	1 ON -20 +10 ±0 dB	-20 +10 <u>±0</u> _dB	OFF							
		SOLO SAFE										
1			WTV	MATRIX								
3 4 27 28	49 <u>50</u> 75 74 51 52 75 76	ST IN 2	$\frac{1}{3}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{23}{27}$ $\frac{2}{2}$									
5 6 29 30	53 54 77 78	ST IN 3	5 6 29 3	0 5 6								
7 8 31 32	55 56 79 80	ST IN 4	7 8 31 3	2 7 8								
9 10 33 34	57 58 81 82	ST IN 5	9 10 33 3	4 9 10								
11 12 33 36	39 80 83 84	ST IN 6	11 12 33 3	5 <u>11</u> 12								
13 14 37 38	61 62 83 86 63 64 87 88	ST IN R	13 14 37 3									
17 18 41 42	65 66 89 90	51 14 0	17 18 41 4	2 17 18								
19 20 43 44	67 68 91 92		19 20 43 4	4 19 20	– STEREO –							
21 22 45 46	69 70 <u>93 94</u>		21 22 45 4	6 21 22	STEREO A							
23 24 47 48	71 72 95 96		23 24 47 4	8 23 24	STEREU B							
USER DEFINE IN SEL	MODULE	HIX MD	K SEND NO. MA	STER FADER	OUTSEL							
STATUS CH	FLIP	CH		DCA								

4. Wählen Sie in der SOLO SAFE-Sektion der CUE/ SOLO-Seite die Kanäle, die bei Aktivieren der Solo-Funktion weiterhin hörbar bleiben sollen. (Es können auch mehrere Kanäle gewählt werden.) Alle in der SOLO SAFE-Sektion gewählten Kanäle werden bei Aktivieren der Solo-Funktion nicht stummgeschaltet. So können Sie verhindern, dass so wichtige Signale wie jene des STEREO-Kanals oder der MIX-Kanäle, die mit einem Recorder verbunden sind, plötzlich stummgeschaltet werden.

Die Buttons sind folgenden Kanälen zugeordnet:

- INPUT 1~96 {1~48} Eingangskanäle 1~96 {1~48}
- **ST IN 1~8** {**1~4**} ST IN-Kanäle 1~8 {1~4}
- MIX 1~48..... MIX-Kanäle 1~48
- MATRIX 1~24 MATRIX-Kanäle 1~24
- STEREO A/B..... STEREO A/B-Kanal
- 5. Aktivieren Sie die [CUE]-Taste des benötigten Kanals/der gewünschten DCA-Gruppe. Nur das Signal dieses Kanals/dieser DCA-Gruppe wird an die zugeordneten Busse angelegt. Alle anderen Signale (sofern sie nicht gesichert sind) werden stummgeschaltet. Die gleichen Signale werden auch über die Buchsen MONITOR OUT A, PHONES MONITOR A und CUE OUT ausgegeben.
- 6. Um die Solo-Funktion wieder auszuschalten, müssen Sie die leuchtetende [CUE]-Taste noch einmal drücken.

Tipp

Wenn Sie die [LAST CUE]-Taste betätigen, um vom LAST CUE- in den MIX CUE-Modus zu wechseln (oder umgekehrt), werden die Cue- (Solo-)Zuordnungen der Kanäle/Gruppen wieder deaktiviert.

Normalerweise sind die Cue-/Solo-Funktionen nicht mit den Szenenspeichern verknüpft. Wenn Sie jedoch eine Szene aufrufen, in der zwei bis dahin als Mono-Kanäle geführte Kanäle zu einem Stereopaar verkoppelt werden, werden beide Kanäle selektiert, sofern einer von beiden bei Aufrufen jener Szene bereits für die Cue/Solo-Funktion aktiv war.

11 Kommandofunktion/Oszillator

In diesem Kapitel wird erklärt, wie man die Kommando- (Talkback) und Oszillator-Funktion verwenden kann.

Talkback (Kommandofunktion)

An die CS1D Konsole kann man zwei Kommandomikrofone anschließen: TALKBACK 1 (Bedienfeld) und TALKBACK 2 (Rückseite). Die an diesen Buchsen anliegenden Signale werden gemischt (kombiniert) und gemeinsam an den gewählten Bus oder Ausgang ausgegeben.

[Verfahren]

 Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die TALKBACK-Seite (MON/CUE-Funktionsgruppe) erscheint. Auf der TALKBACK-Seite können die Signale der Buchsen TALKBACK 1/2 eingestellt und an den gewünschten Bus/Ausgang angelegt werden.



• TALKBACK-Seite (MON/CUE-Funktionsgruppe)



2. In der TALKBACK 1-/TALKBACK 2-Sektion der TALKBACK-Seite können Sie die Phantomspeisung ein-/ausschalten, bei Bedarf die Phase drehen und die Eingangsempfindlichkeit der TALKBACK 1/2-Buchsen einstellen.

Die TALKBACK 1/TALKBACK 2-Sektionen der TALKBACK-Seite enthalten folgende Funktionen:



3. Mit den Buttons in der ASSIGN-Sektion der TALK-BACK-Seite können Sie den Bus oder Ausgang wählen, an den die Kommandosignale ausgegeben werden sollen. (Es können auch mehrere gewählt werden.)

Die Buttons sind folgenden Bussen und Ausgangsbuchsen zugeordnet:

- STEREO STEREO-Bus
- MONITOR B MONITOR OUT B-Buchsen
- MIX 1~48..... MIX-Bus 1~48
- MATRIX 1~24 ... MATRIX-Bus 1~24

Tipp _______ Das Kommandosignal kann nicht direkt an die MONITOR OUT A-Buchsen angelegt werden. Sie können es aber auf der IN PATCH-Seite (INPUT PATCH-Funktionsgruppe) auf einen Eingangskanal routen und von dort aus zu den MONITOR OUT A-Buchsen übertragen.

Bei Bedarf kann das Kommandosignal auch direkt an eine Ausgangsbuchse angelegt werden. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

4. Drücken Sie die [TB ON]-Taste in der TALKBACK-Sektion des MASTER-Feldes.



Die [TB ON]-Taste kann auf zwei Arten verwendet werden:

• Halten Sie die Taste mindestens zwei Sekunden gedrückt

Dies ist die gebräuchliche Verwendung der Kommandofunktion. Das Mikrofonsignal wird nur so lange ausgegeben, bis Sie die Taste wieder loslassen.

• Drücken Sie die Taste kurz und geben Sie sie wieder frei.

Die Diode leuchtet nun, und die Kommandofunktion bleibt eingeschaltet. Wenn Sie die Taste danach noch einmal kurz drücken, wird die Funktion wieder ausgeschaltet.

Solange die Kommandofunktion eingeschaltet ist, liegt das Mikrofonsignal an den unter Schritt (3) gewählten Bussen/Ausgängen an. Die an die TALKBACK 1- (Oberseite) und TALKBACK 2-Buchse (Rückseite) angeschlossenen Mikrofone können gleichzeitig genutzt werden. Bei Bedarf können Sie die Lautstärke mit den TALKBACK [LEVEL]-Reglern einstellen.

Oszillator

Das PM1D-System enthält einen Oszillator für Testzwecke, der Sinuswellen oder rosa Rauschen an den gewünschten Bus oder Ausgang ausgeben kann. Das können Sie verwenden, um zu kontrollieren, ob alle Ausgänge verfügbar sind bzw. um die Akustik des Saales zu ermitteln.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die OSCILLATOR-Seite erscheint (MON/CUE-Funktionsgruppe). Auf der OSCILLATOR-Seite können Sie die Wellenform des Oszillators sowie den Ausgangsbus wählen.



• OSCILLATOR-Seite (MON/CUE-Funktion)



2. Drücken Sie den PINK NOISE- oder BURST NOISE-Button in der PINK/BURST-Sektion der OSCILLATOR-Seite, um den Signaltyp zu wählen.

Wenn dieser Button aktiv ist, werden kurze Rauschimpulse ausgegeben. Mit den Reglersymbolen können Sie die Dauer (WIDTH) des Rauschens und der Pausen (INTERVAL) einstellen.

Wenn dieser Button aktiv ist, wird rosa Rauschen ausgegeben.

Wenn sowohl der PINK NOISE- als auch der BURST NOISE-Button aus sind, wird eine Sinuswelle ausgegeben. Über die SINE WAVE FREQ-Sektion können Sie die Frequenz dieser Sinuswelle einstellen.



Hiermit kann die Länge der Pausen bei Verwendung der BURST NOISE-Impulse eingestellt werden. Mit diesem HPF/LPF kann das Rauschen (PINK NOISE oder BURST NOISE) gefiltert werden. Mit den Buttons schalten Sie das betreffende Filter ein/aus. Mit dem Reglersymbol wählen Sie die Eckfrequenz.

3. Wenn Sie unter Schritt (2) die Sinuswelle gewählt (die anderen beiden Optionen ausgeschaltet) haben, können Sie über die SINE WAVE FREQ-Sektion die Frequenz der Welle einstellen.

Hiermit kann die Frequenz der Sinuswelle beliebig eingestellt werden.



Hiermit können Sie eine der drei vorgegebenen Frequenzen wählen (10 kHz/1 kHz/100Hz).

4. Mit dem LEVEL-Reglersymbol in der OSC-Sektion der OSCILLATOR-Seite können Sie die Oszillatorlautstärke einstellen. 5. Wählen Sie mit den Buttons der ASSIGN-Sektion der OSCILLATOR-Seite den Bus, an den das Oszillatorsignal angelegt werden soll.

Die Buttons sind folgenden Bussen zugeordnet:

- **STEREO**.....STEREO-Bus
- MIX 1~48MIX-Busse 1~48
- MATRIX 1~24....MATRIX-Busse 1~24

Тірр

Bei Bedarf können Sie das Oszillatorsignal auch direkt an eine Ausgangsbuchse anlegen. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

6. Drücken Sie die [OSC ON]-Taste in der OSCILLA-TOR-Sektion des MASTER-Feldes.



Das Oszillatorsignal wird nun an den unter Schritt (5) gewählten Bus oder Ausgang angelegt. Um den Oszillator wieder auszuschalten, drücken Sie die Taste noch einmal.

12 Interne Effekte

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie man die internen Effekte verwendet.

Apropos interne Effekte des PM1D-Systems

Das PM1D-System enthält acht Effektprozessoren, denen jeweils einer von 29 Effekttypen zugeordnet werden kann. Die Ein- und Ausgänge können beliebig geroutet werden und liegen also an keinem bestimmten Bus oder Kanal an. Bei Bedarf lassen sich die Effektprozessoren auch als Insert-Effekte verwenden.



• Signalfluss der internen Effekte

Wenn man einen Effekt nur über einen seiner Eingänge anspricht, fungiert er als Mono-Ein-/Stereo-Ausgangseffekt.

• Wenn nur an einem Eingang ein Effekt anliegt.



Wenn beide Eingänge eines Effektprozessors angesprochen werden, richtet sich die Bearbeitung nach dem gewählten Effekttyp. "STEREO"-Effekte bearbeiten den L- und R-Kanal der eingehenden Signale unabhängig voneinander. "MIX"-Effekte mischen die am L- und R-Eingang anliegenden Signale und bearbeiten sie anschließend, geben das bearbeitete Signal aber in Stereo aus.

Wenn an beide Effekteingänge ein Signal angelegt wird

STEREO-Effekte



MIX-Effekte



Routen der internen Effekte

Um einen internen Effektprozessor ansprechen zu können, müssen Sie zuerst seine Ein- und Ausgänge in den gewünschten Signalweg "stöpseln". Hier werden zwei typische Patch-Verfahren vorgestellt.

Ansprechen eines internen Effekts über einen MIX-Bus

Sehen wir uns zunächst an, wie man einen oder zwei MIX-Kanäle an den Eingang eines Effektprozessor und dessen Ausgänge an zwei Kanalzüge anlegt. In diesem Beispiel verwenden wir MIX-Busse mit VARI-Pegel als Effekthinwege und einen Eingangskanal als Rückweg.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die INPUT [PAN/ROUTING]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die "CH to MIX"-Seite erscheint.



• CH to MIX-Seite (PAN/ROUTING-Funktionsgruppe)



2. Wählen Sie mit den VARI/FIX-Buttons links den "VARI"-Modus für den MIX-Bus, den Sie als Effekthinweg nutzen möchten.



Die VARI/FIX-Einstellung bezieht sich immer auf ein ungeradzahliges \rightarrow geradzahliges MIX-Buspaar. Zum Ansprechen eines Effektprozessors in Stereo verkoppeln Sie die betreffenden MIX-Busse am besten zu einem Paar.

3. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die benötigte EFFECT-Seite 1~8 erscheint.



• EFFECT 1-Seite (EFFECT-Funktionsgruppe)



Die EFFECT-Funktionsgruppe umfasst 8 Seiten (eine je Effektprozessor), weil man EFFECT 1~ EFFECT 8 ja separat programmieren können muss.

4. Klicken Sie auf den SEL-Button in der INPUT L-Sektion oben links im Display.

Bei Anklicken des SEL-Buttons in der INPUT L/ INPUT R-Sektion erscheint ein CH SELECT-Fenster, in dem Sie die Signalquelle wählen können, die an den betreffenden Prozessoreingang angelegt werden soll.

• CH SELECT-Fenster



In diesem Fenster müssen Sie zuerst mit den großen Buttons oben die Signalgruppe wählen. Mit den kleinen Buttons können Sie sich dann einen Kanal/Bus dieser Gruppe aussuchen. Es stehen folgende Signalgruppen zur Verfügung:

- CH 1 INS~CH 96 INS {CH 1 INS~CH 48 INS} Insert-Ausgang von Eingangskanal 1~96 {1~48}
- ST 1 INS~ST 8 INS {ST 1 INS~ST 4 INS} (L/R) Insert-Ausgang von ST IN-Kanal 1~8 {1~4}
- MIX 1~MIX 48 Ausgang von MIX-Kanal 1~48
- STA (L/R) Ausgang des STEREO A-Kanals (L/R)
- STB (L/R) Ausgang des STEREO B-Kanals (L/R)
- MATRIX 1~MATRIX 24 Ausgang von MATRIX-Kanal 1~24
- MIX 1 INS ~MIX 48 INS Insert-Ausgang von MIX-Kanal 1~48
- MATRIX 1 INS~MATRIX 24 INS Insert-Ausgang von MATRIX-Kanal 1~24
- STA (L/R) INS Insert-Ausgang des STEREO A-Kanals (L/R)
- STB (L/R) INS Insert-Ausgang des STEREO B-Kanals (L/R)
- **OFF** Der Effektprozessor wird nicht angesprochen.
- Kanäle, die bereits auf einen anderen Effektprozessor geroutet sind, werden (NAME) Weiß-auf-Rot angezeigt.

Bei Anwahl eines solchen Kanals werden andere Einstellungen durcheinander gebracht.

5. Für unser Beispiel müssen Sie auf den großen MIX-Button klicken und anschließend den kleinen Nummern-Button des MIX-Busses selektieren, den Sie unter Schritt (2) als "VARI" definiert haben. Nach Anwahl eines Nummern-Buttons wird das CH SELECT-Fenster wieder ausgeblendet. Ordnen Sie bei Bedarf nun auch dem R-Eingang des Effektprozessors einen MIX-Kanal zu.

Tipp

Wenn Sie einen Kanal eines MIX-Paares dem L-Eingang eines Effektprozessors zuordnen, wird der andere Kanal des Paares automatisch an den R-Eingang des Effektprozessors angelegt.

6. Klicken Sie auf den SEL-Button in der OUTPUT L-Sektion rechts oben im Display.

Bei Aktivieren des SEL-Buttons in der OUTPUT L/ OUTPUT R-Sektion erscheint ein CH SELECT-Fenster, in dem Sie die Ausgänge des Effektprozessors routen können.

• CH SELECT-Fenster



Es stehen folgende Ziele zur Verfügung:

- CH 1~CH 96 {CH 1~CH48} Eingangskanal 1~96 {1~48}
- CH 1 INS~CH 96 INS {CH 1 INS~CH 48 INS} Insert-Eingang von Eingangskanal 1~96 {1~48}
- ST 1~ST8 {ST 1~ST 4} (L/R) ST IN-Kanal 1~8 {1~4}
- ST 1 INS~ST 8 INS {ST 1 INS~ST 4 INS} (L/R) Insert-Eingang von ST IN-Kanal 1~8 {1~4}
- MIX 1 INS~MIX 48 INS Insert-Eingang von MIX-Kanal 1~48
- MATRIX 1 INS~MATRIX 24 INS Insert-Eingang von MATRIX-Kanal 1~24
- STA (L/R) INS Insert-Eingang des STEREO A-Kanals (L/R)
- STB (L/R) INS Insert-Eingang des STEREO B-Kanals (L/R)
- OFF Der Effektprozessor überträgt seine Signal nirgendwo hin.

- Kanäle, die bereits von den Ausgängen eines anderen Effektprozessors angesprochen werden, werden (NAME) Weiß-auf-Rot dargestellt.
 Bei Anwahl eines solchen Kanals werden andere Einstellungen durcheinander gebracht.
- 7. Klicken Sie ganz oben auf den großen IN 1-48- oder IN 49-96-Button {auf dem 48-Kanal-Modell ist letzterer nicht belegt}. Klicken Sie anschließend auf den Nummern-Button des Kanals, an den der L-Ausgang des Effektprozessors angelegt werden soll. Nach Anwahl eines Nummern-Buttons wird das CH SELECT-Fenster wieder ausgeblendet. Ordnen Sie bei Bedarf nun auch dem R-Ausgangs des Effektprozessors einen Kanal zu.

Tipp

Wenn Sie eine Seite eines ST IN-Kanals dem L-Ausgang eines Effektprozessors zuordnen, wird die andere Kanalseite automatisch an den R-Ausgang des Effektprozessors angelegt.

8. Stellen Sie den Effektanteil ein, indem Sie den Hinwegpegel des an den verwendeten MIX-Bus angelegten Eingangskanals regeln.

Tipp .

Den MIX-Hinwegpegel eines Kanals kann man im INPUT- (bzw. ST IN-Feld) oder SELECTED INPUT CHANNEL-Feld einstellen. Mit der MIX SEND [PRE]-Taste im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld können Sie außerdem einstellen, wo das Hinwegsignal abgegriffen werden soll (Pre-Fader oder Post-Fader). Alles Weitere hierzu erfahren Sie in "Basisbedienung der Eingangskanäle" (Siehe S. 86). 9. Aktivieren Sie die MIX [ON]-Taste des betreffenden MIX-Kanals im MIX OUTPUT-Feld. Mit dem MIX [LEVEL]-Regler können Sie bei Bedarf den Summenpegel anheben oder reduzieren.



Tipp

Wenn die MIX-Kanäle gepaart sind, dient der linke (ungeradzahlige) Regler als MIX [BAL]-Regler und erlaubt also die Einstellung der Balance; der rechte (geradzahlige) Regler hingegen fungiert als MIX [LEVEL]-Regler und erlaubt das Einstellen des "Master Send"-Pegels.

Siehe auch "Basisbedienung der Ausgangskanäle".

10. Aktivieren Sie die [ON]-Taste des Eingangs- oder ST IN-Kanals, auf die Sie die L/R-Ausgänge des Effektprozessors geroutet haben und stellen Sie mit dem Fader den Effektrückwegpegel (Return) ein.

Tipp

Die Ein-/Ausgangspegel der Effektprozessoren kann man auf der EFFECT-Seite optisch überwachen.

Einschleifen eines Effektes in einen Kanal

Sehen wir uns nun an, wie man einen Effektprozessor (als Insert) in den Signalweg eines Kanals einschleift. Das wollen wir hier anhand eines Eingangskanals durchexerzieren.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die benötigte EFFECT-Seite 1~8 erscheint.



• EFFECT 1-Seite (EFFECT-Funktionsgruppe)



- 2. Klicken Sie auf den SEL-Button in der INPUT L-Sektion oben links im Display. Es erscheint nun das CH SELECT-Fenster.
 - CH SELECT-Fenster



3. Klicken Sie ganz oben im Display auf den großen "IN 1-48 INS. OUT"- oder "IN 49-96 INS. OUT"-Button {auf dem 48-Kanal-Modell ist letzterer nicht belegt}.

Mit den "INS. OUT"-Buttons kann man den Insert-Ausgang eines Kanals an den Eingang eines Effektprozessors anlegen. Auch der Insert-Ausgang eines MIX- oder MATRIX-Kanals kann an den Eingang eines Effektprozessors angelegt werden.

- Kanäle, die bereits auf einen anderen Effektprozessor geroutet sind, werden (NAME) Weiß-auf-Rot angezeigt.
 Bei Anwahl eines solchen Kanals werden andere Einstellungen durcheinander gebracht.
- 4. Klicken Sie auf den Button des Kanals, den Sie an den L-Eingang des Effektprozessors anlegen möchten.

Nach Anwahl eines Nummern-Buttons wird das CH SELECT-Fenster wieder ausgeblendet. Ordnen Sie bei Bedarf nun auch dem R-Eingang des Effektprozessors einen Kanal zu.

Wenn Sie einen Kanal eines Paares (eine Hälfte eines Stereo-Kanals) dem L-Eingang eines Effektprozessors zuordnen, wird der andere Kanal des Paares automatisch an den R-Eingang des Effektprozessors angelegt.

5. Klicken Sie auf den SEL-Button in der OUTPUT L-Sektion rechts oben im Display.

Es erscheint ein CH SELECT-Fenster, in dem Sie die Ausgänge des Effektprozessors routen können.

• CH SELECT-Fenster



6. Klicken Sie ganz oben im Display auf den großen "IN 1-48 INS. IN"- oder "IN 49-96 INS. IN"-Button {auf dem 48-Kanal-Modell ist letzterer nicht belegt}. Mit den "INS. IN"-Buttons kann man die Ausgänge eines Effektprozessors an den Insert-Eingang eines Kanals anlegen. In der Regel werden Sie hier wohl den Verbindungspunkt des unter Schritt (3) gewählten Kanals verwenden.

- Kanäle, die bereits von den Ausgängen eines anderen Effektprozessors angesprochen werden, werden (NAME) Weiß-auf-Rot dargestellt. Bei Anwahl eines solchen Kanals werden andere Einstellungen durcheinander gebracht.
- 7. Klicken Sie auf den Button des Kanals, an den Sie den L-Ausgang des Effektprozessors anlegen möchten.

Nun kehren Sie zurück zur vorigen Display-Seite und der gewählte Kanal wird in der OUTPUT L-Sektion angezeigt. Ordnen Sie den R-Ausgang des Effektprozessors bei Bedarf ebenfalls einem Kanal zu.

Tipp

Wenn Sie einen Kanal eines Paares (eine Hälfte eines Stereo-Kanals) dem L-Ausgang eines Effektprozessors zuordnen, wird der andere Kanal des Paares automatisch an den R-Ausgang des Effektprozessors angelegt.

- 8. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die INSERT/ DIRECT POINT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) angezeigt wird.
 - INSERT/DIRECT POINT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe)

	DISPL	LAY FUN	CTION			ENG	INE		SI	EL CI	1		SCENE MEMORY										
	IN	PAT	CH	1		A 966	B		С	Η	1	0	0.0 		In	ŀ	tia	al D G	ata EAD O	NLY			
				DATC	шт	меспт	DOT	reu 11	NSEDT	7010	ECT D	DINT	TAREDT	F 71	TUED	r 1	TEIN	NONE			I ME	INU	
100	CT FRIG	III DINEO		- and		JULINI			TOL:		1201 1	01.11	machi		/Inco			NHITE I		_	<u> </u>		
	CH	NONE	INS				IN	SEDT	170	DOT	νT		_	16			D	IDECT		OINT		_	
	UII	I MILL	1110.		_	<u> </u>	1	IJENT	1/0	ron		۱۲	_	l	_			INCOT	r	01111	r		
	, CH	KCKL	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE I	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Ш	PRE E	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	A
	14 2	KCKR			50	DOOT	- CO	DDF	0040	(ppr	DCI AI	long	FARER		DDF I	-	nnr	FARER	L DOOT	FARER			Ê
	CH 3	Sn. I	OFF	PRE	ER	PUST	EN	PRE	COMP	PRE	DELHY	D PRE	FRUER		PRE	8	PRE	FHUER	PUSI	FHDER	PUST	UN	
	GH 4	Sn. B	OFF	PRE	ER	PUST	EN	PRE	COMP	PRE	DELHY	D PRE	FRUER		PRE	8	PRE	FHUER	PUSI	FHDER	PUST	UN	
	CH 5	HH	UFF	PRE	ER	PUST	ER	PRE	COMP	PRE	DELHY	PRE	FRUER	1	PRE	W)	PRE	FHUER	PUSI	FHUER	PUST	UN	
	CH 6	IOM1		PRE	EW	PUST	EW	PRE	CONP	PRE	DELAY	PRE	FADER	ł	PRE	W)	PRE	FADER	PUSI	FADER	PUST	UN	
	CH 7	10#2	UFF	PRE	E₩	PUST	FR	PRE	CONF	PRE	DELAY	J PRE	FADER	1	PRE	W)	PRE	FADER	PUSI	FADER	PUST	UN	
	CH 8	Ton3	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Į	PRE E	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH 9	Ton4	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Į	PRE E	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH10	Ton5	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Į.	PRE E	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH11	Ton6	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER		PRE E	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH12	Rk 1	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Į	PRE I	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH13	Rk 2	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Į	PRE I	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH14	Rk 3	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Į	PRE I	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	
	CH15	Rk 4	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	Į	PRE E	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	•
	CH16	FT 1	OFF	PRE	EQ	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	J	PRE I	Q	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON	¥
_																		_					
US	R DEFIN	VE I	ÎN S	EL		M	ODU	LE	F/	ADE:		AIX S	END NC),		MA	STE	R FADE	R	C	DUT SE	L	
	CONSOLE STATUS		CF	1		F	LI	P		CH	_	M	X 1				D	CA		N	IIX	1	

• INSERT/DIRECT POINT

	CH	NAME	INS.	INSERT I/O POINT											
ľ	СН	KckL				-									
	1 🖤 2	KckR	UFF	PRE E	PUST	FM	PRE	CUMP	PRE	DELAY	PR				
I	CH 3	Sn. T	OFF	PRE E	Q POST	EQ	PRE I	COMP)	PRE	DELAY	PR				
I	CH 4	Sn. B	OFF	PRE E	Q POST	EQ	PRE I	COMP)	PRE	DELAY	PR				
I	CH 5	HH	OFF	PRE E	Q POST	EQ	PRE I	COMP)	PRE	DELAY	PR				
I	CH 6	Tom1	OFF	PRE E	Q POST	EQ	(PRE I	COMP)	[PRE	DELAY	PR				
1			1		-	_		_	_		<u> </u>				

- 9. Klicken Sie auf den INS.-Button des Kanals, in dessen Signalweg Sie soeben einen Effektprozessor eingeschleift haben. Wählen Sie bei Bedarf auch den geeigneten Signalpunkt (INSERT I/O POINT).
- Wenn Sie den Effekt in einen Ausgangskanal eingeschleift haben, müssen Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste so oft drücken, bis die INSERT POINT-Seite (OUT PATCH-Funktionsgruppe) erscheint – und dann die gleichen Einstellungen vornehmen.
- 10. Aktivieren Sie die [ON]-Taste des Eingangs- oder ST IN-Kanals, in den Sie den Effektprozessor eingeschleift haben. Stellen Sie mit dem Fader den Eingangspegel ein.

Die Ein-/Ausgangspegel der Effektprozessoren kann man auf der EFFECT-Seite optisch überwachen.

Basisbedienung auf den Effect-Seiten

Hier wird gezeigt, wie man die EF-Seiten verwendet, die Effektparameter editiert und seine Einstellungen speichert bzw. lädt.

Editieren der Effektparameter

Die Effektparameter können mit den Reglersymbolen und Buttons der EFFECT-Seiten editiert werden.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die benötigte EFFECT-Seite 1~8 erscheint.



• EFFECT 1-Seite (EFFECT-Funktionsgruppe)



2. Wählen Sie mit dem TYPE-Reglersymbol in der Mitte den benötigten Effekttyp.

Bei Verwendung des TYPE-Reglersymbols werden außer dem Effekttyp auch geeignete Vorgabeeinstellungen geladen.

Bei bestimmten Effekten ist diese Einstellung nicht belegt.

3. Verwenden Sie die Reglersymbole und Buttons in der unteren Display-Hälfte zum Einstellen der Effektparameter.

Die Reglersymbole und Buttons in der unteren Display-Hälfte sind den Effektparametern zugeordnet. Die Art und Anzahl der Parameter richtet sich nach dem gewählten Effekttyp (siehe Schritt (2)).

Tipp

Die neuen Einstellungen können bei Bedarf gespeichert werden. Die Effektspeicher sind nicht mit den Szenenspeichern identisch. (Auf S.188 wird gezeigt, wie man seine Einstellungen speichert.)

[Praxis]

Verwendung der Regler zum Einstellen der Effektparameter

Solange die EFFECT 1–8-Seiten der EFFECT-Funktionsgruppe angezeigt werden, können die Regler des MIX OUTPUT-Feldes zum Einstellen der Effektparameter verwendet werden.

- 1. Rufen Sie eine der EFFECT 1-EFFECT 8-Seiten auf.
- 2. Klicken Sie auf den ASSIGN-Button in der Display-Mitte, um ihn zu aktivieren.



ASSIGN-button

Die Parameter des aktuell gewählten Effekts sind nun den MIX [LEVEL/BAL]-Reglern wie nachstehend gezeigt zugeordnet. Das MIX [NAME]-Display im MIX OUTPUT-Feld zeigt den Parameternamen an (vier Zeichen).

CS1D MIX OUTPUT-Feld 000000000000 $(\mathbf{0})$ MIX 13/16 MIX 14/18 MIX 15/18 MIX 15/18 MIX 16/18 MIX 17/16 MIX 18/18 MIX 19/19 MIX 19 08 - - $(\mathbf{0})$ 0 Regler 1-12 Regler 13-24

Tipp ____

- Wenn eine EFFECT 1–EFFECT 8-Seite angezeigt wird, können Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste im Dateneingabefeld gedrückt halten und die MIX LAYER [1-24]- oder [25-48]-Taste drücken, um das gleiche Ergebnis zu erzielen.
- Die An/Aus-Einstellung des ASSIGN-Buttons gilt für alle EFFECT 1–EFFECT 8-Seiten. Wenn Sie eine andere EFFECT 1–EFFECT 8-Seite aufrufen, während der ASSIGN-Button aktiv ist, werden die Parameter der neuen Seite zugeordnet.
- 3. Um zum vorigen Zustand zurückzukehren, müssen Sie auf den ASSIGN-Button klicken, um ihn auszuschalten.

Die Reglerfunktionen kehren zurück in den vorigen Zustand.

Tipp

Die Reglerfunktionen kehren außerdem zurück in den vorigen Zustand, wenn Sie eine andere Seite als EFFECT 1–EFFECT 8 aufrufen oder wenn Sie entweder die MIX LAYER [1-24]- oder [25-48]-Taste drücken.

Aufrufen eines Effektspeichers

Auf den EFFECT-Seiten können keine anderen Effekttypen gewählt wählen. Laden Sie also einen Effekt, der den benötigten Type verwendet und editieren Sie dessen Parameter. Hier wird gezeigt, wie man die Daten eines Effektspeichers lädt.

Tipp

Die Effektspeicher des PM1D-Systems erlauben das Sichern der Effektparameter, die man dann bei Bedarf später wieder aufrufen kann. Die Effektspeicher sind nicht mit den Szenenspeichern identisch. Außer Effektspeichern bietet das PM1D-System noch u.a. Patch- und EQ-Speicher.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die benötigte EFFECT-Seite 1~8 erscheint.



• EFFECT 1-Seite (EFFECT-Funktionsgruppe)



2. Klicken Sie auf den EFFECT LIBRARY-Button rechts oben im Display.

Es erscheint nun das EFFECT LIBRARY-Fenster, wo Sie Effekteinstellungen laden und sichern können.

• EFFECT LIBRARY-Button



• EFFECT LIBRARY-Fenster



 Übersicht der Effektspeicher, die bereits Daten enthalten. Der aktuell gewählte Speicher wird invertiert dargestellt. edienungsanleitung (Basisbedienung)

Mit diesen Buttons können Effekteinstellungen gesichert/ geladen werden.

- Zeigt den Typ und die Parameterwerte des gerade gewählten Effektspeichers an. Bei Bedarf können Sie die Parameter hier auch editieren und erneut sichern.
- Klicken Sie auf die Übersicht rechts im Display, um einen Speicher zu wählen (Sie können aber auch die CURSOR [▲]/[▼]-Tasten des Dateneingabefeldes verwenden).

Der Name des gewählten Speichers wird invertiert dargestellt. Links im Display werden die Einstellungen jenes Speichers angezeigt, damit Sie den benötigten Effekt möglichst schnell identifizieren können.

4. Klicken Sie auf den RECALL-Button.

Der gewählte Effektspeicher wird nun geladen.

Das Library-Fenster verschwindet und im Display erscheint wieder die zuvor gewählte Seite.

5. Editieren Sie die geladenen Effektparameter bei Bedarf.
Speichern der Effektparameter

Effekteinstellungen, die Sie eventuell später noch einmal brauchen, können gespeichert werden.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die benötigte EFFECT-Seite 1~8 erscheint.



2. Klicken Sie auf den EFFECT LIBRARY-Button rechts oben im Display.

Es erscheint nun das EFFECT LIBRARY-Fenster, wo Sie Effekteinstellungen laden und sichern können.

• EFFECT LIBRARY-Button



• EFFECT LIBRARY-Fenster



- 3. Klicken Sie in der Übersicht auf den Speicher, in dem Sie Ihre Einstellungen sichern möchten.
- Speicher mit dem Zusatz "READ ONLY" enthalten Werksdaten und können nicht überschrieben werden.
- 4. Klicken Sie auf den STORE-Button. Es erscheint nun das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie den Effekteinstellungen vor dem Sichern einen pasenden Namen geben können.

• LIBRARY STORE-Fenster



5. Geben Sie über die Display-Tastatur den gewünschten Namen ein.

Alles Weitere zum Eingeben von Namen finden Sie auf S. 73.

- 6. Klicken Sie auf den STORE-Button. Es erscheint nun eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen.
 - Rückfrage



7. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen tatsächlich zu speichern.

Das Library-Fenster verschwindet und im Display erscheint wieder die zuvor gewählte Seite.

Wenn Sie die Einstellungen doch nicht in dem gewählten Speicher sichern möchten, müssen Sie auf den CANCEL-Button klicken. Dann kehren Sie unverrichteter Dinge zurück zum Library-Fenster.

13 Die Grafik-EQs (GEQ)

Das PM1D-System enthält vierundzwanzig 31-Band-GEQs (grafische Equalizer). In diesem Kapitel wird gezeigt, wie man sie verwenden kann.

Einschleifen eines Grafik-EQs in einen Kanal

Die 24 GEQ-Module des PM1D-Systems können in den Insert-Weg eines beliebigen Kanals eingeschleift werden. Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man das bei einem Eingangskanal macht.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [GEQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die GEQ PARAMETER-Seite erscheint.



• GEQ PARAMETER-Seite (GEQ-Funktionsgruppe)



Auf der GEQ PARAMETER-Seite kann man das benötigte GEQ-Modul wählen, dieses routen und seine Parameter einstellen.

2. Klicken Sie auf den MODULE-Button links oben im Display.



Es erscheint nun das GEQ SELECT-Fenster, in dem man ein GEQ-Modul (1~24) wählen kann.

• GEQ SELECT-Fenster

		GEQ S	ELECT		
GEQ 1	GEQ 2	GEQ 3	GEQ 4	GEQ 5	GEQ 6
GEQ 7	GEQ 8	GEQ 9	GEQ 10	GEQ 11	GEQ 12
GEQ 13	GEQ 14	GEQ 15	6EQ 16	GEQ 17	GEQ 18
GEQ 19	GEQ 20	GEQ 21	GEQ 22	GEQ 23	GEQ 24
					CANCEL

- 3. Wählen Sie das benötigte GEQ-Modul (1~24), indem Sie auf den betreffenden Button klicken. Danach erscheint wieder die GEQ PARAMETER-Seite. Die Bezeichnung des gewählten GEQ-Moduls erscheint nun rechts neben dem MODULE-Button.
- 4. Klicken Sie auf den INSERT-Button rechts neben dem MODULE-Button.



Es erscheint nun das GEQ PATCH SELECT-Fenster, in dem Sie das GEQ-Modul wunschgemäß routen können.

• GEQ PATCH SELECT-Fenster



Mit den großen Buttons am oberen Fensterrand können Sie die benötigte Kanalgruppe wählen. Die Nummern-Buttons dienen zum Selektieren eines Kanals dieser Gruppe. Ein GEQ-Modul kann in folgende Signalwege eingeschleift werden:

- IN 1~48 INSERT OUT Insert-Weg eines Eingangskanals 1~48 oder ST IN-Kanals 1~4.
- IN 49~96 INSERT OUT {auf dem 48-Kanal-Modell nicht belegt} Insert-Weg eines Eingangskanals 49~96 oder ST IN-Kanals 5~8.
- MIX INSERT OUT Insert-Weg eines MIX-Kanals 1~48.
- MATRIX INSERT OUT Insert-Weg eines MATRIX-Kanals 1~24.
- STEREO A (L/R) Insert-Weg des STEREO A-Kanals (L oder R).
- **STEREO B (L/R)** Insert-Weg des STEREO B-Kanals (L oder R).

Tipp

Wenn der Kurzname eines Kanals auf rotem Hintergrund angezeigt wird, ist der Insert-Weg dieses Kanals bereits belegt (von einem internen oder externen Effekt oder einem anderen GEQ-Modul). Wenn Sie das gewählte GEQ-Modul trotzdem in den Insert-Weg dieses Kanals einschleifen, wird die ursprüngliche Zuordnung aufgehoben.

5. Klicken Sie in der obersten Display-Zeile entweder auf den 1-48 INSERT OUT- oder den 49-96 INSERT OUT-Button {auf dem 48-Kanal-Modell ist letzterer nicht belegt} und wählen Sie mit den Nummern-Buttons den Kanal, in dessen Signalweg der GEQ eingeschleift werden soll.

Nach Anwahl eines Kanals kehren Sie zurück zur GEQ PARAMETER-Seite. Die Bezeichnung des gewählten Moduls erscheint rechts neben dem INSERT-Button.



Wenn Sie eine Seite eines Stereo-Kanals (oder eines Kanalpaares) an ein ungeradzahliges \rightarrow geradzahliges GEQ-Modul anlegen, wird die andere Seite (der zweite Kanal) automatisch mit dem anderen GEQ-Modul verbunden.

Bei Bedarf können Sie den LINK-Button auf der GEQ PARAMETER-Seite aktivieren, um die Parameter des ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen GEQ-Moduls miteinander zu verkoppeln.

6. Aktivieren Sie den GEQ ON/OFF-Button in der Mitte des Displays.

Tipp

Ein GEQ kann auch auf den Seiten GEQ ASSIGN 1-2/13/24 ein-/ausgeschaltet werden.

- 7. Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die INSERT/ DIRECT POINT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe) erscheint.
 - INSERT/DIRECT POINT-Seite (IN PATCH-Funktionsgruppe)

	DISP	LAY FUN	CTION		ENGINE	1	SEL CI	H			SCEN	E MEN	IORY				
	IN	PAT	[C]	1	AB		ЭН	1	00.	.0	Initi	al	Dat	а			
	_				96cm 96c	<u>H</u>		_	EDI				B	EAD O	ILY]		
INP	ut pati	CHÍ DIREC	t out	PATCH) I	NSERT PA	THE INSE	RT/DIF	RECT PC	INT INS	SERT.	/DIRECT	VIEH	NAME			ME	INU
	CH	NONE	INS		T	NSERT 17		NT		-		-	IDECT		IINT		- 1
	011 4	l' i i	Inter I	foor co	(noor col			DEL OU		NCD.	foor re	lanc	CODED	TROOT	CODED	BOOT	
	GH I	cn 1	OFF	PRE EN	PUST EN	PRE COM	PIPRE	DELHY	PRE FH	DER	PRE E	PRE	FRUER	PUST	FRUER	PUST	
	UH Z	ch 2		PRE EN	PUST EN	PRE COM	PIPRE	DELAY	PRE FRI	DER	PRE E	I DDE	FRUER	PUST	FADER	PUST	UN -
	CH J	ch 3	OFF	DDE EQ	DOST ER	DDE CON		DELAY	DDE EO		DDE EL		FODER	DOST	FODER	DOST	ON ON
	01 4	oh 5	OFF	IDDE EQ	DOST EQ	DDE COM		DELOV	DDE EOI	DED	DDE EL	I DDF	FODED	DOST	FODER	DOST	ON D
	CH 6	ch 6	OFF	DRF FD	POST EQ	DRF COM		DELAT	DRE FO	DER	PRE EL	DRF	FODER	POST	FODER	DOST	
	CH 7	ch 7	OFF	IDRE EN	POST FR	DRF COM		DELOV	DRF FO	DER	PRE EL	DRF	FODER	POST	FODER	POST	0N
	CH 8	ch 8	OFF	PRE EN	POST FR	PRF COM	PPRF	DELAY	PRE FA	DFR	PRE E	PRF	FADER	POST	FADER	POST	0N
	CH 9	ch 9	OFF	PRE EQ	POST FR	PRF COM	PIPRE	DELAY	PRE FAI	DFR	PRE EF	PRE	FADER	POST	FADER	POST	0N
	CH10	ch10	OFF	PRE EQ	POST ER	PRE COM	PIPRE	DELAY	PRE FA	DER	PRE E	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
	CH11	ch11	OFF	PRE EQ	POST ER	PRE COM	PIPRE	DELAY	PRE FAI	DER	PRE E	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
	CH12	ch12	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COM	PPRE	DELAY	PRE FAI	DER	PRE E	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
	CH13	ch13	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COM	P PRE	DELAY	PRE FAI	DER	PRE E	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
	CH14	ch14	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COM	P PRE	DELAY	PRE FAI	DER	PRE E	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
	CH15	ch15	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COM	P) PRE	DELAY	PRE FAI	DER	PRE E	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON 🗸
	CH16	ch16	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COM	P) PRE	DELAY	PRE FAI	DER	PRE E	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON ¥
		_															_
USE	R DEFI	VE	IN S	EL.	MODI	JLE	FADEF	3 N	IIX SEND) NO.	. M	ASTE	R FADE	R	0	UT SE	L.
C	ONSOLE		CH	1	FLI	P -	MIX	_	MIX	13		D	CA		M	IX.	13
· ·							ы				-E						

Wenn Sie als GEQ-Insert-Ziel einen Eingangskanal wählen, wird der INS.-Button des entsprechenden Kanals auf der INSERT/DIRECT POINT-Seite automatisch aktiviert.

• INSERT/DIRECT POINT

CH	NAME	INS.	INSERT I/O POINT						
CH 1	ch 1	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY			
CH 2	ch 2	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY			
CH 3	ch 3	ON	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY			
CH 4	ch 4	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY			
CH 5	_ch 5_	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE DELAY			

8. Wählen Sie bei Bedarf eine andere Position für INSERT I/O POINT.

⚠

- Der INS.-Button wird nur ein-/ausgeschaltet, wenn Sie die Insert-Position auf der GEQ PARAMETER-Seite ändern. Wenn Sie die GEQ Insert-Position auf der IN PATCH/OUT PATCH-Seite ändern, wird diese Funktion nicht bedient.
- Auf der INSERT/DIRECT POINT-Seite kann der INS.-Button immer ein-ausgeschaltet werden.
- Wenn Sie einen Grafik-EQ in einen Ausgangskanal einschleifen, müssen Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste mehrmals drücken, um die INSERT POINT-Seite (OUT PATCH-Funktionsgruppe) aufzurufen. Danach können die gleichen Einstellungen vorgenommen werden.
- Wenn Sie einen GEQ über die GEQ PARAMETER-Seite wieder aus einem Kanal entfernen, wird der INS.-Button jenes Kanals automatisch ausgeschaltet.

Arbeiten mit dem Grafik-EQ

Zum Einstellen des Grafik-EQs können entweder die virtuellen Fader und Reglersymbole im Display oder die DCA-Fader der CS1D Konsole benutzt werden.

Einstellen des GEQ über das Display

Sehen wir uns zunächst an, wie man ein GEQ-Modul mit den virtuellen Fadern und Reglersymbolen der GEQ PARA-METER-Seite einstellt.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [GEQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die GEQ PARAMETER-Seite erscheint.



• GEQ PARAMETER-Seite (GEQ-Funktionsgruppe)



2. Klicken Sie auf den MODULE-Button links oben im Display. Danach können Sie das benötigte GEQ-Modul wählen.



Aktivieren Sie den GEQ ON/OFF-Button und schleifen Sie das GEQ-Modul in den Signalweg eines Kanals ein. Außerdem muss der INS.-Button jenes Kanals aktiviert werden.

TIPD -

GEQ-Module kann man auch über die GEQ ASSIGN 1-12/13-24-Seiten wählen.

3. Stellen Sie in der LIMIT-Sektion (rechts neben den Fadern) den Regelweg der Fader ein.

In der LIMIT-Sektion können Sie den Regelweg der Fader bestimmen: ± 15 dB, ± 12 dB, ± 6 dB (Anhebung/Absenkung) bzw. -24 dB (nur Absenkung).

• LIMIT-Sektion



4. Bedienen Sie die virtuellen Fader im Display. In den Wertefeldern unter den Fadern erscheinen die jeweils eingestellten Werte.



Klicken Sie auf den EQ FLAT-Button unter der LIMIT-Sektion, um alle Fader wieder auf "0 dB" zu stellen.



5. Bei Bedarf können Sie auch die vier Kerbfilter am unteren Display-Rand einstellen.

Pro GEQ-Modul stehen vier Kerbfilter zur Verfügung. Mit den Buttons NOTCH 1~NOTCH 4 können diese Filter ein-/ausgeschaltet werden. Mit den Q-Reglern können Sie die Güte (Bandbreite) und mit den F-Reglersymbolen die Eckfrequenzen einstellen.

• Kerbfilter



Einstellen der GEQs über die DCA-Fader

Die Kerbfilter 1~4 sind eigentlich nicht mit dem GEQ-Modul verbunden und also auch nicht von der Einstellung des GEQ ON/OFF-Buttons betroffen. Bei Bedarf können Sie also nur diese Filter verwenden.

Sehen wir uns nun an, wie man die GEQ-Module in Echtzeit über die DCA-Fader im DCA GROUP-Feld der Konsole einstellt. In dem Fall kann jeweils eine von drei Frequenzgruppen des GEQ-Moduls bedient werden.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [GEQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die GEQ PARAMETER-Seite erscheint.



• GEQ PARAMETER-Seite (GEQ-Funktionsgruppe)



2. Klicken Sie auf den MODULE-Button links oben im Display. Danach können Sie das benötigte GEQ-Modul wählen.



Aktivieren Sie den GEQ ON/OFF-Button und schleifen Sie das GEQ-Modul in den Signalweg eines Kanals ein. Außerdem muss der INS.-Button jenes Kanals aktiviert werden.

Tipp

Wenn Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des benötigten Kanals betätigen, wird angezeigt, welcher GEQ in den Signalweg dieses Kanals eingeschleift ist.

- 3. Stellen Sie in der LIMIT-Sektion (rechts neben den Fadern) den Regelweg der Fader ein.
- 4. Klicken Sie in der ASSIGN TO DCA FADERS-Sektion rechts unten auf einen der folgenden Buttons, um den DCA-Fadern die benötigten Frequenzbänder zuzuordnen.

Die Buttons sind folgenden Frequenzbändern zugeordnet.

- 1.60k-20.0k-Button Die DCA-Fader dienen zum Regeln der zwölf Bänder 1.6 kHz~20 kHz.
- 200-2.50k-Button Die DCA-Fader dienen zum Regeln der zwölf Bänder 200 Hz~2.5 kHz.
- 20-250-Button

Die DCA-Fader dienen zum Regeln der zwölf Bänder 20 Hz~250 Hz.



Erst nach Aktivieren eines dieser Buttons können die DCA-Fader zum Einstellen des GEQs verwendet werden.

Die Mittellinie der "aktiven" Fader wird im Display nun rot dargestellt.

Tipp

Solange die GEQ PARAMETER-Seite angezeigt wird, können Sie die Einstellungen auch mit den DCA-Fadern vornehmen, wenn Sie die [SHIFT/GRAB]und [DCA STATUS]-Taste gedrückt halten. Der gewählte Frequenzbereich wird nun wie nachstehend gezeigt eingestellt.

Die [FADER STATUS]-Tasten im DCA GROUP-Feld der CS1D erlauben die Anwahl des benötigten GEQ-Bandes (siehe Abbildung).

• FADER STATUS-Schalter



- Bedienen Sie die DCA-Fader 1~12. Die betreffenden Frequenzen werden entsprechend angehoben oder abgesenkt.
- 6. Um mit den Fadern andere Frequenzbänder einzustellen, müssen Sie die Schritte (4) und (5) wiederholen.
- 7. Wenn Sie die DCA-Fader nicht mehr zum Einstellen des GEQ brauchen, müssen Sie die [DCA]-Taste in der FADER STATUS-Sektion drücken. Sie können aber auch den OFF-Button in der ASSIGN TO DCA FADERS-Sektion auf der GEQ PARAMETER-Seite klicken.

Die [FADER STATUS]-Taste kehrt zurück zum Normalzustand und die DCA-Fader dienen wieder zum Einstellen der DCA-Pegel. Wenn Sie die DCA-Fader später noch einmal zum Einstellen des GEQ verwenden möchten, müssen Sie auf einen Button in der ASSIGN TO DCA FADERS-Sektion der GEQ PARAMETER-Seite klicken.

Tipp .

Die GEQ-Einstellungen werden in Szenen gespeichert. Außerdem steht jedoch eine GEQ-Bibliothek zur Verfügung. Siehe das "Referenzhandbuch (Software)".

Bei Verlassen der GEQ-Seite wird die Zuordnung der DCA-Fader automatisch deaktiviert. Die [FADER STATUS]-Tasten im DCA GROUP-Feld haben dann wieder ihre angestammte Funktion.

14 MIDI/Timecode

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie man die MIDI-Befehle und den Timecode (LTC) des PM1D-Systems verwendet.

Verwendung von Programmwechseln

Das PM1D-System erlaubt das Abwickeln bestimmter Ereignisse (Laden von Szenen oder Effekten) über MIDI-Programmwechselbefehle. Bei Empfang der entsprechenden MIDI-Programmnummer wird das zugeordnete Ereignis dann ausgeführt. Außerdem kann man den internen Speichern selbst MIDI-Programmnummern zuordnen.

[Verfahren]

- 1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen Gerätes mit der MIDI IN-Buchse der Konsole (oder der DSP-Einheit). Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse der Konsole (oder DSP-Einheit) mit der MIDI IN-Buchse des externen Gerätes.
 - MIDI-Verbindungen zwischen dem PM1D-System und einem externen Gerät



2. Drücken Sie die [MIDI/GPI/TC]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die MIDI PROGRAM-Seite erscheint.



• MIDI PROGRAM-Seite (MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	ENGINE		SEL CH			SCENE MEMO	RY	
MIDI/GPI/TC		(CH 1		00.0 ®	Initia	l Data	NLY
MIDI PROGRAM TO EVENT				_				MENU
	_							
		CH	PGM No.			PROGRAM CHA	NGE EVENT	<u>^</u>
CONSOLE CONSOLE	ECHO	1	1	\$	ESC	CENE1 01.0	Rehearsal	01
ENGINE A ENGINE A		1	2	\$	ESC	CENE1 01.1	Rehearsal	02
ENGINE B ENGINE B		1	3	\$	ESC	CENE] 01.2	Rehear sa l	03
OFF OFF		1	4	\$	ESC	CENE] 01.3	Rehear sa l	04
		1	5	\$	ESC	CENE] 01.4	Rehear sa l	05
		1	6	\$	ESC	CENE] 01.5	Rehear sa l	06
		1	7	\$	ESC	CENE] 01.6	Rehear sa l	07
		1	8	\$	ESC	CENE] 01.7	Rehear sa l	08
MIDI MODE		1	9	\$	ESC	CENE] 01.8	Rehear sa l	09
MULTI		1	10	\$	ESC	CENE] 01.9	Rehear sa l	10
ener		1	11	\$	ESC	CENE1 02.0		
SINGLE		1	12	\$	ESC	CENE 3 02.1		
OMNI BANK OFF	ALIZE	1	13	\$	ESC	CENE1 02.2		
TX CH RX CH		1	14	\$	ESC	CENE1 02.3		
		1	15	\$	ESC	CENE 1 02.4		
		1	16	\$	ESC	CENE1 02.5		
1 16 1 16		1	17	\$	ESC	CENE1 02.6		
		1	18	\$	ESC	CENE 1 02.7		<u>-</u>
USER DEFINE IN SEL	MODULE	1	FADER	MI	X SEND NO.	MASTER	FADER	OUT SEL
CONSOLE CH 1	FLIP		CH		MIX 1	DC	A	MIX 1

Auf der MIDI PROGRAM-Seite können Sie angeben, über welchen Port MIDI-Befehle übertragen und empfangen werden sollen, wie sie gesendet/empfangen werden sollen und Programmnummern zuordnen.

- 3. Drücken Sie in der MIDI PORT-Sektion den Button des Ports, über welchen MIDI-Programmwechsel gesendet und empfangen werden sollen. In der MIDI PORT-Sektion können Sie für die Übertragung (TX) und dem Empfang (RX) von MIDI-Programmwechseln folgende Buchsen wählen:
 - CONSOLEMIDI IN/OUT-Buchsen auf der Rückseite der Konsole.
 - ENGINE AMIDI IN/OUT-Buchsen von DSP-Einheit A.
 - ENGINE BMIDI IN/OUT-Buchsen von DSP-Einheit B.
 - OFFEs werden keine MIDI-Befehle gesendet/empfangen.

Tipp

ENGINE B ist nur belegt, wenn das PM1D-System im Mirror-Modus verwendet wird.

4. Wählen Sie in der MIDI MODE-Sektion mit dem MULTI- oder SINGLE-Button den Modus für den Empfang/die Übertragung von Programmwechseln.

Es stehen folgende Modi zur Verfügung:

• Single-Modus (SINGLE-Button aktiv) In diesem Modus werden nur auf einem MIDI-Kanal Programmwechsel gesendet/empfangen. Die eingehenden MIDI-Programnummern 1~128 werden auf dem mit dem RX CH-Regler (Empfangskanal) gewählten Kanal empfangen. Bei Aufrufen eines Speichers auf der CS1D können Programmwechsel gesendet werden. Diese werden dann auf dem mit dem TX CH-Regler gewählten Kanal gesendet.

• Multi-Modus (MULTI-Button aktiv)

In diesem Modus werden mehrere MIDI-Kanäle für den Empfang/die Übertragung von Programmwechseln unterstützt. Dann wird also nicht nur die zugeordnete MIDI-Programmnummer (1~128), sondern auch der gewählte MIDI-Kanal (1~16) berücksichtigt. Das gilt nicht nur für den Empfang, sondern auch für die Übertragung (also Programmnummer 1~128 *und* MIDI-Kanal 1~16 sind wichtig).

5. Wenn Sie unter Schritt (4) den Single-Modus gewählt haben, müssen Sie mit den TX CH/RX CH-Reglersymbolen die MIDI-Kanäle wählen, auf denen Programmwechsel gesendet bzw. empfangen werden. Bei Bedarf können Sie auch den OMNIoder BANK-Button aktivieren.

Im Single-Modus sorgen Sie mit dem OMNI-Button dafür, dass die empfangenen Programmwechsel aller MIDI-Kanäle ausgeführt werden.

Wenn Sie im Single-Modus den BANK-Button aktivieren, können die Speicher anhand der Bankadresse $(1\sim16)$ + Programmnummer $(1\sim128)$ gewählt werden.

- "Single/OMNI" ist nicht dasselbe wie die Anwahl von "Multi". Wenn der OMNI-Button aktiv ist, werden die Programmwechsel aller MIDI-Kanäle zwar empfangen, aber es werden nur diejenigen ausgeführt, die den Programmnummern 1~128 des RX CH (Empfangskanals) zugeordnet sind. Außerdem sendet das PM1D-System Programmwechsel nur auf dem TX CH (Übertragungskanal).
- 6. Wählen Sie in der PROGRAM CHANGE EVENT-Übersicht rechts im Display die MIDI-Programmnummer, der Sie einen Speicher zuordnen möchten und klicken Sie auf den B-Button jener Zeile. In der PROGRAM CHANGE EVENT-Übersicht können Sie jeder Programmnummer einen Speicher zuordnen. Beim Klicken auf den B-Button der gewünschten Zeile erscheint ein Fenster, über welches Sie den benötigten Speicher wählen können.
 - Fenster für die Speicheranwahl

н	IDI CH. 1	PGM 1	
	NO.	SCENE	•
SCENE	01.0	Rehearsal 01	I
EFFECT	01.1	Rehearsal 02	
NO ASSIGN	01.2	Rehearsal 03	
	01.3	Rehearsal 04	
	01.4	Rehearsal 05	
EFFECT NO.	01.5	Rehearsal 06	
1 2 3 4	01.6	Rehearsal 07	
5 6 7 8	01.7	Rehearsal 08	
	01.8	Rehearsal 09	•
			K
		CAN	CEL

Tipp

Im Multi-Modus können die Programmnummern (1~128) aller MIDI-Kanäle (1~16) zugeordnet und verwendet werden.

Im Single-Modus können nur die Programmnummern (1~128) des mit dem RX CH-Reglersymbol gewählten MIDI-Kanals verwendet werden.

Wenn Sie im Single-Modus den BANK-Button aktivieren, können die Bankadressen 1~16 sowie die Programmnummern 1~128 des mit dem RX CH-Regler gewählten MIDI-Kanals verwendet werden. In dem Fall vertritt die Zahl in der CH-Spalte der PRO-GRAM CHANGE EVENT-Übersicht dann die Banknummer statt die MIDI-Kanalnummer.

7. Klicken Sie auf einen Button oben links im Fenster, um den Ereignistyp zu wählen.

Es stehen folgende Ereignisse zur Verfügung:

- SCENE...... Aufrufen von Szenenspeichern
- EFFECT..... Aufrufen von Effektspeichern
- NO ASSIGN Keine Funktion
- 8. Wenn Sie unter Schritt (7) SCENE gewählt haben, können Sie in der Spalte ganz rechts die Speichernummer eingeben. Klicken Sie anschließend auf den OK-Button.

- 9. Wenn Sie unter Schritt (7) EFFECT gewählt haben, können Sie mit den Buttons unten links im Fenster den Effektprozessor (1~8) wählen, auf den sich die Programmwahl beziehen soll. Geben Sie anschließend rechts die benötigte Speichernummer ein und klicken Sie auf den OK-Button.
- 10. Ordnen Sie bei Bedarf nun auch anderen MIDI-Programmnummern (Bänken und Kanälen) Speicher zu.
- 11. Senden Sie auf einem unterstützten MIDI-Kanal einen Programmwechsel (bzw. einen Bank- + Programmwechsel).

Der dieser Adresse zugeordnete Speicher wird aufgerufen. Und wenn Sie auf der CS1D diesen Speicher wählen, sendet es den entsprechenden Programmwechsel (bzw. Bank- + Programmwechsel) zur MIDI-Außenwelt.

MIDI-Speichersynchronisation (Timecode)

Das PM1D-System erlaubt die Verwendung von LTC-Signalen für das Aufrufen von Szenenspeichern an zuvor programmierten Stellen. Der Timecode muss über die TIME CODE IN-Buchse empfangen werden (kann aber auch vom PM1D-System selbst erzeugt werden). Hier wollen wir Ihnen zeigen, wie man eine Zeitcode-Position festlegt und ihr einen Szenenspeicher zuordnet.

[Verfahren]

- 1. Verbinden Sie den Timecode-Ausgang des externen Gerätes mit der TIME CODE IN-Buchse der Konsole (oder DSP-Einheit).
 - Timecode-Verbindung zwischen dem PM1D-System und einem externen Gerät



2. Drücken Sie die [MIDI/GPI/TC]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld so oft, bis die TC EVENT-Seite erscheint.



• TC EVENT-Seite (MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe)



Auf der TC EVENT-Seite können Sie einen Eingang für den TC-Empfang und die Auflösung (Frames) definieren, Zeitpositionen festlegen und diesen Positionen Szenenspeicher zuordnen.

3. Wählen Sie in der TIMECODE IN-Sektion den benötigten Zeitcode-Taktgeber.

TIME CODE IN							
CONSOLE							
ENGINE A	ENGINE B						
INT GEN	OFF						

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- CONSOLEDer Timecode (LTC) wird über die TIMECODE IN-Buchse der Konsole empfangen.
- ENGINE A Der Timecode (LTC) wird über die TIMECODE IN-Buchse von DSP-Einheit A empfangen.
- ENGINE BDer Timecode (LTC) wird über die TIMECODE IN-Buchse von DSP-Einheit B empfangen.
- INT GEN...... Das PM1D-System generiert seinen eigenen Timecode. Sobald Sie auf diesen Button klicken, beginnt die interne Uhr ab der INT GEN START TIME-Position zu laufen.
- OFFEs werden keine Zeitcodesignale ausgewertet.
- Wenn Sie "OFF" wählen, wird die TIME CODE IN-Sektion weder auf dieser Seite, noch in der TIME CODE-Sektion der Meterleiste angezeigt.

4. Stellen Sie mit den Buttons der FRAME RATE-Sektion die Zeitcode-Auflösung ein.

FRAME RATE							
30DF	29.97DF	25					
30ND	29.97ND	24					

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

- 24......24 Frames/Sekunde
- 25......25 Frames/Sekunde
- 29.97DF29,97 Frames/Sekunde (Drop)
- **30ND**......30 Frames/Sekunde (Non-Drop)
- 5. Stellen Sie bei Bedarf in der OFFSET-Sektion einen Versatz zum eingehenden Zeitcode ein.

Mit den vier Reglersymbolen der OFFSET-Sektion können Sie den Versatz der programmierten Ereignisse im Verhältnis zum eingehenden Zeitcode festlegen.

Wenn Sie den INT GEN-Button aktiviert haben, können Sie mit dem INT GEN START TIME-Regler die Zeitposition einstellen, ab welcher der Taktgeber zu "ticken" beginnt.

6. Starten Sie die Zeitcode-Ausgabe des externen Taktgebers.

Der nun eingehende Zeitcode wird in der TIME CODE-Sektion der Meterleiste und auf der TC EVENT-Seite angezeigt.

7. Klicken Sie an der Stelle, wo hinterher eine Szene aufgerufen werden soll, auf den CAPTURE-Button in der TC EVENT-Sektion. Bei jedem Klicken auf diesen Button, wird eine weitere Zeitposition in der Übersicht eingetragen.

Wenn sich an einer so "erhaschten" Position bereits ein Ereignis befindet, so hat jenes Vorrang.

- 8. Halten Sie die Zeitcode-Ausgabe des Taktgebers an, sobald Sie alle Positionen gepuffert haben.
- 9. Klicken Sie in der Übersicht auf den ersten Zeitcode-Eintrag.

Es erscheint nun ein TC EVENT-Fenster, indem Sie dieser Position einen Szenenspeicher zuordnen können.

• TC EVENT-Fenster.



- 10. Wählen sie einen Szenenspeicher und klicken Sie auf den OK-Button.
- 11. Wiederholen Sie die Schritte 9 & 10, um auch den übrigen gepufferten Zeitcode-Positionen einen Szenenspeicher zuzuordnen.



Mit dem ADD-, DELETE- und ALL DELETE-Button unter der Übersicht können Sie neue Zeitcode-Positionen einfügen und einen vorhandenen Eintrag bzw. alle Einträge löschen.

12. Klicken Sie auf den EVENT RECALLING ENABLE-Button, um ihn zu aktivieren.

Nun werden die gewählten Szenenspeicher bei Empfang des Zeitcodes an den richtigen Stellen aufgerufen.

Solange der EVENT RECALLING-Button auf "ENABLE" gestellt ist, können keine Szenen oder UNIT/PATCH/NAME-Einstellungen gespeichert werden. Außerdem lassen sich keine Daten von einer Speicherkarte laden.

13. Starten Sie die Zeitcode-Ausgabe des externen Taktgebers erneut.

An jeder gepufferten Stelle wird nun der zugeordnete Szenenspeicher aufgerufen.



- Die FRAME RATE-Buttons und OFFSET/INT GEN START TIME-Regler sind nur belegt, solange in der TIMECODE IN-Sektion "OFF" gewählt ist.
- Die Buttons CAPTURE, ADD, DELETE und ALL DELETE sind nur belegt, solange der EVENT RECALLING-Button auf "DISABLE" gestellt ist.

15 Verwendung von Speicherkarten

In diesem Kapitel wird gezeigt, wie man eine Speicherkarte zum Sichern/Laden von Daten verwenden kann. Das PM1D-System erlaubt das Sichern aller (oder nur ausgesuchter) Systemeinstellungen auf handelsübliche Karten, so dass Sie mit ihren Einstellungen buchstäblich mobil sind. Ein weiterer Vorteil solcher Karten ist, dass es im Falle einer Störung immer eine Sicherheitskopie geben kann.

⚠

- Es können PCMCIA Type II-kompatible ATA PC Flash-Karten oder kompakte Flash-Datenträger mit PC-Kartenadapter verwendet werden, sofern der Adapter kompatibel ist. (In beiden Fällen können Karten mit einer Spannung von 3,3V oder 5V verwendet werden.) Für andere Datenträger kann nicht garantiert werden, dass sie funktionieren.
- Normalerweise sind neue Karten bereits vorformatiert. Wenn das bei Ihnen der Fall ist, brauchen Sie sie vor der Verwendung mit dem PM1D-System nicht erst zu formatieren.
- Nicht formatierte Karten müssen Sie auf einem PC o.ä. formatieren. Das PM1D-System bietet keine Funktion zum Formatieren von Karten.

Sichern von Daten auf einer Speicherkarte

Zuerst wollen wir Ihnen zeigen, wie man Daten auf einer Speicherkarte sichert.

[Verfahren]

1. Schieben Sie eine ATA-kompatible PC Flash-Speicherkarte in den [PC] A- oder B-Schacht auf der Oberseite der CS1D.

Die Karten dürfen auch bei eingeschalteter CS1D angeschlossen und entnommen werden.



2. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die LOAD/SAVE-Seite angezeigt wird.



• LOAD/SAVE-Seite (UTILITY-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION ENGINE	SEL CH		SCENE MEMORY	
	CH 1	00.0 ®	Initial Data (READ ONLY)	
PREFERENCE USER DEETINE LOAD / SAVE				MENU
SIOT O SIOT R	FILE NAME	TYPE	COMMENT	
JEOT H JEOT D	CONCERT2	ALL	Goncert 2000/05/	10
SAVING MEMORY SELECT	CONCERT1	ALL	Concert 2000/04/	14
SCENE MEMORY From No. To No.	CONCERT3	ALL	Concert 2000/10/	02
SETURE OF OUR DESCRIPTION				
TO EVENT 01.01 - 99.91				
NIDI PROGRAM				
		_		
		_		
		_		
INPUT BOLE LIBRORY				
INPUT COMP I IBRARY				
OUTPUT COMP LIBRARY			1	
EFFECT LIBRARY FILE SIZE				
GER LIBRARY 20544.8KB	SAVE LO	iad del	ETE VIEN 48	716.0KB Free
USER DEFINE IN SEL MODULI	E FADER MI	X SEND NO.	MASTER FADER	OUT SEL
CONSOLE CHI	HIX			
STATUS	CH		DOA	

Auf der LOAD/SAVE-Seite können Sie den Datentyp wählen und Daten sichern/laden.

- 3. Klicken Sie auf SLOT A oder SLOT B, um den Schacht zu selektieren, mit dem Sie arbeiten möchten.
- 4. Wählen Sie mit den Buttons der SAVING MEMORY SELECT-Sektion den Datentyp, der gesichert oder geladen werden soll.

In der SAVING MEMORY SELECT-Sektion können Sie den zu sichernden Datentyp wählen. Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

• SCENE MEMORY

Inhalt eines oder mehrerer Szenenspeicher.

• SETUP

Interne Parameter des PM1D-Systems, die nicht in Szenen gespeichert werden.

• TC EVENT

Einstellungen der TC EVENT-Seite (MIDI/GPI/ TC-Funktionsgruppe).

- MIDI PROGRAM Einstellungen der MIDI PROGRAM-Seite (MIDI/ GPI/TC-Funktionsgruppe)
- UNIT LIBRARY
- PATCH LIBRARY
- NAME LIBRARY
- INPUT CH LIBRARY
- OUTPUT CH LIBRARY
- INPUT EQ LIBRARY
- OUTPUT EQ LIBRARY
- INPUT GATE LIBRARY
- INPUT COMP LIBRARY
- OUTPUT COMP LIBRARY
- EFFECT LIBRARY
- GEQ LIBRARY Inhalt der betreffenden Bibliothek

5. Wenn Sie unter Schritt (4) die Szenenspeicher gewählt haben, können Sie nun mit From No.- und To No.-Reglersymbol den ersten und letzten zu sichernden Szenenspeicher wählen. (Sie können aber auch "ALL" wählen.)

Beispiel: wenn Sie "Scene Memory" für SAVING MEMORY SELECT wählen und From No.= 01.0 sowie To No.= 02.9 einstellen, werden die Daten der Szenenspeicher 01.0~02.9 auf der Speicherkarte gesichert. Wenn Sie diese Datei dann später von der Karte laden, werden die Daten wieder in jenen Speichern des PM1D-Systems untergebracht.

6. Klicken Sie auf den SAVE-Button.

Es erscheint nun ein Fenster, in dem Sie einen Dateinamen und ein paar Anmerkungen eintragen können.

- 7. Geben Sie den Namen und eventuell eine Anmerkung ein und klicken Sie auf den SAVE-Button. Die unter Schritt (4) und (5) gewählten Daten werden auf der Speicherkarte gesichert.
- Entnehmen Sie die Karte niemals, solange noch Daten darauf gesichert bzw. von ihr geladen werden.

Folgende Zeichen stehen für die Dateinamen nicht zur Verfügung. Wenn Sie sie trotzdem einzugeben versuchen, werden sie ignoriert. (Die Leerstelle kann nur am Beginn des Namens nicht vorkommen, anderswo aber wohl.)

	(Leer	stelle)		١	/	:	*	?	н
<	>		+	=	[]	;	,	

In dem FILE SAVE-Fenster kann man keinen zuvor

kopierte Namen einsetzen (Paste ist nicht belegt).

 M
 Beim Sichern oder Laden von Daten auf/von einer

Karte kann man intern keine Szenenspeicher sichern bzw. laden. Wenn Sie trotzdem die [STORE]- oder [RECALL]-Taste drücken, erscheint die Fehlermeldung "CANNOT STORE!" bzw. "CANNOT RECALL!".

Laden einer Datei von einer Speicherkarte

Sehen wir uns nun an, wie man auf einer Karte gesicherte Daten wieder zum PM1D-System überträgt.

[Verfahren]

1. Schieben Sie die PC Flash-Karte in den [PC] Aoder B-Schacht auf der Oberseite der CS1D.



2. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die LOAD/SAVE-Seite angezeigt wird.



• LOAD/SAVE-Seite (UTILITY-Funktionsgruppe)



 Klicken Sie in der Übersicht rechts auf den Namen der Datei, die Sie laden möchten. Diese Zeile wird invertiert dargestellt.

Tip

In der Übersicht finden Sie für jede Datei folgende Informationen:

- FILE NAME Dateiname (bis zu 8 Zeichen).
- **TYPE** Dateityp:
 - ALLAlle Daten der Szenen- und anderen Speicher, SETUP, TC EVENT und MIDI PROGRAM
 - COMPOSITE Ein bestimmter Szenenspeicherbereich (der mit den Reglersymbolen From No. und To No. eingestellt wurde).
 - OtherDatei, die nur eine bestimmte Einstellungen enthält.
- DATE/SIZE Datum und Uhrzeit der letzten Speicherung.
- COMMENT

Die Anmerkung, die Sie eventuell beim Sichern eingegeben haben.

4. Klicken Sie auf den LOAD-Button.

Die unter Schritt (3) gewählte Datei wird nun von der Speicherkarte in den internen Speicher des PM1D-Systems übertragen. Im Falle eines einzigen Szenenspeichers befinden sich dessen Einstellungen dann nur im Puffer. Wenn Sie eine ALL/COMPOSITE-Datei laden, werden entweder alle oder bestimmte Speicher des PM1D-Systems überschrieben. Seien Sie also vorsichtig, dass Sie beim Laden nicht aus Versehen wichtige Daten überschreiben.

Entnehmen Sie die Karte niemals, solange noch Daten darauf gesichert bzw. von ihr geladen werden.

Wenn Sie den EVENT RECALLING-Button (MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe, TC EVENT-Seite) auf "ENABLE" gestellt haben, wird der LOAD-Button grau dargestellt. Dann können keine Daten geladen werden. Stellen Sie den EVENT RECALLING-Button also vorher auf "DISABLE."

Beim Sichern oder Laden von Daten auf/von einer Karte kann man intern keine Szenenspeicher sichern bzw. laden. Wenn Sie trotzdem die [STORE]- oder [RECALL]-Taste drücken, erscheint die Fehlermeldung "CANNOT STORE!" bzw. "CANNOT RECALL!".

16 Andere Einstellungen (Preference)

In diesem Kapitel werden mehrere Funktionen vorgestellt, mit denen man das Verhalten des PM1D-Systems ändern kann.

Basiseinstellungen der Konsole

Sehen wir uns zunächst ein paar Parameter an, die mit dem Track Pad/der Maus und der Navigation auf den Display-Seiten zu tun haben.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die PREFERENCE-Seite erscheint.



• PREFERENCE-Seite (UTILITY-Funktionsgruppe)

	DISPLAY	FUNCTIC	N ENG	INE	SEL CH			SCENE	MEMOR	Y	ĺ.
	UTI	LITY		В	CH 1		00.0 ®	Ini	tial	Data READ ONLY	
PRE	FERENCE TUS	ER DEFIN	E LOAD 7 SAVE								MENU
Г	_		PREFE	RENCES	_	-	_	_	INTE	RNAL CALENDA	R / CLOCK
H	OUSE	TAPPING	OFF	auto di On/off	ISPLAY	IN EQ	SERT/UNIT	OFF OFF	YE	AR MONTH	DAY
		SPEED	۲			GA De	Te/Comp Lay	OFF	20	00 / <u>10</u>	
			SLOH FAST			RU FA	UTING DER	OFF	но	UR MIN	SEC
						CU OS	E/SOLO CILLATOR	OFF	C		9
-	FD				OTTON	00	ген	055		6 : 45	: 5
B	RIGHTNESS			ON/OFF		RE	CALLING	OFF		GANGEL	SET
			5			ST	DRING	OFF	CON: BAT		Full
G	ATE/COMP GE N/OFF LINK	R METER	OFF	HARNING ON/OFF	i Message:	6 TC DI	DROP GITAL I/O	OFF OFF	ENGI BAT	ne a Iery	Full
USE	R DEFINE	IN	SEL M	DULE	FADER	Μ	X SEND NO	D. M	ASTER F/	ADER	OUT SEL
0	SONSOLE STATUS	C	H1 F	LIP	CH	-	MIX 1		DC/	4	MIX 1

 Stellen Sie mit den Reglersymbolen und Buttons die gewünschten Aspekte ein. Folgende Parameter sind einstellbar:



a) MOUSE

Einstellungen für das Track Pad der CS1D und einer optionalen Maus (MOUSE-Buchse).

• TAPPING

Hier können Sie bestimmen, ob das "Tappen" auf dem Track Pad belegt ist.

• SPEED

Geschwindigkeit, mit der sich der Zeiger bei Verwendung des Track Pads/einer optionalen Maus (MOUSE-Buchse) bewegt.

b) LED BRIGHTNESS

Hiermit kann die Display-Helligkeit der CS1D eingestellt werden.

c) GATE/COMP GR METER ON/OFF LINK

Wenn dieser Button aktiv ist, erscheint das GR-Meter nur, wenn der interne Compressor des betreffenden Kanals eingeschaltet ist.

AUTO DISPLAY ON/OFF	INSERT/UNIT EQ GATE/COMP DELAY ROUTING FADER CUE/SOLO OSCILLATOR	OFF OFF OFF OFF OFF OFF OFF
CONFIRMATION ON/OFF	PATCH RECALLING STORING	OFF OFF
Harning Messages On/OFF	TC DROP DIGITAL 1/0	OFF 6

d) AUTO DISPLAY ON/OFF

Hiermit können Sie einstellen, ob bei Verwendung eines Bedienelementes im SELECTED INPUT CHANNEL/SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld der CS1D auch automatisch die Display-Seite des angesteuerten Parameters erscheint. In der folgenden Tabelle sehen Sie, mit welchen Bedienelementen welche Seiten aufgerufen werden.

Button	Bedienelement	Display-Seite			
INSERT/UNIT	[INSERT]-Taste	INSERT/DIRECT VIEW oder INSERT VIEW			
	UNIT-Bedienele- mente	HA/INSERT			
EQ	ATT, EQ-Bedienele- mente	EQ PARAMETER			
GATE/COMP	Gate/Compressor- Bedienelemente	GATE PRM / COMP PRM			
DELAY	Delay-Bedienele- mente	IN DELAY / OUT DELAY			
ROUTING	Routing-Bedienele- mente	PAN/ROUTING / MATRIX/ST oder OUT CH VIEW			
FADER	Fader oder [ON]- Taste eines Ein-/ Ausgangskanals	IN CH VIEW / OUT CH VIEW			
CUE/SOLO	[CUE]-Taste eines Ein-/Ausgangska- nals	IN CH VIEW / OUT CH VIEW			
OSCILLATOR	[OSC ON]-Taste, [OSC OUT]-Taste	OSCILLATOR			

e) CONFIRMATION ON/OFF

Hiermit können Sie einstellen, ob vor Ausführen bestimmter Befehle eine Rückfrage angezeigt werden soll oder nicht.

Die einzelnen Buttons sind folgenden Aspekten zugeordnet:

Button	Bedeutung
PATCH	Änderungen des Routings auf der OUT PATCH- oder IN PATCH-Seite
RECALLING	Laden eines Szenen- oder anderen Spei- chers
STORING	Sichern eines Szenen- oder anderen Spei- chers

Auch wenn der RECALLING-Button aktiv ist, wird ein Szenenspeicher in folgenden Situationen ohne Rückfrage geladen:

- Aufrufen per MIDI-Programmwechsel
- Aufrufen mit der TC EVENT-Funktion
- Direktanwahl
- Aufrufen mit einer USER DEFINE-Taste

f) WARNING MESSAGES ON/OFF

Wählen Sie hier, ob eine Warnung angezeigt werden soll, wenn ein Systemfehler im PM1D-System festgestellt wird.

Die einzelnen Buttons sind folgenden Aspekten zugeordnet:

Button	Fehler
TC DROP	Wegfallen des Zeitcodes
Digital I/O	Ein digitales Audiosignal läuft nicht mit dem verwendeten Wordclock-Takt syn- chron.

TIPD -

Die Einstellungen der PREFERENCE-Seite werden sofort gespeichert und bleiben auch nach Ausschalten des PM1D-Systems erhalten. Wenn der SETUP-Button der LOAD/SAVE-Seite (UTILITY-Funktionsgruppe) beim Sichern von Daten auf einer Speicherkarte aktiv ist, werden diese PREFERENCE-Daten ebenfalls der PC Flash-Karte gesichert.

edienungsanleitung (Basisbedienung

Einstellen des Datums und der Uhrzeit

Sehen wir uns nun an, wie man das Datum und die Uhrzeit einstellt.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die PREFERENCE-Seite erscheint.



• PREFERENCE-Seite (UTILITY-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	ENGINE SEL CH	SCENE MEMORY
UTILITY	AB CH 1	00.0 Initial Data
PREFERENCE USER DEFINE LOAD	/ SAVE	MENU
NOUSE TAPPING C Speed . Slou	PREFERENCES AUTO DISPLAY ON/OFF FAST 1	INSERT/ANIT CFF E9 GATE/COMP RCFF GATE/COMP RCFF RUTING RUTING FACE FACE FACE FACE FACE FACE FACE FACE
LED BRIGHTNESS DARK	CONFIRMATION BRIGHT 5	CUE/SOLD COFF VISULATOR COFF PATCH COFF RECHALING COFF STORING COFF CONSULT SET
GATE/COMP GR METER CONVOFT LINK	HARNING MESSAGES	S TC DRUP CFA
CONSOLE CH 1		MIX 1 DCA MIX 1

- 2. Stellen Sie mit den sechs Reglersymbolen der INTERNAL CALENDAR/CLOCK-Sektion das Datum und die Uhrzeit ein.
 - INTERNAL CALENDAR/CLOCK-Sektion



3. Drücken Sie den SET-Button, um diese neuen Angaben zu übernehmen.

Das neue Datum und die neue Uhrzeit werden erst nach Anklicken des SET-Buttons übernommen. Wenn Sie weiterhin nach "alter Zeit" arbeiten möchten, müssen Sie auf den CANCEL-Button klicken.



Das Datum und die Uhrzeit können Ihnen eventuell dabei helfen, die letzte Speicher- (intern) oder PC Flash-Karten-Version ausfindig zu machen, wenn Sie die Einstellungen mehrmals in unterschiedlichen Speichern/Dateien gesichert haben.

Einstellen der Signalpunkte für die Meter

Der Signalpunkt, an denen die Meter der CS1D den Pegel messen, kann für die Eingangs- und Ausgangskanäle separat eingestellt werden.

Meterpunkt für die Eingangskanäle

Die Meterpunkte für die Kanäle im INPUT-/ST IN-Feld-Feld kann man folgendermaßen einstellen.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [METER]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die CH 1-48/STIN 1-4- oder CH 49-96/STIN 5-8-Seite erscheint. {CH 49-96/STIN5-8 sind auf dem 48-Kanal-Modell nicht belegt.}



• CH 1-48/STIN 1-4-Seite (METER-Funktionsgruppe)



Auf der CH 1-48/STIN 1-4- und CH 49-96/STIN 5-8-Seite finden Sie die virtuellen Pegelmeter der Eingangskanäle. Hier können Sie auch einstellen, an welcher Stelle die Pegel dieser Kanäle gemessen werden sollen. 2. Wählen Sie mit den Buttons rechts im Display den Signalpunkt für die Meter.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- PRE ATT Vor der Abschwächung
- PRE GATE...... Unmittelbar vor dem Gate
- PRE FADER Unmittelbar vor dem Fader
- POST FADER Unmittelbar hinter dem Fader
- POST ON Unmittelbar hinter der [ON]-Taste
- 3. Wenn die Signalspitzen der Kanäle gehalten werden sollen, müssen Sie den PEAK HOLD-Button aktivieren.



Die Schritte (2) und (3) gelten für die folgende Meter:

- Meter im INPUT-/ST IN-Feld
- Meter im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld
- Meter auf der CH 1-48/STIN 1-4- und CH 49-96/ STIN 5-8-Seite

Die METER [PEAK HOLD]-Taste im MASTER-Feld der CS1D gilt jedoch nur für die CLIP-Diode im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld.

Meterpunkte für die Ausgangskanäle

Die Signalpunkte für die Ausgangskanalmeter in der Meterleiste kann man folgendermaßen wählen.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [METER]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die MIX 1-48- oder MATRIX 1-24/ST/MONITOR IN5-8-Seite erscheint.



• MATRIX 1-24/ST/MONITOR-Seite (METER-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH		SCENE MEMOR	Y	
METER		CH 1	00.0	Initial	Data READIONLY	
CH 1-48 / ST IN 1-4 CH 49-96 /	ST IN 5-8 MI	X 1-48 MAIR	IX 1-24 / ST / H	ONITOR		MENU
STEREO	- -	HONIT	or		-	
CLIP CLIP		CLIP -	- CLIP	CLIP -	- MEI	RING PUINT
-8 -8 -8		-8	-4 -8 -12	-8	PRE	EQ
-16 -16 -28		-16	-1620	-16 -29 -		EODER
-24 -24 -24 -38		-24 -	-24 -30	-24 -38	POST	ON
-48 -48 -58 -58		-48 -	-40 -50	-40 -50 -		
	•	-78		78 -	-	
STEREO A STEREO	B MON	ITOR A	MONITOR B	CUE	PEA	K HULD
		- MATRIX	1-24			
	= = =	= = = ; ;	P	= = = =		CLIP
	= = =	Ξ Ξ Ξ <u>Ξ</u>	\$1 <u>=</u> = =	= = = =	┋┋┋┋┋┋	111
-16		888	6			-16
-24		E E E				-24
-40 = = = = = = = = =						-40
-70	······································	드 드 드 드 :-;	8		= = = = = = ••• ••• ••• •	
10 2 30 4 50 6	708901	0 11 10 12	13014 1501	6 17 18 19	0 20 21 0 22 2	23 10 24
USER DEFINE IN SEL	MODULE	FADER	MIX SEND NO.	MASTER F	ADER C	DUT SEL
STATUS CH 1	FLIP	CH	MIX 1	DC/	A N	IIX 1

Auf der MIX 1-48- und MATRIX 1-24/ST/MONI-TOR IN 5-8-Seite befinden sich virtuelle Meter, welche die Pegel der Ausgangskanäle, Monitor- und CUE-Ausgänge anzeigen. Hier können Sie außerdem einstellen, wo die Signalpegel gemessen werden sollen.

2. Wählen Sie mit den Buttons rechts im Display den Signalpunkt für die Meter.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- PRE EQUnmittelbar vor dem EQ
- PRE FADER......Unmittelbar vor dem Fader
- POST FADER Unmittelbar hinter dem Fader
- POST ON.....Hinter der [ON]-Taste

Mit der METER [PRE]-Taste in der METER-Sektion des MASTER-Feldes der CS1D kann man den Meterpunkt der Ausgangskanäle ebenfalls einstellen.

Wenn die METER [PRE]-Diode leuchtet, wird als Signalpunkt entweder PRE EQ oder PRE FADER verwendet (je nach der Einstellung im Display).

Wenn die METER [PRE]-Diode aus ist, wird als Signalpunkt entweder POST FADER oder POST ON verwendet (je nach der Einstellung im Display).

3. Wenn die Signalspitzen der Kanäle gehalten werden sollen, müssen Sie den PEAK HOLD-Button aktivieren.

Tipp

Bei Bedarf können Sie auch die METER [PEAK HOLD]-Taste in der METER-Sektion (MASTER-Feld) der CS1D zum Ein-/Ausschalten der Peak Hold-Funktion verwenden.

Funktionen der User Define-Tasten

Den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] im USER DEFINE-Feld der CS1D können beliebige Funktionen zugeordnet werden.

[Verfahren]

1. Drücken Sie die [UTILITY]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld so oft, bis die USER DEFINE-Seite erscheint.



• USER DEFINE-Seite (UTILITY-Funktionsgruppe)

DISPLAY FUNCTION	ENGINE SEL CH	SCENE MEMORY	
UTILITY	A B CH 1	00.0 Initial Data	
PREFERENCE USER DEFINE LOAD	/ SAVE)		MENU
	FUNCTION	PARAMETER	
USER DEFINE 1 🖪	SCENE MEM INC/DEC RECALL	INCREMENT	
USER DEFINE 2 🗖	SCENE MEM INC/DEC RECALL	DECREMENT	
USER DEFINE 3	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 3	
USER DEFINE 4	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 4	
USER DEFINE 5 🖬	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 3	
USER DEFINE 6	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 4	
USER DEFINE 7 🖪	PAGE SELECT	LAST PAGE	
USER DEFINE 8 🖪	PAGE SELECT	PREVIOUS PAGE	
USER DEFINE IN SEL	MODULE FADER M	IX SEND NO. MASTER FADER	OUTSEL
STATUS CH 1		MIX1 DCA	MIX 1

Auf der USER DEFINE-Seite, können Sie den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] häufig benötigte Funktionen zuordnen.

2. Klicken Sie auf den Button einer USER DEFINE-Taste [1]~[8] und anschließend auf das **⊋**-Symbol daneben.

Es erscheint nun das USER DEFINE KEY SETUP-Fenster.

• USER DEFINE KEY SETUP-Fenster



Im USER DEFINE KEY SETUP-Fenster können Sie über die FUNCTION-Übersicht links die Funktion für die selektierte Taste wählen. In der PARAME-TER-Sektion können Sie den Parameter definieren.

Es können folgende Funktionen und Parameter zugeordnet werden:

- SCENE RECALL (Parameter: -1/+1) Aufrufen des jeweils vorangehenden/nachfolgenden Szenenspeichers.
- MONITOR A SOURCE SELECT (Parameter: 2TR IN 3–6, DIRECT, MIX 1–48, MTRX 1–24)
- MONITOR B SOURCE SELECT (Parameter: 2TR IN 3–6, DIRECT, MIX 1–48, MTRX 1–24) Anwahl der Kanäle 2TR IN 3~6, DIRECT IN, MIX 1~48 oder MATRIX 1~24 als Signalquelle für die MONITOR A- oder B-Buchsen.

Wenn die momentan gewählten Signalquellen und Parameter mit der USER DEFINE-Zuordnung übereinstimmen, leuchtet die Diode der zugeordneten Taste.

- Wenn Sie mit USER DEFINE [1]~[8] andere Monitorquellen wählen möchten, sind die Tasten MONI-TOR A SOURCE und MONITOR B SOURCE der CS1D zeitweilig nicht belegt und können erst wieder verwendet werden, wenn die Quelleinstellung mit dem Tastenstatus übereinstimmt.
 - PAGE SELECT (Parameter: PREVIOUS, NEXT, LAST)

Aufrufen der vorangehenden, nächsten oder letzten Display-Seite.

PREVIOUS: Aufrufen der vorangehenden Seite der aktuellen Funktionsgruppe.

NEXT: Aufrufen der nächsten Seite der aktuellen Funktionsgruppe.

LAST: Aufrufen der letzten Seite der aktuellen Funktionsgruppe.

• BOOKMARK (Parameter: keine)

Aufrufen der gespeicherten Display-Seite. Wenn diese Funktion einer USER DEFINE-Taste zugeordnet wird, leuchtet deren Diode. Wann immer die Belegungen der USER DEFINE-Tasten [1]~[8] im unteren Display-Teil angezeigt werden, wird statt des BOOKMARK-Eintrages jedoch der Name der zugeordneten Seite erwähnt.

Tipp

Um eine Display-Seite zu speichern, müssen Sie die USER DEFINE-Taste mit BOOKMARK-Funktion mindestens zwei Sekunden gedrückt halten. Wenn sie die Taste schneller freigeben wird nämlich die zuvor zugeordnete Display-Seite aufgerufen.

- 3. Wählen Sie die Funktion für die Taste und stellen Sie bei Bedarf/falls vorhanden den gewünschten Parameter ein.
- 4. Drücken Sie den OK-Button.
- 5. Wiederholen Sie die Schritte (2)~(5), bis Sie allen USER DEFINE-Tasten [1]~[8] die benötigten Funktionen zugeordnet haben.
- 6. Um die zugeordnete Funktion zu verwenden, müssen Sie die betreffende USER DEFINE-Taste [1]~[8] im USER DEFINE-Feld drücken.



Die den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] zugeordneten Funktionen kann man auch über das Display ausführen: Klicken Sie auf den USER DEFINE-Button unten links im Display, damit die USER DEFINE-Belegungen 1~8 angezeigt werden. Klicken Sie anschließend auf den benötigten Button.

• USER DEFINE-Button



• Nun erscheinen die USER DEFINE-Buttons 1~8 am unteren Display-Rand.

SCENE SCENE MON A MON A MON B MON B PAGE SEL PAGE SEL PREV.	SCENE	SCENE	MON A	MON A	MON B	MON B	PAGE SEL	PAGE SEL
	INC	DEC	2TR IN3	2TR IN4	2TR IN3	2TR IN4	LAST	PREV.

CSJD CONTROL SURFACE

Referenzhandbuch (Hardware)

eferenzhandbuch (Hardware



Über das "Referenzhandbuch (Hardware)"

In diesem "Referenzhandbuch (Hardware)" werden die Funktionen der Felder auf der Bedienoberfläche der CS1D vorgestellt.

Oberseite der CS1D







Frontseite der CS1D



- Alles Weitere zu den Spezifikationen und Funktionen der DSP-Einheit sowie der Ein-/Ausgangseinheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung des betreffenden Gerätes.
- Wie man die einzelnen Komponenten anschließt und miteinander verkabelt, finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Vorweg)".
- Weiter führende Bedienhinweise für das PM1D-System finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)".
- Alles Weitere zu der Software, die über das Display des Pultes bedient wird, finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung stammen von einem Prototypen. Bitte bedenken Sie, dass es ab und zu kleine Unterschiede zu jenen Informationen geben kann, die auf Ihrem Pult angezeigt werden.

Konventionen für das Referenzhandbuch (Hardware)

In der Regel verweist die "Bedienungsanleitung (Vorweg)" auf das 96-Kanal-Modell des PM1D-Systems (d.h. das Modell mit der DSP1D-EX).

• Eventuelle Unterschiede zwischen dem 96- und 48-Kanal-Modell (letzteres enthält eine DSP1D) werden angegeben, indem die **Unterschiede der 48-Kanal-Version in { } angezeigt** werden.

Beispiel: Im [NUMBER]-Display erscheint nun eine Nummer 1~96 {1~48}.

• Die Namen der Bedienelemente (Tasten, Regler, Fader) auf der Bedienoberfläche, Rückseite und Frontplatte der CS1D sind an eckigen Klammern erkenntlich ([]), damit man sie nicht mit den Reglersymbolen und Buttons im Display verwechselt.

Beispiel: INPUT [MIX]-Regler, MIX SEND [NAME]-Display

• Mit folgendem Symbol werden Tipps für die Bedienung oder Seitenverweise hervorgehoben.



• Folgendes Symbol verweist auf besonders wichtige Informationen oder Bedienschritte, die Sie unbedingt beachten müssen.



1 INPUT-Feld

[Funktion]

In diesem Feld können die Stereoposition und der Pegel der auf die Mono-Eingangskanäle 1~96 $\{1\sim48\}$ gerouteten Signale eingestellt werden. Diese Signale lassen sich an den STEREO-Bus oder einen MIX-Bus 1~48 anlegen und den DCA-Gruppen zuordnen.





Die Eingangskanäle und das INPUT-Feld

Im Bedienfeld der CS1D befinden sich links und rechts je zwei (insgesamt vier) INPUT-Felder.

Nach Initialisieren des PM1D-Systems sind diesen Feldern die Eingangskanäle 1~12, 13~24, 25~36 und 37~48 zugeordnet (unten links→ oben links→ unten rechts→ oben rechts). Diese Zuordnungen können jedoch in der MODULE FLIP-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes und in der GLOBAL LAYER-Sektion des MASTER-Feldes geändert werden. {Auf dem 48-Kanal-Modell ist die GLOBAL LAYER-Sektion nicht belegt.}



GLOBAL LAYER



- (1) MIX SEND [NAME]-Display
- ② MIX SEND [NUMBER]-Display Hier werden der Kurz- und Vollname sowie die Nummer 1~48 des diesem INPUT-Feldes zugeordneten MIX-Busses angezeigt.
- Mit folgenden Verfahren können Sie den MIX-Bus wählen, auf den sich die Einstellungen beziehen sollen:
 - 1) Mit den **MIX SEND** [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten
 - 2) Mit der **MIX [SEL]-Taste** im MIX/MATRIX OUTPUT-Feld
 - 3) Mit den **CHANNEL SELECT** [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld

TIPD

Wenn Sie die FADER FLIP [MIX]-Taste im SELEC-TED INPUT CHANNEL-Feld aktiviert haben, erscheinen im MIX SEND [NAME]-Display abwechselnd "FLIP" und der Kurzname.

③ MIX SEND [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten

Mit diesen Tasten wählen Sie den MIX-Bus 1~48, auf den sich die Einstellungen beziehen sollen.

Bei Drücken der MIX SEND [▲/INC]-Taste wird der jeweils nächste MIX-Bus gewählt. (Wenn zu dem Zeitpunkt MIX-Bus 48 gewählt ist, wird MIX-Bus 1 aufgerufen.)

Bei Drücken der MIX SEND [♥/DEC]-Taste wird der jeweils vorangehende MIX-Bus gewählt. (Wenn zu dem Zeitpunkt MIX-Bus 1 gewählt ist, wird MIX-Bus 48 aufgerufen.)

▲ Nach Initialisieren der PM1D-Systems gilt die Anwahl eines anderen MIX-Busses jeweils für alle INPUT-Felder. Um das zu verhindern, müssen Sie die MIX SEND [LOCAL]-Taste (5) aktivieren. Dann kann jedem INPUT-Feld nämlich ein separater MIX-Bus zugeordnet werden.

(4) MIX SEND [FIX]/[VARI]-Diode

Diese Diode zeigt den Pegeltyp des momentan gewählten MIX-Busses an.

Die MIX-Busse 1~48 des PM1D-Systems werden jeweils als Paare betrachtet (ungeradzahlig/geradzahlig, also 1/2, 3/4,...). Jedem Paar kann einer der beiden Pegeltypen zugeordnet werden.

• FIX (Fixed)

Für diese MIX-Busse gilt ein fester Hinwegpegel. wählen Sie diese Einstellung, wenn der betreffende MIX-Bus als Summenausgang oder für die Signalübertragung zu einer Mehrspurmaschine verwendet werden soll.

• VARI (Variable)

MIX-Busse dieses Typs erlauben die Einstellung des Hinwegpegels. Wählen Sie diese Einstellung, wenn der betreffende MIX-Bus als Effekthinweg oder als Monitorkanal verwendet werden soll.

Der Pegeltyp muss im Display gewählt werden (CH to MIX-Seite der PAN/ROUTING-Funktions-gruppe).

Signalfluss, wenn MIX-Bus 1/2 mit FIX-Pegel betrieben wird



Signalfluss, wenn MIX-Bus 1/2 mit VARI-Pegel betrieben wird



* Die beiden Diagramme zeigen nur jeweils ein Beispiel eines normalen Routings. Genauere Schemata finden Sie ab S. 251.

(5) MIX SEND [LOCAL]-Taste und -Diode

Hiermit bestimmen Sie, ob die Anwahl des MIX-Busses für das betreffende INPUT-Feld auch für die übrigen INPUT-Felder gilt ([LOCAL]-Taste= aus) oder ob allen INPUT-Feldern separate MIX-Busse zugeordnet werden können ([LOCAL]-Taste= an).

Wenn die MIX SEND [LOCAL]-Taste aktiv ist (Diode leuchtet), gilt die MIX-Busanwahl mit den MIX SEND [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten (②) nur für das betreffende INPUT-Feld. (Ist die Taste nicht aktiv, so gilt die Anwahl für alle INPUT-Felder.)



6 INPUT [MIX]-Regler und LED-Kranz

Bei Anwahl eines MIX-Busses mit VARI-Pegel können Sie hier den Hinwegpegel der einzelnen Eingangskanäle zu jenem MIX-Bus einstellen.

Der Einstellbereich lautet -∞ dB~+10 dB. Der LED-Kranz um den Regler zeigt die ungefähre Einstellung an. Wenn die Diode beim ► Symbol leuchtet, erfolgt die Signalausgabe mit Nennpegel (0 dB). Bei Verwendung eines MIX-Busses mit FIX-Pegel ist der INPUT [MIX]-Regler jedoch nicht belegt. Daher wird jederzeit der Nennpegel angezeigt.

⑦ INPUT MIX [ON]-Diode

Zeigt den An/Aus-Status der Signalausgabe der einzelnen Eingangskanäle zum gewählten MIX-Bus an. (Wenn die Diode leuchtet, wird im Prinzip ein Signal ausgegeben.)

Den Status kann man im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld der Konsole und über das Display (CH to MIX-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe) ändern.

Mit der FADER [FLIP]-Taste im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld können Sie dafür sorgen, dass die INPUT [MIX]-Regler (⑥) und INPUT-Fader (⑳) zeitweilig die Rollen tauschen (Siehe S. 249).

(8) INPUT [PAN]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler stellen Sie die Stereoposition des betreffenden Eingangskanals im STEREO-Bus ein. Der LED-Kranz um den Regler zeigt die ungefähre Einstellung an. Wenn die Diode des ▲ Symbols leuchtet, befindet sich das Signal in der Mitte.

Das Verhalten des LED-Kranzes richtet sich entscheidend nach dem Status des LCR-Modus' (in dem außer den L/R-Kanälen noch ein dritter Kanal, CEN-TER, zur Verfügung steht). (Der LCD-Modus kann auf der LCR-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe aktiviert werden.)

• Wenn LCR= aus



• Wenn LCR= an



Tipp

Wenn die STEREO [FIXED MIX PAN]-Taste im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld aktiv ist, gilt die Einstellung dieses INPUT [PAN]-Reglers auch für MIX-Busse mit FX-Pegel.

Wenn der VARI PAN LINK-Button aktiv ist (CH to MIX-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe), ist das bei Ansprechen eines MIX-Busses mit VARI-Pegel angezeigte PAN-Reglersymbol mit diesem INPUT [PAN]-Regler verknüpft. Alles Weitere hierzu entnehmen Sie bitte dem Kapitel über die CH to MIX-Seite (PAN/ROUTING-Funktionsgruppe) im "Referenzhandbuch (Software)".

$(\ensuremath{\mathfrak{9}})$ INPUT [TO ST]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Signalausgabe der Eingangskanäle an den STEREO-Bus ein-/ausgeschaltet werden. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.) Diese Taste hat jedoch keinen Einfluss auf die Signalausgabe eines Eingangskanals an den gewählten MIX-Bus.

10 INPUT [+48 V]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn Sie eine AD-Platine mit Vorverstärker auf diesen Eingangskanal geroutet und die Phantomspeisung eingeschaltet haben.

Bei Verwendung eines anderen Platinentyps bzw. wenn die Phantomspeisung ausgeschaltet ist, leuchtet die Diode nicht.

(1) INPUT [INS]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn die Insert-Schleife des betreffenden Eingangskanals aktiv ist.

Die Schleife kann entweder über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld der Konsole oder über das Display (INSERT/DIRECT POINT-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe) aktiviert/ausgeschaltet werden).

12 INPUT [ø] (Phase) Diode

Wenn die Phase des an diesen Eingangskanal angelegten Signals gedreht wurde, leuchtet diese Diode.

Die Phaseneinstellung kann über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld der Konsole oder das Display (IN HA/INSERT-Funktionsgruppe) vorgenommen werden.

(3) INPUT [A]/[B]-Diode

Im Falle eines Eingangskanals, dem eine AD-Platine mit A/B-Buchsen zugeordnet wurde, erfahren Sie hier, welche der beiden Buchsen (A oder B) momentan verwendet wird.

Bei Eingangskanälen, denen ein anderer Platinentyp zugeordnet wurde, leuchten diese Dioden nicht. Die Anwahl der A- oder B-Buchse kann über das SELEC- TED INPUT CHANNEL-Feld der Konsole oder über das Display (IN CH VIEW-Seite der IN HA/INSERT-Funktionsgruppe) vorgenommen werden.

(14) INPUT [GAIN]-Regler und LED-Kranz

Wenn dem betreffenden Eingangskanal eine Platine mit Vorverstärker zugeordnet wurde, können Sie hiermit die Eingangsempfindlichkeit des Vorverstärkers einstellen.

Der Einstellbereich lautet +10 dB~–68 dB. Der LED-Kranz um den Regler zeigt die ungefähre Einstellung an.

(5) INPUT [CLIP]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn das Eingangssignal dieses Eingangskanals übersteuert.

Wenn diese Diode bei einem Eingangskanal leuchtet, dem eine AD-Platine mit Vorverstärker zugeordnet wurde, müssen Sie die Eingangsempfindlichkeit mit dem INPUT [GAIN]-Regler (④) etwas verringern. Im Falle einer AD-Platine ohne Vorverstärker bzw. einer digitalen E/A-Platine müssen Sie dann jedoch den Ausgangspegel der angeschlossenen Signalquelle verringern.



(6) COMP [+]/[THR]/[–]-Dioden

Diese Dioden zeigen den Status des Compressors an. Wenn der Compressor aus ist, leuchtet keine einzige Diode.

Wenn der Compressor aktiv ist, zeigt eine dieser Dioden den Status und verwendeten Compressor-Typ an.

Bei Verwendung des Compressor-Typs COMP



Bei Verwendung des Compressor-Typs EXPANDER



Bei Verwendung des Compressor-Typs COMPANDER



* In diesen Beispielen fungiert das Kanalsignal selbst als Auslöser (Key-In) des Compressors.

Tipp

Der Compressor-Status und die Parameter können über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (COMP PRM-Seite der IN GATE/ COMP-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

⑦ GATE [+]/[THR]/[–]-Dioden

Diese Dioden zeigen den Status des Noise Gates an. Wenn das Noise Gate aus ist, leuchtet keine einzige dieser Dioden. Ist es hingegen aktiv, so verweist eine Diode auf den aktuell verwendeten Typ und den Status.

Bei Verwendung des GATE-Typs



Bei Verwendung des DUCKING-Typs



selbst als Auslöser (Key-In) des Gates.

Tipp

Der Gate-Status und die Parameter können über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (GATE PRM-Seite der IN GATE/COMP-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

(18) INPUT [SEL]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste wählen Sie den Kanal, dessen Einstellungen geändert werden sollen. Die [SEL]-Diode des momentan gewählten Eingangskanals leuchtet.

Der jeweils gewählte Kanal kann mit den Bedienelementen im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld eingestellt werden. Etwaige Änderungen werden auch im Display angezeigt.

Tipp _

Wenn der gewählte Eingangskanal Teil eines Paares ist, blinkt nun auch die [SEL]-Diode des "anderen" Kanals.

Die [SEL]-Tasten können außerdem zum Erstellen und Trennen von Kanalpaaren verwendet werden.

[Praxis]

Verwendung der [SEL]-Tasten zum Erstellen und Trennen von Kanalpaaren

1. Um einen Kanal mit dem benachbarten zu Paaren, müssen Seine [SEL]-Taste gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des zweiten Kanals betätigen.

Die Richtung, in welcher die Parameter vom einen Kanal zum anderen kopiert werden, richtet sich danach, wessen [SEL]-Taste Sie zuerst drücken. Bei Paaren werden die meisten Parameter der beiden Kanäle miteinander verknüpft.

Beispiel: Um Kanal 1 mit Kanal 2 zu paaren, können Sie die CH 1 [SEL]-Taste gedrückt halten, während Sie die CH 2 [SEL]-Taste drücken. In dem Fall werden die Einstellungen von Kanal 1 zu Kanal 2 kopiert. Alles Weitere zu den von dieser Verknüpfung betroffenen Parameter finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 577).

Über das Display können die Parameter beider Kanäle auch zurückgestellt werden.

2. Um ein Paar wieder zu trennen, müssen Sie die [SEL]-Taste eines der beiden Kanäle gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des anderen drücken.

(19) INPUT [NAME]-Display

Hier erscheint der Kurzname des Eingangskanals. Dieser Kurzname kann über das Display eingegeben werden (NAME-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe usw.).

20 Meterkette

Diese sechsgliedrige LED-Kette zeigt den Eingangspegel des Eingangskanals an. Der Signalpunkt des Meters kann sich an folgenden Stellen befinden: PRE ATT. (vor der Abschwächung), PRE GATE (unmittelbar vor dem Noise Gate), PRE FADER (unmittelbar vor dem Fader), POST FADER (unmittelbar hinter dem Fader) oder POST ON (unmittelbar hinter der ON]-Taste). Der Signalpunkt kann über das Display gewählt werden (METER-Funktionsgruppe). Die Pegelspitzen dieses Meters werden auch bei aktiver PEAK HOLD-Funktion (INPUT METER-Seite der METER-Funktionsgruppe) nicht gehalten.

2 [ON]-Taste und -Diode

Dient zum Ein-/Ausschalten des Eingangskanals. (Die Diode eingeschalteter Kanäle leuchtet.) Wenn die Taste nicht aktiv ist, erfolgt keine Signalausgabe dieses Kanals an den STEREO-Bus und die MIX-Busse.



2 INPUT-Fader

Hierbei handelt es sich um einen 100mm-Fader, mit dem man den Pegel des Eingangskanals einstellt. Der Einstellbereich lautet $-\infty$ dB \sim +10 dB.

Tipp

In der FADER FLIP-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes können Sie dafür sorgen, dass die INPUT-Fader (22) und INPUT [MIX]-Regler (6) die Funktionen tauschen. Siehe auch folgende Abbildungen. • Wenn die FADER FLIP [CH]-Taste aktiv ist



INPUT [ASSIGN DCA]-Taste und -Dioden

Erlaubt die Zuordnung des Eingangskanals zu den DCA-Gruppen 1~12. Wenn ein Eingangskanal einer DCA-Gruppe zugeordnet ist, leuchtet die betreffende Diode. Bei Ändern der Zuordnungen blinkt die Diode zeitweilig.

Tipp

Man kann einen Eingangskanal auch mehreren DCA-Gruppen – und mehrere Eingangskanäle ein und derselben DCA-Gruppe– zuordnen.

[Praxis]

Zuordnen eines Eingangskanals zu einer DCA-Gruppe

- Drücken Sie im DCA GROUP-Feld eine der [ASSIGN DCA]-Tasten 1~12, um eine DCA-Gruppe (1~12) zu wählen.
 Die Diode der gewählten [ASSIGN DCA]-Taste leuchtet.
- Wenn Sie nach Ausführen von Schritt (1) ca. 10 Sekunden nichts tun, erlischt die [ASSIGN DCA]-Diode wieder und die Zuordnung wird abgebrochen.
- 2. Drücken Sie im INPUT-Feld die INPUT [DCA]-Taste des Eingangskanals, den Sie der oben gewählten DCA-Gruppe zuordnen möchten. Solange die [ASSIGN DCA]-Diode im DCA GROUP-Feld leuchtet, blinken alle INPUT [DCA]-Dioden der betreffenden DCA-Gruppe.

⚠

- Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen Ausgangskanal zuordnen.
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von
 "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird
 dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen
 innerhalb der DCA-Gruppen 9~12 immer schlüssig
 sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 9~12 zu erhalten.

2 SAFE [RCL]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn der Eingangskanal auf "Recall Safe" gestellt wurde (in dem Fall wird dieser Kanal vom Aufrufen der Szenendaten ausgeklammert).

Kanäle, bei denen diese Diode leuchtet, ändern sich bei Aufrufen eines Szenenspeichers nicht.

Der "Recall Safe"-Status kann im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe) geändert werden.

25 SAFE [MUTE]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn die "Mute Safe"-Einstellung des Eingangskanals aktiviert wurde (in dem Fall wird der Eingangskanal von der zugeordneten Mute-Gruppe ausgeklammert).

Wenn diese Diode eines Kanals leuchtet, wird jener Kanal bei Aktivieren der Mute-Gruppe nicht stummgeschaltet.

Der "Mute Safe"-Status kann im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

26 [CUE]-Taste und -Diode

Hiermit aktivieren Sie die Überwachung des Eingangskanals. Wenn diese Taste gedrückt ist, wird das PFL- (Pre-Fader Listen), PRE PAN- oder POST PAN-Signal des betreffenden Kanals an den CUE-Bus angelegt und kann über die CUE OUT-, MONI-TOR OUT A- und PHONES-Buchsen ausgegeben werden.

Wo das Signal für den CUE-Bus abgegriffen und wie es ausgegeben wird, kann man in der CUE-Sektion (MASTER-Feld der Konsole) oder über das Display (CUE/SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) einstellen.



Alles Weitere zum Signalfluss der Eingangskanäle finden Sie in dem Diagramm auf S. 251.

2 ST IN-Feld

[Funktion]

Hier können die Stereoposition und der Pegel der auf die ST IN-Kanäle 1~8 {1~4} gerouteten Signale eingestellt werden. Diese Signale lassen sich dann an den STEREO-Bus und die MIX-Busse 1~48 anlegen sowie den DCA-Gruppen zuordnen.





Kanalzuordnungen des ST IN-Feldes

Das ST IN-Feld enthält vier Module: zwei oben und zwei unten. Nach Initialisieren des PM1D-Systems sind die unteren beiden Module den ST IN-Kanälen 1/2 zugeordnet, während man mit den oberen beiden Modulen die ST IN-Kanäle 3/4 bedient. Diese Zuordnungen kann man jedoch in der MODULE FLIP-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes und in der GLOBAL LAYER-Sektion des MASTER-Feldes ändern. {Auf dem 48-Kanal-Modell ist die GLOBAL LAYER-Sektion nicht belegt.}

Verwendung der MODULE [FLIP]-Taste zum Ändern der Kanalzuordnungen

Verwendung der GLOBAL LAYER-Tasten zum Ändern der Kanalzuordnungen (nur auf dem 96-Kanal-Modell)




(1) ST IN STATUS [L]/[R]-Dioden

Diese Dioden zeigen an, ob das betreffende ST IN-Modul gerade zum Einstellen des L- oder des R-Kanals dient. Wenn die [L]-Diode leuchtet, wird der Status der linken Seite angezeigt. Wenn die [R]-Diode leuchtet, wird der Status des rechten Kanals angezeigt.

Tipp

Das Zweikanal-Signal, das man an einen ST IN-Kanal anlegt, wird immer als Paar bearbeitet. Die Vorverstärkereinstellungen (A/B-Eingangswahl, Phantomspeisung und Gain-Einstellung) sowie die Pan- und Delay-Einstellungen müssen jedoch immer separat vorgenommen werden.

② ST IN [MIX]-Regler und LED-Kranz

Bei Anwahl eines MIX-Busses mit VARI-Pegel können Sie hier den Hinwegpegel des ST IN-Kanals zum MIX-Bus einstellen.

Der Einstellbereich lautet –∞ dB~+10 dB. Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an. Wenn die Diode des ► Symbols leuchtet, wird der Nennpegel (0dB) verwendet.

Bei Verwendung von MIX-Bussen mit FIX-Pegel ist der ST IN [MIX]-Regler jedoch nicht belegt. Der LED-Kranz leuchtet also auch bei Bedienen dieses Reglers niemals auf.

Тірр

Um einen MIX-Bus für den ST IN-Kanal zu wählen, müssen Sie die MIX [SEL]-Taste im MIX OUTPUT-Feld oder die CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/ INC]-Tasten im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld verwenden.

③ ST IN MIX [ON]-Diode

Zeigt den An/Aus-Status des ST IN-Signals an, das an den gewählten MIX-Bus angelegt wird. (Bei aktiver Funktion leuchtet die Diode.)

Diese An/Aus-Einstellung kann im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (CH to MIX-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe/MIX ASSIGN -Seite) vorgenommen werden.

Bei Bedarf können Sie die Funktion der ST IN [MIX]-Regler (②) und ST IN-Fader (⑧) FADER [FLIP]-Taste im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld vertauschen (Siehe S. 249).

(4) ST IN [PAN]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler stellen Sie die Stereoposition des ST IN-Kanals im STEREO-Bus ein.

Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Einstellung an. Wenn die Diode des ▲ Symbols leuchtet, befindet sich das Signal in der Mitte.

Das Verhalten des LED-Kranzes richtet sich entscheidend nach dem Status des LCR-Modus' (in dem außer den L/R-Kanälen noch ein dritter Kanal, CEN-TER, zur Verfügung steht). (Der LCD-Modus kann auf der LCR-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe aktiviert werden.)

• Wenn LCR= aus



• Wenn LCR= an



TIDD

Dieser Parameter kann für den linken und rechten Kanal separat eingestellt werden.

(5) ST IN [TO ST]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Signalausgabe dieses ST IN-Kanals an den STEREO-Bus ein-/ausgeschaltet werden. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.)

Diese Taste hat jedoch keinen Einfluss auf die Signalausgabe eines ST IN-Kanals an den gewählten MIX-Bus.

6 ST IN [+48V]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn Sie eine AD-Platine mit Vorverstärker auf diesen ST IN-Kanal geroutet und die Phantomspeisung eingeschaltet haben.

Sie leuchtet nicht, wenn eine andere Platine verwendet wird bzw. wenn die Phantomspeisung ausgeschaltet ist.



Dieser Parameter kann für den linken und rechten Kanal separat eingestellt werden.

⑦ ST IN [INS]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn die Insert-Schleife des betreffenden ST IN-Kanals aktiv ist.

Die Schleife kann entweder über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld der Konsole oder über das Display (INSERT/DIRECT POINT-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe) aktiviert/ausgeschaltet werden).

(8) ST IN [ø] (Phase) LED

Wenn die Phase des an diesen ST IN-Kanal angelegten Signals gedreht wurde, leuchtet diese Diode. Die Phaseneinstellung kann über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld der Konsole oder das Display (IN HA/INSERT-Funktionsgruppe) vorgenommen werden.

(9) ST IN [A]/[B]-Dioden

Im Falle eines ST IN-Kanals, dem eine AD-Platine mit A/B-Buchsen zugeordnet wurde, erfahren Sie hier, welche der beiden Buchsen (A oder B) momentan verwendet wird.

Bei ST IN-Kanälen, denen ein anderer Platinentyp zugeordnet wurde, leuchten diese Dioden nicht.

Die Anwahl der A- oder B-Buchse kann über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld der Konsole oder über das Display (IN CH VIEW-Seite der IN HA/INSERT-Funktionsgruppe) vorgenommen werden.

Tipp

Dieser Parameter kann für den linken und rechten Kanal separat eingestellt werden.

10 ST IN [GAIN]-Regler und LED-Kranz

Wenn dem betreffenden ST IN-Kanal eine Platine mit Vorverstärker zugeordnet wurde, können Sie hiermit die Eingangsempfindlichkeit des Vorverstärkers einstellen. Der Einstellbereich lautet +10 dB~–68 dB.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

Tipp

Dieser Parameter kann für den linken und rechten Kanal separat eingestellt werden.

(1) ST IN CLIP [L]/[R]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn das Eingangssignal dieses ST IN-Kanals übersteuert.

Wenn diese Diode bei einem Eingangskanal leuchtet, dem eine AD-Platine mit Vorverstärker zugeordnet wurde, müssen Sie die Eingangsempfindlichkeit mit dem ST IN [GAIN]-Regler (10) etwas verringern. Im Falle einer AD-Platine ohne Vorverstärker bzw. einer digitalen E/A-Platine müssen Sie dann jedoch den Ausgangspegel der angeschlossenen Signalquelle verringern.



② ST IN COMP [+]/[THR]/[–]-Dioden

Diese Dioden zeigen den Status des Compressors an. Wenn der Compressor aus ist, leuchtet keine einzige Diode.

Wenn der Compressor aktiv ist, zeigt eine dieser Dioden den Status und verwendeten Compressor-Typ an.

Bei Verwendung des Compressor-Typs COMP



Bei Verwendung des Compressor-Typs EXPANDER



Bei Verwendung des Compressor-Typs COMPANDER



* In diesen Beispielen fungiert das ST IN-Kanalsignal selbst als Auslöser (Key-In) des Compressors.

Tipp

Der Compressor-Status und die Parameter können über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (COMP PRM-Seite der IN GATE/ COMP-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

(13) ST IN GATE [+]/[THR]/[–]-Dioden

Diese Dioden zeigen den Status des Noise Gates an. Wenn das Noise Gate aus ist, leuchtet keine einzige dieser Dioden.

Ist das Gate hingegen aktiv, so verweist eine Diode auf den aktuell verwendeten Typ und Status.

Bei Verwendung des GATE-Typs



Bei Verwendung des DUCKING-Typs



* In diesen Beispielen fungiert das ST IN-Kanalsignal selbst als Auslöser (Key-In) des Gates.

Tipp _

Der Gate-Status und die Parameter können über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (GATE PRM-Seite der IN GATE/COMP-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

(14) ST IN SEL [L]/[R]-Tasten und -Dioden

Mit dieser Taste wählen Sie den ST IN-Kanal, dessen Einstellungen geändert werden sollen.

Hier kann entweder die L- oder die R-Seite gewählt werden. Die Diode des momentan gewählten Kanals leuchtet dann, während jene des anderen Kanals blinkt.

Der jeweils gewählte Kanal kann mit den Bedienelementen im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld eingestellt werden. Etwaige Änderungen werden auch im Display angezeigt.

(15) ST IN [NAME]-Display

Hier erscheint der Kurzname des ST IN-Kanals. Dieser kann über das Display eingegeben werden (NAME-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe usw.).

16 L/R-Meterketten

Diese sechsgliedrige LED-Kette zeigt den Eingangspegel des ST IN-Kanals an.

Der Signalpunkt des Meters kann sich an folgenden Stellen befinden: PRE ATT. (vor der Abschwächung), PRE GATE (unmittelbar vor dem Noise Gate), PRE FADER (unmittelbar vor dem Fader), POST FADER (unmittelbar hinter dem Fader) oder POST ON (unmittelbar hinter der ON]-Taste).

Der Signalpunkt kann über das Display gewählt werden (METER-Funktionsgruppe).

Die Pegelspitzen dieses Meters werden auch bei aktiver PEAK HOLD-Funktion (INPUT METER-Seite der METER-Funktionsgruppe) nicht gehalten.

17 ST IN [ON]-Taste und -Diode

Dient zum Ein-/Ausschalten des ST IN-Kanals. (Die Diode eingeschalteter Kanäle leuchtet.)

Wenn die Taste nicht aktiv ist, erfolgt keine Signalausgabe dieses Kanals an den STEREO-Bus bzw. die MIX-Busse.

• Wenn die FADER FLIP [CH]-Taste aktiv ist

Bei Anwahl eines MIX-Busses mit VARI-Pegel dient dieser Regler zum Einstellen des Hinwegpegels zu diesem MIX-Bus. Bei MIX-Bussen mit FIX-Pegel leuchtet nur die Diode von ▶. Der Regler ist dann nicht belegt.

Zeigt den An/Aus-Status des ST IN-Signals an, das an den gewählten MIX-Bus angelegt wird.

Dient zum Ein-/Ausschalten des ST IN-Kanals.

Dient zum Einstellen des Pegels für diesen ST IN-Kanal.

• Wenn die FADER FLIP [MIX]-Taste aktiv ist

Dient zum Einstellen des Pegels für diesen ST IN-Kanal.

Zeigt den An/Aus-Status des ST IN-Kanals an.

Dient zum Ein-/Ausschalten der Signalausgabe an den gewählten MIX-Bus.

Bei Anwahl eines MIX-Busses mit VARI-Pegel dient der Fader zum Einstellen des Hinwegpegels. Bei MIX-Bussen mit FIX-Pegel verharrt der Fader in der 0dB-Position und kann nicht geändert werden.



ST IN 1/151



(18) ST IN-Fader

Hierbei handelt es sich um einen 100mm-Fader, mit dem man den Pegel des ST IN-Kanals einstellt. Der Einstellbereich lautet $-\infty$ dB \sim +10 dB.

Tipp

In der FADER FLIP-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes können Sie dafür sorgen, dass die ST IN-Fader ((18) und ST IN [MIX]-Regler (2)) die Funktionen tauschen. Siehe auch folgende Abbildungen.

(19) ST IN [DCA]-Taste und -Dioden

Erlaubt die Zuordnung des ST IN-Kanals zu den DCA-Gruppen 1~12.

Wenn ein ST IN-Kanal einer DCA-Gruppe zugeordnet ist, leuchtet die betreffende Diode. Bei Ändern der Zuordnungen blinkt die Diode zeitweilig.

Man kann einen ST IN-Kanal auch mehreren DCA-Gruppen –und mehrere ST IN-Kanäle ein und derselben DCA-Gruppe– zuordnen.

[Praxis]

Zuordnen eines ST IN-Kanals zu einer DCA-Gruppe

- Drücken Sie im DCA GROUP-Feld eine der [ASSIGN DCA]-Tasten 1~12, um eine DCA-Gruppe (1~12) zu wählen. Die Diode der gewählten [ASSIGN DCA]-Taste leuchtet.
- Wenn Sie nach Ausführen von Schritt (1) ca. 10 Sekunden nichts tun, erlischt die [ASSIGN DCA]-Diode wieder und die Zuordnung wird abgebrochen.
- 2. Drücken Sie im ST IN-Feld die ST IN [DCA]-Taste des ST IN-Kanals, den Sie der gewählten DCA-Gruppe zuordnen möchten. Solange die [ASSIGN DCA]-Diode im DCA

GROUP-Feld leuchtet, blinken alle INPUT [DCA]-Dioden der betreffenden DCA-Gruppe.

⚠

- Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen Ausgangskanal zuordnen.
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von
 "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird
 dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen
 innerhalb der DCA-Gruppen 1~12 immer schlüssig
 sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 1~12 zu erhalten.

② SAFE [RCL]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn der ST IN-Kanal auf "Recall Safe" gestellt wurde (in dem Fall wird dieser Kanal vom Aufrufen der Szenendaten ausgeklammert).

Kanäle, bei denen diese Diode leuchtet, ändern sich bei Aufrufen eines Szenenspeichers nicht.

Der "Recall Safe"-Status kann im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe) geändert werden.

2) SAFE [MUTE]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn die "Mute Safe"-Einstellung des ST IN-Kanals aktiviert wurde (in dem Fall wird der Kanal von der zugeordneten Mute-Gruppe ausgeklammert).

Wenn diese Diode eines Kanals leuchtet, wird jener Kanal bei Aktivieren der Mute-Gruppe nicht stummgeschaltet.

Der "Mute Safe"-Status kann im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld oder über das Display (MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

2 [CUE]-Taste und -Diode

Hiermit aktivieren Sie die Überwachung des ST IN-Kanals.

Wenn diese Taste gedrückt ist, wird das POST PAN, PFL- (Pre-Fader Listen) oder AFL-Signal (After Fader Listen) des betreffenden ST IN-Kanals an den CUE-Bus angelegt und kann über die CUE OUT-, MONITOR OUT A- und PHONES-Buchsen ausgegeben werden.

Wo das Signal für den CUE-Bus abgegriffen und wie es ausgegeben wird, kann man in der CUE-Sektion (MASTER-Feld der Konsole) oder über das Display (CUE/SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) einstellen.



Alles Weitere zum Signalfluss der ST IN-Kanäle finden Sie in dem Diagramm auf S. 251.

3 SELECTED INPUT CHANNEL-Feld

[Funktion]

In diesem Feld werden die Parametereinstellungen des aktuell gewählten Eingangs- oder ST IN-Kanals angezeigt.

Tipp

Bei Bedarf kann automatisch die zum gewählten Parameter gehörige Display-Seite aufgerufen werden. Diese Einstellung muss auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe vorgenommen werden.





[Praxis]

Anwahl des benötigten Kanals

Dem SELECTED INPUT CHANNEL-Feld kann man folgendermaßen einen Kanal zuordnen.

1. Durch Drücken einer [SEL]-Taste.

Mit den INPUT [SEL]-Tasten im INPUT-Feld und den ST IN SEL [L]/[R]-Tasten im ST IN-Feld können Sie den änderungsbedürftigen Kanal wählen. Im Falle eines ST IN-Kanals können Sie sogar die Loder R-Seite wählen.

Die [SEL]-Diode des gewählten Kanals leuchtet.

• Drücken einer INPUT [SEL]-Taste im INPUT-Feld



INPUT-Feld

• Drücken einer ST IN SEL [L]/[R]-Taste im ST IN-Feld



ST IN-Feld

- Über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld Mit den CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld können die Kanäle der Reihe nach aufgerufen werden. Die Nummer und der Kurzname des gewählten Kanals erscheinen nun im CHANNEL SELECT [NAME]- bzw. CHANNEL SELECT [NUMBER]-Display über den CHANNEL SELECT [▼/DEC]/ [▲/INC]-Tasten.
 - Verwendung der CHANNEL SELECT [▼/DEC]/ [▲/INC]-Tasten im SELECTED INPUT CHAN-NEL-Feld

CHANNEL			
SELECT [NUMBER]- Display	● MONO ● PAIR		1
Diopiay	CHANNEL		
CHANNEL	COPY		
SELECT			ור
[NAME]-Dis-	SF		5
piay	CHANNEL SELECT		
CHANNEL SEL	ECT		
[▼/DEC]/[▲/INC	2]-		
Tasten SELECTED INPUT CHANNEL-Feld			

+48/ø/INSERT-Sektion (+48/Phase/Insert)

In dieser Sektion können Sie die Phantomspeisung ein-/ausschalten, die Phase drehen und die Insert-Schleife ein-/ausschalten.



(1) [+48 V]-Taste und -Diode

Wenn Sie eine AD-Platine mit Vorverstärker an den gewählten Kanal angelegt haben, können Sie hiermit die Phantomspeisung ein-/ausschalten. (Die Diode leuchtet, wenn die Phantomspeisung an ist.)

Bei Kanälen, die über eine andere Platine angesprochen werden, ist diese Taste nicht belegt.

Die +48V-Taste auf der Frontplatte einer AI8 Eingangseinheit fungiert als Master für alle Phantomlinien der installierten Platinen. Wenn dieser Schalter aus ist, kann die Phantomspeisung auch über das Display (+48V-Buttons) nicht aktiviert werden.

② [ø]-Taste und -Diode (Phase)

Hiermit kann die Phase des Eingangssignals bei Bedarf gedreht werden. Bei gedrehter Phase leuchtet die Diode.

③ [INSERT]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn die Insert-Schleife aktiv ist, leuchtet die Diode. Das bedeutet, dass die über das Display definierten Signalpunkte (INSERT PATCH-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe) verwendet werden.

Wenn die [INSERT]-Taste für einen Eingangskanal aktiv ist, während entweder der Insert-Hin- oder -Rückweg nicht definiert wurde, gibt der betreffende Kanal nicht mehr das richtige Signal aus.

INPUT-Sektion

In dieser Sektion können Sie entweder die A- oder die B-Buchse einer AD-Platine mit Vorverstärker (LMY2-ML) wählen.



 INPUT [A]/[B]-Tasten und -Dioden Im Falle einer AD-Platine mit A- und B-Buchsen können Sie für den selektierten Kanal entweder Buchse A oder Buchse B wählen.

DELAY-Sektion

Hier können Sie die Verzögerungsfunktion einstellen.



1 DELAY [ON]-Taste und -Diode

Hiermit schalten Sie die Verzögerung des gewählten Kanals ein oder aus.

Wenn sie eingeschaltet ist, leuchtet die Diode und das Kanalsignal wird um den im DELAY TIME [VALUE]-Display (②) angezeigten Wert verzögert.

② DELAY TIME-Regler und [VALUE]-Display

Mit dem DELAY TIME-Regler kann die Verzögerungszeit des gewählten Kanals eingestellt werden. Die aktuelle Verzögerungszeit wird in Millisekunden im DELAY TIME [VALUE]-Display angezeigt. Der Einstellbereich für die Verzögerungszeit lautet 0~250 msec.

Tipp

Zweck dieses Delay-Parameters ist es, bei einem ST IN-Kanal Laufzeitunterschiede zweier weit voneinander entfernt aufgestellter Mikrofone auszubügeln.

Bei Ändern des internen PM1D-Wordclock-Taktes von 48 kHz zu 44.1 kHz (oder umgekehrt) ändert sich nichts an der Verzögerungszeit. Wenn das PM1D-System jedoch zu einem externen Wordclock-Takt synchron läuft, treten ab und zu Unterschiede zwischen dem angezeigten Wert und der tatsächlich verwendeten Verzögerungszeit auf – vor allem, wenn der Wordclock-Takt mit einer Vari Pitch-Funktion geändert wird. Die Verzögerungszeit kann auch bei gepaarten oder ST IN-Kanälen für beide Hälften separat eingestellt werden.

Die Diode des momentan verwendeten Eingangs (A/

Wenn Sie den Kanal an eine andere Platine anlegen,

B) leuchtet jeweils.

erlöschen beide Dioden.

Wenn Sie die Verzögerungszeit hier einstellen, werden nicht angezeigte Stellen hinter dem Komma (bzw. Punkt) gerundet.

MIX SEND-Sektion

In dieser Sektion kann das vom aktuell gewählten Kanal an einen MIX-Bus 1~48 angelegte Signal ein-/ausgeschaltet werden. Außerdem lässt sich eventuell der Hinwegpegel einstellen.



1 MIX SEND [PAIR]-Diode

Wenn diese Diode leuchtet, sind der ungerad- und geradzahlige MIX-Bus 1~48 (also 1/2, 3/4,...) zu einem Paar zusammengefasst.

MIX-Buspaare kann man mit den MIX [SEL]-Tasten im MIX OUTPUT-Feld und über das Display (PAN ROUTING-Funktionsgruppe usw.) erstellen und trennen.

Tipp

Vor Ausführen dieses Vorgangs müssen Sie mit den MIX SEND LAYER [1-24]/[25-48]-Tasten (⑦) entweder die MIX-Busgruppe 1~24 oder 25~48 als Ziel definieren. ② MIX SEND [LEVEL/PAN]-Regler und LED-Kranz Hier können Sie den Hinwegpegel vom aktuell gewählten Kanal zum MIX-Bus einstellen – sofern letzterer den VARI-Pegel verwendet.

Der Einstellbereich lautet –∞ dB~+10 dB. Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an. Wenn die Diode des ► Symbols leuchtet, wird der Nennpegel (0dB) verwendet.

Bei MIX-Bussen mit FIX-Pegel leuchtet nur die Diode der ► Position. In dem Fall ist der MIX SEND [LEVEL]-Regler nämlich nicht belegt.

Wenn der Ziel-MIX-Bus Teil eines Paares ist, dient der Regler des linken MIX-Busses als MIX SEND [PAN]-Regler, während der Regler des rechten MIX-Busses als MIX SEND [LEVEL]-Regler fungiert. Die ungefähre Einstellung beider Parameter wird von den LED-Kränzen angezeigt. Beim LED-Kranz des [PAN]-Reglers bedeutet die Diode des \triangle Symbols, dass sich das Signal in der Mitte befindet.

• Bei einem nicht gepaarten MIX-Bus





• Bei einem gepaarten MIX-Bus





③ MIX SEND [NAME]-Display

Hier erscheint der Kurzname des MIX-Busses. Der Kurzname kann über das Display eingegeben werden (NAME-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe usw.).

(4) MIX SEND [ON]-Taste und -Diode

Hiermit schalten Sie die Signalausgabe des gewählten Kanals zum betreffenden MIX-Bus ein oder aus. (Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode.) Wenn der Ziel-MIX-Bus Teil eines Paares ist, werden die [ON]-Tasten beider MIX-Busse (ungeradzahlig/ geradzahlig) immer gemeinsam ein-/ausgeschaltet.

(5) MIX SEND [PRE]-Taste und -Diode

Hiermit bestimmen Sie, wo das Kanalsignal für einen MIX-Bus mit VARI-Pegel abgegriffen werden soll. Wenn der Ziel-MIX-Bus Teil eines Paares ist, werden die [PRE]-Tasten beider MIX-Busse (ungeradzahlig/ geradzahlig) immer gemeinsam ein-/ausgeschaltet.

• Wenn die [PRE]-Diode aus ist

Das Post-Fader-Signal wird an den betreffenden MIX-Bus angelegt.

• Wenn die [PRE]-Taste leuchtet

Das Pre-EQ- oder Pre-Fader-Signal wird an den betreffenden MIX-Bus angelegt.

Die Pre-EQ/Pre-Fader-Wahl kann über das Display getroffen werden (CH to MIX-Seite der PAN/ROU-TING-Funktionsgruppe).

6 MIX SEND [FIX]-Diode

Diese Diode zeigt den Pegelstatus des MIX-Busses an (FIX oder VARI).

Im Falle eines MIX-Busses mit FIX-Status leuchtet diese Diode.

Die FIX/VARI-Einstellung muss über das Display erfolgen (CH to MIX-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe).

MIX SEND LAYER [1–24]/[25–48]-Tasten und -Dioden

Hiermit wählen Sie entweder die MIX-Busse 1~24 oder 25~48 als anzusteuernde MIX-Busse (MIX SEND-Sektion).

Die Diode der aktiven Taste leuchtet.

COMPRESSOR-Sektion

In dieser Sektion können die Compressor-Parameter eingestellt werden.

Mit Ausnahme des Ladens/Speicherns, der Anwahl des Compressor-Typs und der Definition des Auslösers (Key-In) können hier alle Compressor-Parameter eingestellt werden.



1 COMPRESSOR [RATIO]-Regler und [VALUE]-Display

Hiermit bestimmen Sie das Kompressionsverhältnis. Der Einstellbereich lautet $1:1\sim-\infty$ (16 Schritte) für die Compressor-Typen COMP und EXPANDER und $1:1\sim20:1$ (15 Schritte) bei Verwendung von COM-PANDER.

② COMPRESSOR FILTER [FREQUENCY]-Regler, [VALUE]-Display und [Hz]/[kHz]-Dioden

Hiermit wählen Sie die Eckfrequenz des HPF (Hochpassfilters) oder LPF (Tiefpassfilters), das sich am Eingang des Compressors befindet.

Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz (121 Schritte).

Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display. (Je nach der Einheit des angezeigten Wertes leuchtet entweder die [Hz]- oder die [kHz]-Diode.)

Die Anwahl des HPF oder LPF muss über das Display erfolgen (COMP PRM-Seite der IN GATE/COMP-Funktionsgruppe).

Тірр

Das HPF und LPF können nicht simultan verwendet werden. Wenn Sie als Compressor-Typ COMP verwenden, kann das HPF für "De-Esser"-Zwecke genutzt werden. ③ **COMPRESSOR FILTER [ON]-Taste und -Diode** Hiermit kann das HPF/LPF am Eingang des Compressors ein-/ausgeschaltet werden.

(4) COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE]-Tasten und -Dioden

Hiermit wählen Sie die Funktion des ATTACK/ RELEASE [TIME]-Reglers (⑤) links neben diesen Tasten.

• Wenn die COMPRESSOR [ATTACK]-Diode leuchtet

Der ATTACK/RELEASE [TIME]-Regler dient zum Einstellen der Anstiegszeit ("ATTACK").

• Wenn die COMPRESSOR [RELEASE]-Diode leuchtet

Der ATTACK/RELEASE [TIME]-Regler dient zum Einstellen der Ausklingzeit ("RELEASE").

(5) COMPRESSOR ATTACK/RELEASE [TIME]-Regler, [VALUE]-Display und [msec]/[sec]-Dioden Je nach der Einstellung der COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE]-Taste (④) dient dieser Regler zum Einstellen des ATTACK- oder RELEASE-Parameters des internen Compressors.

Der Einstellbereich lautet 0~120 msec (ATTACK) und 5 msec~42.3 sec (RELEASE) [bei 48 kHz]. Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display. (Je nach dem eingestellten Wert leuchtet entweder die [msec]- oder die [sec]-Diode.)

⑥ COMPRESSOR WIDTH (dB)/KNEE [TIME]-Regler, [VALUE]-Display und [WIDTH]/[KNEE]-Dioden

Die Funktion des Reglers richtet sich nach dem verwendeten Compressor-Typ.

• Bei Verwendung von COMP oder EXPANDER Der Regler beeinflusst den KNEE-Parameter des COMP oder EXPANDER. (Die [KNEE]-Diode leuchtet.)

Hier können Sie "SF1"~"SF5" (SOFT 1~SOFT 5) oder "Hrd" (HARD) wählen.

• Bei Verwendung von COMPANDER

Der Regler beeinflusst den WIDTH-Parameter des COMPANDERs.

Der Einstellbereich lautet 1 dB~90 dB.

⑦ COMPRESSOR [GR]-Meterkette Diese Meterkette zeigt die Pegelreduzierung des Compressors an.

Tipp .

Auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe können Sie einstellen, ob die GR-Meter mit dem An/Aus-Status des Compressors verbunden sind oder nicht. Wenn ja, erscheint das GR-Meter nur, wenn der Compressor aktiv ist. Bei ausgeschaltetem Compressor erscheint das Meter nicht. Wenn die Link-Funktion ausgeschaltet ist, wird das GR-Meter immer angezeigt.

(8) COMPRESSOR [POST]-Meterkette

Diese Meterkette zeigt den Pegel am Ausgang des Compressors an.

③ COMPRESSOR [PRE CLIP]-Diode
Diode Diode Diode Signal ho

Diese Diode leuchtet, wenn das Signal bereits am Eingang des Compressors verzerrt.

1 COMPRESSOR [LINK]-Taste und -Diode

Hiermit können Sie angeben, ob die Key-In-Signale das Compressor-Verhalten eines benachbarten ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals steuern (Link= On) oder ob der Compressor der beiden Kanäle separat ausgelöst werden muss (Link= Off). (Wenn die Link-Funktion aktiv ist, leuchtet die Diode.)

• Key-In-Signalweg, wenn Link= On



• Key-In-Signalweg, wenn Link= Off

LINK = OFF



Die Link-Funktion kann nur aktiviert werden, wenn zwei Kanäle verkoppelt werden, die denselben COMPRESSOR-Typ verwenden. Andernfalls ist das Verhalten dasselbe wie bei ausgeschalteter Link-Funktion.

Achtung: diese Link-Funktion hat nichts mit Stereo-Kanalpaaren zu tun. Bei Einschalten der Link-Funktion werden lediglich zwei Compressor-Effekte von demselben Auslöser (Key-In) gesteuert; die Compressor-Parameter können jedoch weiterhin für beide Kanäle separat eingestellt werden.

Wenn Sie zwei Kanäle zu einem Stereopaar verkoppeln, wird die Link-Funktion automatisch eingeschaltet. In dem Fall sind die Compressor-Parameter wohl miteinander verknüpft. Sie können die Parameterverknüpfung jedoch ausschalten und die Parameter der beiden Kanäle separat editieren.

Bei ST IN-Kanälen sind die Compressor-Parameter des linken und rechten Kanals immer miteinander verknüpft. Die Link-Funktion kann bei Bedarf jedoch ausgeschaltet werden. (1) COMPRESSOR [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der Compressor ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn der Compressor an ist, leuchtet die Diode.

COMPRESSOR [GAIN]-Regler und LED-Kranz Hiermit kann der Ausgangspegel des Compressors bei Bedarf korrigiert werden.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

Der Einstellbereich lautet 0 dB~+18 dB (0.5 dB-Schritte) für COMP/EXPANDER und –18 dB~0 dB (0.5 dB-Schritte) im Falle des COMPANDERs.

(3) COMPRESSOR [THR]-Regler und LED-Kranz Hiermit kann die Pegelschwelle (THRESHOLD) des

Compressors eingestellt werden.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

Der Einstellbereich lautet –54 dB~0 dB (1 dB-Schritte).

NOISE GATE-Sektion

Hier können die Parameter des Noise Gates eingestellt werden.

Mit Ausnahme des Ladens/Speicherns, der Anwahl des Gate-Typs und der Definition des Auslösers (Key-In) können hier alle Gate-Parameter eingestellt werden.



(1) NOISE GATE KEY IN FILTER [HPF]/[LPF]-Taste Das Noise Gate bietet zwei Filter (HPF und LPF), die man einstellen kann. Mit dieser Taste wählen Sie das

änderungsbedürftige Filter. Die Diode der aktiven Taste leuchtet.

TIPO

Das HPF und LPF stehen simultan zur Verfügung.

Das HPF und LPF bearbeiten nur das Auslösesignal (Key-In) für das Noise Gate und haben also keinen Einfluss auf die Signalausgabe zum STEREO-Bus bzw. den MIX-Bussen.

② NOISE GATE KEY IN FILTER [FREQUENCY]-Regler, [VALUE]-Display und [Hz]/[kHz]-Dioden Mit diesem Regler wählen Sie die Grenzfrequenz des Niter (UPP) de UPP) de de UPP DE PUPP

Filters (LPF oder HPF), das mit der KEY IN FILTER [HPF]/[LPF]-Taste (①) angewählt wurde.

Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz (121 Schritte).

Die aktuelle Einstellung erscheint im [VALUE]-Display. (Je nach der Einheit des angezeigten Wertes leuchtet entweder die [Hz]- oder die [kHz]-Diode.)

③ NOISE GATE KEY IN FILTER [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann das momentan gewählte Filter (LPF oder HPF, siehe KEY IN FILTER [HPF]/[LPF]-Taste (①)) ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn es an ist, leuchtet die Diode.

(4) NOISE GATE SIG [+]/[THR]/[-]-Dioden

Diese Dioden zeigen den Pegel des Key-In-Signals (hinter den Filtern) an.

Bei Erreichen des Schwellwertes leuchtet die [THR]-Diode. Liegt der Key-In-Pegel über dem Schwellenwert, so leuchtet die [+]-Diode. Liegt er darunter, so leuchtet [–].

(5) NOISE GATE KEY IN [CUE]-Taste und -Diode Drücken Sie diese Taste, um sich das Auslösesignal anhören zu können.

Bei Drücken dieser Taste wird das Key-In-Signal des Noise Gates (nach der Bearbeitung mit den Filtern) für den aktuellen Kanal an den CUE-Bus angelegt und kann also über die Buchsen CUE OUT, MONI-TOR OUT A und PHONES ausgegeben werden. Während der Signalausgabe leuchtet diese Diode. Solange diese Taste aktiv ist, leuchten alle drei CUE ACTIVE-Dioden in der CUE-Sektion des MASTER-Feldes.

⑥ NOISE GATE [ATTACK]/[DECAY]-Tasten und -Dioden

Hiermit wählen Sie die Funktion des NOISE GATE ATTACK/DECAY [TIME]-Reglers (⑦) links neben den Tasten.

Wenn die NOISE GATE [ATTACK]-Diode leuchtet, dient der Regler zum Einstellen der Anstiegszeit ("ATTACK"). Leuchtet die NOISE GATE [DECAY]-Diode, so dient der Regler zum Einstellen der Abklingrate ("DECAY").

NOISE GATE ATTACK/DECAY [TIME]-Regler, [VALUE]-Display und [msec]/[sec]-Dioden Je nach der Einstellung der NOISE GATE [ATTACK]/[DECAY]-Taste (6) dient dieser Regler zum Einstellen des ATTACK- oder DECAY-Parameters des internen Gates.

Der Einstellbereich lautet 0~120 msec (ATTACK) und 5 msec~42.3 sec (DECAY) [bei 48 kHz]. Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display. (Je nach dem eingestellten Wert leuchtet entweder die [msec]- oder die [sec]-Diode.)

(8) NOISE GATE HOLD [TIME]-Regler, [VALUE]-Display und [msec]/[sec]-Dioden Hier kann die Haltedauer des internen Noise Gates eingestellt werden (und wird auch angezeigt). Der Einstellbereich lautet 0.02 msec~1.96 sec [bei 48kHz].

Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display. (Je nach dem eingestellten Wert leuchtet entweder die [msec]- oder die [sec]-Diode.)

(9) NOISE GATE [GR]-Meterkette

Dieses Meter zeigt an, wie stark das Noise Gate den Pegel absenkt.

Tipp

Auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe können Sie einstellen, ob die GR-Meter mit dem An/Aus-Status des Noise Gates verbunden sind oder nicht. Wenn ja, erscheint das GR-Meter nur, wenn das Noise Gate aktiv ist. Wenn die Link-Funktion ausgeschaltet ist, wird das GR-Meter immer angezeigt.

10 NOISE GATE [POST]-Meterkette

Diese Meterkette zeigt den Pegel am Ausgang des Noise Gates an.

(1) NOISE GATE [LINK]-Taste und -Diode

Hiermit können Sie angeben, ob die Key-In-Signale das Gate-Verhalten eines benachbarten ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals steuern (Link= On) oder ob die Gates der beiden Kanäle separat ausgelöst werden müssen (Link= Off). (Wenn die Link-Funktion aktiv ist, leuchtet die Diode.)

• Key-In-Signalweg, wenn Link= On





• Key-In-Signalweg, wenn Link= Off

LINK = OFF



M Die Link-Funktion kann nur aktiviert werden, wenn zwei Kanäle verkoppelt werden, die denselben GATE-Typ verwenden. Andernfalls ist das Verhalten dasselbe wie bei ausgeschalteter Link-Funktion. Achtung: diese Link-Funktion hat nichts mit Stereo-Kanalpaaren zu tun. Bei Einschalten der Link-Funktion werden lediglich zwei Gates von demselben Auslöser (Key-In) gesteuert; die Gate-Parameter können jedoch weiterhin für beide Kanäle separat eingestellt werden.

Wenn Sie zwei Kanäle zu einem Stereopaar verkoppeln, wird die Link-Funktion automatisch eingeschaltet. In dem Fall sind die Gate-Parameter wohl miteinander verknüpft. Sie können die Parameterverknüpfung jedoch ausschalten und die Parameter der beiden Kanäle separat editieren.

Bei ST IN-Kanälen sind die Gate-Parameter des linken und rechten Kanals immer miteinander verknüpft. Die Link-Funktion kann bei Bedarf jedoch ausgeschaltet werden.

12 NOISE GATE [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann das Noise Gate ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn es an ist, leuchtet die Diode.

(3) NOISE GATE [RANGE]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler stellen Sie den RANGE-Parameter (Pegelunterdrückung) des Noise Gates ein. Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstel-

lung an.

Der Einstellbereich lautet –70 dB~0 dB (1 dB-Schritte).

(4) NOISE GATE [THR]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler stellen Sie den THRESHOLD-Parameter des Noise Gates ein.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

Der Einstellbereich lautet –54 dB~0 dB (1 dB-Schritte).

EQUALIZER-Sektion

Hier kann der 4-Band-EQ des gewählten Eingangskanals eingestellt werden (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW). Dem HIGH- und LOW-Band kann wahlweise eine Kuhschwanz- oder Glockencharakteristik zugeordnet werden. Das HIGH-Band kann außerdem als LPF (Tiefpassfilter) fungieren.

Zusätzlich zum 4-Band-EQ steht noch ein HPF (Hochpassfilter) zur Verfügung.



1 EQ [LPF]-Taste und -Diode (nur beim HIGH-Band)

Hiermit kann das HIGH-Band zu einem LPF umfunktioniert werden.

Wenn Sie die LPF-Funktion wählen, leuchtet diese Diode.

In dem Fall sind die [Q]/[GAIN]-Regler des HIGH-Bandes nicht belegt.

② EQ [-⊂] [⊃]-Taste und -Diode (nur beim HIGH/ LOW-Band)

Hiermit wählen Sie für das HIGH/LOW-Band die Kuhschwanz- oder Glockencharakteristik.

Wenn die Diode leuchtet, ist die Kuhschwanzcharakteristik gewählt.

In dem Fall ist der [Q]-Regler des HIGH-Bandes nicht belegt. Dessen LED-Kranz erlischt dann.

③ EQ [Q]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler stellen Sie die Güte (Breite/Q) des betreffenden Frequenzbandes ein. Drehen Sie ihn nach links, um ein schmaleres Frequenzband zu bearbeiten. Drehen Sie ihn nach rechts, um ein breiteres Frequenzband zu bearbeiten.

Der Einstellbereich lautet 10.0~0.10 (41 Schritte) für jedes EQ-Band.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

④ EQ [FREQUENCY]-Regler, [VALUE]-Display und [Hz]/[kHz]-Dioden

Mit den Reglern wählen Sie die Eckfrequenz des betreffenden Bandes.

Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz (121 Schritte) für jedes EQ-Band.

Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display und die [Hz]- oder [kHz]-Diode zeigt die verwendete Einheit an.

(5) EQ [GAIN]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler bestimmen Sie die Anhebung/ Absenkung des betreffenden Frequenzbandes. Der Einstellbereich lautet –18 dB~+18 dB (0.5 dB-Schritte). Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

6 [EQ ON]-Taste

Hiermit schalten Sie die gesamte Klangregelung (EQ) ein oder aus.

Wenn sie an ist, leuchtet die Diode.

7 [HPF]-Taste und -Diode

Hiermit schalten Sie das HPF ein/aus. Wenn das HPF an ist, leuchtet diese Diode. Dieses Filter kann auch aktiv sein, wenn der EQ es nicht ist – und umgekehrt.

B HPF [6 dB/OCT]/[12 dB/OCT]/[18 dB/OCT]-Tasten und -Dioden Hiermit wählen Sie die Flankensteilheit des HPF: 6 dB/OCT, 12 dB/OCT oder 18 dB/OCT. Die Diode der gewählten Flankensteilheit leuchtet.

③ HPF [FREQUENCY]-Regler, [VALUE] und [Hz]/ [kHz]-Dioden

Mit diesem Regler stellen Sie HPF-Eckfrequenz ein. Der Einstellbereich lautet 20 Hz~600 Hz (60 Schritte) für jedes EQ-Band.

Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display und die [Hz]-Diode leuchtet, um die Einheit des angezeigten Wertes anzugeben.

STEREO-Sektion

In dieser Sektion können Sie die Signalausgabe des Eingangskanals an den STEREO-Bus und bei Bedarf auch die Stereoposition (Pan) einstellen.



- STEREO [FIXED MIX PAN]-Taste und -Diode Wenn das Signal des aktuellen Kanals an einen MIX-Bus mit FIX-Pegel ausgegeben wird, bestimmen Sie mit diesem Regler, ob das Signal vor oder hinter dem [PAN]-Regler (③) abgegriffen wird oder nicht. Wenn diese Taste aktiv ist (Diode leuchtet), wird das Signal hinter dem [PAN]-Regler abgegriffen. Diese Einstellung gilt für alle MIX-Busse mit FIX-Pegel.
 - Signalfluss, wenn die [FIXED MIX PAN]-Taste aus ist



• Signalfluss, wenn die [FIXED MIX PAN]-Taste aktiv ist



② STEREO [TO ST]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Signalausgabe des aktiven Kanals an den STEREO-Bus ein-/ausgeschaltet werden. (Wenn sie an ist, leuchtet die Diode.) Diese Taste hat keinen Einfluss auf die Signalausgabe an die MIX-Busse.

③ **STEREO [PAN]-Regler und LED-Kranz** Mit diesem Regler stellen Sie die Stereoposition des Kanalsignals im STEREO-Bus ein.

Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Einstellung an. Wenn die Diode des ▲ Symbols leuchtet, befindet sich das Signal in der Mitte.

Tipp

Auch bei gepaarten und ST IN-Kanälen muss man die Stereoposition beider Hälften separat einstellen.

Wenn die STEREO [FIXED MIX PAN]-Taste (①) aktiv ist, gilt die Einstellung des STEREO [PAN]-Reglers auch für die Signalausgabe an MIX-Busse mit FIX-Pegel.

Wenn diese Diode bei einem Eingangskanal leuchtet,

dem ein AD-Eingang mit Vorverstärker zugeordnet

wurde, müssen Sie die Eingangsempfindlichkeit mit

Wenn diese Diode bei einem Eingangskanal leuchtet,

dem ein AD-Eingang ohne Vorverstärker bzw. ein Digital-Eingang zugeordnet wurde, müssen Sie den

Ausgangspegel der Signalquelle etwas verringern.

dem [GAIN]-Regler (1) etwas verringern.

GAIN-Sektion



1 [GAIN]-Regler und LED-Kranz

Wenn Sie eine AD-Platine mit Vorverstärker an den momentan gewählten Kanal angelegt haben, können Sie mit diesem Regler die Empfindlichkeit des Vorverstärkers bestimmen.

Der Einstellbereich lautet +10dB~–68 dB.

Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Einstellung an.

2 GAIN [CLIP]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn das an den Eingangskanal angelegte Signal übersteuert.

ATTENUATOR-Sektion

Hiermit kann der Pegel des Eingangssignals abgeschwächt werden.



eferenzhandbuch (Hardware)

[ATTENUATOR]-Regler und LED-Kranz Mit diesem Regler kann der Pegel des aktiven Kanals unmittelbar vor dem HPF abgeschwächt werden. Der Einstellbereich lautet –96 dB~0 dB (1dB-Schritte). Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

FADER-Sektion

Hier kann der aktuell gewählte Kanal ein-/ausgeschaltet werden. Außerdem kann sein Pegel eingestellt werden.



① CLIP [EQ]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn das Kanalsignal hinter dem EQ übersteuert.

In dem Fall müssen Sie mit dem [ATTENUATOR]-Regler eine etwas geringere Einstellung wählen.

(2) CLIP [CH Σ]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn an einer der folgenden Stellen Übersteuerung auftritt: am aktuellen Meter-Signalpunkt, PRE ATT, POST EQ, POST GATE, POST COMP oder INSERT IN.

Wenn Sie die PEAK HOLD-Funktion der METER-Funktionsgruppe aktivieren, erlischt diese Diode nicht automatisch.

③ [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der gewählte Kanal ein-/ausgeschaltet werden. (Ist der Eingangskanal eingeschaltet, so leuchtet diese Diode.)

Wenn die Diode nicht leuchtet, überträgt der gewählte Kanal sein Signal weder zum STEREO-Bus, noch zu den MIX-Bussen.

(4) Fader

Hierbei handelt es sich um einen 100mm-Fader, mit dem der Pegel des aktuell gewählten Kanals eingestellt werden kann.

Der Einstellbereich lautet -∞~+10 dB.

5 Meterkette

Hierbei handelt es sich um eine zwölfgliedrige LED-Kette, die den Eingangspegel des Kanals anzeigt. Der Signalpunkt des Meters kann sich an folgenden Stellen befinden:

- PRE ATT Vor der Abschwächung
- **PRE GATE**...... Unmittelbar vor dem Gate
- PRE FADER Unmittelbar vor dem Fader
- POST FADER Unmittelbar hinter dem Fader
- POST ON...... Unmittelbar hinter der [ON]-Taste

Der Signalpunkt muss über das Display (METER-Funktionsgruppe) gewählt werden.

6 [CUE]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Monitor-Funktion des aktuell gewählten Kanals aktiviert und ausgeschaltet werden. Wenn diese Taste aktiv ist, wird das POST PAN-, PFL- (Pre-Fader Listen) oder AFL-Signal (After-Fader Listen) an den CUE-Bus angelegt und über die Buchsen CUE OUT, MONITOR OUT A und PHO-NES ausgegeben.

Die Stelle, an der das Signal für den CUE-Bus abgegriffen und ausgegeben wird, kann man in der CUE-Sektion des MASTER-Feldes oder über das Display (CUE/SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) wählen.

DCA-Sektion

Hier können Sie den aktuell gewählten Kanal einer oder mehreren DCA-Gruppen zuordnen. Diese Sektion ist vor allem praktisch, wenn Sie einen Kanal mehreren DCA-Gruppen zuordnen möchten.



1 DCA [1]~[12]-Tasten und -Dioden

Mit diesen Tasten können Sie den aktuell gewählten Kanal den benötigten DCA-Gruppen 1~12 zuordnen.

Bei Zuordnung des Kanals zu einer DCA-Gruppe leuchtet die Diode der betreffenden Taste.

[Praxis]

Zuordnen eines Kanals zu einer DCA-Gruppe über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld

- 1. Wählen Sie den Eingangs- oder ST IN-Kanal, den Sie einer DCA-Gruppe (1~12) zuordnen möchten.
- 2. Drücken Sie die DCA-Tasten [1]~[12] im SELEC-TED INPUT CHANNEL-Feld, um den gewählten Kanal der/den benötigten DCA-Gruppe(n) zuzuordnen. (Es können auch mehrere DCA-Gruppen gewählt werden.)

Die Dioden der aktiven DCA-Tasten (und Gruppen) leuchten.

⚠

- Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Ausgangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen Eingangskanal zuordnen.
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von
 "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird
 dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen
 innerhalb der DCA-Gruppen 1~12 immer schlüssig
 sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 1~12 zu erhalten.

SAFE-Sektion

In dieser Sektion können Sie die "Recall Safe"- und "Mute Safe"-Einstellungen des aktuell gewählten Kanals aktivieren und wieder rückgängig machen.



(1) SAFE [RECALL]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste aktivieren/deaktivieren Sie die "Recall Safe"-Einstellung des aktuell gewählten Kanals. Das bedeutet, dass sich die Einstellungen dieses Kanals bei Aufrufen einer Szene nicht ändern. Wenn die "Recall Safe"-Funktion aktiv ist, leuchtet die Diode.

Kanäle, bei denen diese Diode leuchtet, ändern sich bei Aufrufen von Szenenspeichern nicht.

② SAFE [MUTE]-Taste und -Diode

Hiermit kann die "Mute Safe"-Funktion des aktuell gewählten Kanals aktiviert oder ausgeschaltet werden. Wenn sie aktiv ist, reagiert der Kanal bei Aktivieren der zugeordneten Mute-Gruppe nicht. Wenn die "Mute Safe"-Funktion aktiv ist, leuchtet diese Diode.

Wenn diese Diode für den gewählten Kanal leuchtet, kann der Kanal über die zugeordnete Mute-Gruppe nicht mehr stummgeschaltet werden.

CHANNEL SELECT-Sektion

In dieser Sektion wählen Sie den Kanal, dessen Parameter über das SELECTED INPUT CHANNEL-Feld eingestellt werden sollen.



① CHANNEL SELECT [NAME]/[NUMBER]-Display und [MONO]/[PAIR]-Dioden

Im Display erscheinen der Kurzname und die Nummer des aktuell gewählten Kanals.

Wenn Sie einen Eingangskanal wählen, leuchtet die [MONO]-Diode, sofern der Kanal nicht gepaart ist bzw. die [PAIR]-Diode, wenn der Kanal Teil eines Paares ist. Im [NUMBER]-Display wird die Nummer 1~96 {1~48} des gewählten Kanals angezeigt.

Bei Anwahl eines ST IN-Kanals leuchtet die [PAIR]-Diode, während im [NUMBER]-Display die Nummer und die Abkürzung der Seite (LR) erscheinen. Beispiel: 1L, 1R... 8L, 8R {4L, 4R}.

② CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten Hiermit rufen Sie die jeweils vorangehende/nachfolgende Kanalnummer auf. Die Reihenfolge lautet 1~96 {1~48} → 1L, 1r... 8L, 8r {4L, 4r}.

TIPD -

Sie können die CHANNEL SELECT $[\mathbf{\nabla}/\text{DEC}]/[\mathbf{\Delta}/\text{INC}]$ -Taste auch gedrückt halten, um schneller zu einer weiter entfernten Kanalnummer zu gehen.

Wenn Sie beide CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/ INC]-Tasten mindestens eine Sekunde gedrückt halten, wird automatisch Eingangskanal 1 gewählt.

③ [SHIFT]-Taste

Wenn Sie einen Eingangskanal gewählt haben, können Sie diese Taste gedrückt halten und CHANNEL SELECT [\bigvee /DEC] oder [\triangle /INC] betätigen, um in Schritten von 12 Kanälen vor- oder zurückzugehen. Nach Anwahl eines ST IN-Kanals können Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie CHANNEL SELECT [\bigvee /DEC]/[\triangle /INC] betätigen, um in Schritten von 8 Kanälen vor oder zurückzugehen. Beispiel: 1L \rightarrow 5L. {Auf dem 48-Kanal-Modell ist [SHIFT] nach Anwahl eines ST IN-Kanals nicht belegt.} Diese Funktion ist z.B. praktisch, wenn Sie schnell zu einem Eingangskanal springen möchten, der sich in einem anderen INPUT-Feld an der gleichen Stelle befindet wie der aktuell gewählte Kanal.

(4) [CHANNEL COPY]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste können Sie die Parameter des gewählten Eingangskanals zu einem anderen Eingangskanal kopieren.

Bei Drücken dieser Taste fungiert der aktuell gewählte Eingangskanal als Quelle für den Eingangskanal, dessen [SEL]-Taste Sie sogleich drücken werden.

[Praxis]

Kopieren der Parameter eines Eingangs-/ST IN-Kanals zu einem anderen Kanal

- 1. Wählen Sie den Eingangs- oder ST IN-Kanal, dessen Einstellungen kopiert werden sollen.
- Drücken Sie die [CHANNEL COPY]-Taste. Die [CHANNEL COPY]-Diode leuchtet. Wenn Sie nicht innerhalb von 10 Sekunden die Taste des Zielkanals drücken, wird die Kopierfunktion wieder deaktiviert.
- 3. Drücken Sie die [SEL]-Taste des Eingangs- oder ST IN-Kanals, zu dem die Einstellungen kopiert werden sollen.

Es erscheint nun eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen, um die Kopie auszuführen.

4. Klicken Sie auf den OK-Taste, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf den CANCEL-Taste, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Tipp

Alles Weitere zu den Einstellungen, die bei diesem Vorgang kopiert werden, finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 576).

Um auch die Einstellungen eines anderen Kanals zu kopieren, müssen Sie die Schritte 1~4 noch einmal wiederholen.

Es kann nur jeweils von einem Mono-Kanal zu einem Mono-Kanal bzw. von einem Stereo-Kanal zu einem Stereo-Kanal (ST IN-Kanal oder Kanalpaar) kopiert werden. Wenn Sie überkreuz zu kopieren versuchen, erscheint die Fehlermeldung "DATA TYPE CONFLICT! CANCELED". Die Daten werden dann nicht kopiert.

▲ Den Zielkanal kann man nicht mit den [▼/DEC]/
 [▲/INC]-Tasten wählen. Wenn Sie das doch versuchen, wird die Kopie abgebrochen.

GLOBAL CONTROL-Sektion

In dieser Sektion können die Funktionen der Fader und Module vertauscht werden.



① FADER FLIP [CH]/[MIX]-Tasten und -Dioden

Mit diesen Tasten kann die Funktion der Fader und [MIX]-Regler der INPUT-Felder und des ST IN-Feldes vertauscht werden.

Die Funktion der Fader und [MIX]-Regler ändert sich dann wie nachstehend gezeigt, je nachdem, welche Taste Sie gedrückt haben. Der aktuell gewählte Status erscheint immer am unteren Display-Rand. Alls Weitere hierzu finden Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

- Wenn die FADER FLIP [CH]-Taste aktiv ist (Vorgabe)
- Wenn die FADER FLIP [MIX]-Taste aktiv ist



② MODULE [FLIP]-Taste

Hiermit vertauschen Sie die Feldzuordnung von vertikal benachbarten INPUT- oder ST IN-Kanälen. Mit dieser Taste können Sie folgende Zuordnungen für die INPUT- und ST IN-Felder vornehmen:

• Wenn die MODULE [FLIP]-Taste aus ist (Vorgabe)



• Wenn die MODULE [FLIP]-Taste aktiv ist



Die aktuelle Einstellung dieser Taste erscheint am unteren Display-Rand.

Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

- ③ PHONES MONITOR A/MONITOR B-Buchsen Über diese Kopfhörerbuchsen können der MONI-TOR A- und MONITOR B-Bus abgehört werden.
- Verwenden Sie niemals beide Kopfhörerbuchsen auf der Frontplatte gleichzeitig. Das kann nämlich strombedingt zu Funktionsstörungen bei der CS1D führen.

Signalfluss der Eingangskanäle 1~96 {1~48}



Signalfluss der ST IN-Kanäle 1~8 {1~4}



4 Display

[Funktion]

Hier werden die Informationen angezeigt, die Sie für die Bedienung des PM1D-Systems brauchen. Außerdem können über das Display die Systemparameter und die MIX-Funktionen der Ein- und Ausgangskanäle eingestellt werden.





1) Rahmen

Durch Auf-/Abwärtsbewegungen dieses Rahmens können Sie den Neigungswinkel des Displays einstellen.

Nor dem Transport der CS1D müssen Sie das Display wieder so weiter hinunterklappen, bis es in der Halterung einrastet.

(2) Helligkeitsregler

Hiermit kann die Helligkeit des Displays eingestellt werden. Am besten tun Sie das erst, nachdem Sie den geeigneten Neigungswinkel gefunden haben.

3 Bildschirm

Hier werden die momentan verfügbaren Parameter angezeigt. Die Art und Anzahl richten sich nach der gerade aktiven Funktionsgruppe. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)".

- ▲ Das LC-Display der CS1D weist folgende Eigenschaften auf. Bitte bedenken Sie, dass die nachstehend beschriebenen Symptome nicht unbedingt auf eine Funktionsstörung hinweisen.
- Das LC-Display wird mit äußerster Präzision hergestellt und enthält besonders empfindliche Komponenten. Ab und zu kann es passieren, dass bestimmte Pixel nicht richtig dargestellt werden. (So erlöschen bestimmte Pixel nie, während andere nie leuchten.)
- Das Verhalten des LC-Displays richtet sich stark nach der Umgebungstemperatur.
- An bestimmten Einsatzorten kann es passieren, dass nicht alle Display-Gebiete gleich stark beleuchtet sind.
- Das LC-Display enthält eine Kaltkathodenröhre für die Hintergrundbeleuchtung. Daher ändert sich die Anzeige nach und nach.

5 MIX OUTPUT-Feld

[Funktion]

In diesem Feld können der Summenpegel und An/Aus-Status der von den Eingangs- und ST IN-Kanälen an die MIX-Busse 1~48 angelegten Signale eingestellt werden. Die Ausgabe der MIX-Busse erfolgt wahlweise über die den MIX-Kanälen zugeordneten Ausgängen, den STEREO-Bus oder die MATRIX-Busse. Außerdem können die MIX-Kanäle 1~48 über dieses Feld den DCA-Fadern zugeordnet werden.





Kanalzuordnungen im MIX OUTPUT-Feld

Die MIX-Sektion im MIX OUTPUT-Feld enthält 24 MIX-Kanalmodule: 12 Kanäle in der oberen Reihe, 12 weitere in der unteren.

Nach Initialisieren des PM1D-Systems sind diese Module den MIX-Kanälen 1~24 zugeordnet. In der MIX LAYER-Sektion des MIX OUTPUT-Feldes können Sie die Zuordnungen jedoch folgendermaßen ändern:

Verwendung der MIX LAYER-Tasten zum Ändern der MIX-Kanalzuordnungen.





MIX-Kanalsektion

In dieser Sektion können die MIX-Kanäle 1~48 ein-/ausgeschaltet werden, während außerdem ihr Ausgangspegel eingestellt werden kann.



1 MIX [NAME]-Display

Hier wird der Kurzname eines MIX-Kanals angezeigt.

Der Kurzname kann über das Display eingegeben werden (NAME-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe usw.).

② MIX [TO ST]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Signalausgabe des MIX-Kanals an den STEREO-Bus ein-/ausgeschaltet werden. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.)

③ MIX [TO MTRX]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Signalausgabe des MIX-Kanals an die MATRIX-Busse ein-/ausgeschaltet werden. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.)

Wenn diese Taste aus ist, wird das Signal des MIX-Kanals an keinen einzigen MATRIX-Bus angelegt.

(4) MIX [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der MIX-Kanal ein-/ausgeschaltet werden. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.)

Wenn diese Taste aus ist, wird kein Signal an den Ausgang angelegt, den Sie auf den betreffenden MIX-Kanal geroutet haben.



Auch wenn diese Taste aus ist, kann das MIX-Kanalsignal noch an einen MATRIX- oder den STEREO-Bus angelegt werden. Dann muss aber eine Display-Einstellung (MATRIX/ST ROUTING-Seite der MATRIX/ST-Funktionsgruppe) vorgenommen werden, um das Signal für die MATRIX-Busse und/oder den STEREO-Bus bereits vor der MIX [ON]-Taste abzugreifen.

5 MIX [RCL SAFE]-Diode

Diese Diode leuchtet nur für MIX-Kanäle, deren "Recall Safe"-Funktion (Ausklammerung des Kanals vom Laden der Szenenspeicher) aktiviert wurde.

Die Parameter eines MIX-Kanals, dessen Diode leuchtet ändern sich dann bei Aufrufen eines Szenenspeichers dann nicht mehr.

Der "Recall Safe"-Status kann im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld oder über das Display (RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

6 MIX [MUTE SAFE]-Diode

Diese Diode leuchtet für MIX-Kanäle, deren "Mute Safe"-Funktion aktiviert wurde (Ausklammerung des betreffenden Kanals von der zugeordneten Mute-Gruppe).

Ein MIX-Kanal, dessen Diode leuchtet, wird bei Aktivieren der zugeordneten Mute-Gruppe nicht mehr stummgeschaltet.

Der "Mute Safe"-Status kann im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld oder über das Display (MUTE GROUP ASSIGN-Seite der OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

⑦ MIX [DCA]-Taste und -Dioden

Erlaubt die Zuordnung des MIX-Kanals zu den DCA-Gruppen 9~12.

Wenn der MIX-Kanal einer DCA-Gruppe zugeordnet ist, leuchtet die betreffende Diode.

Tipp

Einen MIX-Kanal kann man auch mehreren DCA-Gruppen zuordnen. Umgekehrt lassen sich mehrere MIX-Kanäle derselben DCA-Gruppe zuweisen.

[Praxis]

Zuordnen eines MIX-Kanals zu einer DCA-Gruppe

- 1. Drücken Sie im DCA GROUP-Feld eine der [ASSIGN DCA]-Tasten 9~12, um eine DCA-Gruppe (9~12) zu wählen.
- 2. Drücken Sie im MIX OUTPUT-Feld die MIX [DCA]-Taste des MIX-Kanals, den Sie der oben gewählten DCA-Gruppe zuordnen möchten. Die Diode jener DCA-Gruppe leuchtet nun.

⚠

- Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen Ausgangskanal zuordnen.
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von
 "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird
 dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen
 innerhalb der DCA-Gruppen 9~12 immer schlüssig
 sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 9~12 zu erhalten.

(8) MIX [PAIR]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn ein ungeradzahliger Kanal mit dem benachbarten geradzahligen MIX-Kanal 1~48 gepaart wurde (MIX-Kanäle 1/2, 3/4,...). MIX-Kanalpaare kann man mit den MIX [SEL]-Tasten (12) und über das Display (PAN ROUTING-Funktionsgruppe usw.) erstellen.

(9) MIX [LEVEL/BAL]-Regler und LED-Kranz Mit diesem Regler stellen Sie den Ausgangspegel der MIX-Kanäle 1~48 ein (d.h. den Pegel des Signals, das zum Ausgang des MIX-Kanals übertragen wird). Der Einstellbereich lautet -∞~+10 dB. Der LED-

Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an. Die Diode des ► Symbols leuchtet, wenn der Nennpegel (0 dB) eingestellt ist.

Bei einem ungeradzahligen/geradzahligen MIX-Kanalpaar dient der rechte Regler (des geradzahligen Kanals) als MIX [LEVEL]-Regler und erlaubt also das Einstellen des Pegels beider Kanäle, während der linke (ungeradzahlige) Regler als MIX [BAL]-Regler fungiert, mit dem man die Balance zwischen den beiden Kanälen einstellt.

Auch in diesem Fall zeigt der LED-Kranz jeweils die ungefähre Einstellung an.

Wenn beim LED-Kranz des [BAL]-Reglers die Diode des \triangle Symbols leuchtet, ist die Balance der beiden Kanäle ausgewogen.

• Wenn die MIX-Kanäle nicht gepaart sind



MIX CHANNEL



• Wenn die MIX-Kanäle gepaart sind



MIX CHANNEL



1 MIX [INS]-Diode

Diese Diode zeigt den Insert-Status des MIX-Kanals an.

Wenn die Insert-Schleife aktiv ist, leuchtet die Diode. Indem Fall werden die gewählten Ein-/Ausgangsbuchsen (INSERT PATCH-Seite der OUTPUT PATCH-Funktionsgruppe) angesprochen.

(1) MIX [CUE]-Taste und -Diode

Hiermit kann der betreffende MIX-Kanal überwacht werden.

Bei Drücken dieser Taste wird das PFL- (Pre-Fader Listen) oder POST ON-Signal (hinter der [ON]-Taste) des MIX-Kanals an den CUE-Bus angelegt und kann über die Buchsen CUE OUT, MONITOR OUT A und/oder PHONES überwacht werden.

Wo das Signal für den CUE-Bus abgegriffen und wie es ausgegeben wird, kann man über die CUE-Sektion des MASTER-Feldes bzw. über das Display (CUE/ SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) einstellen.

12 MIX [SEL]-Taste und -Diode

Hiermit wählen Sie den änderungsbedürftigen MIX-Kanal.

Die MIX [SEL]-Diode des momentan gewählten MIX-Kanals leuchtet dann.

Der so gewählte MIX-Kanal kann mit den Bedienelementen des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes eingestellt werden.

Außerdem werden die Einstellungen natürlich im Display angezeigt.

Tipp

Wenn der gewählte MIX-Kanal Teil eines Paares ist, blinkt die MIX [SEL]-Diode des anderen Kanals ebenfalls.

Bei Bedarf können Sie die MIX [SEL]-Tasten auch zum Erstellen/Trennen von Paaren verwenden.

Der MIX-Kanal, dessen Name und Nummer im MIX SEND [NAME]- und [NUMBER]-Display der übrigen INPUT-Felder erscheint, richtet sich ebenfalls nach der gedrückten MIX [SEL]-Taste. (Das gilt jedoch nicht für INPUT-Felder, deren [LOCAL]-Diode leuchtet.)

[Praxis]

Verwendung der MIX [SEL]-Tasten zum Erstellen/Trennen eines MIX-Kanalpaares

1. Halten Sie die [SEL]-Taste eines ungeradzahligen oder geradzahligen MIX-Kanals gedrückt, während Sie die [SEL]-Taste des benachbarten Kanals drücken.

Die MIX [PAIR]-Diode leuchtet, um anzugeben, dass die beiden Kanäle gepaart sind.

Die Richtung, in welcher die Parameter vom einen Kanal zum anderen kopiert werden, richtet sich danach, wessen [SEL]-Taste Sie zuerst drücken. Bei Paaren werden die meisten Parameter der beiden Kanäle miteinander verknüpft.

Beispiel: Um MIX-Kanal 1 mit MIX-Kanal 2 zu paaren, können Sie die MIX 1 [SEL]-Taste gedrückt halten, während Sie die MIX 2 [SEL]-Taste betätigen. In dem Fall werden die Einstellungen von MIX-Kanal 1 zu MIX-Kanal 2 kopiert. Alles Weitere zu den von dieser Verknüpfung betroffenen Parametern finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 577).

Über das Display können die Parameter beider Kanäle auch zurückgestellt werden.

2. Um ein Paar wieder zu trennen, müssen Sie die [SEL]-Taste eines der beiden Kanäle gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des anderen drücken.

MIX LAYER-Sektion

In dieser Sektion können Sie die Kanalgruppe wählen, die mit den MIX-Modulen bedient werden soll.



- MIX LAYER [1–24]/[25–48]-Tasten und -Dioden Mit diesen Tasten wählen Sie die Kanäle, die über die MIX-Kanalsektion angesteuert werden kann. Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl:
 - Wenn die MIX LAYER [1–24]-Taste aktiv ist Die MIX-Kanäle 1~24 können eingestellt werden.
 - Wenn die MIX LAYER [25–48]-Taste aktiv ist Die MIX-Kanäle 25~48 können eingestellt werden.

6 MATRIX OUTPUT-Feld

[Funktion]

In diesem Feld können Sie die Pegel und der An/Aus-Status der von den MIX-Kanälen 1~48, STEREO A-, Bund SUB IN-Kanälen an die MATRIX-Busse 1~24 angelegten Signale einstellen. Die MATRIX-Kanäle übertragen diese Signale dann zu den zugeordneten Ausgängen.





Kanalzuordnungen im MATRIX OUTPUT-Feld

Die MATRIX-Kanalsektion des MATRIX OUTPUT-Feldes enthält 12 Module. Nach Initialisieren des PM1D-Systems dienen diese Module zum Einstellen der MATRIX-Kanäle 1~12. Über die MATRIX LAYER-Sektion können Sie diese Zuordnung jedoch ändern.

Verwendung der MATRIX LAYER-Tasten für die Anwahl der MATRIX-Kanalgruppe




MATRIX-Kanalsektion

In dieser Sektion können der An/Aus-Status und der Ausgangspegel der MATRIX-Kanäle 1~24 eingestellt werden.



(1) MATRIX [NAME]-Display

Hier wird der Kurzname der MATRIX-Kanäle angezeigt.

Der Kurzname kann über das Display eingegeben werden (NAME-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe usw.).

② MATRIX [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der betreffende MATRIX-Kanal ein/ ausgeschaltet werden. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.)

Wenn diese Taste aus ist, wird kein Signal an diesen MATRIX-Kanal angelegt.

③ MATRIX SAFE [RCL]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn der "Recall Safe"-Status des MATRIX-Kanals aktiv ist (so dass sich der Kanal bei Aufrufen eines Szenenspeichers nicht ändert).

MATRIX-Kanäle, bei denen diese Diode leuchtet, ändern sich bei Aufrufen eines Szenenspeichers nicht.

Der "Recall Safe"-Status kann im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld oder über das Display (RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

(4) MATRIX SAFE [MUTE]-Diode

Diese Diode leuchtet für MATRIX-Kanäle, deren "Mute Safe"-Funktion aktiviert wurde (Ausklammerung des betreffenden Kanals von der zugeordneten Mute-Gruppe).

Ein MATRIX-Kanal, dessen Diode leuchtet, wird bei Aktivieren der Mute-Gruppe nicht stummgeschaltet.

Der "Mute Safe"-Status kann im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld oder über das Display (MUTE GROUP ASSIGN-Seite der OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

5 MATRIX [PAIR]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn zwei benachbarte MATRIX-Kanäle 1~24 (ungeradzahlig/geradzahlig) zu einem Stereopaar zusammengefasst sind (also MATRIX-Kanäle 1/2, 3/4,...).

MATRIX-Kanalpaare kann man mit den MATRIX [SEL]-Tasten (③) der Konsole oder über das Display (MATRIX/ST-Funktionsgruppe usw.) erstellen oder trennen.

6 MATRIX [LEVEL/BAL]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler stellen Sie den Pegel des MATRIX-Kanalsignals 1~24 ein (d.h. den Pegel des MATRIX-Kanalsignals, das an den zugeordneten Eingang angelegt wird).

Der Einstellbereich lautet –∞~+10 dB. Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an. Die Diode des ► Symbols leuchtet, wenn der Nenn-

pegel (0 dB) eingestellt wurde.

Bei einem ungeradzahligen/geradzahligen MATRIX-Kanalpaar dient der rechte Regler (des geradzahligen Kanals) als MATRIX [LEVEL]-Regler und erlaubt also das Einstellen des Pegels beider Kanäle, während der linke (ungeradzahlige) Regler als MATRIX [BAL]-Regler fungiert, mit dem man die Balance zwischen den beiden Kanälen einstellt.

Auch in diesem Fall zeigt der LED-Kranz jeweils die ungefähre Einstellung an. Wenn beim LED-Kranz des [BAL]-Reglers die Diode des \triangle Symbols leuchtet, ist die Balance der beiden Kanäle ausgewogen.

• Wenn die MATRIX-Kanäle nicht gepaart sind



MATRIX CHANNEL



• Wenn die MATRIX-Kanäle gepaart sind



MATRIX CHANNEL



⑦ MATRIX [INS]-Diode

Diese Diode zeigt den Status der Insert-Schleife für den betreffenden MATRIX-Kanal an.

Wenn die Insert-Schleife aktiv ist, leuchtet die Diode. In dem Fall wird das Schleifensignal an den definierten Stellen (INSERT PATCH-Seite der OUTPUT PATCH-Funktionsgruppe) abgegriffen und wieder in den Signalweg eingespeist.

(8) MATRIX [CUE]-Taste und -Diode

Hiermit kann der betreffende MATRIX-Kanal überwacht werden.

Bei Drücken dieser Taste wird das PFL- (Pre-Fader Listen) oder POST ON-Signal (hinter der [ON]-Taste) des MATRIX-Kanals an den CUE-Bus angelegt und kann über die Buchsen CUE OUT, MONI-TOR OUT A und/oder PHONES überwacht werden.

Wo das Signal für den CUE-Bus abgegriffen und wie es ausgegeben wird, kann man über die CUE-Sektion des MASTER-Feldes bzw. über das Display (CUE/ SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) einstellen.

(9) MATRIX [SEL]-Taste und -Diode

Hiermit wählen Sie den änderungsbedürftigen MATRIX-Kanal. Die MATRIX [SEL]-Diode des momentan gewählten MATRIX-Kanals leuchtet dann.

Der so gewählte MATRIX-Kanal kann mit den Bedienelementen des SELECTED OUTPUT CHAN-NEL-Feldes eingestellt werden.

Außerdem werden die Einstellungen natürlich im Display angezeigt.

Wenn der gewählte MIX-Kanal Teil eines Paares ist, blinkt die MATRIX [SEL]-Diode des anderen Kanals ebenfalls.

Bei Bedarf können Sie die MIX [SEL]-Tasten auch zum Erstellen/Trennen von Paaren verwenden.

[Praxis]

Verwendung der MATRIX [SEL]-Tasten zum Erstellen/Trennen eines MATRIX-Kanalpaares

1. Halten Sie die [SEL]-Taste eines ungeradzahligen oder geradzahligen MATRIX-Kanals gedrückt, während Sie die [SEL]-Taste des benachbarten Kanals drücken.

Die Richtung, in welcher die Parameter vom einen Kanal zum anderen kopiert werden, richtet sich danach, wessen [SEL]-Taste Sie zuerst drücken. Bei Paaren werden die meisten Parameter der beiden Kanäle miteinander verknüpft.

Beispiel: Um MATRIX-Kanal 1 mit MATRIX-Kanal 2 zu paaren, können Sie die MATRIX 1 [SEL]-Taste gedrückt halten, während Sie die MATRIX 2 [SEL]-Taste betätigen. In dem Fall werden die Einstellungen von MATRIX-Kanal 1 zu MATRIX-Kanal 2 kopiert. Alles Weitere zu den von dieser Verknüpfung betroffenen Parameter finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 577).

Über das Display können die Parameter beider Kanäle auch zurückgestellt werden.

2. Um ein Paar wieder zu trennen, müssen Sie die [SEL]-Taste eines der beiden MATRIX-Kanäle gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des anderen drücken.

MATRIX LAYER-Sektion

In dieser Sektion können Sie die Kanalgruppe wählen, die mit den MATRIX-Modulen bedient werden soll.



① MATRIX LAYER [1–12]/[13–24]-Tasten und -Dioden

Mit diesen Tasten wählen Sie die Kanäle, die über die MATRIX-Kanalsektion angesteuert werden können. Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

- Wenn die MATRIX LAYER [1–12]-Taste aktiv ist Die MATRIX-Kanäle 1~12 können eingestellt werden.
- Wenn die MATRIX LAYER [13–24]-Taste aktiv ist Die MATRIX-Kanäle 13~24 können eingestellt werden.

7 STEREO OUTPUT-Feld

[Funktion]

In diesem Feld werden die Signale der Ein- und Ausgangskanäle für den STEREO-Bus abgemischt und an die Ausgangseinheiten der STEREO A/B-Kanäle angelegt. Wenn Sie das PM1D-System im LCR-Modus verwenden und die CENTER BUS CONTROL-Taste (LCR-Seite der PAN/ROUTING-Funktionsgruppe) oder die MATRIX/ST-Funktion aktiviert haben, wird das Signal des CENTER-Busses über den STEREO B-Kanal ausgegeben. In dem Fall dient der STEREO B-Kanal folglich zum Einstellen des CENTER-Busses.







1 STEREO [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der STEREO A/B-Kanal ein- und ausgeschaltet werden. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.)

Wenn diese Taste aus ist, wird an die dem STEREO-Kanal zugeordneten Ausgänge kein Signal angelegt. Bei Verwendung des PM1D-Systems im LCR-Modus (wobei der STEREO B-Kanal dann zum Einstellen des CENTER-Busses dient) kann mit der [ON]-Taste des STEREO B-Kanals die Ausgabe des CENTER-Busses aktiviert/ausgeschaltet werden.

② STEREO A [TO MTRX]-Taste und -Diode (nur beim STEREO A-Kanal)

Diese Taste dient zum Ein-/Ausschalten der Signalausgabe vom STEREO A-Kanal an die MATRIX-Busse. (Bei aktivierter Funktion leuchtet die Diode.) Wenn diese Taste aus ist, überträgt der STEREO A-Kanal kein Signal zu den MATRIX-Bussen.



③ STEREO B [MONO]-Taste und -Diode (nur beim STEREO B-Kanal)

Hiermit können Sie für den STEREO B-Kanal entweder die Stereo- oder die Mono-Ausgabe wählen. Wenn die Diode leuchtet, wird das STEREO B-Signal in Mono ausgegeben. In dem Fall geben die STB (L) und STB (R) zugeordneten Buchsen dasselbe Signal aus.

Die Signale des linken und rechten Kanals werden im Mono-Betrieb miteinander kombiniert und um 3dB abgeschwächt.



Die Signalausgabe des STEREO B-Kanals an die MATRIX-Busse kann über das Display ein-/ausschalten.

④ STEREO [SEL]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste wählen Sie den änderungsbedürftigen STEREO-Kanal: A oder B.

Bei Drücken dieser Taste wird entweder der STEREO A- oder der STEREO B-Kanal dem SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld zugeordnet.

Das Display informiert Sie ebenfalls über diese Einstellung.

Тірр

Bei mehrmaligem Drücken der STEREO [SEL]-Taste wählen Sie abwechselnd die L- und R-Seite des STE-REO A- oder STEREO B-Kanals.

Beispiel: wenn Sie die STEREO A [SEL]-Taste mehrmals drücken, erscheinen im CHANNEL SELECT [NUMBER]-Display (SELECTED OUTPUT CHAN-NEL-Feld) abwechselnd "AL" und "Ar".

Da aber bis auf den DELAY-Parameter alle Funktionen der STEREO A/B-Kanäle miteinander verknüpft sind, brauchen Sie die L- oder R-Seite so gut wie nie extra anzuwählen. • Verwendung der STEREO A [SEL]-Taste für die Anwahl des L- oder R-Kanals



(5) STEREO [INS]-Diode

Diese Diode zeigt den Status der Insert-Schleife für den STEREO A/B-Kanal an.

Wenn die Schleife aktiv ist, leuchtet die Diode. In dem Fall wird das Insert-Signal an den definierten Stellen (INSERT PATCH-Seite der OUTPUT PATCH-Funktionsgruppe) abgegriffen und wieder in den Signalweg eingespeist.

6 STEREO-Fader

Hierbei handelt es sich um einen 100mm-Fader, mit dem der Ausgangspegel des STEREO A/B-Kanals eingestellt werden kann.

Der Einstellbereich lautet $-\infty$ dB \sim +10 dB.

Bei Verwendung des PM1D-Systems im LCR-Modus dient der STEREO B-Fader zum Einstellen des CEN-TER-Buspegels.

⑦ STEREO SAFE [RCL]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn der "Recall Safe"-Status des STEREO A/B-Kanals aktiv ist (so dass sich der Kanal bei Aufrufen eines Szenenspeichers nicht ändert).

Kanäle, bei denen diese Diode leuchtet, ändern sich bei Aufrufen eines Szenenspeichers nicht.

Der "Recall Safe"-Status kann im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld oder über das Display (RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

(8) STEREO SAFE [MUTE]-Diode

Diese Diode leuchtet, wenn für den STEREO A/B-Kanal die "Mute Safe"-Funktion aktiviert wurde (Ausklammerung des Kanals von der zugeordneten Mute-Gruppe).

Ein Kanal, dessen Diode leuchtet, wird bei Aktivieren der Mute-Gruppe nicht stummgeschaltet.

Der "Mute Safe"-Status kann im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld oder über das Display (MUTE GROUP ASSIGN-Seite der OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

(9) STEREO [CUE]-Taste und -Diode

Hiermit kann der STEREO A/B-Kanal überwacht werden.

Bei Drücken dieser Taste wird das PFL- (Pre-Fader Listen) oder POST ON-Signal (hinter der [ON]-Taste) dieses Kanals an den CUE-Bus angelegt und kann über die Buchsen CUE OUT, MONITOR OUT A und/oder PHONES überwacht werden.

Wo das Signal für den CUE-Bus abgegriffen und wie es ausgegeben wird, kann man über die CUE-Sektion des MASTER-Feldes bzw. über das Display (CUE/ SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) einstellen.

Tipo

Alles Weitere zum Signalfluss des STEREO A/B-Kanals finden Sie in dem Diagramm auf S. 282.

8 SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld

[Funktion]

In diesem Feld können Sie die Parameter des aktuell gewählten Ausgangskanals (MIX-, MATRIX-, L- oder R-Kanal von STEREO A/B) einstellen und optisch kontrollieren.

Tipp

Bei Bedarf kann automatisch die zum gewählten Parameter gehörige Display-Seite aufgerufen werden. Diese Einstellung muss auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe vorgenommen werden.







[Praxis]

Anwahl des benötigten Kanals

Dem SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld kann man folgendermaßen einen Kanal zuordnen.

1. Durch Drücken einer [SEL]-Taste.

Mit folgenden [SEL]-Tasten können Sie den änderungsbedürftigen Kanal wählen.

Die [SEL]-Diode des gewählten Kanals leuchtet.

• MIX [SEL]-Taste im MIX OUTPUT-Feld Anwahl eines MIX-Kanals 1~48.



MIX OUTPUT-Feld



• MATRIX [SEL]-Taste im MATRIX OUTPUT-Feld Anwahl eines MATRIX-Kanals 1~24.





• STEREO [SEL]-Taste im STEREO OUTPUT-Feld Anwahl des L- oder R-Kanals von STEREO A/B. Bei wiederholtem Drücken der STEREO [SEL]-Taste wählen Sie abwechselnd den L- und R-Kanal.



STEREO OUTPUT-Feld



 Über das SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld Mit den CHANNEL SELECT [ST]/[MATRIX]/ [MIX]-Tasten im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld kann die benötigte Kanalgruppe (STEREO A/B, MATRIX, MIX) und mit CHANNEL SELECT [▼/ DEC]/[▲/INC] der benötigte Kanal gewählt werden.

Diese Tasten funktionieren folgendermaßen.

- CHANNEL SELECT [ST]-Taste Aufrufen des zuletzt für STEREO gewählten Kanals.
- CHANNEL SELECT [MATRIX]-Taste Aufrufen des zuletzt für MATRIX gewählten Kanals.
- CHANNEL SELECT [MIX]-Taste Aufrufen des zuletzt für MIX gewählten Kanals.
- CHANNEL SELECT [▲/INC]-Taste Es wird der nächst höhere Kanal gewählt.
 Wenn Sie bereits den Kanal mit der höchsten Nummer gewählt haben, springen Sie wieder zum ersten Kanal.
- CHANNEL SELECT [♥/DEC]-Taste Es wird der unmittelbar vorangehende Kanal gewählt.

Wenn Sie bereits den ersten Kanal gewählt haben, springen Sie zum Kanal mit der höchsten Nummer.

Die Diode der [ST]-/[MATRIX]-/[MIX]-Taste zeigt an, zu welcher Gruppe der momentan gewählte Kanal gehört.

Im CHANNEL SELECT [NAME]- und [NUM-BER]-Display rechts neben der Taste erscheinen die Nummer und der Kurzname des gewählten Kanals.



SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld

DELAY-Sektion

Hier können Sie die Verzögerungsfunktion einstellen.



(1) DELAY [ON]-Taste und -Diode

Hiermit schalten Sie die Verzögerung des gewählten Kanals ein oder aus.

Wenn sie eingeschaltet ist, leuchtet die Diode und das Kanalsignal wird um den im DELAY TIME [VALUE]-Display (②) angezeigten Wert verzögert.

 (2) DELAY [TIME]-Regler und [VALUE]-Display Mit dem DELAY TIME-Regler kann die Verzögerungszeit des gewählten Kanals eingestellt werden. Die aktuelle Verzögerungszeit wird in Millisekunden im DELAY TIME [VALUE]-Display angezeigt. Der Einstellbereich für die Verzögerungszeit lautet 0~1000 msec Tipp

Zweck dieses Delay-Parameters ist es, bei einem Ausgangskanal Laufzeitunterschiede zweier weit voneinander entfernt aufgestellter Lautsprecher auszubügeln.

Bei Ändern des internen PM1D-Wordclock-Taktes von 48 kHz zu 44.1 kHz (oder umgekehrt) ändert sich nichts an der Verzögerungszeit. Wenn das PM1D-System jedoch zu einem externen Wordclock-Takt synchron läuft, treten ab und zu Unterschiede zwischen dem angezeigten Wert und der tatsächlich verwendeten Verzögerungszeit auf – vor allem, wenn der Wordclock-Takt mit einer Vari Pitch-Funktion geändert wird.

Die Verzögerungszeit kann auch bei gepaarten MIX-/MATRIX-Kanälen sowie für die L- und R-Seite des STEREO-Kanals jeweils separat eingestellt werden.

Wenn Sie die Verzögerungszeit hier einstellen, werden nicht angezeigte Stellen hinter dem Komma (bzw. Punkt) gerundet.

COMPRESSOR-Sektion

In dieser Sektion können die Compressor-Parameter eingestellt werden.

Mit Ausnahme des Ladens/Speicherns, der Anwahl des Compressor-Typs und der Definition des Auslösers (Key-In) können hier alle Compressor-Parameter eingestellt werden.



① COMPRESSOR [RATIO]-Regler und [VALUE] -Display

Hiermit bestimmen Sie das Kompressionsverhältnis. Der Einstellbereich lautet 1:1∼–∞ (16 Schritte) für die Compressor-Typen COMP und EXPANDER und 1:1~20:1 (15 Schritte) bei Verwendung von COM-PANDER.

② COMPRESSOR FILTER [FREQUENCY]-Regler, [VALUE]-Display und [Hz]/[kHz]-Dioden

Hiermit wählen Sie die Eckfrequenz des HPF (Hochpassfilters) oder LPF (Tiefpassfilters), das sich am Eingang des Compressors befindet.

Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz (121 Schritte).

Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display. (Je nach der Einheit des angezeigten Wertes leuchtet entweder die [Hz]- oder die [kHz]-Diode.)

Die Anwahl des HPF oder LPF muss über das Display erfolgen (COMP PRM-Seite der OUT COMP-Funktionsgruppe).

Тірр

Das HPF und LPF können nicht simultan verwendet werden. Wenn Sie als Compressor-Typ COMP verwenden, kann das HPF für "De-Esser"-Zwecke genutzt werden.

③ **COMPRESSOR FILTER [ON]-Taste und -Diode** Hiermit kann das HPF/LPF am Eingang des Compressors ein-/ausgeschaltet werden. (4) COMPRESSOR [ATTACK]/[RELEASE]-Tasten und -Dioden

Hiermit wählen Sie die Funktion des ATTACK/ RELEASE [TIME]-Reglers (⑤) links neben diesen Tasten.

- Wenn die COMPRESSOR [ATTACK]-Diode leuchtet, dient der ATTACK/RELEASE [TIME]-Regler zum Einstellen der Anstiegszeit ("ATTACK").
- Wenn die COMPRESSOR [RELEASE]-Diode leuchtet, dient der ATTACK/RELEASE [TIME]-Regler zum Einstellen der Ausklingzeit ("RELEASE").
- G COMPRESSOR ATTACK/RELEASE [TIME]-Regler, [VALUE]-Display und [msec]/[sec]-Dioden
 Je nach der Einstellung der COMPRESSOR
 [ATTACK]/[RELEASE]-Taste (④) dient dieser Regler zum Einstellen des ATTACK- oder RELEASE-Parameters des Kompressors.
 Der Einstellbereich lautet 0~120 msec (ATTACK) und 5 msec~42.3 sec (RELEASE) [bei 48 kHz].

Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display. (Je nach dem eingestellten Wert leuchtet entweder die [msec]- oder die [sec]-Diode.)

(6) COMPRESSOR WIDTH (dB)/KNEE-Regler, [VALUE]-Display und [WIDTH]/[KNEE]-Dioden Die Funktion des Reglers richtet sich nach dem verwendeten Compressor-Typ. • Bei Verwendung von COMP oder EXPANDER Der Regler beeinflusst den KNEE-Parameter des COMP oder EXPANDER. (Die [KNEE]-Diode

leuchtet.) Hier können Sie "SF1"~"SF5" (SOFT 1~SOFT 5) oder "Hrd" (HARD) wählen.

• Bei Verwendung von COMPANDER Der Regler beeinflusst den WIDTH-Parameter des COMPANDERs.

Der Einstellbereich lautet 1 dB ~90 dB.

⑦ COMPRESSOR [GR]-Meterkette Diese Meterkette zeigt die Pegelreduzierung des Compressors an.

Tipp

Auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe können Sie einstellen, ob die GR-Meter mit dem An/Aus-Status des Compressors verbunden sind oder nicht. Wenn ja, erscheint das GR-Meter nur, wenn der Compressor aktiv ist. Bei ausgeschaltetem Compressor erscheint das Meter nicht. Wenn die Link-Funktion ausgeschaltet ist, wird das GR-Meter immer angezeigt.

(8) COMPRESSOR [POST]-Meterkette

Diese Meterkette zeigt den Pegel am Ausgang des Compressors an.

③ COMPRESSOR [PRE CLIP]-Diode Diese Diode leuchtet, wenn das Signal bereits am Eingang des Compressors verzerrt.

1 COMPRESSOR [LINK]-Taste und -Diode

Hiermit können Sie angeben, ob die Key-In-Signale das Compressor-Verhalten eines benachbarten ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen MIX- oder MATRIX-Kanals steuern (Link= On) oder ob die Compressor der beiden Kanäle separat ausgelöst werden müssen (Link= Off). (Wenn die Link-Funktion aktiv ist, leuchtet die Diode.)

• Key-In-Signalweg, wenn Link= On

LINK = ON



• Key-In-Signalweg, wenn Link= Off

LINK = OFF



Die Link-Funktion kann nur aktiviert werden, wenn zwei Kanäle verkoppelt werden, die denselben COMPRESSOR-Typ verwenden. Andernfalls ist das Verhalten dasselbe wie bei ausgeschalteter Link-Funktion. Achtung: diese Link-Funktion hat nichts mit Stereo-Kanalpaaren zu tun. Bei Einschalten der Link-Funktion werden lediglich zwei Compressor-Effekte von demselben Auslöser (Key-In) gesteuert; die Compressor-Parameter können jedoch weiterhin für beide Kanäle separat eingestellt werden.

Wenn Sie zwei Kanäle zu einem Stereopaar verkoppeln, wird die Link-Funktion automatisch eingeschaltet. In dem Fall sind die Compressor-Parameter wohl miteinander verknüpft. Sie können die Parameterverknüpfung jedoch ausschalten und die Parameter der beiden Kanäle separat editieren.

Im Falle der STEREO A/B-Kanäle sind die Compressor-Parameter immer miteinander verknüpft. Die Link-Funktion kann bei Bedarf jedoch ausgeschaltet werden.

(1) COMPRESSOR [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der Compressor ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn der Compressor an ist, leuchtet die Diode.

COMPRESSOR [GAIN]-Regler und LED-Kranz Hiermit kann der Ausgangspegel des Compressors bei Bedarf korrigiert werden.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

Der Einstellbereich lautet 0 dB~+18 dB (0.5 dB-Schritte) für COMP/EXPANDER und –18 dB~0 dB (0.5 dB-Schritte) im Falle des COMPANDERs.

(3) COMPRESSOR [THR]-Regler und LED-Kranz Hiermit kann die Pegelschwelle (THRESHOLD) des Compressors eingestellt werden.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

Der Einstellbereich lautet –54 dB~0 dB (1 dB-Schritte).

EQUALIZER-Sektion

Hier kann der 6-Band-EQ des gewählten Ausgangskanals eingestellt werden (HIGH, HIGH MID, MID, LOW MID, LOW, SUB LOW). Dem HIGH- und SUB LOW-Band kann wahlweise eine Kuhschwanz- oder Glockencharakteristik zugeordnet werden. Das HIGH-Band kann außerdem als LPF (Tiefpassfilter) fungieren, während das SUB LOW-Band als HPF verwendet werden kann.



(1) **EQ** [**LPF**]-**Taste und -Diode (nur beim HIGH-Band)** Hiermit kann das HIGH-Band zu einem LPF umfunktioniert werden.

Wenn Sie die LPF-Funktion wählen, leuchtet diese Diode.

In dem Fall sind die [Q]/[GAIN]-Regler des HIGH-Bandes nicht belegt.

② EQ [BYPASS]-Taste und -Diode

Hiermit kann das betreffende EQ-Band deaktiviert werden.

Wenn die Bypass-Funktion aktiv ist, leuchtet die Diode.

③ EQ [-⊂]-Taste und -Diode (nur beim HIGH-Band) Hiermit wählen Sie für das HIGH-Band die Kuhschwanzcharakteristik.

Wenn die Kuhschwanzcharakteristik aktiv ist, leuchtet diese Diode.

In dem Fall ist der HIGH [Q]-Regler nicht belegt. Der LED-Kranz erlischt also.

(4) EQ [Q]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler stellen Sie die Güte (Breite/Q) des betreffenden Frequenzbandes ein.

Drehen Sie ihn nach links, um ein schmaleres Frequenzband zu bearbeiten. Drehen Sie ihn nach rechts, um ein breiteres Frequenzband zu bearbeiten. Der Einstellbereich lautet 10.0~0.10 (41 Schritte) für jedes EQ-Band.

Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

⑤ EQ [F]-Regler, [VALUE]-Display und [Hz]/[kHz]-Dioden

Mit den Reglern wählen Sie die Eckfrequenz des betreffenden Bandes.

Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz (121 Schritte) für jedes EQ-Band.

Der aktuelle Wert erscheint im [VALUE]-Display und die [Hz]- oder [kHz]-Diode zeigt die verwendete Einheit an.

6 EQ [GAIN]-Regler und LED-Kranz

Mit diesem Regler bestimmen Sie die Anhebung/ Absenkung des betreffenden Frequenzbandes. Der Einstellbereich lautet –18 dB~+18 dB (0.5 dB-Schritte). Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

⑦ [EQ ON]-Taste

Hiermit schalten Sie die gesamte Klangregelung (EQ) ein oder aus.

Wenn sie an ist, leuchtet die Diode.

(8) EQ [HPF]-Taste und -Diode (nur beim SUB LOW-Band)

Hiermit kann das SUB LOW-Band zu einem HPF umfunktioniert werden.

Wenn Sie die HPF-Funktion wählen, leuchtet diese Diode. In dem Fall sind die [Q]/[GAIN]-Regler des SUB LOW-Bandes nicht belegt. (9) EQ [→]-Taste & LED (nur beim SUB LOW-Band) Hiermit wählen Sie für das SUB LOW-Band die Kuhschwanzcharakteristik.

Wenn die Kuhschwanzcharakteristik aktiv ist, leuchtet diese Diode.

In dem Fall ist der SUB LOW [Q]-Regler nicht belegt. Der LED-Kranz erlischt also.

OUTPUT-Sektion

In dieser Sektion kann der momentan gewählte Ausgangskanal ein-/ausgeschaltet werden. Außerdem können Sie hier die Pan/Balance- und Pegel-Einstellung des Ausgangssignals vornehmen.



① OUTPUT [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der aktuell gewählte Kanal ein-/ausgeschaltet werden. (Wenn er an ist, leuchtet die Diode.)

2 OUTPUT [INSERT]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Insert-Schleife des aktuell gewählten Kanals ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn die Schleife aktiv ist, leuchtet die Diode. In dem Fall wird das Schleifensignal an den über das Display angegebenen Stellen (INSERT PATCH-Seite der OUTPUT PATCH-Funktionsgruppe) abgegriffen und wieder in den Signalweg eingespeist.

Wenn die [INSERT]-Taste eines Ausgangskanals aktiv ist, während entweder der Insert-Hin- oder -Rückweg nicht definiert wurde, gibt der betreffende Kanal nicht mehr das richtige Signal aus. Seien Sie also vorsichtig.

③ OUTPUT [TO ST]-Taste und -Diode Bei Anwahl eines MIX-Kanals können Sie hier die Signalausgabe dieses MIX-Kanals an den STEREO-Bus aktivieren/ausschalten. (Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode.)

Diese Taste ist mit der MIX [TO ST]-Taste im MIX OUTPUT-Feld verknüpft.

Diese Taste ist nur belegt, wenn Sie im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld einen MIX-Kanal gewählt haben.

④ OUTPUT [TO MTRX]-Taste und -Diode

Bei Anwahl eines STEREO A-, B- oder MIX-Kanals 1~48 können Sie hiermit die Signalausgabe an den MATRIX-Bus aktivieren/ausschalten. (Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode.)

Wenn diese Taste aus ist, wird an keinen einzigen MATRIX-Bus ein Signal angelegt.

Diese Taste ist mit der MIX [TO MTRX]-Taste im MIX OUTPUT-Feld und der STEREO A [TO MTRX]-Taste im STEREO OUTPUT-Feld verknüpft.

Der Hinwegpegel kann nur über das Display eingestellt werden.

- Diese Taste ist nur belegt, wenn Sie im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld den STEREO A-, Boder einen MIX-Kanal gewählt haben.
- (5) OUTPUT [PAN/BAL]-Regler und LED-Kranz Hiermit regeln Sie die Stereoposition oder Balance (je nachdem, welcher Ausgangskanal derzeit gewählt ist und welche Taste gedrückt wurde – siehe unten). Der LED-Kranz zeigt die ungefähre Einstellung an.

- ⑥ OUTPUT [TO ST PAN]/[BAL]-Tasten und -Dioden Die Dioden zeigen die aktuelle Funktion des OUT-PUT [PAN/BAL]-Reglers (⑤) an.
 - (A) Wenn die OUTPUT [TO ST PAN]/[BAL]-Dioden aus sind

Der OUTPUT [PAN/BAL]-Regler ist nicht belegt. Dieser Status bedeutet, dass dem SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld ein nicht gepaarter MATRIX-Kanal zugeordnet wurde.

- (B) Wenn die OUTPUT [TO ST PAN]-Diode leuchtet Der OUTPUT [PAN/BAL]-Regler dient zum Einstellen der Stereoposition des von einem MIX-Kanal an den STEREO-Bus angelegten Signals. Dieser Status bedeutet, dass dem SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld ein MIX-Kanal zugeordnet wurde.
- (C) Wenn die OUTPUT [BAL]-Diode leuchtet Der OUTPUT [PAN/BAL]-Regler dient zum Einstellen der Balance gepaarter Ausgangskanäle (bzw. der L-/R-Balance der STEREO A/B-Kanäle).
 Dieser Status bedeutet, dass dem SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld ein gepaarter MIX-/ MATRIX-Kanal oder ein STEREO A/B-Kanal zugeordnet wurde.

Normalerweise richtet sich der Status der OUTPUT [TO ST PAN]/[BAL]-Diode automatisch danach, ob der aktuell gewählte Ausgangskanal gepaart ist oder nicht.

Wenn Sie aber einen gepaarter MIX-Kanal wählen, während dafür auch die OUTPUT [TO ST]-Taste (③) leuchtet, dient der OUTPUT [PAN/BAL]-Regler sowohl für Funktion (B) als auch (C).

Nur in dem Fall müssen Sie also die [TO ST PAN]bzw. [BAL]-Taste drücken, um zu bestimmen, wofür der Regler in dem Moment dienen soll.

Wenn die [TO ST PAN]-Diode leuchtet, können Sie mit dem OUTPUT [PAN/BAL]-Regler die Stereoposition des betreffenden MIX-Signals im STEREO-Bus einstellen. (Die nachstehend mit einer Strichlinie markierte Sektion entspricht der Funktion des [PAN/ BAL]-Reglers.) • Einstellen der Stereoposition eines MIX-Kanals im STEREO-Bus



Wenn die [BAL]-Diode leuchtet, können Sie außerdem mit dem OUTPUT [PAN/BAL]-Regler die Lautstärke von gepaarten MIX-Kanälen einstellen. (Die nachstehend mit einer Strichlinie markierte Sektion entspricht der Funktion des [PAN/BAL]-Reglers.)

• Einstellen der Lautstärkebalance von gepaarten MIX-Kanälen



⑦ OUTPUT [LEVEL]-Regler und LED-Kranz Hiermit kann der Ausgangspegel des aktuell gewählten Kanals eingestellt werden.

Der Einstellbereich lautet –∞ dB~+10 dB (1 dB-Schritte). Der LED-Kranz zeigt jeweils die ungefähre Einstellung an.

(8) OUTPUT [CUE]-Taste und -Diode

Bei Drücken dieser Taste kann der aktuell gewählte MIX-Kanal überwacht werden.

Bei aktivierter Taste wird das PFL- (Pre-Fader Listen) oder POST ON-Signal (hinter der [ON]-Taste) des MIX-Kanals an den CUE-Bus angelegt und kann über die Buchsen CUE OUT, MONITOR OUT A und/oder PHONES überwacht werden.

DCA-Sektion

Hier können Sie den aktuell gewählten MIX-Kanal einer oder mehreren DCA-Gruppen zuordnen. Diese Sektion ist vor allem praktisch, wenn Sie einen Kanal mehreren DCA-Gruppen zuordnen möchten.



1) DCA [9]~[12]-Tasten und -Dioden

Mit diesen Tasten können Sie den aktuell gewählten Kanal den benötigten DCA-Gruppen 9~12 zuordnen.

Bei Zuordnung des Kanals zu einer DCA-Gruppe leuchtet die Diode der betreffenden Taste.

Diese Sektion ist nur belegt, wenn ein MIX-Kanal 1~48 angewählt wurde.

[Praxis]

Zuordnen eines MIX-Kanals zu einer DCA-Gruppe über das SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld

- 1. Wählen Sie den MIX-Kanal, den Sie einer DCA-Gruppe (9~12) zuordnen möchten.
- 2. Drücken Sie die DCA-Tasten [9]~[12] im SELEC-TED OUTPUT CHANNEL-Feld, um den gewählten Kanal der/den benötigten DCA-Gruppe(n) zuzuordnen. (Es können auch mehrere DCA-Gruppen gewählt werden.)

Die Dioden der aktiven DCA-Tasten (und Gruppen) leuchten.

⚠

- Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen MIX-Kanal zuordnen.
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen innerhalb der DCA-Gruppen 9~12 immer schlüssig sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 9~12 zu erhalten.

SAFE-Sektion

In dieser Sektion können Sie die "Recall Safe"- und "Mute Safe"-Einstellungen des aktuell gewählten Ausgangskanals aktivieren und wieder rückgängig machen.



① SAFE [RECALL]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste aktivieren/deaktivieren Sie die "Recall Safe"-Einstellung des aktuell gewählten Ausgangskanals (MIX, MATRIX, STEREO A/B). Das bedeutet, dass sich die Einstellungen dieses Kanals bei Aufrufen einer Szene nicht ändern.

Wenn die "Recall Safe"-Funktion aktiv ist, leuchtet die Diode.

Kanäle, bei denen diese Diode leuchtet, ändern sich bei Aufrufen von Szenenspeichern nicht.

② SAFE [MUTE]-Taste und -Diode Hiermit kann die "Mute Safe"-Funktion des aktuell

gewählten Kanals (MIX, MATRIX, STEREO A/B) aktiviert oder ausgeschaltet werden. Wenn sie aktiv ist, reagiert der Kanal bei Aktivieren der zugeordneten Mute-Gruppe nicht.

Wenn die "Mute Safe"-Funktion aktiv ist, leuchtet diese Diode.

Wenn diese Diode für den gewählten Kanal leuchtet, kann der Kanal über die zugeordnete Mute-Gruppe nicht mehr ausgeschaltet werden.

CHANNEL SELECT-Sektion

In dieser Sektion wählen Sie den Kanal, dessen Parameter über das SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld eingestellt werden sollen.



1 CHANNEL SELECT [NAME]/[NUMBER]-Display

② CHANNEL SELECT [ST]/[MATRIX]/[MIX]-Tasten und -Dioden

In den CHANNEL SELECT [NAME]-/[NUMBER]-Displays erscheinen der Kurzname und die Nummer des aktuell gewählten Kanals.

Mit den [ST]/[MATRIX]/[MIX]-Tasten wählen Sie die Kanalgruppe (STEREO A/B, MATRIX, MIX). (Die Diode der aktiven Taste leuchtet.)

• Wenn ein STEREO A/B-Kanal gewählt ist Die [ST]-Diode leuchtet und im [NUMBER]-Display erscheint entweder "AL" (L-Kanal von STE-REO A), "Ar" (R-Kanal von STEREO A), "bL" (L- Kanal von STEREO B) oder "br" (R-Kanal von STEREO B).

- Wenn ein MATRIX-Kanal gewählt ist Die [MATRIX]-Diode leuchtet und im [NUM-BER]-Display erscheint die Kanalnummer 1~24.
- Wenn ein MIX-Kanal gewählt ist Die [MIX]-Diode leuchtet und im [NUMBER]-Display erscheint die Kanalnummer 1~48.
- ③ CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten Hiermit rufen Sie die jeweils vorangehende/nachfolgende Nummer innerhalb der momentan aktiven Kanalgruppe (MIX, MATRIX, STEREO A/B) ② auf. Alles Weitere zur Bedienung finden Sie auf S. 272.

Tipp

Sie können die CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/ INC]-Taste auch gedrückt halten, um schneller zu einer weiter entfernten Kanalnummer zu gehen.

Wenn Sie beide CHANNEL SELECT [▼/DEC]/[▲/ INC]-Tasten mindestens eine Sekunde gedrückt halten, wird automatisch Kanal 1 der aktiven Gruppe (bzw. die L-Seite des STEREO A-Kanals) gewählt.

(4) CHANNEL SELECT [SHIFT]-Taste

Sie können diese Taste gedrückt halten und CHAN-NEL SELECT [▼/DEC] oder [▲/INC] betätigen, um in Schritten von 12 Kanälen vor- oder zurückzugehen.

(5) [CHANNEL COPY]-Taste

Mit dieser Taste können Sie die Parameter des gewählten Ausgangskanals zu einem anderen Ausgangskanal kopieren.

[Praxis]

Kopieren der Parameter eines Ausgangskanals zu einem anderen Ausgangskanal

- 1. Wählen Sie den Ausgangskanal, dessen Einstellungen kopiert werden sollen.
- 2. Drücken Sie die [CHANNEL COPY]-Taste im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld. Die [CHANNEL COPY]-Diode leuchtet. Wenn Sie nicht innerhalb von 10 Sekunden die Taste des Zielkanals drücken, wird die Kopierfunktion wieder deaktiviert.
- 3. Drücken Sie die [SEL]-Taste des Kanals (MIX, MATRIX oder STEREO A/B), zu dem die Einstellungen kopiert werden sollen. Es erscheint nun eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen, um die Kopie auszuführen.
- 4. Klicken Sie auf den OK-Taste, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf den CANCEL-Taste, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Alles Weitere zu den Einstellungen, die bei diesem Vorgang kopiert werden, finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" (Siehe S. 576).

Um auch die Einstellungen eines anderen Kanals zu kopieren, müssen Sie die Schritte 1~4 noch einmal wiederholen.

Es kann nur jeweils von einem Ausgangkanal zu einem Kanal des gleichen Typs (MIX, MATRIX oder STEREO A/B) kopiert werden. Wenn Sie überkreuz zu kopieren versuchen, erscheint die Fehlermeldung "DATA TYPE CONFLICT! CANCELED". Die Daten werden dann nicht kopiert. ▲ Den Zielkanal kann man nicht mit den [▼/DEC]/ [▲/INC]-Tasten wählen. Wenn Sie das doch versuchen, wird die Kopie abgebrochen.

Signalfluss für MIX-Kanäle



Signalfluss für MATRIX-Kanäle



Signalfluss für STEREO A/B-Kanäle



9 DCA GROUP-Feld

[Funktion]

In diesem Feld können die den DCA-Gruppen 1~12 zugeordneten Ein- und/oder Ausgangskanalgruppen gemischt werden. Bei Bedarf können Sie diese Fader auch verwenden, um den Pegel eines Eingangs- oder MIX-Kanals direkt einzustellen. Außerdem können die Fader zum Einstellen der Grafik-EQs verwendet werden.





Anwahl der Funktion, die mit den DCA-Fadern eingestellt werden soll

Das DCA GROUP-Feld enthält 12 DCA-Fader. Nach Initialisieren des PM1D-Systems dienen diese Fader zum Einstellen des Pegels jener Ein-/Ausgangskanäle, die den DCA-Gruppen 1~12 zugeordnet wurden. Bei Bedarf können Sie den Fadern über die FADER STATUS-Sektion im DCA GROUP-Feld jedoch auch eine andere Funktion zuordnen:

• Wenn die FADER STATUS [IN]-Taste aktiv ist Ein DCA-Fader kann zum Einstellen des Eingangspegels eines einzelnen Eingangskanals im gewählten INPUT- oder ST IN-Feld verwendet werden.

Um welchen Kanal es sich dabei handelt, kann durch Drücken einer INPUT [SEL]-Taste im benötigten INPUT- oder ST IN-Feld bestimmt werden. (In dem Fall wird das INPUT- oder ST IN-Feld, in dem eine INPUT [SEL]-Taste leuchtet, den DCA-Fadern zugeordnet.

• Wenn eine FADER STATUS [1–12]/[13–24]/[25–36]/[37–48]-Taste aktiv ist

Die DCA-Fader dienen für die Pegeleinstellung der betreffenden MIX-Kanäle (1~12, 13~24, 25~36 oder 37~48).

• Wenn die FADER STATUS [DCA]-Taste aktiv ist Die DCA-Fader dienen für die Pegeleinstellung der DCA-Gruppen 1~12.

Aspekte, die über die DCA-Fader gesteuert werden können



FADER STATUS-Sektion

¥ ĭ≥	Die Eingangskanäle bzw. ST IN-Kanäle im INPUT- bzw. ST IN-Feld, in dem momentan eine [SEL]- Taste leuchtet.
121	MIX-Kanäle 1~12
13-24	MIX-Kanäle 13~24
25-36	MIX-Kanäle 25~36
37-48	MIX-Kanäle 37~48
	DCA-Gruppen 1~12
	Anhebung/Absenkung der betreffenden EQ-Bän- der für den momentan aktiven Grafik-EQ.

Die 31 Bänder eines Grafik-EQs können in 12ergruppen mit den DCA-Fadern angehoben/abgesenkt werden. Das funktioniert allerdings nur, wenn Sie die GEQ PARAMETER-Seite der GEQ-Funktionsgruppe aufgerufen haben. Anschließend müssen Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie eine FADER STATUS [1–12]/[13–24]/ [25–36]-Taste drücken, um die benötigten 12 GEQ-Bänder den DCA-Fadern zuzuordnen. Alternativ hierzu können Sie jedoch auf den ASSIGN TO DCA FADERS-Button der GEQ PARAMETER-Seite klicken.

SHIFT GRAB + 1-12	1.60k~20.0k
SHIFT + 13-24	200~2.50k
SHIFT + 25-36	20~250

• GEQ PARAMETER-Seite



DCA Fader-Sektion

In dieser Sektion können die Pegel der DCA-Gruppen, Eingangs- oder MIX-Kanäle eingestellt werden. Das richtet sich danach, welche Kanäle den DCA-Gruppen 1~12 zugeordnet sind. Außerdem können die Fader jedoch zum Einstellen von jeweils 12 GEQ-Bändern verwendet werden.



① DCA [NAME]-Display

In den oberen Display-Zeilen erscheinen jeweils der Typ und die Nummer der Kanäle, die Sie über die FADER STATUS-Sektion gewählt haben. (Wenn Sie "DCA" gewählt haben, erscheint hier der Vollname [8 Zeichen] der DCA-Gruppen.)

Die angezeigten Abkürzungen haben folgende Bedeutung:

- INxx12 Eingangskanäle können über die DCA-Fader 1~12 eingestellt werden. Die "xx"-Angabe verweist auf die Kanalnummer.
- STxx ST IN 1~8 sind den DCA-Fadern 1~8 zugeordnet. Die "xx"-Angabe verweist auf die Kanalnummer. In dem Fall sind die DCA-Fader
- DCA-Fader 1~12 eingestellt werden. Die "xx"-Angabe verweist auf die Kanalnummer.
- Andere Die DCA-Gruppen sind den DCA-Gruppen 1~12 zugeordnet und der Vollname jener Gruppen wird im Display angezeigt.

In der unteren Display-Zeile erscheint der Kurzname der den DCA-Fadern zugeordneten Kanäle oder aber der Vollname der DCA-Gruppen. Diese Namen können über das Display eingegeben werden (NAME-Seite der IN PATCH- oder OUTPUT PATCH-Funktionsgruppe).

Tipp

Wenn den DCA-Fadern ein GEQ-Modul zugeordnet ist, zeigen die Displays in der oberen Zeile die momentan einstellbaren Frequenzbänder an. In der unteren Zeile wird hingegen der Pegelwert dieser Frequenzbänder angezeigt.

(2) DCA [MUTE]-Taste und -Diode

Hiermit kann die betreffende DCA-Gruppe 1~12 stummgeschaltet werden.

Bei Drücken dieser Taste leuchtet die DCA [MUTE]-Diode. Die der stummgeschalteten DCA-Gruppe zugeordneten Ein- und Ausgangskanäle bekommen dann denselben Status wie bei Einstellung ihres Kanal-Faders auf den Mindestwert (-∞ dB).

Drücken Sie die DCA [MUTE]-Taste noch einmal, damit ihre Diode wieder erlischt. Die Stummschaltung ist nun wieder deaktiviert.

Tipp

Die DCA [MUTE]-Taste und -Diode sind nicht belegt für Ein- oder Ausgangskanäle, die Sie den DCA-Fadern direkt zuordnen. Außerdem haben sie keinen Einfluss auf das eventuell gerade angesteuerte GEQ-Modul.

Die Stummschaltung mit der DCA [MUTE]-Taste ist nicht das gleiche wie das Arbeiten mit den Mute-Gruppen (SCENE MEMORY-Sektion im MAS-TER-Feld).

Die Funktion der DCA [MUTE]-Taste entspricht jener des MUTE-Buttons auf der DCA ASSIGN-Seite (IN DCA/MUTE- bzw. OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe).

(3) DCA [ASSIGN DCA]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste wählen Sie die DCA-Gruppe, der Sie Eingangs- oder Ausgangskanäle (MIX-Kanäle) zuordnen möchten.

(4) DCA-Fader

Hierbei handelt es sich um 100mm-Fader, mit denen man den Pegel eines Eingangs- bzw. Ausgangskanals oder der DCA-Gruppe einstellen kann (je nach der Einstellung der FADER STATUS-Sektion).

Wenn Sie den DCA-Fadern ein GEQ-Modul zugeordnet haben, dienen die Fader zum Anheben/ Absenken des gewählten Bandes.

5 DCA [NOMINAL]-Diode

Wenn Sie den DCA-Fadern im Direktverfahren Einoder Ausgangskanäle zugeordnet haben, leuchtet diese Diode, wann immer Sie den Fader auf den Nennwert (0 dB) stellen.

Wenn Sie die DCA-Fader dem aktiven GEQ-Modul zugeordnet haben, leuchtet diese Diode, sobald die Anhebung/Absenkung des zugeordneten Frequenzbandes "0dB" beträgt.

6 DCA SAFE [RECALL]-Diode

Wann immer die DCA-Gruppen 1~12 den DCA-Fadern zugeordnet sind, leuchtet diese Diode für DCA-Gruppen, deren "Recall Safe"-Funktion aktiv ist (die betreffende DCA-Gruppe wird dann vom Laden der Szenenspeicher ausgeklammert). Ein DCA-Fader, dessen [RECALL]-Diode leuchtet, ändert sich bei Laden einer anderen Szene nicht. Wenn Sie den DCA-Fadern im Direktverfahren Ein-/ Ausgangskanäle zugeordnet haben, leuchtet diese Diode für (zugeordnete) Kanäle, deren "Recall Safe"-Funktion aktiviert wurde. Das bedeutet, dass jene Kanäle sich bei Laden einer anderen Szene nicht ändern.

- Bedenken Sie, dass die "Recall Safe"-Funktion im Falle der DCA-Fader nur für jenen DCA-Kanal gilt. Die diesem Fader zugeordneten Kanäle werden dabei jedoch nicht auf "Recall Safe" gestellt. Das erreichen Sie nur, indem Sie jeden einzelnen zugeordneten Kanal von Hand auf "Recall Safe" stellen.

Der "Recall Safe"-Status kann über das Display (RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

Wenn Sie die DCA-Fader dem aktiven GEQ-Modul zugeordnet haben, ist diese Diode nicht belegt.

(7) DCA [CUE]-Taste und -Diode

des zugeordneten Kanals.)

Hiermit können die dem DCA-Fader zugeordneten Kanäle überwacht werden.

Bei Drücken dieser Taste -nachdem Sie die DCA-Gruppen 1~12 den DCA-Fadern zugeordnet habenwerden alle diesem DCA-Fader zugeordneten Einoder Ausgangskanäle an den CUE-Bus angelegt und können über die Buchsen CUE OUT, MONITOR OUT A und/oder PHONES überwacht werden. Wenn Sie diese Taste aktivieren, während dem DCA-Fader im Direktverfahren ein Ein- oder Ausgangskanal zugeordnet ist, wird das Signal des betreffenden Kanals an den CUE-Bus angelegt. (Die Funktion ist dann die gleiche wie bei Drücken der [CUE]-Taste

Der Signalpunkt und das Überwachungsverfahren des an den CUE-Bus angelegten Signals können über die CUE-Sektion im MASTER-Feld der Konsole oder über das Display (CUE/SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) eingestellt werden.

Wenn Sie die DCA-Fader dem aktiven GEQ-Modul zugeordnet haben, ist diese Taste nicht belegt.

FADER STATUS-Sektion

In dieser Sektion können Sie den DCA-Fadern 1~12 die benötigten Signale zuordnen.



FADER STATUS [IN]/[1-12]/[13-24]/[25-36]/ [37-48]/[DCA]-Tasten und -Dioden Mit dissen Tastan bestimmen Sie wefür die DCA

Mit diesen Tasten bestimmen Sie, wofür die DCA-Fader 1~12 dienen sollen.

Die Diode der aktiven Taste leuchtet.

Die Tasten haben folgende Funktionen:

• FADER STATUS [IN]-Taste

Die DCA-Fader dienen zum Einstellen des Eingangspegels der Eingangskanäle (SELECTED INPUT-Feld). In dem Fall ist das INPUT-Feld den DCA-Fadern zugeordnet, in dem eine INPUT [SEL]-Diode leuchtet. Vorteil dieses Systems ist, dass man die Pegel weit voneinander entfernter Eingangskanäle "mal eben schnell" korrigieren kann, ohne sich zu verrenken.

• FADER STATUS [1–12]/[13–24]/[25–36]/ [37–48]-Tasten

Die DCA-Fader dienen zum Einstellen der Ausgangspegel der MIX-Kanäle 1~12, 13~24, 25~36 oder 37~48.

• FADER STATUS [DCA]-Taste

Die DCA-Fader dienen zum Steuern der DCA-Gruppen 1~12, an die Sie Ein- oder Ausgangskanäle angelegt haben.

[Praxis]

Verwendung der DCA-Fader zum Steuern der DCA-Gruppen 1~12

- Drücken Sie eine DCA [ASSIGN DCA]-Taste im DCA GROUP-Feld, um die Gruppe zu wählen, der Kanäle zugeordnet werden sollen.
 Die [DCA]-Dioden aller Kanäle, die dieser DCA-Gruppe zugeordnet sind, blinken nun.
- Drücken Sie im INPUT-, ST IN- oder MIX OUT-PUT-Feld die [DCA]-Tasten aller Kanäle, die Sie der oben gewählten DCA-Gruppe zuordnen möchten. Die [DCA]-Diode der gewählten Gruppe leuchtet nun auf allen zugeordneten Kanälen. Einer DCA-Gruppe kann man entweder Eingangs-/ ST IN-Kanäle oder MIX-Kanäle zuordnen.
- Die Eingangs- und ST IN-Kanäle können den DCA-Gruppen 1~12 zugeordnet werden. Die MIX-Kanäle können hingegen nur an die DCA-Gruppen 9~12 angelegt werden.

Den DCA-Gruppen 1~8 kann man keine MIX-Kanäle zuordnen.

3. Wiederholen Sie die Schritte (1) und (2), um auch anderen DCA-Gruppen Eingangs-/ST IN- oder MIX-Kanäle zuzuordnen.

Einer DCA-Gruppe können durchaus mehrere Kanäle zugeordnet werden. Umgekehrt kann ein Kanal auch an mehrere DCA-Gruppen angelegt werden.

⚠

- Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen Ausgangskanal zuordnen. (Das gleiche gilt auch im entgegengesetzten Fall.)
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen innerhalb der DCA-Gruppen 9~12 immer schlüssig sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 9~12 zu erhalten.

Tipp

Bei Bedarf können Sie die Zuordnung der Ein- oder Ausgangskanäle zu den DCA-Gruppen auch über das Display vornehmen (DCA ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe bzw. der OUT DCA/ MUTE-Funktionsgruppe.

- 4. Drücken Sie nach Herstellen aller Zuordnungen die [ASSIGN DCA]-Taste, deren Diode leuchtet, damit die Dioden aller [ASSIGN DCA]-Tasten erlöschen. Aktivieren Sie anschließend die FADER STATUS [DCA]-Taste in der FADER STATUS-Sektion. Die gewählte Diode leuchtet. Nun können die DCA-Fader 1~12 zum Steuern der DCA-Gruppenpegel verwendet werden.
- 5. Bedienen Sie die DCA-Fader 1~12. Der Pegel der jener DCA-Gruppe(n) zugeordneten Ein- oder Ausgangskanäle ändert sich nun.
- 6. Um eine Gruppe stummzuschalten, müssen Sie die DCA [MUTE]-Taste drücken. Die DCA [MUTE]-Diode leuchtet und die Ein- oder Ausgangskanäle jener DCA-Gruppe bekommen denselben Status wie beim Einstellen des betreffenden DCA-Faders auf den Mindestwert (-∞ dB).
- 7. Drücken Sie die betreffende DCA [MUTE]-Taste noch einmal (Diode erlischt), um die Stummschaltung wieder zu deaktivieren.

[Praxis]

Verwendung der DCA-Fader zum Bedienen eines GEQs

Außer den parameterischen EQs für die einzelnen Kanalzüge bietet das PM1D-System vierundzwanzig 31-Band-GEQs (grafische Equalizer), die man in den Signalweg eines Eingangs-, MIX-, MATRIX oder STEREO A/B-Kanals einschleifen kann.

Die Anhebung/Absenkung der GEQ-Bänder kann auch über die DCA-Fader abgewickelt werden, was oftmals schneller geht als über das Display.

1. Rufen Sie im Display die GEQ PARAMETER-Seite der GEQ-Funktionsgruppe auf. Die GEQ PARAMETER-Seite kann auf folgende Arten aufgerufen werden:

• Über das Bedienfeld

Drücken Sie in der LCD FUNCTION ACCESS-Sektion (MASTER-Feld) die [GEQ]-Taste so oft, bis die unten gezeigte Seite erscheint.

• Über das Display

Klicken Sie auf den MENU-Button \rightarrow GEQ-Button \rightarrow das GEQ PARAMETER-Register.

• GEQ PARAMETER-Seite







INSERT-Button:



2. Klicken Sie auf den MODULE-Button oben links im Display.

Mit dem MODULE-Button können Sie das anzusteuernde GEQ-Modul wählen.

Bei Anklicken dieses Buttons erscheint folgendes Fenster.

Popup-Fenster für die Anwahl eines GEQ-Moduls



3. Klicken Sie auf den GEQ 1~GEQ 24-Button des Grafik-EQ-Moduls, das Sie einstellen möchten. Das Display kehrt nun zurück zur GEQ PARAMETER-Seite.

Schauen Sie nach, ob der Name des benötigten GEQ-Moduls rechts neben dem MODULE-Button angezeigt wird.

Kontrolle der GEQ-Adresse



Tipp _

Wenn ein GEQ-Modul in den Signalweg eines Kanals eingeschleift ist, können Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie die [SEL]-Taste des betreffenden Kanals betätigen. Dann wird nämlich die Adresse des verwendeten GEQ-Moduls angezeigt.

4. Klicken Sie auf den INSERT-Button oben links im Display.

Mit dem INSERT-Button wählen Sie den Ausgangskanal, in dessen Signalweg das GEQ-Modul eingeschleift werden soll.

Bei Anklicken dieses Buttons erscheint folgendes Fenster.

Popup-Fenster für die Anwahl des Ausgangskanals, in den das GEQ-Modul eingeschleift wird.



- 5. Klicken Sie auf den Button des Ausgangskanals, dem das GEQ-Modul zugeordnet werden soll.
 - Zum Einschleifen in einen Eingangskanal: Um das Modul einem Eingangskanal zuzuordnen, müssen Sie auf folgende Buttons klicken: IN 1~48 INSERT OUT \rightarrow 1~48 oder IN 49-96 INSERT OUTbutton \rightarrow 49~96.

• Zum Einschleifen in einen MIX-Kanal: Klicken Sie auf den MIX INSERT OUT-Button und anschließend auf einen Button 1~48, um den benötigten MIX-Kanal zu wählen.

• Zum Einschleifen in einen MATRIX-Kanal: Klicken Sie auf den MATRIX INSERT OUT-Button und anschließend auf einen Button 1~24, um den benötigten MATRIX-Kanal zu wählen.

• Zum Einschleifen in den STEREO A/B-Kanal Klicken Sie auf den Button des benötigten Kanals: "AL" (L-Kanal von STEREO A), "Ar" (R-Kanal von STEREO A), "bL" (L-Kanal von STEREO B) oder "br" (R-Kanal von STEREO B).

Das Display kehrt zurück zur GEQ PARAMETER-Seite.

Schauen Sie nach, ob neben dem INSERT-Button die Adresse des benötigten Kanals erscheint.

Kontrolle des gewählten Kanals



6. Wählen Sie die Frequenzbandgruppe, die Sie mit den DCA-Fadern einstellen möchten.

(1) Anwahl über die Tasten

Halten Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste (im Dateneingabefeld) gedrückt, während Sie eine [FADER STA-TUS]-Taste betätigen, um den GEQ zumindest teilweise einstellen zu können.

GRAB + 1-12	1.60k~20.0k
SHIFT GRAB + 13-24	200~2.50k
GRAB + 25-36	20~250



(2) Anwahl über das Display

Klicken Sie auf den ASSIGN TO DCA FADERS-Button, mit dem die benötigte Frequenzbandgruppe angewählt werden kann.

• 1.60 k – 20.0 k-Button

Die zwölf Frequenzbänder 1.6 kHz~20 kHz können über die DCA-Fader eingestellt werden.

• 200-2.50 k-Button

Die zwölf Frequenzbänder 200 Hz~2.5 kHz können über die DCA-Fader eingestellt werden.

• 20–250-Button

Die zwölf Frequenzbänder 20 Hz~250 Hz können über die DCA-Fader eingestellt werden.



Klicken Sie auf einen dieser Buttons, um den DCA-Fadern die benötigten GEQ-Frequenzbänder zuzuordnen.

Die [FADER STATUS]-Tasten des DCA GROUP-Feldes im Bedienfeld der CS1D können nun für die Anwahl der Frequenzbandgruppen verwendet werden –siehe nachstehende Abbildung. (Die Dioden leuchten, um anzuzeigen, dass die [FADER STA-TUS]-Tasten für die Anwahl der GEQ-Frequenzbandgruppen verwendet werden können.) Die FADER STATUS [IN]-und FADER STATUS [37-48]-Taste sind hier jedoch nicht belegt.



- Bedienen Sie die DCA-Fader 1~12. Die zugeordneten Frequenzbänder werden nun angehoben oder abgesenkt.
- 8. Um mit den DCA-Fadern andere Bänder regeln zu können, müssen Sie die Schritte (6) und (7) wiederholen.
- 9. Wenn Sie die DCA-Fader nicht mehr zum Einstellen der GEQ-Frequenzbänder verwenden möchten, müssen Sie die FADER STATUS [DCA]-Taste der CS1D drücken. Alternativ hierzu können Sie jedoch auch auf den OFF-Button in der ASSIGN TO DCA-Sektion der GEQ PARAMETER-Seite klicken. Die [FADER STATUS]-Tasten der CS1D verhalten sich nun wieder wie laut Aufdruck verheißen.

Um das GEQ-Modul danach noch einmal den DCA-Fadern zuzuordnen, müssen Sie auf einen der ASSIGN TO DCA-Buttons (GEQ PARAMETER-Seite) klicken.

Bei Verlassen der GEQ PARAMETER-Seite wird die GEQ-Einstellfunktion der DCA-Fader automatisch deaktiviert. Die Fader dienen dann wieder für etwas Anderes.

10 MASTER-Feld

[Funktion]

In diesem Feld befinden sich Funktionen, die für die gesamte CS1D gelten, darunter die Kommandofunktion (Talkback), der Oszillator, die Anwahl der Abhörquelle und die Einstellung des Abhörpegels.







A

В

ENGINE

TALKBACK-Sektion

Die Talkback-Sektion überträgt die Signale der Kommandomikrofone zum gewählten Bus, den MONITOR B-Buchsen und den gewählten Ausgangsbuchsen.



(1) TALKBACK 1-Buchse

Hierbei handelt es sich um eine XLR-3-31-Buchse, an die ein Kommandomikrofon angeschlossen werden kann.

Тірр

Die TALKBACK 2-Buchse auf der Rückseite der CS1D kann entweder als Alternative zu TALKBACK 1 oder auch simultan mit jener verwendet werden. Beide Kommandosignale werden jedoch immer zu denselben Bussen und Ausgängen übertragen.

② TALKBACK [LEVEL]-Regler

Hierbei handelt es sich um analoge Lautstärkeregler, mit denen man den TALKBACK 1/2-Eingangspegel einstellt.

Tipp

Diese Pegeleinstellung kann nicht in einem Szenenspeicher gesichert werden; außerdem lässt sie sich nicht fern- oder über das Display bedienen.

③ TALKBACK [+48V]-Dioden

Diese Dioden verweisen auf den Status der Phantomspeisung für die TALKBACK 1/TALKBACK 2-Buchse. (Wenn die Phantomspeisung aktiv ist, leuchtet die Diode.)

Die Phantomspeisung kann über das Display ein-/ ausgeschaltet werden (TALKBACK-Seite der MON/ CUE-Funktionsgruppe).

(4) TALKBACK [+10 dB]-Diode

Diese Dioden zeigen die Eingangsempfindlichkeit der TALKBACK 1- und TALKBACK 2-Buchse an. Wenn die Diode leuchtet, beträgt die Eingangsempfindlichkeit +10 dB. In dem Fall entspricht ein +10dB-Signal also dem Nennpegel. Wenn die Diode aus ist, beträgt die Eingangsempfindlichkeit –44 dB. Die Eingangsempfindlichkeit kann über das Display eingestellt werden (TALKBACK-Seite der MON/ CUE-Funktionsgruppe).

⑤ TALKBACK ASSIGN [TO MON B]-Taste und -Diode

Mit der Taste kann das Kommandosignal an die MONITOR OUT B-Buchsen angelegt werden. Wenn diese Funktion aktiv ist, leuchtet die betreffende Diode.

- Das Kommandosignal kann nicht an die MONI-TOR OUT A-Buchsen angelegt werden. Sie können jedoch die IN PATCH-Funktionsgruppe verwenden, um das Kommandosignal auf einen Eingangskanal zu routen und von dort aus an die MONI-TOR OUT A-Buchsen anzulegen.
- (6) TALKBACK ASSIGN [TB OUT]-Taste und -Diode Hiermit kann die Talkback-Signalausgabe ein-/ausgeschaltet werden. (Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode.)

Welche Buchse als TALKBACK-Ausgang fungiert, kann über das Display eingestellt werden (MON/ CUE-Funktionsgruppe, TALKBACK-Seite).

⑦ [TB ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Kommandofunktion selbst ein-/ ausgeschaltet werden.

Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode, was im Prinzip bedeutet, dass das Kommandosignal zu der im Display gewählten Buchse und an den dort gewählten Bus (TALKBACK-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe) angelegt wird.

Die [TB ON]-Taste kann auf zwei Arten verwendet werden.

• Halten Sie die Taste länger als 2 Sekunden gedrückt.

Dieses Verfahren werden Sie wohl am häufigsten verwenden. Solange Sie die Taste gedrückt halten, ist die Kommandofunktion aktiv. Geben Sie die Taste frei, um die Kommandofunktion wieder auszuschalten.

• Drücken Sie die Taste kurz und geben Sie sie wieder frei.

Die Diode leuchtet nun, und die Kommandofunktion bleibt eingeschaltet. Wenn Sie die Taste danach noch einmal kurz drücken, wird die Funktion wieder ausgeschaltet.

Wenn die [TB ON]-Taste aus ist, können Sie das Oszillatorsignal mit [OSC ON] an den Direktausgang der Kommandofunktion anlegen.

OSCILLATOR-Sektion

Über diese Sektion kann eine Sinuswelle oder Rauschen des internen Oszillators an den gewählten Bus und einen Direktausgang angelegt werden.



① [OSC ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann der Oszillator ein-/ausgeschaltet werden. Wenn er aktiv ist, kann er ein Signal an die MIX- oder MATRIX-Busse bzw. den STEREO-Bus anlegen. (Bei eingeschaltetem Oszillator leuchtet die Diode.)

Die Wellenform, Frequenz und der Ausgangspegel müssen über das Display eingestellt werden (OSCIL-LATOR-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).

② [OSC OUT]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Signalausgabe an den definierten Direktausgang aktiviert oder ausgeschaltet werden. (Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode.)

Die Anwahl der Direktausgänge muss über das Display erfolgen (OSCILLATOR-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).



Signalfluss der TALKBACK/OSCILLATOR-Sektion

Kartenschächte

Hier können PCMCIA Type II-Speicherkarten angeschlossen werden, mit denen sich Daten archivieren lassen.



① [PC ATA STORAGE CARD]-Schacht

An diesen Schacht können bei Bedarf zwei PCMCIA Type II-kompatible Karten angeschlossen und zum Sichern/Laden von Szenen- und anderen Speicherdaten verwendet werden.

Das Archivieren und Laden von Daten muss über das Display erfolgen (LOAD/SAVE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe).

Type III-Karten können nicht verwendet werden.

An diese Schächte kann man nur ATA-kompatible PC Flash-Speicherkarten oder einen "Compact Flash" mit PC-Katenadapter anschließen. Für die Verwendung anderer Speichermedien wird keine Haftung übernommen.

Normalerweise sind die kompatiblen Datenträger bereits vorformatiert. Das CS1D bietet keine Formatierungsfunktion. Nicht formatierte Karten müssen also auf einem externen Gerät –z.B. einem Computer– formatiert werden.

CUE-Sektion

In dieser Sektionen können der Signalpunkt für die Cue-Funktion und das Abhörverfahren gewählt werden. Der Cue-Bus gibt jeweils das Signal jenes Kanals aus, dessen [CUE]-Taste leuchtet.



① [CUE OUT LEVEL]-Regler

Mit diesem analogen Regler kann die Wiedergabelautstärke der CUE OUT-Buchsen eingestellt werden.

~ 1
4.12
KIDD.
· · · ·

Diese Pegeleinstellung kann nicht in einem Szenenspeicher gesichert werden; außerdem lässt sie sich nicht fern- oder über das Display bedienen.

② [SOLO]-Taste und -Diode

Hiermit wählen Sie entweder den CUE- oder SOLO-Modus als Abhörverfahren bei Aktivieren der [CUE]-Tasten.

Wenn diese Taste (und ihre Diode) aus ist, ist der CUE-Modus gewählt. Wenn die Diode blinkt, ist hingegen der SOLO-Modus gewählt. Um vom CUEin den SOLO-Modus zu wechseln, müssen Sie die [SOLO]-Taste mindestens zwei Sekunden gedrückt halten. Um danach wieder in den CUE-Modus zu wechseln, müssen Sie die [SOLO]-Taste kurz drücken.

Die Funktionsweise in den beiden Modi lautet wie folgt:

• CUE-Modus

Das Signal eines Kanals, dessen [CUE]-Taste gedrückt wurde, wird an den CUE-Bus angelegt und kann über die CUE OUT-, MONITOR OUT A-Buchsen und den PHONES MONITOR A-Anschluss abgehört werden.

So können Sie sich das Signal eines Ein- oder Ausgangs separat anhören, ohne die übrigen Busse zu beeinflussen.

• SOLO-Modus

Dies ist die Solo-Funktion, mit der Sie das Signal eines spezifischen Kanals an einen MIX-, MATRIXoder STEREO A/B-Bus anlegen können. Es wird dann nur noch das Signal des mit seiner [CUE]-Taste gewählten Kanals an den MIX-, MATRIX- und STEREO A/B-Bus angelegt. Die übrigen Kanäle werden stummgeschaltet.

Bei Anwahl des SOLO-Modus' kann das an die Buchsen CUE OUT, MONITOR OUT A und PHONES angelegte Signal entweder vom CUE-Bus (d.h. das Signal des Kanals, dessen [CUE]-Taste gedrückt ist) oder vom MONITOR-Bus stammen (die im MONI-TOR A-Feld gewählte Signalquelle). Diese Einstellung muss über das Display erfolgen (CUE/SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).

Tipp

Bei Verwendung der [SOLO]-Taste können Sie dafür sorgen, dass sich bestimmte Ein- und Ausgangskanäle von der SOLO-Funktion nicht beirren lassen, indem Sie ihre "Safe"-Funktion aktivieren (CUE/ SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe). So wird verhindert, dass bei Aktivieren der SOLO-Funktion plötzlich der STEREO-Bus bzw. die MIX-Busse, der/die mit einer externen Mehrspurmaschine verbunden sind, ausgeschaltet wird/werden.

③ [INPUT AFL]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste wählen Sie den Signalpunkt des Eingangs- oder ST IN-Kanals, an dem sein Signal bei Drücken seiner [CUE]-Taste angegriffen wird. Wenn die Diode leuchtet, wird das Signal an der AFL-Position (hinter dem Fader) in den CUE-Bus eingespeist.

Wenn diese Taste aus ist, wird das Kanalsignal vor dem Fader (PFL) in den CUE-Bus eingespeist.



Wenn die Diode leuchtet, können Sie den Signalpunkt noch genauer definieren, indem Sie ihn entweder vor oder hinter den Pan-Regler legen (CUE/ SOLO-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).

④ [OUTPUT PFL]-Taste und -Diode

Hiermit wählen Sie, an welcher Stelle das Signal abgegriffen wird, wenn Sie die [CUE]-Taste eines MIX-, MATRIX- oder STEREO A/B-Kanals drücken. Wenn diese Taste aktiv ist (Diode leuchtet), wird das Signal vor dem Fader (PFL) in den CUE-Bus eingespeist. Leuchtet die Diode nicht, so wird das Signal unmittelbar hinter der [ON]-Taste (POST ON) für den CUE-Bus abgezweigt.

(5) CUE ACTIVE [INPUT]/[DCA]/[OUTPUT]-Dioden

Diese Dioden zeigen den Abhörstatus an.

Wenn auch nur eine [CUE]-Taste aktiv ist, leuchtet die Diode der betreffenden Signalgruppe. Die Dioden verweisen auf folgende Signalgruppen:

• INPUT

Diese Diode leuchtet, wenn ein Kanal der INPUT CUE-Gruppe (Eingangs-/ST IN-Kanal) aktiv ist.

• DCA

Diese Diode leuchtet, wenn ein Kanal der DCA-Gruppe aktiv ist.

• OUTPUT

Diese Diode leuchtet, wenn ein Kanal der OUTPUT CUE-Gruppe aktiv ist (MIX-, MATRIX- oder STE-REO A/B-Kanal).

Wenn [INPUT]/[DCA]/[OUTPUT] gemeinsam leuchten:

Wenn alle drei Dioden leuchten, wenn einer der folgenden Buttons eine CUE-Gruppe aktiv, die bis jetzt nicht erwähnt wurde (INPUT/DCA/OUTPUT CUE).

- EFFECT CUE-Button (EFFECT-Funktionsgruppe)
- GATE KEY IN CUE-Button (GATE PRM-Seite der IN GATE/COMP-Funktionsgruppe) oder die INPUT SELECTED CHANNEL [GATE KEY IN CUE]-Taste
- SUB IN CUE-Button (SUB IN-Seite der MATRIX/ ST-Funktionsgruppe)

6 [LAST CUE]-Taste und -Diode

Mit dieser Taste bestimmen Sie, was geschieht, wenn Sie die [CUE]-Taste mehrerer Kanäle drücken. Wenn die Diode leuchtet, ist der LAST CUE-Modus gewählt. Wenn sie aus ist, wird der MIX CUE-Modus verwendet.

Das bedeutet im Klartext:

• LAST CUE-Modus

Es wird nur das Signal des Kanals ausgegeben, dessen [CUE]-Taste Sie zuletzt gedrückt haben.

• MIX CUE-Modus

Die Signale aller Kanäle, deren [CUE]-Taste leuchtet, werden gemeinsam ausgegeben.

Der MIX CUE-Modus bezieht sich nur auf die [CUE]-Tasten der Eingangs- und Ausgangskanäle sowie der DCA-Sektion. Beispiel: Wenn die NOISE GATE KEY IN [CUE]-Taste des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes aktiv ist, bekommt das Auslösesignal für den Gate-Effekt des aktuell gewählten Kanals Vorrang.

Tipp .

Das PM1D-System bietet vier verschiedene CUE-Gruppen:

- 1) **INPUT CUE-Gruppe** (Gate Key-In-Signalüberwachung der Eingangs-/ST IN-Kanäle)
- 2) **DCA CUE-Gruppe** (CUE-Überwachung der DCA-Gruppen)
- 3) **OUTPUT CUE-Gruppe** (CUE-Überwachung der MIX-, MATRIX- oder STEREO A/B-Kanäle)
- 4) Andere CUE-Gruppen, die nichts mit INPUT/ DCA/OUTPUT CUE zu tun haben (z.B. der EFFECT CUE-Button der EFFECT-Funktionsgruppe, der KEY IN CUE-Button der GATE PRM-Seite oder SELECTED INPUT CHANNEL der IN GATE/COMP-Funktionsgruppe, der SUB IN CUE-Button auf der SUB IN-Seite der MATRIX/ ST-Funktionsgruppe).

Die [CUE]-Tasten bzw. Buttons dieser vier Gruppen können niemals gemeinsam aktiv sein. Die Gruppe der zuletzt gedrücken [CUE]-Taste bzw. des zuletzt gedrückten Buttons hat also immer Vorrang. Wenn Sie die CUE-Gruppen in folgender Reihenfolge aufrufen, wird der Status der [CUE]-Tasten der einzelnen Gruppen behalten und bei Ausschalten einer anderen Gruppe wieder deaktiviert: "OUTPUT CUE \rightarrow DCA CUE," "OUTPUT CUE \rightarrow INPUT CUE," "DCA CUE \rightarrow INPUT CUE" oder "INPUT/ OUTPUT/DCA CUE \rightarrow beliebige CUE-Gruppe außer INPUT/OUTPUT/DCA".

Wenn Sie mit der [LAST CUE]-Taste vom LAST CUE- in den MIX CUE-Modus (oder umgekehrt) wechseln, wird die CUE- bzw. SOLO-Einstellung erstmal gelöscht.

(7) [DCA PRE PAN]-Taste und -Diode

Hiermit wählen Sie den Signalpunkt für die Ausgabe an den CUE-Bus, wenn Sie eine [CUE]-Taste im DCA GROUP-Feld aktivieren. Dieser DCA-Gruppe müssen Eingangs-/ST IN-Kanäle zugeordnet sein. Wenn diese Taste an ist, erlaubt die [CUE]-Taste einer DCA-Gruppe, der Sie Eingangs-/ST IN-Kanäle zugeordnet haben, die Signalausgabe unmittelbar vor dem Pan-Regler. Ist die Taste aus, so wird das Signal unmittelbar hinter dem Pan-Regler abgegriffen.

Diese Taste bezieht sich nur auf DCA-Gruppen, denen Eingangs-/ST IN-Kanäle zugeordnet wurden. Drücken Sie die [CUE]-Taste einer DCA-Gruppe, welcher Ausgangskanäle zugeordnet sind, so erfolgt die Signalabnahme immer hinter der [ON]-Taste (POST ON).
MONITOR A-Sektion

In dieser Sektion können die Signalquelle und der Pegel für die MONITOR A-Ausgabe eingestellt werden.



MONITOR A SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/ [ST A]/[ST B]/[DEFINE]-Tasten und -Dioden Hiermit wählen Sie das Signal, das an die MONITOR A-Ausgänge angelegt werden soll.

Die Diode der momentan gedrückten Taste leuchtet. (Es kann nur jeweils eine Quelle gewählt werden.) Die Tasten sind folgenden Signalquellen zugeordnet:

• [2TR IN 1]-Taste

Das über die 2-TRACK IN DIGITAL 1- oder 2-TRACK IN ANALOG 1-Buchse(n) empfangene Signal. Diese Buchsen befinden sich auf der Rückseite der CS1D.

Die Wahl des Analog- oder Digital-Signals muss im Display getroffen werden (2TR IN-Seite der MON/ CUE-Funktionsgruppe).

• [2TR IN 2]-Taste

Das über die 2-TRACK IN DIGITAL 2- oder 2-TRACK IN ANALOG 2-Buchse(n) empfangene Signal. Diese Buchsen befinden sich auf der Rückseite der CS1D. Die Wahl des Analog- oder Digital-Signals muss im Display getroffen werden (2TR IN-Seite der MON/ CUE-Funktionsgruppe).

• [ST A]-Taste

Das Signal des STEREO A-Kanals.

• [ST B]-Taste

Das Signal des STEREO B-Kanals.

• [DEFINE]-Taste

Eine selbst gewählte Signalquelle (MIX 1~48, MATRIX 1~24, 2TR IN 3~6 oder DIRECT IN, siehe die MONITOR A-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).



Nach Initialisieren des PM1D-Systems werden die Einstellungen der MONITOR A SOURCE-Tasten ignoriert. Wenn auch nur eine [CUE]-Taste aktiv ist, liegt an den Buchsen MONITOR OUT A-/PHONES MONITOR A nämlich das CUE-Signal (oder SOLO-Signal) an. Sie können aber dafür sorgen, dass der Status der [CUE]-Tasten ignoriert wird und dass stattdessen die MONITOR A SOURCE-Einstellung für die MONI-TOR OUT A-Buchsen gilt. Den betreffenden Parameter finden Sie auf der MONITOR A-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).

② MONITOR A DELAY [TIME]-Regler und [VALUE]-Display

Mit dem MONITOR A DELAY [TIME]-Regler kann die Verzögerungszeit für die MONITOR A- und CUE-Ausgabe eingestellt werden.

Die aktuelle Verzögerungszeit wird in Millisekunden im DELAY TIME [VALUE]-Display angezeigt. Der Einstellbereich für die Verzögerungszeit lautet 0~750 msec.

③ MONITOR A DELAY [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Verzögerung der MONITOR A-Ausgabe aktiviert und ausgeschaltet werden. Wenn die Verzögerung aktiv ist, leuchtet die Diode. In dem Fall wird die Verzögerungszeit im MONITOR A DELAY TIME [VALUE]-Display (②) angezeigt.

(4) MONITOR A [LEVEL]-Regler

Hierbei handelt es sich um einen analogen Lautstärkeregler für die MONITOR A-Ausgabe.

Tipp

Diese Pegeleinstellung kann nicht in einem Szenenspeicher gesichert werden; außerdem lässt sie sich nicht fern- oder über das Display bedienen.

(5) MONITOR A [L MONO]/[R MONO]-Tasten und -Dioden

Hiermit bestimmen Sie, ob die MONITOR A-Ausgabe in Mono oder Stereo erfolgen soll. Der Status der beiden MONITOR A-Dioden hat folgende Bedeutung:

MONITOR A [L MONO]/[R MONO]-Tasten

[L MONO]- Taste	[R MONO]- Taste	MONITOR A-Ausgangssignal
Aus	Aus	Stereosignal
An O	Aus	Monosignal (nur der linke Kanal).
Aus	An O	Monosignal (nur der rechte Kanal).
An 	An 	Monosignal (Kombination des lin- ken und rechten Kanals)

- (6) MONITOR A [ON]-Taste und -Diode Hiermit kann die MONITOR A-Ausgabe aktiviert und ausgeschaltet werden. Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode.
- ⑦ MONITOR A PHONES [LEVEL]-Regler Hierbei handelt es sich um einen analogen Lautstärkeregler für die MONITOR A-Kopfhörerbuchse.



Diese Pegeleinstellung kann nicht in einem Szenenspeicher gesichert werden; außerdem lässt sie sich nicht fern- oder über das Display bedienen.

MONITOR B-Sektion

In dieser Sektion können die Signalquelle und der Pegel für die MONITOR B-Ausgabe eingestellt werden.



1 MONITOR B SOURCE [2TR IN 1]/[2TR IN 2]/ [ST A]/[ST B]/[MONITOR A]/[DEFINE]-Tasten und -Dioden

Hiermit wählen Sie das Signal, das an die MONITOR B-Ausgänge angelegt werden soll.

Die Diode der momentan gedrückten Taste leuchtet. (Es kann nur jeweils eine Quelle gewählt werden.)

Die Tasten sind folgenden Signalquellen zugeordnet:

• [2TR IN 1]-Taste

Das über die 2-TRACK IN DIGITAL 1- oder 2-TRACK IN ANALOG 1-Buchse(n) empfangene Signal. Diese Buchsen befinden sich auf der Rückseite der CS1D.

Die Wahl des Analog- oder Digital-Signals muss im Display getroffen werden (2TR IN-Seite der MON/ CUE-Funktionsgruppe).

• [2TR IN 2]-Taste

Das über die 2-TRACK IN DIGITAL 2- oder 2-TRACK IN ANALOG 2-Buchse(n) empfangene Signal. Diese Buchsen befinden sich auf der Rückseite der CS1D. Die Wahl des Analog- oder Digital-Signals muss im Display getroffen werden (2TR IN-Seite der MON/ CUE-Funktionsgruppe).

• [ST A]-Taste

Das Signal des STEREO A-Kanals.

• [ST B]-Taste

Das Signal des STEREO B-Kanals.

• [MONITOR A]-Taste

Ausgabe desselben Signals wie jenes der MONITOR A-Sektion.

Wenn Sie diese Taste aktivieren, kann das CUE-Signal auch über die MONITOR B-Sektion ausgegeben werden.

• [DEFINE]-Taste

Eine selbst gewählte Signalquelle (MIX 1~48, MATRIX 1~24, 2TR IN 3~6 oder DIRECT IN, siehe die MONITOR B-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).

2 MONITOR B [LEVEL]-Regler

Hierbei handelt es sich um einen analogen Lautstärkeregler für die MONITOR A-Ausgabe.

Tipp _

Diese Pegeleinstellung kann nicht in einem Szenenspeicher gesichert werden; außerdem lässt sie sich nicht fern- oder über das Display bedienen.

③ MONITOR B [ON]-Taste und -Diode

Hiermit kann die MONITOR B-Ausgabe aktiviert und ausgeschaltet werden. Wenn sie aktiv ist, leuchtet die Diode.

(4) MONITOR B PHONES [LEVEL]-Regler

Hierbei handelt es sich um einen analogen Lautstärkeregler für die MONITOR B-Kopfhörerbuchse.

Tipp

Diese Pegeleinstellung kann nicht in einem Szenenspeicher gesichert werden; außerdem lässt sie sich nicht fern- oder über das Display bedienen.



Signalfluss der MONITOR A/B-Sektion

ENGINE-Sektion

Wenn Sie zwei DSP-Einheiten (DSP1D oder DSP1D-EX) an die CS1D angeschlossen haben, wählen Sie über diese Sektion die benötigte Einheit.



ENGINE

 ENGINE [A]/[B]-Tasten und -Dioden Hiermit wählen Sie die DSP-Einheit (DSP1D oder DSP1D-EX), die Sie von der CS1D aus bedienen möchten.

Die Diode der aktiven Taste leuchtet.

Die PM1D-Systemversion 1.0 erlaubt die Verwendung zweier DSP-Einheiten nur für Redundanzzwecke im Mirror-Modus.

GLOBAL LAYER-Sektion

Auf einem 96-Kanal-Modell mit einer DSP1D-EX-Platine in der DSP-Einheit erlaubt diese Sektion die Anwahl der einzustellenden Eingangskanäle (d.h. der "Ebene"). {Auf dem 48-Kanal-Modell ist diese Sektion nicht belegt}.



GLOBAL LAYER

(1) [1-48]/[49-96]-Tasten und -Dioden

Hiermit wählen sie die Kanäle 1~48 bzw. 49~96 für die INPUT-Felder 1~4 eines 96-Kanal-Modells. Außerdem können Sie über diese Tasten entweder die ST IN-Kanäle 1~4 oder 5~8 wählen.

Die Diode der aktiven Taste leuchtet.

METER-Sektion

In dieser Sektion können Sie die Kanäle wählen, deren Pegel angezeigt werden sollen. Außerdem kann der Signalpunkt der Meter eingestellt werden.



1 METER [PRE]-Taste und -Diode

Hiermit wählen Sie entweder PRE (Diode leuchtet) oder POST (Diode aus) als Signalpunkt, an dem die Pegel gemessen werden, für die Ausgangskanäle. Unabhängig davon, ob Sie nun "PRE" oder "POST" wählen: über das Display kann der Signalpunkt der Meter noch viel genauer eingestellt werden (METER-Funktionsgruppe: MIX 1-48-Seite, MATRIX 1-24/ST /MONITOR-Seite).

Die Tabellen listen die Signalpunkte auf, die für die Ein- und Ausgangskanäle gewählt werden können.

Signalpunkte für die Ausgangskanäle

PRE-Button					
PRE EQ	Unmittelbar vor dem EQ				
PRE FADER	Unmittelbar vor dem Fader				
POST-Button					
POST FADER	Unmittelbar hinter dem Fader				
POST ON Hinter der [ON]-Taste					



Der Status der [PRE]-Taste hat keinen Einfluss auf die Meter der Eingangskanäle. Der Signalpunkt der Eingangskanäle kann nur über das Display gewählt werden (METER-Funktionsgruppe). Hier stehen die folgenden fünf Möglichkeiten zur Wahl.

Meterpunkte für die Eingangskanäle

PRE ATT	Vor der Abschwächung
PRE GATE	Unmittelbar vor dem Noise Gate
PRE FADER	Unmittelbar vor dem Fader
POST FADER	Unmittelbar hinter dem Fader
POST ON	Unmittelbar hinter der [ON]-Taste

② METER [PEAK HOLD]-Taste und -Diode

Hiermit kann die Peak Hold-Funktion der Ausgangskanalmeter ein- und ausgeschaltet werden.

Bei eingeschalteter Peak Hold-Funktion leuchtet die Diode. In dem Fall erlöschen die Metersegmente der höchsten Pegelwerte nicht mehr automatisch.

③ METER SELECT [MIX 25-48]/[MATRIX 1-24]-Tasten und -Dioden

Hiermit können die Kanäle gewählt werden, deren Pegel von den 24 Metern auf der rechten Seite der Meterbrücke angezeigt werden sollen.

Wenn die [MIX 25–48]-Taste aktiv ist, werden die Pegel der MIX-Kanäle 25~48 angezeigt. Wenn die [MATRIX 1–24]-Taste aktiv ist, werden die Pegel der MATRIX-Kanäle 1~24 dort angezeigt.

11 SCENE MEMORY-Feld

[Funktion]

In diesem Feld können Sie die aktuellen Einstellungen in einem Szenenspeicher sichern und gespeicherte Einstellungen wieder laden. Außerdem können die Tasten 1~12 zum Ein-/Ausschalten der Mute-Gruppen verwendet werden.







 SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] und -Dioden Mit diesen Tasten können zwölf beliebig zugeordnete Szenenspeicher direkt aufgerufen werden.
 Die Zuordnung der Szenenspeicher zu diesen Tasten

Die Zuordnung der Szenenspeicher zu diesen Tasten muss über das Display erfolgen (DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe).

Тірр

Die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] können auch zum Ein-/Ausschalten der 12 Mute-Gruppen verwendet werden. Auch diese Einstellung muss über das Display erfolgen (DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe).

② SCENE MEMORY [RECALL]/[MUTE]-Dioden

Diese Dioden zeigen die aktuelle Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] (①) an. Die leuchtende Diode informiert Sie also über die im Display getroffene Wahl (DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe).

• Wenn [RECALL]-Diode leuchtet

Die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] dienen zum Aufrufen der zwölf zugeordneten Szenen.

• Wenn die [MUTE]-Diode leuchtet

Die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] fungieren als Master-Schalter zum Ein-/Ausschalten der Mute-Gruppen 1~12.

③ SCENE MEMORY [RECALL UNDO]-Taste

Mit dieser Taste kann der letzte Ladevorgang eines Szenenspeichers wieder rückgängig gemacht werden. Wenn Sie einen Szenenspeicher aus Versehen geladen und die zuvor verwendeten Einstellungen überschrieben haben, können Sie das mit dieser Taste wieder ausbügeln.

Tipp

Der erste Ladevorgang eines Szenenspeichers nach Einschalten des PM1D-Systems kann nicht rückgängig gemacht werden.

④ SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste und -Diode Hiermit können Sie entweder den PREVIEW- oder den NORMAL-Modus wählen.

Wenn der PREVIEW-Modus aktiv ist, leuchtet die Diode. Ist sie aus, so befinden Sie sich im NORMAL-Modus.

• NORMAL-Modus

In diesem Modus können die Szenenspeicher wie erwartet gesichert und geladen werden.

Wenn Sie in diesem Modus einen anderen Szenenspeicher laden, beeinflussen die neuen Einstellungen die Audiobearbeitungen.

• PREVIEW-Modus

In diesem Modus können Sie sich die Einstellungen eines Szenenspeichers anschauen und eventuell editieren, ohne sie zu verwenden (d.h. es kann mit anderen Einstellungen weiter gearbeitet werden).

Bei Aufrufen eines Szenenspeichers in diesem Modus werden die so geladenen Einstellungen zwar angezeigt (im Display und von den Bedienelementen der CS1D), haben aber keinen Einfluss auf die Ausgabe.

Wenn Sie nun die Regler und Tasten auf der Bedienoberfläche der CS1D verwenden, ändern sich zwar die Werte, aber nicht die Audio-Ausgabe. Diese Änderungen können Sie übrigens in einem beliebigen Szenenspeicher sichern.

Der PREVIEW-Modus ist z.B. praktisch wenn Sie die Parameterwerte bereits vor Laden der gewählten Szene an die neuen akustischen Gegebenheiten anpassen möchten. Dieses Verfahren würde auch zulassen, die nächste Szene bereits "akustikgerecht" aufzubereiten, während die vorige Szene noch verwendet wird.

Tipp

Wenn Sie die SCENE [PREVIEW]-Taste ausschalten und den PREVIEW-Modus verlassen, kehren Sie zurück zum Status (d.h. den Einstellungen) vor Aktivieren des PREVIEW-Modus'].

(5) SCENE MEMORY [RECALL]-Taste

Hiermit kann die gewählte Szene geladen werden.

• Wenn die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste aus ist (NORMAL-Modus)

Mit den SCENE MEMORY-Tasten $[0] \sim [9]$ ((3)) bzw. SCENE MEMORY $[\bigvee/DEC]/[\triangle/INC]$ ((0)) können Sie den Szenenspeicher wählen, der geladen werden soll. Drücken Sie anschließend diese Taste. Die Szene, deren Adresse im [SCENE NUMBER]-Display ((7)) erscheint, wird nun geladen und überschreibt die bis dahin verwendeten Einstellungen im Puffer.

• Wenn die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste aktiv ist (PREVIEW-Modus)

Wenn Sie eine Szene wählen (siehe oben) und danach diese Taste drücken, zeigen die Bedienelemente und das Display der CS1D zwar die neu geladenen Einstellungen an, aber an der Audio-Ausgabe ändert sich nichts.

Tipp

Bei Bedarf können Sie dafür sorgen, dass sich bestimmte Kanäle bei Laden eines Szenenspeichers nicht ändern (das nennt man "Recall Safe").

Die auszuklammernden Kanäle müssen über das Display gewählt werden (RECALL SAFE-Seite der SCENE-Funktionsgruppe).

6 SCENE MEMORY [STORE]-Taste

Hiermit können die aktuellen Einstellungen als Szene gesichert werden.

• Wenn die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste aus ist (NORMAL-Modus)

Bei Drücken dieser Taste werden die aktuellen Einstellungen in dem Szenenspeicher gesichert, dessen Adresse im [SCENE NUMBER]-Display (⑦) erscheint.

Bei Bedarf können Sie auch einen anderen Zielspeicher wählen.

• Wenn die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste aktiv ist (PREVIEW-Modus)

Wenn Sie diese Taste unmittelbar nach Aufrufen des PREVIEW-Modus' drücken, werden die Einstellungen in dem Szenenspeicher gesichert, dessen Adresse im [SCENE NUMBER]-Display (⑦) erscheint.

Bei Bedarf können Sie auch einen anderen Zielspeicher wählen.

Wenn Sie nach Aufrufen des PREVIEW-Modus' bestimmte Einstellungen ändern, werden die zuletzt geladenen Szeneneinstellungen in dem Speicher gesichert, dessen Adresse im [SCENE NUMBER]-Display erscheint. (Eventuell vorgenommene Änderungen werden ebenfalls gespeichert.)

Bei Bedarf können Sie auch einen anderen Zielspeicher wählen.

0 [SCENE NUMBER]-Display

Hier wird die Szenennummer angezeigt. Die Szenennummern des PM1D-Systems enthalten eine Ganzzahl 00~99 und eine Dezimalstelle .0~.9, so dass insgesamt 1000 Szenenspeicher zur Verfügung stehen.

Wenn im Display eine andere Szenennummer als jene des zuletzt aufgerufenen Speichers angezeigt wird, blinkt diese Nummer. Das bedeutet, dass die aktuellen Einstellungen nicht jenen des momentan gewählten Szenenspeichers entsprechen.

Bei erneutem Laden der zuletzt aufgerufenen Szene bzw. wenn Sie die Änderungen speichern, hört die Nummer auf zu blinken.

[SCENE NUMBER]



stellungen hört die Nummer auf zu blinken.

(8) SCENE MEMORY-Tasten [0]~[9]

Hiermit kann die dreistellige Szenenspeicheradresse eingegeben werden. Diese erscheint im [SCENE NUMBER]-Display. Es müssen zuerst die beiden ganzzahligen Ziffern und schließlich die Dezimalstelle eingegeben werden. (Bei einstelligen Speichernummern müssen Sie mit einer "0" beginnen.)

Beispiele für das Aufrufen von Szenenspeichern mit den SCENE MEMORY-Tasten [0]~[9]



(9) SCENE MEMORY [CLEAR]-Taste

Mit dieser Taste können Sie dafür sorgen, dass wieder die Nummer des momentan verwendeten Szenenspeichers im [SCENE NUMBER]-Display erscheint.

① SCENE MEMORY [▼/DEC]/[▲/INC]-Tasten

Hiermit können Sie dafür sorgen, dass die vorangehende/nächste Szenennummer im [SCENE NUM-BER]-Display erscheint.

Nach Initialisieren des PM1D-Systems können die Szenenadressen in 0.1-Schritten verringert/erhöht werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob ein Szenenspeicher bereits Daten enthält oder nicht.

Beispiel: wenn Sie die SCENE MEMORY [▲/INC]-Taste wiederholt drücken, ändert sich die Adresse folgendermaßen:

Leere Szenenspeicher
Belegte Szenenspeicher

00.0	00.1	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9
-	-	-	-	-	-	-			-
01.0	01.1	012	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9
-									
02.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9
-	-	-	-	-	-	-			
03.0	03.1	03.2	-03.3	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9
	-		-	-	_	_			-

Bei Bedarf können Sie jedoch dafür sorgen, dass bei Verwendung dieses Verfahrens nur Speicher aufgerufen werden, die bereits Einstellungen einthalten. Diese Einstellung muss auf der MEMORY-Seite der SCENE-Funktionsgruppe vorgenommen werden. Wenn Sie den BLANK SKIP-Button aktivieren, werden leere Szenenspeicher bei der Werterhöhung/ Wertverringerung übersprungen.

BLANK SKIP gilt für alle aufrufbaren Szenenspeicher (also auch für die vorprogrammierten Speicher). Die Anwahl erfolgt also immer zwischen Speicher 00.0 und dem höchsten Speicher, der bereits Daten enthält.

	Belegte Szenenspeicher									
00	.0	00.1 ►	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9
of	.0	01.1	01.2	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9
02	.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9
03	.0	03	03.2	03.3	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9

Leere Szenenspeicher

Tipp .

Wenn Sie "SCENE MEM INC/DEC RECALL" als USER DEFINE-Funktion definieren, werden auch die vorprogrammierten Szenenspeicher übersprungen. Dann können also nur belegte Speicher gewählt werden, die Sie selbst programmiert haben.

					Belegt	e Szer	nenspe	icher	
00.0	00.1	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9
01.0	01.1	01.2	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9
02.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9
03.0	03	03.2	03.3 ►●	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9

Leere Szenenspeicher

[Praxis]

Speichern einer Szene

Zum Speichern der aktuellen Einstellungen in einer Szene müssen Sie folgendermaßen verfahren.

Tipp

Die Szenen des PM1D-Systems enthalten alle Einstellungen (mit Ausnahme der Display-Helligkeit und der analogen Lautstärke-Einstellungen) der CS1D Konsole. Außerdem werden folgende Display-Parameter gespeichert:

- Alle INPUT-Funktionen
- Alle OUTPUT-Funktionen
- EFFECT-Funktionen
- GEQ-Funktionen
- Vor Ausführen der nachfolgenden Schritte müssen Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste (④) deaktivieren (um den NORMAL-Modus zu wählen).
- 1. Stellen Sie die Mischparameter der CS1D wunschgemäß ein.
- Wählen Sie bei Bedarf mit den SCENE MEMORY-Tasten [0]~[9] oder SCENE MEMORY [♥/DEC]/ [▲/INC] den Speicher, in dem die Einstellungen gesichert werden sollen.

Bei Anwahl eines anderen Szenenspeichers blinkt dessen Nummer im [SCENE NUMBER]-Display.

Das bedeutet, dass die Daten in einem anderen Speicher gesichert werden als demjenigen, der die Original-Fassung enthält.

- 3. Drücken Sie die SCENE MEMORY [STORE]-Taste. Es erscheint nun das SCENE STORE-Fenster, in dem Sie der Szene einen Namen geben können. Bei Bedarf kann auch eine Anmerkung eingegeben werden. (Wie man Text eingibt, erfahren Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.)
- 4. Führen Sie den Cursor mit den [CURSOR]-Tasten zum STORE-Button und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Es erscheint nun eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen. Wählen Sie also OK, um die Einstellungen in dem unter Schritt (2) gewählten Szenenspeicher zu sichern.

Tipp _

Bei Bedarf können Sie auch verhindern, dass vor Speichern der Einstellungen (SCENE MEMORY [STORE]-Taste) jeweils eine Rückfrage erscheint. Diese Einstellung muss auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe vorgenommen werden.

Wenn die mit der Szene verknüpften UNIT-, PATCH- und/oder NAME-Speicher ebenfalls geändert wurden, erscheinen nach dem SCENE STORE-Fenster noch weitere Rückfragen. Sichern Sie bei Bedarf auch jene Einstellungen.

Laden einer Szene

Eine gespeicherte Szene kann folgendermaßen geladen werden:

- Vor Ausführen der nachfolgenden Schritte müssen Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste (④) deaktivieren (um den NORMAL-Modus zu wählen).
- Wählen Sie mit den SCENE MEMORY-Tasten
 [0]~[9] oder SCENE MEMORY [▼/DEC]/[▲/INC]
 den Speicher, der geladen werden soll.
 Bei Anwahl eines anderen Szenenspeichers blinkt
 dessen Nummer im [SCENE NUMBER]-Display.

2. Drücken Sie die SCENE MEMORY [RECALL]-Taste.

Nun erscheint eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen. Führen Sie den Cursor zu OK, um die unter Schritt (1) gewählte Szene zu speichern.



Bei Bedarf können Sie auch verhindern, dass vor Laden der Einstellungen (SCENE MEMORY [RECALL]-Taste) jeweils eine Rückfrage erscheint. Diese Einstellung muss auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe vorgenommen werden.

Mit der SCENE MEMORY [RECALL UNDO]-Taste können Sie die Einstellungen unmittelbar vor Laden der letzten Szene wiederherstellen. Unmittelbar nach Einschalten des PM1D-Systems und im PREVIEW-Modus ist diese Funktion jedoch nicht belegt. Dann erscheint bei Drücken der [RECALL UNDO]-Taste die Fehlermeldung "CANNOT UNDO!".

Arbeiten im PREVIEW-Modus

Im PREVIEW-Modus können die Einstellungen einer anderen Szene überprüft und bei Bedarf sogar editiert und erneut gespeichert werden.

- 1. Drücken Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste, damit ihre Diode leuchtet. Das SCENE MEMORY-Feld befindet sich nun im PREVIEW-Modus.
- Wählen Sie mit den SCENE MEMORY-Tasten
 [0]~[9] oder SCENE MEMORY [▼/DEC]/[▲/INC]
 den Speicher, der geladen werden soll.
 Bei Anwahl eines anderen Szenenspeichers blinkt
 dessen Nummer im [SCENE NUMBER]-Display.
- 3. Drücken Sie die SCENE MEMORY [RECALL]-Taste.

Nun werden die Einstellungen des unter Schritt (2) gewählten Speichers zwar für die CS1D Konsole und die Display-Parameter geladen, aber sie haben keinen Einfluss auf die Audiosignale.

Das Bild entspricht also buchstäblich nicht dem Ton: an den Audiosignalen ändert sich nämlich nichts.



Bei Bedarf können Sie den änderungsbedürftigen Kanal nun dem SELECTED INPUT CHANNELbzw. SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld der CS1D zuordnen und genau wie im Normalbetrieb arbeiten.

Kanäle, deren "Recall Safe"-Funktion aktiv ist, ändern sich nicht. Die FADE TIME-Einstellung wird im PREVIEW-Modus jedoch nicht nachvollzogen. Alle Fader fahren also sofort die gespeicherten Positionen an.

- 4. Bei Bedarf können Sie die Einstellungen nun mit den Bedienelementen der CS1D ändern. Wenn Sie im PREVIEW-Modus Änderungen vornehmen, werden nur die Einstellungen des Patches geändert, den Sie unter Schritt (3) geladen haben. Die internen Signalverarbeitungen ändern sich jedoch nicht.
- 5. Wenn Sie die unter Schritt (4) vorgenommenen Änderungen speichern möchten, müssen Sie den Zielspeicher wählen und anschließend die SCENE MEMORY [STORE]-Taste drücken. Die unter Schritt (4) vorgenommenen Änderungen werden nun gespeichert.
- 6. Um für das SCENE MEMORY-Feld wieder den NORMAL-Modus zu wählen, müssen Sie die SCENE MEMORY [PREVIEW]-Taste drücken, damit die Diode erlischt.

Direktanwahl einer Szene

Mit den SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] können Sie zwölf beliebige Szenenspeicher durch Drücken der zugeordneten Taste aufrufen.

1. Ordnen Sie den SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] die benötigten Speicher zu.

Diese Zuordnung für die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] muss auf der DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe vorgenommen werden.

DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe



Klicken Sie auf der DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe auf den DIRECT RECALL-Button.

Die SCENE MEMORY [RECALL]-Diode im SCENE MEMORY-Feld leuchtet nun.

Nun dienen die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] zum Aufrufen der zugeordneten Szenenspeicher.



Diese Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] kann auf der MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE- oder OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe gewählt werden.

2. Drücken Sie die benötigte SCENE MEMORY-Taste [1]~[12].

Die Diode der gedrückten Taste leuchtet und die unter Schritt (1) zugeordnete Szene wird aufgerufen.

Arbeiten mit den Mute-Gruppen

Die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] können auch als An/Aus-Schalter für die Mute-Gruppen 1~12 verwendet werden.

1. Ordnen Sie den Mute-Gruppen 1~12 die benötigten Ein- und Ausgangskanäle zu.

Die Zuordnung der Eingangskanäle muss auf der MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe erfolgen. Die Ausgangskanäle müssen auf der MUTE GROUP ASSIGN-Seite der OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe zugeordnet werden.

MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe



MUTE GROUP ASSIGN-Seite der OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe



▲ Die Eingangskanäle können den Mute-Gruppen 1~12 zugeordnet werden. Die Ausgangskanäle 9~12 hingegen nur den Mute-Gruppen 9~12.

Man kann ihnen jedoch nicht sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einer Mute-Gruppe 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, kann man ihr keinen Ausgangskanal mehr zuordnen. In dem Fall erscheint also eine Fehlermeldung. (Das gleiche gilt auch im umgekehrten Fall.) Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen innerhalb der DCA-Gruppen immer schlüssig sind. Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige Mute-Gruppen zu erzielen.

2. Klicken Sie auf der DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe auf den MUTE MASTER-Button.

Die SCENE MEMORY [MUTE]-Diode im SCENE MEMORY-Feld leuchtet nun.

Nun dienen die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] als An/Aus-Schalter für die Mute-Gruppen.

DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe



Tipp

Diese Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] kann auf der MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE- oder OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe gewählt werden.

3. Drücken Sie eine SCENE MEMORY-Taste [1]~[12]. Die Diode dieser Taste leuchtet und alle Kanäle der Mute-Gruppe "1" werden stummgeschaltet. Die [ON]-Diode aller Kanäle, die nun stummgeschaltet werden, blinkt.

Tipp

Bei Bedarf können auch mehrere Tasten gleichzeitig gedrückt werden, um mehrere Mute-Gruppen zu aktivieren.

4. Um die Stummschaltung wieder zu deaktivieren, müssen Sie die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] drücken, deren Dioden leuchten.

12 LCD FUNCTION ACCESS/USER DEFINE-Feld

[Funktion]

In diesem Feld können Sie die Funktionen oder Display-Seiten aufrufen bzw. Befehle ausführen, die Sie diesen Tasten zugeordnet haben.







LCD ACCESS GLOBAL-Sektion

Über diese Sektion haben Sie Zugriff auf Funktionen, die sich auf das gesamte PM1D-System beziehen. Drücken Sie eine Taste mehrmals, um der Reihe nach alle für diese Funktionsgruppe verfügbaren Seiten aufzurufen. Halten Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste in der Dateneingabe-Sektion gedrückt, während Sie eine dieser Tasten drücken, um die Seiten in umgekehrter Reihenfolge aufzurufen.

Bei Bedarf können Sie auch mehrere Seite zurückgehen.



(5) [UTILITY]-Taste

⑦ [METER]-Taste⑧ [MON/CUE]-Taste

6 [SYS/W.CLOCK]-Taste

- ① [EFFECT]-Taste
- \bigcirc [GEQ]-Taste
- ③ [SCENE]-Taste
- (4) [MIDI/GPI/TC]-Taste

LCD ACCESS OUTPUT-Sektion

DIRECT RECALL.

Über diese Taste haben Sie Zugriff auf die Funktionen der Ausgangskanäle. Diese werden im Display angezeigt. Drücken Sie eine Taste mehrmals, um der Reihe nach alle für diese Funktionsgruppe verfügbaren Seiten aufzurufen. Halten Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste in der Dateneingabe-Sektion gedrückt, während Sie eine dieser Tasten drücken, um die Seiten in umgekehrter Reihenfolge aufzurufen. Bei Bedarf können Sie auch mehrere Seite zurückgehen.



- 1 [PATCH]-Taste
- ② [INSERT]-Taste
- ③ [EQ]-Taste
- (4) [COMP]-Taste
- \bigcirc [DELAY]-Taste
- 6 [DCA/MUTE]-Taste
- ⑦ [MATRIX/ST]-Taste
- (8) [CH VIEW]-Taste

LCD ACCESS INPUT-Sektion

Über diese Taste haben Sie Zugriff auf die Funktionen der Eingangskanäle. Diese werden im Display angezeigt. Drücken Sie eine Taste mehrmals, um der Reihe nach alle für diese Funktionsgruppe verfügbaren Seiten aufzurufen. Halten Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste in der Dateneingabe-Sektion gedrückt, während Sie eine dieser Tasten drücken, um die Seiten in umgekehrter Reihenfolge aufzurufen. Bei Bedarf können Sie auch mehrere Seite zurückgehen.



- ① [PATCH]-Taste
- ② [HA/INSERT]-Taste
- ③ [EQ]-Taste
- ④ [GATE/COMP]-Taste

- ⑦ [PAN/ROUTING]-Taste
 - (8) [CH VIEW]-Taste

6 [DCA/MUTE]-Taste

(5) [DELAY]-Taste

USER DEFINE



(1) [1]~[8]-Tasten und -Dioden

Mit diesen Tasten können die selbst definierten Funktionen ausgeführt werden.

Diese Zuordnungen müssen auf der DEFINE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe vorgenommen werden.

13 Dateneingabefeld

[Funktion]

Über dieses Feld können Sie den Zeiger (d.h. den im Display angezeigten Pfeil) oder Cursor (den roten Kreis, der das momentan gewählte Objekt anzeigt) wählen und Parameterwerte einstellen.







 CURSOR [▲]/[▼]/[◄]/[►] Tasten Hiermit können Sie den Cursor im Display zum gewünschten Parameter führen.

② [DEC/CANCEL]/[INC/OK]-Tasten

Hiermit kann der Wert des vom Cursor angezeigten Parameters geändert werden.

Wenn vor Speichern oder Laden von Einstellungen eine Rückfrage angezeigt wird, können Sie diese Tasten anstelle des CANCEL- und OK-Buttons verwenden.

③ [SHIFT/GRAB]-Taste

Wenn sich der Cursor bei einem Reglersymbol mit einem großen Einstellbereich befindet, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie diese Taste gedrückt halten, während Sie [DEC/ CANCEL]/[INC/OK] betätigen oder den [DATA]-Regler verwenden.

In bestimmten Fällen können Sie diese Taste auch gedrückt halten, während Sie CURSOR $[\blacktriangle]/[\blacktriangledown]/$ $[\blacktriangleleft]/[\blacktriangleright]$ (1) betätigen, um den Cursor zu einem anderen Feld im Display zu führen.

Die GRAB-Funktion wird von der PM1D-Systemversion 1.0 noch nicht unterstützt.

(4) [ENTER]-Taste

Mit dieser Taste kann der von Cursor angezeigte Button aktiviert oder ausgeschaltet werden.

(5) [DATA]-Regler

Hiermit können Sie den Wert des vom Cursor angezeigten Parameters einstellen.

(6) Track Pad und Links/Rechts-Tasten Hiermit können Sie den Zeiger zum gewünschten Objekt im Display führen.

Um bei einem Parameter mit großem Einstellbereich nicht allzuviel Zeit zu verlieren, können Sie die Rechts-Taste gedrückt halten, während Sie mit dem Track Pad (oder einer optionalen Maus) den gewünschten Wert einstellen.

Hallten Sie die Links-/Rechts-Taste gedrückt, während Sie das PM1D-System einschalten, wenn Sie die internen Speicherbereiche (Szenen, Libraries) initialisieren möchte. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)" unter "Andere Dinge" (Siehe S. 529).

14 Meterleiste

[Funktion]

Hier werden die Pegel der Ausgangskanäle und der Cue-Ausgabe angezeigt.





Meterleiste (links)



1 MIX OUT-Meter 1~24

Diese Meter zeigen den Ausgangspegel der MIX-Kanäle 1~24 an.

Meterleiste (rechts)



① STEREO A L/R-Meter

Diese LED-Ketten zeigen den Ausgangspegel des STEREO A-Kanals an.

② STEREO B L/R-Meter

Diese LED-Ketten zeigen den Ausgangspegel des STEREO B-Kanals an.

③ CUE L/R-Meter

Diese Meter zeigen den Ausgangspegel des CUE-Busses an.

④ MIX OUT 25–48- / MATRIX OUT 1–24-Meter

Mit der METER SELECT-Taste im MASTER-Feld bestimmen Sie, ob hier die Pegel der MIX-Kanäle 25~48 oder der MATRIX-Kanäle 1~24 angezeigt werden.

Die Nummer des aktuellen Kanals leuchtet am oberen Rand der Meterleiste.

(5) LAMP DIMMER-Regler

Alles Weitere hierzu finden Sie auf S. 322.

TIME CODE-Sektion



Tipp

1 TIME CODE-Display

Hier wird der SMPTE-Zeitcode (LTC) angezeigt, der an der TIME CODE IN-Buchse auf der Rückseite der CS1D anliegt oder vom PM1D-System selbst generiert wird.

Wenn Sie den TIME CODE IN-Parameter der TC EVENT-Seite auf "OFF" gestellt haben bzw. wenn

SCENE MEMORY-Sektion

 1
 3
 2

 Image: Current Preview
 Image: Current Preview

 NUMBER
 Image: Current Preview

 NAME
 Image: Current Preview

 NIX OUT
 Image: Current Preview

1 SCENE MEMORY [NUMBER]-Display

Hier wird die Nummer des zuletzt gewählten Szenenspeichers angezeigt.

② SCENE MEMORY [CURRENT]/[PREVIEW] -Dioden

Hier erfahren Sie, ob der NORMAL- oder PRE-VIEW-Modus für die Recall-Funktion der Szenenspeicher gewählt ist.

• Wenn die [CURRENT]-Diode leuchtet (NOR-MAL-Modus)

In diesem Modus können die Szenen normal gespeichert und geladen werden.

Die auf der CS1D angezeigten Einstellungen entsprechen der Audio-Ausgabe.

Bei Aufrufen einer neuen Szene ändern sich also nicht nur die Einstellungen der Bedienelemente und angezeigten Parameter, sondern auch die Audio-Ausgabe.

• Wenn die [PREVIEW]-Diode leuchtet (PREVIEW-Modus)

In diesem Modus können Sie die Einstellungen einer Szene, eines Unit-, Patch- oder Name-Speichers optisch überprüfen und bei Bedarf ändern, während weiterhin die zuvor vorgenommenen oder geladenen Einstellungen verwendet werden. Bei Aufrufen eines Szenenspeichers in diesem Modus werden die neuen Mix-Parameter, Unit-, Patch- und Name-Einstellungen zwar im Bedienfeld und Display der CS1D angezeigt, haben aber keinen Einfluss auf die Signalverarbeitung.

nach Ändern dieser Einstellung kein Zeitcode emp-

Im Display (TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/TC-

Funktionsgruppe) können Sie den Taktgeber (intern

fangen wird, erscheint hier nichts.

oder extern) wählen.

③ SCENE MEMORY [NAME]-Display

Hier wird der Name (sechzehn Zeichen) des Szenenspeichers angezeigt, dessen Nummer im SCENE MEMORY [NUMBER]-Display erscheint.

Wenn Sie für die neu zu ladende Szene einen FADE TIME-Wert eingestellt haben, blinkt der Name jener Szene so lange, bis die Überblendung beendet ist. Alles Weitere hierzu erfahren Sie im "Referenzhandbuch (Software)" (Siehe S. 358).

15 Rückseite

[Funktion]

Hier können externe Geräte an die CS1D angeschlossen werden. Dabei handelt es sich einerseits um die Komponenten des PM1D-Systems (DSP-, Ein- und Ausgangseinheiten, Stromversorgung) und andererseits um externe Audiogeräte wie DAT-Recorder, Monitoranlagen und MIDI-Geräte.





Auf der Rückseite der CS1D befinden sich zwei Ventilatoröffnungen, über welche Warmluft abgeführt und Kaltluft angesaugt wird. Diese Öffnungen sollten in regelmäßigen Zeitabständen mit einem Staubsauger o.ä. gereinigt werden. Bevor Sie das jedoch tun, müssen Sie die POWER-Taste der PM1D-Stromversorgung ausschalten und sicherstellen, dass das CS1D aus ist.

DIGITAL I/O-Sektion



- DIGITAL I/O CONSOLE-Buchsen (1/2) Diese Buchsen sind für zukünftige Erweiterungen gedacht. Die aktuelle Systemversion unterstützt sie noch nicht.
- ② DIGITAL I/O ENGINE B-Buchsen (1/2) Hierbei handelt es sich um 68-Pin D-Sub-Anschlüsse für den Austausch mehrerer Digital-Audiokanäle mit zwei DSP1D-EX {DSP1D} Einheiten ("Engine" B).
- ③ DIGITAL I/O ENGINE A-Buchsen (1/2) Hierbei handelt es sich um 68-Pin D-Sub-Anschlüsse für den Austausch mehrerer Digital-Audiokanäle mit zwei DSP1D-EX {DSP1D} Einheiten ("Engine" A).
- Die aktuelle Systemversion erlaubt keine gleichzeitige Verwendung der beiden DSP-Einheiten. Momentan wird nur der Mirror-Modus unterstützt, in dem man eine zweite DSP-Einheit für Redundanzzwecke anschließen kann, um im Havariefall weiter arbeiten zu können.



Die Buchsen der DIGITAL I/O-Sektion funktionieren auch ordnungsgemäß, wenn Sie sowohl Buchse "1" als auch Buchse "2" anschließen. Das ist aber nur notwendig, um sicherzustellen, dass bei einem Ausfall sofort die andere Verbindung mit derselben DSP-Einheit aktiviert wird. In der Regel brauchen Sie wohl nur eine der beiden Buchsen. Die Verwendung beider hat den Vorteil, dass bei einem Schaden an einem der beiden Kabel alles normal weiterlaufen kann.

2-TRACK IN DIGITAL-Sektion



① 2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU-Buchsen (1~6) Hierbei handelt es sich um AES/EBU (XLR-3-31)-Buchsen für den Empfang von Digital-Signalen im

STEREO OUT DIGITAL-Sektion



AES/EBU-Format. Hier können Sie einen CD-Spieler, DAT-Recorder usw. anschließen.

② 2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL-Buchsen (nur 1 & 2)

Hierbei handelt es sich um RCA/Cinch-Koaxbuchsen für den Empfang von Consumer-Digitalsignalen (IEC60958). Hier können Sie einen CD-Spieler, DAT-Recorder usw. anschließen.

Tipp -

Die über 2-TRACK IN DIGITAL 1~6 empfangenen Signale können über das Display auf die benötigten Eingangs- oder ST IN-Kanäle geroutet werden (INPUT PATCH-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe).

Die Buchsen 2-TRACK IN DIGITAL 1~6 weisen einen Sampling-Frequenzwandler (SRC) auf. Das bedeutet, dass hier auch Signalquellen angeschlossen werden können, die nicht mit dem Wordclock-Takt des PM1D-Systems synchronisiert sind.

Die AES/EBU- und COAXIAL-Buchse (Eingang 1 und 2) kann man niemals gemeinsam verwenden. Sie können aber trotzdem an beide eine Signalquelle anschließen und über das Display bestimmen, welche verwendet werden soll (2TR IN-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).

- (1) **STEREO OUT DIGITAL AES/EBU-Buchsen (A/B)** Hierbei handelt es sich um AES/EBU (XLR-3-32)-Buchsen, an denen das Signal der STEREO A/B-Kanals im AES/EBU-Format anliegt.
- ② STEREO OUT DIGITAL COAXIAL-Buchsen (A/B) Hierbei handelt es sich um RCA/Cinch-Koaxbuchsen, an denen das Signal der STEREO A/B-Kanäle im Consumer-Format (IEC60958) anliegt.

WORD CLOCK-Sektion



1 WORD CLOCK IN-Buchse

Über diese BNC-Buchse kann der Wordclock-Takt eines externen Gerätes an die CS1D angelegt werden. Die CS1D muss denselben Wordclock-Takt verwenden wie die übrigen Geräte des PM1D-Systems.

② WORD CLOCK OUT-Buchse An dieser BNC-Buchse liegt der Wordclock-Takt der CS1D an und kann zu anderen Geräten durchge-

schleift werden.

(3) 75 Ω [ON/OFF]-Schalter

Hiermit kann die BNC-Verbindung abgeschlossen ("terminiert") werden.

In der Regel müssen Sie diesen Schalter auf "ON" stellen, wenn die CS1D das letzte Gerät der Kette ist oder wenn Sie keine Kabel an die WORD CLOCK IN/OUT-Buchsen angeschlossen haben.

LAMP-Buchsen

Hierbei handelt es sich um weibliche 4-Pin XLR-Buchsen für die Stromversorgung der Strahler. (Diese Buchsen befinden sich an vier Stellen.)



LAMP DIMMER-Regler

Links neben der rechten Meterleiste befindet sich ein LAMP DIMMER-Regler, mit dem man die Helligkeit der Strahler einstellen kann. Drehen Sie den Regler nach rechts, um die Helligkeit zu erhöhen, und nach links, um sie zu verringern.

2-TRACK IN ANALOG-Sektion



 2-TRACK IN ANALOG L/R-Buchsen (1 & 2) Hierbei handelt es sich um symmetrische XLR-3-31-Buchsen, an die man Stereo-Signalquellen anschließen kann.

Tipp

Die über diese Buchsen empfangenen Signale kann man über das Display auf die gewünschten Eingangsoder ST IN-Kanäle routen (INPUT PATCH-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe).

MONITOR OUT ANALOG-Sektion



① MONITOR OUT L/R-Buchsen (A/B)

Hierbei handelt es sich um symmetrische XLR-3-32-Buchsen, an denen die MONITOR A/B-Signale anliegen.

TALKBACK IN 2-Sektion



1) TALKBACK IN 2-Buchse

Hierbei handelt es sich um eine XLR-3-31-Buchse, an die man ein Kommandomikrofon anschließen kann.

Das über diese Buchse empfangene Signal wird mit dem eventuell über die TALKBACK 1-Buchse im Bedienfeld der CS1D empfangenen Signal kombiniert.



Die Phantomspeisung für die TALKBACK IN 2-Buchse kann über das Display ein-/ausgeschaltet werden (TALKBACK-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe).

Der Pegel des an die TALKBACK IN 2-Buchse angelegten Signals kann mit dem TALKBACK [LEVEL]-Regler eingestellt werden.

Die Eingangsempfindlichkeit kann für die TALK-BACK 1-und TALKBACK 2-Buchse separat eingestellt werden. Wenn Sie die Einstellung "+10 dB" wählen, beträgt der Nennpegel +10 dB. Die Eingangsempfindlichkeit muss auf der TALKBACK-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe eingestellt werden.

CUE OUT ANALOG-Sektion



① CUE OUT L/R-Buchsen (A/B)

Hierbei handelt es sich um symmetrische XLR-3-32-Buchsen für die Ausgabe des CUE-Signals).

DC POWER-Sektion



1 DC POWER INPUT-Buchse

An diese Buchsen kann man PW1D Stromversorgungen anschließen.

Tipp

Die CS1D funktioniert auch bei Verwendung nur einer dieser DC POWER INPUT-Buchsen erwartungsgemäß. Wenn Sie aber an beide POWER INPUT-Buchsen eine PW1D anschließen, funktioniert das System auch dann noch, wenn eine der beiden PW1Ds ausfällt.

2 FAN HIGH/LOW-Schalter

Hiermit wählen Sie die Geschwindigkeit des Gebläses (Ventilators).

Normalerweise reicht die LOW-Einstellung aus. Wenn sich die CS1D jedoch an einem heißen Ort befindet bzw. sehr lange und intensiv gebraucht

wird, sollten Sie HIGH wählen. Wählen Sie außerdem HIGH, wenn Sie den Ein-

druck haben, dass die Konsole wärmer ist als sonst.

CONTROL-Sektion (1)



① REMOTE RS422-Buchse

Diese Buchse ist für zukünftige Erweiterungen gedacht. Von der aktuellen Software-Version wird sie nicht unterstützt.

2 NUM KEY-Buchse

Hier kann ein PS/2-kompatibles numerisches Tastenfeld angeschlossen werden.

Wenn Sie ein numerisches Tastenfeld anschließen, können Sie damit Zahlenwerte eingeben.

Die Tasten haben folgende Funktionen.

Taste	Funktion
0~9	Selbe Funktion wie die SCENE MEMORY- Tasten [0]~[9].
Enter	Selbe Funktion wie die SCENE MEMORY- [RECALL]-Taste.
+	Selbe Funktion wie die SCENE MEMORY [▲/ INC]- + [ENTER]-Taste (Aufrufen des nächsthöheren Szenenspeichers).
-	Selbe Funktion wie die SCENE MEMORY [▼/ DEC]- + [ENTER]-Taste (Aufrufen des voran- gehenden Szenenspeichers).
/	In der aktuellen Systemversion nicht belegt.

③ MOUSE-Buchse

An diese Buchse kann eine PS/2-kompatible Maus angeschlossen werden.

Die Maus hat dann die gleichen Funktionen wie das Track Pad.

Diese Buchse kann nicht gleichzeitig mit der MOUSE-Buchse im Bedienfeld verwendet werden. Es darf nur jeweils eine Maus angeschlossen werden.

(4) KEYBOARD-Buchse

An diese Buchse kann eine PS/2-kompatible Computertastatur angeschlossen werden.

Mit der Tastatur können Kanal- und Szenennamen eingegeben werden.

Es können nur amerikanische (US) Tastaturen der Typen 101 und 104 verwendet werden. Bei Verwendung einer anderen Tastatur verhält sich das System nicht erwartungsgemäß.

Diese Buchse kann nicht gleichzeitig mit der KEY-BOARD-Buchse im Bedienfeld verwendet werden. Es darf nur jeweils eine Tastatur angeschlossen werden.

CS1D	Entsprechende Taste
[INC]	PageUp
[DEC]	PageDown
CURSOR	
\leftarrow	\leftarrow Numerische Taste "4", Zifferfunktion aus
\rightarrow	\rightarrow Numerische Taste "6", Zifferfunktion aus
	Numerische Taste "2", Zitterfunktion aus
+	VNumerische Taste "8", Zitterfunktion aus
[DATA]	Alt + PageUp (INC-Richtung)
	Alt + PageDown (DEC-Richtung)
[SHIFT/GRAB]	Shift (Umschaltfunktion)
[ENTER]	Return, Enter
Funktionen der	$Ctrl + \leftarrow (Anklicken von \blacktriangleleft)$
Display-Tastatur	Ctrl + \rightarrow (Anklicken von \blacktriangleright)
	Ctrl + c (Anklicken des Copy-Buttons)
	Ctrl + v (Anklicken des PASTE-Buttons)
	Insert (Anklicken des INS-Buttons)
	Delete (Anklicken des DEL-Buttons)
	BackSpace (Loschfunktion)
	Ctrl + 1, Cntl + \downarrow , lab (Anwahl eines ande-
	ren Objekts im Textiela)
MENU IM	ESC
Display	
Schließen eines	
Anwahl ande	Tab 1: Alt+1 Tab 2: Alt+2 Tab 3: Alt+2
rer Register	Tab 4: $Alt+4$ Tab 5: $Alt+5$ Tab 6: $Alt+6$
	Tab 7: Alt+7 Tab 8: Alt+8 Tab 9: Alt+9
	Tab 10: Alt+0. Tab 11: Alt+ $-$. Tab 12: Alt+=
	Tab 13: Alt+\. Tab 14: Alt+'

5 SVGA OUT-Buchse

An diese Buchse kann ein externer Monitor angeschlossen werden, der die gleichen Informationen anzeigt wie das Display der CS1D.

Verwenden Sie einen Monitor mit einer Auflösung von 800 \times 600 Punkten.

CONTROL-Sektion ⁽²⁾



- 1 MIDI IN-Buchse
- 2 MIDI OUT-Buchse
- ③ MIDI THRU-Buchse

Hierbei handelt es sich um 5-Pin-Buchsen, die als MIDI-Ein-, Aus- und Durchgang fungieren.

④ TIME CODE IN-Buchse

Hierbei handelt es sich um eine symmetrische XLR-3-31-Buchse, über welche der Zeitcode eines externen Gerätes empfangen werden kann.

Tipp

Der (interne/externe) Zeitcode wird in Echtzeit angezeigt. Die Frame-Auflösung kann über das Display eingestellt werden (TC EVENT-Seite der MIDI/ GPI/TC-Funktionsgruppe).

⑤ GPI-Buchse

Diese Buchse ist für zukünftige Erweiterungen gedacht. Von der aktuellen Systemversion wird sie nicht unterstützt.

(6) PC CONTROL RS-232-C-Buchse

An diese 9-Pin D-Sub-Buchse kann man einen RS232C-Port eines PCs anschließen, auf dem die PM1D-Software läuft.

Hierfür brauchen Sie ein 9-Pin D-Sub (weiblich $\leftarrow \rightarrow$ männlich) "Überkreuzkabel", das Sie mit einem COM-Port (serielle Buchse) des PCs verbinden.



7 PC CONTROL USB-Buchse

Diese Buchse ist für zukünftige Systemerweiterungen gedacht. Von der aktuellen Systemversion wird sie nicht unterstützt.

(8) ENGINE A I/O-Buchsen (1/2)

Hierbei handelt es sich um BNC-Buchsen, an die man ENGINE A (DSP-Einheit A) zwecks Übertragung/Empfang von Steuersignalen anschließen kann.

(9) ENGINE B I/O-Buchsen (1/2)

Hierbei handelt es sich um BNC-Buchsen für die Verbindung mit einer DSP1D-EX {DSP1D}. Die hier angeschlossene Einheit fungiert als "ENGINE B", sofern zwei Einheiten (A/B) angeschlossen sind und im Mirror-Modus verwendet werden. Diese Buchsen dienen zum Senden und Empfangen von Steuersignalen.

▲ Die aktuelle Systemversion erlaubt die gleichzeitige Verwendung zweier DSP-Einheiten noch nicht. Es wird nur der Mirror-Modus unterstützt, bei dem zwei DSP-Einheiten in einer "Spiegelkonfiguration" mit der Konsole verbunden sind. Es kann jedoch immer nur eine DSP-Einheit verwendet werden.

(1) CONSOLE IN/OUT-Buchsen (1/2)

Diese Buchsen sind für zukünftige Erweiterungen gedacht. Von der aktuellen Systemversion werden sie nicht unterstützt.

Tipp -

Das PM1D-System funktioniert auch dann erwartungsgemäß, wenn nur ENGINE A IN/OUT "1" oder "2" (⑧) angeschlossen ist. Man kann jedoch auch beide Buchsen gleichzeitig anschließen. Dann fungiert eine Buchse für die Signalübertragung, während die andere als Reserve dient. Im Falle eines Kommunkationsfehlers kann das PM1D-System dann automatisch auf die andere Buchse umschalten. Das System funktioniert aber *nicht*, wenn nicht mindestens eine IN-Buchse mit der OUT-Buchse der gleichen Nummer ("1" oder "2") verbunden ist. Alles Weitere hierzu finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Vorweg)".

Signalfluss der Ein-/Ausgangssignale

Nachstehend wird der Signalfluss ab den Eingangsbuchsen bis zur DSP1D DSP-Einheit dargestellt. Nachstehend wird der Signalfluss ab der DSP1D DSP-Einheiten bis zu den Ausgängen dargestellt.

Signalfluss für die Signalausgabe





16 Frontseite

[Funktion]

An die Buchsen auf der Frontseite können eine Tastatur, eine Maus und Kopfhörer angeschlossen werden.



(1) MOUSE-Buchse

An diese Buchse kann eine PS/2-kompatible Maus angeschlossen werden.

Die Maus hat dann die gleichen Funktionen wie das Track Pad.

Diese Buchse kann nicht gleichzeitig mit der MOUSE-Buchse der CONTROL-Sektion ① verwendet werden. Es darf immer nur eine Maus angeschlossen werden.

(2) KEYBOARD-Buchse

An diese Buchse kann eine PS/2-kompatible Computertastatur angeschlossen werden.

Mit der Tastatur können Kanal- und Szenennamen eingegeben werden.

Alles Weitere zu den Funktionen der Tasten finden Sie auf S. 326.

Es können nur amerikanische (US) Tastaturen der Typen 101 und 104 verwendet werden. Bei Verwendung einer anderen Tastatur verhält sich das System nicht erwartungsgemäß.

Diese Buchse kann nicht gleichzeitig mit der KEY-BOARD-Buchse der CONTROL-Sektion (1) verwendet werden. Es darf immer nur eine Tastatur angeschlossen werden.

(3) MONITOR A / MONITOR B-Buchsen

Hier können Kopfhörer angeschlossen werden, mit denen man die Signale des MONITOR A- und MONITOR B-Busses überwachen kann.



Verwenden Sie diese Buchsen niemals gleichzeitig mit den Buchsen im Bedienfeld. Sonst kann es spannungsbedingt nämlich zu Funktionsstörungen kommen.



CSJD CONTROL SURFACE

Referenzhandbuch (Software)

leferenzhandbuch (Software



Über das "Referenzhandbuch (Software)"

In dieser "Referenzhandbuch (Software)" werden die Display-Seiten der Konsole (CS1D) folgendermaßen vorgestellt. Hier erfahren Sie, wie man die Display-Seiten aufruft, welche Funktionen die einzelnen Felder haben und wie man andere Bedienvorgänge ausführt.

Global-Funktionen

Hier können Einstellungen vorgenommen werden, die sich auf das gesamte PM1D-System beziehen.

Output-Funktionen

Die hier verfügbaren Parameter beziehen sich auf die Ausgangskanäle (MIX, MATRIX und STEREO A/B).

Input-Funktionen

Die hier verfügbaren Parameter beziehen sich auf die Eingangskanäle (Mono-Eingangs- und ST IN-Kanäle

Library

Hierbei handelt es sich um einen internen Speicherbereich, in dem man PM1D-System-Einstellungen wie Patch-, EQ-, Compressor- und Effektdaten speichern und jederzeit wieder laden kann.

- Hinweise zum Anschließen und Vorbereiten des PM1D-Systems finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Vorweg)".
- Alles Weitere zur Bedienung des PM1D-Systems finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)".
- Alles Weitere zu den Funktionen der Bedienelemente und Anschlüsse auf der Ober-, Rück- und Frontseite finden Sie im "Referenzhandbuch (Hardware)".
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung stammen von einem Prototypen. Bitte bedenken Sie, dass es ab und zu kleine Unterschiede zu jenen Informationen geben kann, die auf Ihrem Pult angezeigt werden.

Konventionen für das "Referenzhandbuch (Software)"

• Unterschiede zwischen dem 96- und 48-Kanal-Modell

In der Regel verweist das Referenzhandbuch (Software) auf das 96-Kanal-Modell des PM1D-Systems (d.h. das Modell mit der DSP1D-EX). Eventuelle Unterschiede zwischen dem 96- und 48-Kanal-Modell (letzteres enthält eine DSP1D) werden angegeben, indem die Unterschiede der 48-Kanal-Version in { } angezeigt werden.

Beispiel: "x" verweist auf eine Nummer 1~96 {1~48}.

• Kennzeichnung der Bedienelemente auf der CS1D und der Reglersymbole/Buttons im Display Die Namen der Bedienelemente (Tasten, Regler, Fader) auf der Bedienoberfläche, Rückseite und Frontplatte der CS1D sind an eckigen Klammern erkenntlich ([]), damit man sie nicht mit den Reg-

lersymbolen und Buttons im Display verwechselt.

Beispiel: Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Diese Anweisung bezieht sich auf ein physisches Bedienelement der CS1D.)

Beispiel: Klicken Sie auf den STORE-Button. (Diese Anweisung bezieht sich auf ein im Display angezeigtes Element.)

• Andere Symbole

Mit folgendem Symbol werden Tipps für die Bedienung oder Seitenverweise hervorgehoben. Folgendes Symbol verweist auf besonders wichtige Informationen oder Bedienschritte, die Sie unbedingt beachten müssen.

⚠

• Aufrufen von Display-Seiten

Auf der ersten Seite einer Funktionsgruppe (in dieser Anleitung) wird erklärt, wie man jene Seite erreicht. Die meisten Display-Seiten erreicht man sowohl über die Tasten der Konsole als auch über die Buttons im Display.

Beispiel:



Konsole

INPUT [PATCH]-Taste im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (drücken sie diese Taste so oft, bis die Display-Seite rechts erscheint)

Sie müssen also die INPUT [PATCH]-Taste der CS1D (in deren LCD FUNCTION ACCESS-Feld) so oft drücken, bis die Display-Seite angezeigt wird.)

Beispiel:

Display

$\begin{array}{l} \textbf{MENU-Button} \rightarrow \textbf{INPUT PATCH-Button} \rightarrow \\ \textbf{INSERT/DIRECT VIEW-Register} \end{array}$

Bedeutet, dass Sie der Reihe nach auf den MENU-Button \rightarrow INPUT PATCH-Button \rightarrow INSERT/das DIRECT VIEW-Register klicken müssen, um die betreffende Seite aufzurufen.

Informationen im Display

Typische Display-Seite der CS1D



Im Display der CS1D werden folgende Informationen angezeigt:

[Oberer Rand (auf allen Display-Seiten gleich)]



1 DISPLAY FUNCTION

Hier erscheint eine Abkürzung der aktuell gewählten Funktionsgruppe.

2 ENGINE

Wenn das PM1D-System im Mirror-Modus verwendet wird, erfahren Sie hier, welche DSP-Einheit (Engine A oder B) gerade aktiv ist und wie viele Kanäle zur Verfügung stehen. (Der Button der aktiven DSP-Einheit wird hervorgehoben.) Bei Bedarf können Sie über diese Buttons auch die jeweils andere DSP-Einheit (B oder A) wählen.

Im Standard-Modus des PM1D-Systems kann nur DSP-Einheit A verwendet werden. Deshalb wird der B-Button hell dargestellt. Im Mirror-Modus hingegen können Sie bei Bedarf die jeweils andere DSP-Einheit anwählen.

Wenn eine DSP-Einheit nicht ordnungsgemäß funktioniert bzw. nicht mehr angeschlossen ist, wird der betreffende Button (A oder B) mit einem "X" durchgestrichen.

③ SEL CH (angewählter Kanal)

Hier erfahren Sie, welcher Kanal momentan angewählt ist. Im Falle einer Input-Funktion handelt es sich dann um einen Eingangskanal. Haben Sie eine Output-Funktion gewählt, so handelt es sich um einen Ausgangskanal.

Die Abkürzungen haben folgende Bedeutung:

- CH x Eingangskanal ("x" verweist auf seine Nummer 1~96 {1~48})
- STINx[L]/[R]..... L- oder R-Seite des ST IN-Kanals ("x" verweist auf seine Nummer 1~8 {1~4})
- MIX x MIX-Kanal ("x" verweist auf seine Nummer 1~48)
- MTRX x..... MATRIX-Kanal ("x" verweist auf seine Nummer 1~24)
- ST A[L]/[R] L- oder R-Seite des STEREO A-Kanals
- **ST B[L]/[R]** L- oder R-Seite des STEREO B-Kanals
(4) SCENE MEMORY

Hier werden die Nummer und der Name des gewählten Szenenspeichers angezeigt. Wenn Sie eine andere Nummer wählen als jene der zuletzt gespeicherten oder geladenen Szene, beginnt der Name zu blinken. Dann können Sie auf das blinkende Namenfeld klicken, um wieder die Nummer der zuletzt gespeicherten oder geladenen Szene aufzurufen.

5 Symbole

In bestimmten Situationen wird eines der folgenden Symbole angezeigt:

• EDIT 🖽

Dieses Symbol bedeutet, dass die aktuellen Einstellungen nicht mehr mit jenen des zuletzt geladenen Szenen-, Patch-, Unit- oder Name-Speichers übereinstimmen. Nach Sichern der Einstellungen in einem Szenenspeicher bzw. nach Aufrufen eines anderen Speichers verschwindet dieses Symbol wieder. Wenn die Recall Safe-Funktion aktiviert wurde, verschwindet diese Symbol nicht automatisch.

• TC TC

Dieses Symbol erscheint, wenn der EVENT RECAL-LING-Parameter der TC EVENT-Seite auf "ENABLE TC" gestellt wird. Solange dieses Symbol angezeigt wird, kann man seine Einstellungen nicht sichern (Szenenspeicher oder UNIT/PATCH/NAME-Speicher). Daher sind Funktionen wie STORE, STORE UNDO, LINK ON/OFF, TITLE EDIT, SORT und LOAD zeitweilig nicht belegt. Um diese verwenden zu können, müssen Sie EVENT RECALLING auf "DISABLE" stellen.

OFFLINE OFFLINE

Dieses Symbol erscheint nur im PM1D Manager-Programm für Windows. (Im Display der CS1D wird es nicht angezeigt.) Es bedeutet, dass die Verbindung zwischen dem Computer und der CS1D momentan unterbrochen ist.

Wenn der Online-Modus nicht aufgerufen werden kann, müssen Sie folgende Punkte überprüfen:

- 1)Haben Sie die RS-232C-Buchsen ordnungsgemäß miteinander verbunden?
- 2) Verwenden Sie ein RS-232C "Überkreuz-Kabel"?
- 3) Haben Sie die CS1D überhaupt eingeschaltet?
- 4)Haben Sie das PM1D-Editor-Programm ordnungsgemäß installiert?
- 5)Haben Sie den RS-232C-Port des Computers deaktiviert?

PREVIEW PREVIEW

Dieses Symbol erscheint, wenn Sie den PREVIEW-Modus des PM1D-Systems aktivieren.

In diesem Modus können Szenendaten geladen, editiert und gesichert werden, aber sie werden nicht "live" verwendet.

READ ONLY READ ONLY PROTECT PROTECT

Das READ ONLY-Symbol bedeutet, dass der aktuell gewählte Szenenspeicher (siehe die Nummer rechts oben im Display) nur gelesen, nicht aber überschrieben werden kann (die Speicher 00.0~00.9 sind ROM-Speicher). Das PROTECT-Symbol bedeutet, dass eine Szene geschützt ist und nicht überschrieben werden kann.

6 Statussymbole

Die folgenden Symbole weisen Sie auf den aktuellen Status der CS1D hin:

SOLO	SOLO
------	------

Der Solo-Modus ist aktiv.

• TB TB

Die Kommandofunktion (Talkback) ist aktiv.

OSC OSC

Der interne Oszillator ist aktiv.

• MIDI MIDI

Es werden verwertbare MIDI-Befehle empfangen.

COMM IN COMM IN

Das rote COMM IN-Symbol bedeutet, dass an der COMM IN-Buchse ein Signal anliegt, während die COMM IN DIMMER-Funktion für MONITOR A aktiv ist.

Solange dieses Symbol angezeigt wird, können Sie den Monitorpegel abschwächen, indem Sie den DIMMER-Button auf der MONITOR A-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe anklicken.

LCR LCR

Dieses Symbol bedeutet, dass für mindestens einen Kanal der LCR-Modus gewählt wurde.

• BUSY BUSY

Das BUSY-Symbol erscheint, wenn Daten intern oder auf einer angeschlossenen Karte gesichert werden.

• INPUT CUE INPUT CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die [CUE]-Taste eines Eingangskanals aktiv ist.

OUTPUT CUE OUTPUT CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die [CUE]-Taste eines Ausgangskanals aktiv ist.

• DCA CUE DCA CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn die [CUE]-Taste einer DCA-Gruppe aktiv ist.

• EFFECT CUE EFFECT CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der CUE-Button der EFFECT 1–EFFECT 8-Seite der EFFECToder EFFECT ASSIGN-Funktionsgruppe aktiv ist.

KEY IN CUE KEY IN CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der KEY IN CUE-Button auf der GATE PRM-Seite der IN GATE/ COMP-Funktionsgruppe aktiv ist.

• SUB IN CUE SUB IN CUE

Dieses Symbol wird angezeigt, wenn der SUB IN CUE-Button auf der SUB IN-Seite der MATRIX/ST-Funktionsgruppe aktiv ist.

[Mittelteil des Displays]



7 Register

Bei Anwahl einer Funktionsgruppe mit mehreren Seiten können Sie hier klicken, um eine andere Seite dieser Funktionsgruppe aufzurufen. Die Anzahl der Register und Seiten richtet sich nach der aktiven Funktionsgruppe.

Tipp

Statt über diese Register können Sie die anderen Seiten einer Funktionsgruppe auch aufrufen, indem Sie die betreffende Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld mehrmals drücken. (Das Ergebnis ist das gleiche wie bei wiederholtem Drücken des Registers.)

(8) MENU

Mit diesem Button rufen Sie das Funktionsmenü auf. Er befindet sich auf allen Seiten an derselben Stelle. Einzige Ausnahme: auf der Funktionsmenüseite wird er nicht angezeigt.

9 Parameter

Hier werden die Parameter der aktuell gewählten Seite angezeigt.

[Unterer Display-Teile (auf allen Seiten gleich)]



10 CONTROL STATUS/ USER DEFINE

Mit diesen-Buttons wählen Sie, welche Informationen am unteren Display-Rand angezeigt werden sollen. (Der aktuell gewählte-Button wird grün dargestellt.)

• Wenn CONSOLE STATUS aktiv ist

Es wird der Status des gewählten Kanals und der CS1D angezeigt,

CONSOLE CH 1 FLIP MIX MIX 1 DCA MIX 1

• Wenn USER DEFINE aktiv ist

Die den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] zugeordneten Funktionen werden angezeigt.

<u>LISER DEFINE</u> CONCALE STATUE STATUE SCREE SCR

Tipp

Diese Funktionszuordnung für die USER DEFINE-Tasten [1]~[8] kann auf der USER DEFINE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe vorgenommen werden.

(1) IN SEL (gewählter Eingangskanal)

Hier erfahren Sie, welcher Eingangskanal momentan gewählt ist (außerdem leuchtet seine [SEL]-Taste).

12 MODULE

Hier wird der an/Aus-Status der MODULE [FLIP]im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld angezeigt. (Wenn der Button aktiv ist, wird er grün dargestellt.) Bei Anklicken dieses Buttons wird die MODULE [FLIP]-Taste ebenfalls ein-/ausgeschaltet (Siehe S. 225).

13 Fader

Anzeige des Status' der Fader FLIP-Sektion im SELECTED INPUT CHANNEL-Feld. (Wenn die Fader FLIP [MIX]-Taste aktiv ist, wird der MIX-Button grün dargestellt. Wenn die Fader FLIP [CH]-Taste aktiv ist, wird der CH-Button grün dargestellt.) Bei Anklicken eines dieser-Buttons ändert sich auch die Fader FLIP-Einstellung (Siehe S. 222).

(14) MIX SEND NO. (Mix-Hinwegnummer)

Hier wird die Nummer des MIX-Busses (d.h. die im MIX SEND [NUMBER]-Display angezeigte Zahl) angezeigt, die als Ziel für die INPUT-Felder 1~4 der CS1D definiert wurde (Siehe S. 218).

Wenn die MIX SEND [LOCAL]-Taste im INPUT-Feld aktiv ist, kann für jedes INPUT-Feld ein anderer MIX-Bus definiert werden (Verkoppelung aufgehoben). Wenn Sie also die MIX SEND [LOCAL]-Taste eines INPUT-Feldes aktivieren, wird die Anwahl eines anderen MIX-Busses nicht mehr von den übrigen INPUT-Feldern übernommen.

15 MASTER Fader

Zeigt die aktuelle Funktion der DCA-Fader 1~12 der CS1D an (DCA GROUP-Feld) (Siehe S. 285).

Die Abkürzungen haben folgende Bedeutung:

- IN..... Eingangspegel der ersten 12 Eingangskanäle eines beliebigen INPUT-Feldes und der 8 ST IN-Kanäle.
- MIX 1-12/MIX13-24/MIX25-36/MIX37-48 Ausgangspegel der entsprechenden 12 MIX-Kanäle.
- DCA..... DCA-Gruppen 1~12
- GEQ LOW / GEQ MID / GEQ HIGH Anhebung/Absenkung der 12 gewählten Bänder eines GEQ-Moduls (Grafik-EQ).

(6) OUT SEL (gewählter Ausgangskanal)

Zeigt an welcher Ausgangskanal momentan gewählt ist (außerdem leuchtet seine [SEL]-Taste).

▲ Die Felder ⑩~(ⓑ sind für zeitweilige Informationen reserviert (vor allem Fehlermeldungen bei Problemen mit dem PM1D-System). Wichtige Meldungen werden jedoch in einem Popup-Fenster angezeigt.

FUNCTION MENU

Anwahl einer Funktion

[Funktion]

Hier können Sie die benötigte Funktionsgruppe aufrufen. Das Menü wird wohl oft den Ausgangspunkt für Ihre Bearbeitungen und Einstellungen bilden, weil Sie die benötigte Seite dann sehr schnell finden.

Ţ

■ Display MENU-Button



[Parameter]



1 Global-Funktionen

Hiermit haben Sie Zugriff auf Funktionen, die sich auf das gesamte PM1D-System beziehen.

Die einzelnen-Buttons haben folgende Bedeutung:

• EFFECT

Einstellen der Parameter und des Routings für die Effekte 1~8 (Siehe S. 341).

• GEQ

Einstellen der Parameter und des Routings des 31-Band-GEQ (Siehe S. 345).

• SCENE

Speichern/Laden von Szenen, Einstellen von Recall Safe, Fade Time und Direct Recall-Zuordnungen (Siehe S. 350).

• METER

Funktion der Meter auf der Oberseite der CS1D, in

• MIDI / GPI / TC

Zuordnen von MIDI-Programmnummern, Zeitcode-bezogene Dinge (Siehe S. 362).

• UTILITY

Einstellungen für die Funktionsweise des PM1D-Systems: Vorgaben für die internen Einstellungen, Datum und Uhrzeit. Außerdem können Daten auf PC ATA Flash-Karte gesichert und von dort geladen werden (Siehe S. 369).

• SYS/W.CLOCK

Kontrolle der Verbindungen der PM1D-Komponenten und Informationen über die vorhandenen Anschlussplatinen. Außerdem Wordclock- und Dither-Einstellungen (Siehe S. 378).

der Meterleiste und der im Display angezeigten Meter (Siehe S. 392).

• MON/CUE

Einstellungen für die Kommandofunktion, den internen Oszillator und Monitor/Cue (Siehe S. 396).



2 Output-Funktionen

Hiermit haben Sie Zugriff auf die Parameter der Ausgangskanäle (MIX-, MATRIX, STEREO A/B-Kanäle).

Die einzelnen-Buttons bieten Zugriff auf folgende Seiten. (Die Abkürzungen werden in Klammern erwähnt.)

• PATCH (OUT PATCH)

Routen der Ausgangskanäle auf Ausgangseinheiten (Siehe S. 411).

• INSERT (OUT INSERT)

Insert-Schleife für die Ausgangskanäle (Siehe S. 421).

• EQ (OUT EQ)

Klangregelung (EQ) der Ausgangskanäle (Siehe S. 424).

• COMP (OUT COMP)

Compressor-Einstellungen der Ausgangskanäle (Siehe S. 428).

• DELAY (OUT DELAY)

Delay-Einstellungen der Ausgangskanäle (Siehe S. 434).

• DCA/MUTE (OUT DCA/MUTE)

Zuordnen von Ausgangskanälen zu DCA- und Mute-Gruppen (Siehe S. 436).

• MATRIX/ST (MATRIX/ST)

Routing der MIX-Kanäle \rightarrow MATRIX-Bus/STEREO-Bus, SUB IN \rightarrow MATRIX-Bus. Außerdem finden Sie hier die LCR-Einstellung der MIX-Kanäle (Siehe S. 440).

• CH VIEW (OUT CH VIEW)

Auf dieser Seite werden die Einstellungen des gewählten Ausgangskanals angezeigt und können auch editiert werden (Siehe S. 449).



(4)

③ Input-Funktionen

Diese-Buttons bieten Zugriff auf die Funktionen der Eingangskanäle (Mono-Eingangs- und ST IN-Kanäle).

Die einzelnen-Buttons bieten Zugriff auf folgende Seiten. (Die Abkürzungen werden in Klammern erwähnt.)

• PATCH (IN PATCH)

Zuordnen von Eingängen zu den Eingangskanälen (Siehe S. 453).

• HA/INSERT (IN HA/INSERT)

Einstellungen des Vorverstärkers bei analogen Eingangsplatinen, Insert-Schleifen der Eingangskanäle (Siehe S. 466).

• EQ (IN EQ)

Klangregelung (EQ) der Eingangskanäle (Siehe S. 469).

• GATE/COMP (IN GATE/COMP)

Noise Gate-/Compressor-Einstellungen der Eingangskanäle (Siehe S. 474).

• DELAY (IN DELAY)

Delay-Einstellungen der Eingangskanäle (Siehe S. 483).

• DCA/MUTE (IN DCA/MUTE)

Zuordnen der Eingangskanäle zu den DCA- und Mute-Gruppen (Siehe S. 485).

• PAN/ROUTING (PAN/ROUTING)

Pan-/Routing-Einstellungen der Eingangskanäle. Hier kann auch das MIX-Buspegelverhalten (FIX oder VARI) eingestellt werden (Siehe S. 489).

• CH VIEW (IN CH VIEW)

Auf dieser Seite werden die Einstellungen des gewählten Eingangskanals angezeigt und können auch editiert werden (Siehe S. 497).

4 CANCEL

Mit diesem-Button kehren Sie zurück zur vorigen Seite. Das ist in der Regel die Seite, die Sie vor aufrufen des Menüs verwendet haben.

1 Global-Funktionen

EFFECT-Funktionen

Verwendung der internen Effekte 1~8

EFFECT 1~EFFECT 8

[Funktion]

Hier können Sie den internen Effekten 1~8 einen Typ zuordnen, die Parameter editieren und ihre Ein-/Ausgänge routen.

Ţ.

■ Konsole

Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow EFFECT-Button \rightarrow EFFECT 1~EFFECT 8-Register



[Parameter]



1 Meter

Diese Meter zeigen den Spitzenpegel der an den Eingängen der Effekte anliegenden Signale an.

② INPUT L/R (Anwahl des Eingangskanals)

Mit diesen Buttons wählen Sie die Signale, die an die L/R-Eingänge des betreffenden Effektprozessors angelegt werden.

Bei Anklicken eines Buttons erscheint ein Fenster, in dem Sie die Signalequelle wählen können.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl.

- 1. CH1 INS~CH96 INS {CH1 INS~CH48 INS} Insert-Ausgang der Eingangskanäle 1~96 {1~48}
- **2. ST1 INS~ST8 INS {ST1 INS~ST4 INS} (L/R)** Insert-Ausgang der ST IN-Kanäle 1~8 {1~4} (L/R)
- 3. MIX 1~MIX 48
- Ausgang der MIX-Kanäle 1~48 4. MTRX 1~MTRX 24
 - Ausgang der MATRIX-Kanäle 1~24
- **5. MIX 1 INS~MIX 48 INS** Insert-Ausgang der MIX-Kanäle 1~48
- **6. MTRX 1 INS~MTRX 24 INS** Insert-Ausgang der MATRIX-Kanäle 1~24
- **7. ST A [L/R]** Ausgang des STEREO A-Kanals [L/R]

8. ST B [L/R]

Ausgang des STEREO B-Kanals [L/R]

9. ST A [L/R] INS

Insert-Ausgang des STEREO A-Kanals [L/R]

10. ST B [L/R] INS

Insert-Ausgang des STEREO B-Kanals [L/R]

Tipp

Wenn Sie eine Option 1~6 wählen, können Sie L und R separat definieren. (Das geht nicht, wenn der betreffende Kanal gepaart ist.)

Wenn für L und R "OFF" gewählt wird (d.h. wenn keine Signalquelle definiert wurde), werden bei Anwahl einer Seite des STEREO A/B-Kanals beide Seiten an L/R angelegt.

③ Effect

Hier werden der Name und eine Grafik des aktuell gewählten Effekts angezeigt.

Auf dieser Seite kann man keinen anderen Typ wählen. Um einen anderen Typ gebrauchen zu können, müssen Sie einen Speicher laden, der diesen Typ verwendet und den dann editieren.

Tipp .

Wenn nur an einen Prozessoreingang ein Signal angelegt wird, fungiert der Effekt als Mono-Ein-/Stereo-Ausgang-Modul.

Wenn an beide Eingänge ein Signal angelegt wird, richtet sich das Verhalten nach dem Effekttyp. "STE-REO"-Typen erlauben eine separate Bearbeitung der L/R-Kanäle. "MIX"-Typen hingegen kombinieren die L/R-Signale zu einem Mono-Signal, das dann bearbeitet wird. Die Ausgabe ist aber Stereo. Alles Weitere zu den Typen und ihren Parametern finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)".

• Wenn nur an einem Effekteingang ein Signal anliegt

EFFECT



→ L RETURN

• Wenn an beiden Effekteingängen ein Signal anliegt

STEREO-Effekte

INPUT L	EFFECT L	L RETURN
INPUT R	EFFECT R	R RETURN

MIX-Effekte





(d) TYPE

Hiermit wählen Sie den Effekttyp.

Die verfügbaren Typen richten sich nach dem unter ③ gewählten Effekt.

5 BYPASS

Mit diesem Button kann der Effekt zeitweilig umgangen werden.

Solange dieser Button aktiv ist, hören Sie nur das unbearbeitete ("Dry") Signal.

6 CUE

Mit diesem Button können Sie die Effektausgabe überwachen. Bei Aufrufen einer anderen Seite, wird CUE ausgeschaltet.

(7) EFFECT LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das EFFECT LIBRARY-Fenster auf, wo Sie Parameter als Effektprogramme speichern/ladenkönnen (Siehe S. 525).

(8) OUTPUT L/R

Mit diesen Buttons routen Sie die L/R-Ausgänge des Effektprozessors auf die gewünschten Busse/Kanäle. Bei Verwendung dieser Buttons erscheint ein Fenster, in dem Sie die Kanalnummern wählen können.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl.

• CH1~CH96 {CH1-CH48}

Eingangskanäle 1~96 {1~48}

• CH1 INS~CH96 INS {CH1 INS–CH48 INS} Insert-Eingang der Eingangskanäle 1~96 {1~48}

• ST1~ST8 {ST1~ST4} [L/R] ST IN-Kanäle 1~8 ({1~4}.

• **ST1 INS~ST8 INS {ST1 INS~ST4 INS} (L/R)** Insert-Eingang der ST IN-Kanäle 1~8 {1~4} (L/R)

• MIX 1 INS~MIX 48 INS Insert-Eingang der MIX-Kanäle 1~48

• MTRX 1 INS~MTRX 24 INS Insert-Eingang der MATRIX-Kanäle 1~24

• ST A [L/R] INS

Insert-Eingang des STEREO A-Kanals (L/R)

• ST B [L/R] INS Insert-Eingang des STEREO B-Kanals (L/R)

(9) Meter

Diese Meter zeigen die Spitzenpegel der an den Effektausgängen anliegenden Signale an.



10 ATTENUATOR

Hiermit können Sie den Pegel des Effektprozessors abschwächen.

Der Einstellbereich lautet -96~0 dB.

Zweck dieses Reglers ist es, zu verhindern, dass das bearbeitete Signal nach der Effektbearbeitung übersteuert. Wenn das Signal bereits am Eingang übersteuert, müssen Sie den Hinwegpegel etwas zurücknehmen.

(1) FILTER

Mit diesen Reglern stellen Sie die Eckfrequenz der Filter (HPF/LPF) für die internen Effekte ein.

Der Einstellbereich lautet wie folgt:

- HPFThru (Bypass), 21 Hz~8.00 kHz
- LPF......50 Hz~16.0 kHz, Thru (Bypass)

Dieses Filter dient zu Bearbeiten des Hinwegsignals vor dem Effekteingang. Bestimmte Effekttypen weisen kein Filter auf.

12 Effektparameter

Mit diesen Parametern können Sie den gewünschten Effekt-Sound einstellen.

Die Anzahl und Art der Parameter richten sich nach dem aktuell gewählten Effekt (③).

Alles Weitere zu den Effektparametern finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)".

BALANCE

Hiermit kann die Balance zwischen dem eingehenden (Dry) und Effektsignal (Wet) eingestellt werden. "0(%)" bedeutet, dass nur das Originalsignal hörbar ist. "100(%)" bedeutet, dass nur das Effektsignal ausgegeben wird.

(14) ASSIGN

Mit diesem Button ordnen Sie die Effektparameter den Reglern des MIX OUTPUT-Feldes zu, mit denen die Parameter dann in Echtzeit editiert werden können. Alles Weitere hierzu finden Sie auf Seite 185 in der Bedienungsanleitung (Basisbedienung).

EFFECT ASSIGN

[Funktion]

Aufrufen einer Übersicht der Effekttypen, Routings und der Bypass-/Cue-Einstellungen der Effektprozessoren 1~8.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die [EFFECT]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **EFFECT**-Button \rightarrow **EFFECT ASSIGN**-Register

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	S	CENE MEMOR	Y	
EFFECT		CH 1	00.0 ®	Initial	Data READ ONLY	
(EFFECT1) EFFECT2) EFFECT3) EF	FECT4 EFFECT5 EFFE	CT6 EFFECT7 I	EFFECT8 EFFECT	ASSIGN		MENU
EFFECT 1 REVERB 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12	EFFECT 2 ERRLY REF CUP 12 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	CUE CUE UUTPUT IN HIX3 INS SEL NIX4 INS SEL	CUP GATE REVE	CUE OUTPUT TI MIX5 INS S	EFFECT REVERSE 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	4 GATE CUE CUE te OUTPUT HIX7 INS MIX8 INS
EFFECT 5 DELAY LCR CLP 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	EFFECT 6 ECHO Input Bypass Echo		EFFECT 7 CHORUS CHORUS CHORUS CHORUS CHORUS CHORUS CHORUS CHORUS	GUE	EFFECT FLANC	8 NE CUE
SET CHI INS SET CHI SET CHI INS SET CHI SET CHI INS SET CHI USER DEFINE IN SEL CONSOLE CH 1	MODULE	FADER MIX	СИ СН5 INS БЕТ СН6 INS БЕТ IX SEND NO. MIX 1		ADER	

[Parameter]



1 Meters

Diese Meter zeigen den Spitzenpegel der an den Eingängen der Effekte anliegenden Signale an.

2 Effect

Hier werden der Name und eine Grafik des aktuell gewählten Effekts angezeigt.

Klicken Sie auf dieses Feld der entsprechenden EFFECT 1–EFFECT 8-Seite. Außerdem können Sie die Grafik per Drag & Drop zu einem anderen Effekt ziehen, um alle Einstellungen eines Effekts (darunter auch den Effekttyp) zu einem anderen Effekt 1–8 zu kopieren.

3 BYPASS

Hiermit kann die Bypass-Funktion (Umgehung) einund ausgeschaltet werden.

(4) CUE

Mit diesem Button kann das Ausgangssignal des betreffenden Effektprozessors überwacht werden.

5 TYPE

Hier wird der Typ des aktuell gewählten Effekts angezeigt.

6 INPUT (Eingangskanal)

Hier erfahren Sie, welche Kanäle an die Eingänge (L/ R) des Effektprozessors angelegt sind. Klicken Sie auf den SEL-Button, um dieses Routing bei Bedarf zu ändern.

(7) OUTPUT (Ausgangskanal)

Hier erfahren Sie, welche Kanäle an die Ausgänge (L/ R) des Effektprozessors angelegt sind.

Klicken Sie auf den SEL-Button, um dieses Routing bei Bedarf zu ändern.

[Praxis]

Kopieren von Effektdaten zwischen EFFECT 1-EFFECT 8

 Klicken Sie auf der EFFECT ASSIGN-Seite auf die Effektgrafik des zu kopierenden internen Effekts (1–8) und ziehen Sie sie zur Grafik des Effektprozessors, der dieselben Einstellungen verwenden soll.



Es erscheint nun eine Rückfrage, über die Sie die Kopie bestätigen müssen.



2. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Kopie auszuführen. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Bei Anklicken des OK-Buttons werden alle Parameter, darunter auch der Effekttyp, kopiert.



GEQ-Funktionen (Grafik-EQ)

Verwendung der 31-Band-GEQs für die Ausgangskanäle

GEQ PARAMETER

[Funktion]

5

Auf dieser Seite können die Parameter der vierundzwanzig 31-Band-GEQs eingestellt werden. Diese lassen sich in den Signalweg der Ein- und Ausgangskanäle einschleifen. Hier können Sie das Routing vornehmen, die Entzerrung einstellen, die Kerbfilter aktivieren und einstellen usw.



[Parameter]



(1) MODULE

Wählen Sie hier das benötigte GEQ-Modul (GEQ 1~ GEQ 24).

Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das GEQ SELECT-Fenster.

(2) INSERT

Wählen Sie hier die Signalquelle, die an den Eingang des GEQ-Moduls angelegt werden soll. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das GEQ PATCH SELECT-Fenster.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl.

• INPUT 1~96 INS

Insert-Ein-/Ausgang der Eingangskanäle 1~96

• MIX 1 INS~MIX 48 INS

Insert-Ein-/Ausgang der MIX-Kanäle 1~48

• MTRX 1 INS~MTRX 24 INS Insert-Ein-/Ausgang der MATRIX-Kanäle 1~24

• ST A [L/R] INS Insert-Ein-/Ausgang des STEREO A-Kanals (L/R)

• ST B [L/R] INS

Insert-Ein-/Ausgang des STEREO B-Kanals (L/R)

Bei Anlegen des STEREO A/B-Kanals oder eines Eingangs- bzw. MIX-Kanalpaares, werden automatisch ein ungeradzahliges → geradzahliges GEQ-Modul aktiviert.

Wenn das jedoch dazu führen würde, dass die Zuordnung eines anderen Signals zu einem hier automatisch gewählten Modul aufgehoben wird, erscheint eine Warnung.

Wenn Sie als GEQ-Insert-Ziel einen Eingangskanal wählen, wird der INS.-Button des entsprechenden Kanals auf der INSERT/DIRECT POINT-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe automatisch aktiviert.

Wenn Sie einen Ausgangskanal als Insert-Ziel wählen, wird der INS.-Button des entsprechenden Kanals auf der INSERT POINT-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe automatisch aktiviert.

(3) GEQ ON/OFF

Hiermit kann das aktuell angezeigt GEQ-Modul ein-/ausgeschaltet werden.

Tipp

Dieser Button hat keinen Einfluss auf die Kerbfilter (10).

(4) LINK

Hiermit können ein ungeradzahliges \rightarrow das benachbarte geradzahlige GEQ-Modul zu einem Paar verkoppelt werden.

5-	CLIP:									CLIP 4 12 12 130 30 50 70
6	20 +20 - +10 - +10 - -20 - 20	50	100	200	500	1k 1k	2k 	5k 5k	10k 10k	20k - +20 - +10 - 0 - +10 20 20k

(5) Spectrum Analyzer

Dieser Analyzer zeigt den Pegel der regelbaren Frequenzbänder des Eingangssignals an.

6 EQ-Grafik

Hier wird die aktuelle Anhebung/Absenkung der GEQ-Bänder angezeigt.



7 Fader

Mit diesen Fadern können die GEQ-Bänder separat angehoben und abgesenkt werden. Die Wertefelder unter den Fadern informieren Sie über die aktuelle Einstellung.

Tipp

Der Regelbereich der Fader sowie die Richtung, in der sie bewegt werden können, richten sich nach der LIMIT-Einstellung (⑧).

Ein roter Strich auf einem Fader-Rücken bedeutet, dass das betreffende Band momentan mit einem DCA-Fader der CS1D eingestellt werden kann.

8 LIMIT

Hiermit stellen Sie den Regelbereich sowie die Richtung ein, in der die GEQ-Fader verwendet werden können.

Möglichkeiten: ± 15 dB, ± 12 dB, ± 6 dB (Anhebung und Absenkung) und -24 dB (nur Absenkung).

(9) EQ FLAT

Mit diesem Button sorgen Sie dafür, dass alle Fader wieder in die 0dB-Position springen.



10 NOTCH 1~4

Mit diesen vier Kerbfiltern kann das über INSERT (②) gewählte Signal bearbeitet werden.

Mit den Buttons NOTCH 1~NOTCH 4 schalten Sie die Filter ein/aus, mit dem Q-Regler stellen Sie die Filtergüte ein und mit dem F-Regler wählen Sie die Eckfrequenz.

Tipp .

Die Kerbfilter 1~4 stehen auch zur Verfügung, wenn der GEQ ON/OFF ausgeschaltet ist. Bei Bedarf können Sie sich also auf die Verwendung der Kerbfilter beschränken.



(1) GEQ LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das GEQ LIBRARY-Fenster auf, wo Sie die Einstellungen der GEQ PARAMETER-Seite (darunter auch jene der Kerbfilter) speichern und bereits gespeicherte Einstellungen laden können (Siehe S. 527).

12 Meter

Diese Meter zeigen den Spitzenpegel vor und hinter dem GEQ-Modul an.

13 ASSIGN TO DCA FADERS

Mit diesen Buttons können Sie jeweils bestimmte Bänder des 31-Band-GEQ (eine Gruppe von 12 Bändern) den DCA-Fadern im Bedienfeld der CS1D zuordnen. So lassen sich die betreffenden Bänder dann "physisch" einstellen.

1) 1.60 k–20.0 k-Button

Bei Anklicken dieses Buttons werden die Frequenzbänder 1.6 kHz~20 kHz den DCA-Fadern zugeordnet.

2) 200~2.50 k-Button

Bei Anklicken dieses Buttons werden die 12 Frequenzbänder 200 Hz~2.5 kHz den DCA-Fadern zugeordnet.

3) 20~250-Button

Bei Anklicken dieses Buttons werden die 12 Frequenzbänder 20 Hz~250 Hz den DCA-Fadern zugeordnet.

4) **OFF-Button**

Hiermit machen Sie die Zuordnung zu den Fadern rückgängig.

Tipp .

Bei Aktivieren eines der Buttons (1)~(3) auf der GEQ PARAMETER-Seite bekommen die FADER STATUS-Tasten im DCA-Feld der CS1D eine andere Funktion und dienen dann zum Anwählen der Frequenzbandgruppe. Diese Zuordnung wird erst durch Anklicken des OFF-Buttons wieder rückgängig gemacht.

Wenn Sie also auf den OFF-Button der GEQ PARA-METER-Seite klicken, bekommen die FADER STA-TUS-Tasten wieder ihre normale Funktion, während die DCA-Fader 1~12 wieder als DCA-Fader fungieren.

Das gleiche Ergebnis erzielt man übrigens durch Drücken der FADER STATUS [OFF]-Taste der CS1D.

• Verwendung der FADER STATUS für die Anwahl der GEQ-Frequenzbandgruppe.



Tipp _

Solange die GEQ PARAMETER-Seite oder das GEQ PARAMETER-Fenster angezeigt werden, können Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten und eine FADER STATUS-Taste [1-12]/[13-24]/[25-36] drücken, um das gleiche Ergebnis zu erzielen wie beim Klicken auf (3).

GEQ ASSIGN 1-12/13-24 (Zuordnung der GEQ-Module 1~12/13~24)

[Funktion]

Auf dieser Seite werden die GEQ 1~24-Einstellungen, das Routing dieser Module und ihre Ein-/Ausgangspegel angezeigt.



(3)

4

(1) Meters

Diese Meter zeigen den Spitzenpegel vor und hinter dem GEQ-Modul an.

② Fader-Grafik

Diese Grafik zeigt an, wie die Fader des betreffenden GEQ-Moduls eingestellt sind.

Bei Bedarf können Sie auf diese Grafik klicken, um die GEQ PARAMETER-Seite des betreffenden Moduls aufzurufen.

③ Insert

Hier wird die Signalquelle angezeigt, die an den Eingang angelegt ist.

Bei Bedarf können Sie auf den SEL-Button links klicken, um das Routing zu ändern.

(4) Modulnummer

Die Nummer des GEQ-Moduls.

Wenn ein ungeradzahliges \rightarrow geradzahliges Modul zu einem Paar zusammengefasst sind, leuchtet die LINK-Anzeige.

(5) GEQ ON/OFF-Button

Mit diesem Button werden die GEQs ein-/ausgeschaltet.

		MENU
	DISPLAY	ORDER REVERSE
		• 15
	12	- 15
F	- 30 - - 60 -	

6 DISPLAY ORDER REVERSE-Button

Dieser Button kehrt die GEQ-Reihenfolge auf den GEQ ASSIGN 1-12/13-24-Seiten um. Laut Vorgabe sind die GEQs in steigender Reihenfolge von unten nach oben geordnet. Wenn dieser Button aktiv ist, werden sie jedoch in steigender Reihenfolge von oben nach unten angezeigt.

[Praxis]

Kopieren der GEQ-Einstellungen auf demselben Register (Beispiel: GEQ1-Einstellungen zu GEQ6 kopieren)

1. Ziehen Sie die Grafik des zu kopierenden GEQ-Moduls zum Modul, dass dieselben Einstellungen verwenden soll.



Es erscheint nun eine Rückfrage, mit der Sie den Kopierbefehl bestätigen müssen. Klicken Sie also auf den OK-Button. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



2. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren.



Kopieren der GEQ-Einstellungen zu einem anderen Register (Beispiel: GEQ9-Einstellungen zu GEQ22 kopieren)

- 1. Ziehen Sie die Grafik des zu kopierenden GEQ-Moduls zum Register der Seite, auf der sich das Zielmodul befindet.
- Man kann die Daten nur zu einer der folgenden Seiten kopieren: CH 1-24, CH 25-48, CH 49-72, CH 73-96 und ST IN 1-8. Das sind Seiten, die man mit der INPUT [GEQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld der CS1D Konsole aufrufen kann.



2. Es erscheint nun die Seite des soeben gewählten Registers.



3. Ziehen Sie die Grafik zum gewünschten Modul. Es erscheint nun ein Rückfrage, die Sie bestätigen müssen. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Kopie auszuführen. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



4. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren.



SCENE-Funktionen

Arbeiten mit den Szenenspeichern

MEMORY

[Funktion]

Sichern der aktuellen Einstellungen in einem Szenenspeicher und Laden bereits gespeicherter Szenen.



Konsole

Drücken Sie die [**SCENE**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld, (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

	DISPLAY FUNCTIO	N	ENG	NE	SEL C	н			SCENE	MEM	ORY	ĺ	
	SCENE		Α	B	СН	1		00.0	Ini	tia		Data	
			96ch					EDIT				READ ONLY	
MEMOR	Y RECALL SAFE FI	ADE TIMEÌD	IRECT	RECALL									MENU
		_											
								LIBRARY	LINK				
No.	SCENE TITLE	PROTECT	No.	U	NIT		No	. P	PATCH		No.	NAME	^
00.0	Initial Data	READ ONLY	00	Initial	Data	LINK	\$ 0	0 Initia	Data	LINK	÷ 00	Initial Data	LINK
00.1	Monitor Mix	READ ONLY	01	Monitor	Mix	LINK	\$ 0	1 Monitor	·Mix	LINK	01	Monitor Mix	LINK
00.2	Standard PA	READ ONLY	÷ 02	Standar	d PA	LINK	\$ 0	2 Standar	d PA	LINK	÷ 02	Standard PA	LINK
00.3	House PA	READ ONLY	÷ 03	House	PA	LINK	\$ Q	3 House	e PA	LINK	÷ 03	House PA	LINK
00.4		READ ONLY	\$			LINK	\$			LINK	\$		LINK
00.5		READ ONLY	0			LINK	0			LINK	0		LINK
VV. Б		READ ONLY	Q			LINK	9			LINK	Q		LINK
00.7		READ ONLY	2			LINK	~			LINK	-		LINK
00.0		READ ONLY	*			LINK	~			LINK	*		
00.9		NEAD ONET	× (LINK	4			LINK	× .		
01.0		OFF	8			LINK	8			LINK			
01.2		OFF	6			LINK	0			LINK	0		
*TIE		011	4			Lo de la UNITA				he de l'He o			
	RECALI	. FUNCTION	_					SOR	T			SCENE INC/DEC	
								CUT	THREE	т			
	RECALL UN	DO PRE	EVIEN	1				001	INCLU			DEHNK SKIP	
		_		-				COPY	PAST	E			
								CLEAR	UNDO				
	STORE UN	DO TITL	E EDIT										
							_			_			
USER	DEFINE	SEL	MO	DULE	FADE	8	MD	SEND NO.	M	ASTER	FAL	DER OL	T SEL
CON	ISOLE	LI 4		ID	MIX			AIV 4		D	× A	R.A	V 1
eT.				. 1 P 📂	011	_			1		7A		

[Parameter]

				LIBRARY LINK								
No.	SCENE TITLE	PROTECT	No.	UNIT		No. PATCH			No.	NAME	4	
00.0	Initial Data	READ ONLY	÷ 00) Initial Data	LINK	÷ 00	Initial Data	LINK	÷ 00	Initial Data	LINK	
00.1	Monitor Mix	READ ONLY	0 1	Monitor Mix	LINK	÷ 01	Monitor Mix	LINK	÷ 01	Monitor Mix	LINK	
00.2	Standard PA	READ ONLY	÷ 02	2 Standard PA	LINK	÷ 02	Standard PA	LINK	÷ 02	Standard PA	LINK	
00.3	House PA	READ ONLY	⊜ 03	B House PA	LINK	÷ 03	House PA	LINK	÷ 03	House PA	LINK	
00.4		READ ONLY	4		LINK	\$		LINK	4		LINK	
	(1)											

(1) Szenenübersicht

Hier sehen Sie, welche Szenenspeicher bereits Daten enthalten.

Wenn Sie den RECALLING-Button auf der TC EVENT-Seite (MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe) auf "ENABLE" gestellt haben, werden die 🔁-Buttons und der LINK-Button grau dargestellt, weil sie zeitweilig nicht belegt sind. Stellen Sie den EVENT RECALLING-Button also zuerst auf "DISABLE".

Die Einträge haben folgende Bedeutung:

• No. (Szenennummer)

Verweist auf die Nummer des Szenenspeichers. Das PM1D-System verwendet einerseits ganze Zahlen (00~99) und andererseits Dezimalstellen (.0~.9) für die Adressierung der Szenenspeicher, so dass der Einstellbereich 00.0~99.9 lautet (insgesamt also 1000 Szenenspeicher). Ihre eigenen Einstellungen können in den Speichern 01.0~99.9 gesichert werden.

• TITLE

Der Name der betreffenden Szene.

• PROTECT

Hiermit kann die Szene geschützt werden.

Eine Szene, deren Speicherschutz aktiv ist, kann nicht überschrieben werden.



Die Speicher 00.0~00.9 enthalten Werkseinstellungen und können nur gelesen werden. Deshalb erscheint in deren PROTECT-Feld die Meldung "READ ONLY".

• LIBRARY LINK

Hier erfahren Sie, welcher UNIT-, PATCH- und NAME-Speicher mit dieser Szene verknüpft sind.

• 🔄-Button

Mit diesem Button können Sie der gewählten Szene einen UNIT-, PATCH- und NAME-Speicher zuordnen. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint ein Popup-Fenster, in dem Sie den benötigten Speicher wählen können.

LINK-Button LINK

Mit diesem Button bestimmen Sie, ob der verknüpfte UNIT-, PATCH- und NAME-Speicher bei Aufrufen dieser Szene ebenfalls geladen wird. Bedenken Sie, dass die Szenen nur die Nummer des betreffenden UNIT-, PATCH- und NAME-Speichers enthalten, nicht aber die betreffenden Einstellungen. Wenn der LINK-Button aktiv ist, werden bei Laden der Szene auch die anderen verknüpften Speicher geladen. Ist der LINK-Button aus, so wird der betreffende Speichertyp nicht geladen.

Tipp

Die invertiert dargestellte Zeile verweist auf den momentan gewählten Szenenspeicher. Da niemals alle Szenen angezeigt werden, müssen Sie u.U. mit der Bildlaufleiste zu einem anderen Ausschnitt der Übersicht springen.

Mit der Bildlaufleiste unter der Übersicht können Sie momentan unsichtbare Spalten aufrufen (Datum, Uhrzeit der Speicherung, COMMENT-Eintrag).



2 RECALL FUNCTION

Mit diesen Buttons speichern/laden Sie den gewählten Szenenspeicher.

Wenn der EVENT RECALLING-Button auf der TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe auf "ENABLE" gestellt wurde, werden der STORE-, STORE UNDO- und TITLE EDIT-Button grau dargestellt, weil diese Funktionen dann nicht verfügbar sind. Um sie verwenden zu können, müssen Sie den EVENT RECALLING-Button zuerst auf "DISABLE" stellen.

• RECALL

Die momentan gewählte Szene wird geladen.

• STORE

Die aktuellen Einstellungen werden als Szene gesichert.

• UNDO

Mit diesem Button kann der letzte Lade- oder Speichervorgang rückgängig gemacht werden.

UNDO ist nicht belegt, solange der PREVIEW-Button aktiv ist.

UNDO wird bei Verwendung der SORT-Funktion sowie des LOAD-Befehls auf der LOAD/SAVE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe deaktiviert.

• PREVIEW

Wenn dieser Button aktiv ist, befindet sich das CS1D im PREVIEW-Modus. Dann können Sie sich die Einstellungen eines Szenenspeichers anschauen und eventuell editieren, ohne sie zu verwenden (d.h. es kann mit anderen Einstellungen weiter gearbeitet werden).

Dieser Button ist mit der SCENE MEMORY [PRE-VIEW]-Taste im SCENE MEMORY-Feld der CS1D verbunden.

• TITLE EDIT

Klicken Sie auf diesen Button, um das SCENE TITLE EDIT-Fenster aufzurufen, in dem Sie den Namen der Szene und eine Anmerkung eingeben können.

	3)	4
SO	RT	SCENE INC/DEC
CUT	INSERT	BLANK SKIP
COPY	PASTE	
CLEAR	UNDO	

3 SORT

Mit diesen Buttons ändern Sie die Anzeigereihenfolge der Szenenspeicher.

- Wenn der EVENT RECALLING-Button auf der TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe auf "ENABLE" gestellt wurde, werden die Buttons der SORT-Sektion grau dargestellt und sind nicht bellegt. Bei Bedarf müssen Sie also den EVENT RECALLING-Button auf "DISABLE" stellen.
- UNDO wird nach Speichern einer Szene bzw. Ausführen der SORT UNDO-Funktion bzw. nach Ausführen des LOAD-Befehls auf der LOAD/SAVE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe deaktiviert.

• CUT

Die gewählte Szene wird aus der Übersicht entfernt, aber zu einem Pufferspeicher kopiert. Die nachfolgenden Szenen rücken also eine Stelle

weiter nach oben.



Wenn die betreffende Szene einer Direct Recall-Taste [1]~[12] zugeordnet ist, wird diese Zuordnung bei Ausschneiden der Szene gelöscht. An den Zuordnungen der übrigen Direct Recall-Tasten [1]~[12] (MIDI PROGRAM- oder TC EVENT-Seite) ändert sich jedoch nichts. (In bestimmten Fällen müssen Sie die Einstellungen aber trotzdem korrigieren.)

• COPY

Hiermit kopieren Sie die gewählte Szene zum Pufferspeicher. Das Original bleibt jedoch erhalten.



• CLEAR

Hiermit kann die gewählte Szene gelöscht werden. An den übrigen Szenen ändert sich jedoch nichts.



• INSERT

Erlaubt das Einfügen der im Puffer befindlichen Szene an der momentan gewählten Stelle. Die aktuelle Szene und alle nachfolgenden Szenen rücken eine Adresse weiter nach unten.



Wenn Speicher 99.9 bereits Szenendaten enthält, wird der INSERT-Button grau dargestellt und kann also nicht verwendet werden.

• PASTE

Hiermit können Sie die Szenendaten vom Puffer zum aktuell gewählten Speicher kopieren. An den übrigen Szenenspeichern ändert sich jedoch nichts.

Die Pufferdaten können nur zu einem Szenenspeicher kopiert werden, der noch keine Einstellungen enthält (also zu einem leeren Szenenspeicher). Um die Pufferdaten zu einem belegten Szenenspeicher kopieren zu können, müssen Sie diesen erst mit CLEAR "leeren".



• UNDO

Hiermit kann der letzte Vorgang (Cut, Copy, Clear, Insert oder Paste) rückgängig gemacht werden.

(4) SCENE INC/DEC (nächste/vorige Szene)

Mit diesen Buttons wählen Sie das Verhalten der Tasten SCENE MEMORY [▼/DEC]/[▲/INC] im SCENE MEMORY-Feld der CS1D.

• Wenn der BLANK SKIP-Button aus ist

Bei Drücken der SCENE MEMORY [▼/DEC]- oder [▲/INC]-Taste wählen Sie jeweils die nächste Dezimalstelle (Erhöhung des [SCENE NUMBER]-Displays um 0.1). Auch Speicher, die noch keine Daten enthalten, können so aufgerufen werden.

Bei Drücken der SCENE MEMORY [▲/INC]-Taste ändert sich die Nummer folgendermaßen:

	Belegte Szenenspeicher											
00.0	00.1	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9			
			-	-	-		-					
01.0	01.1	012	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9			
02.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9			
			•									
03.0	03.1	03.2	-03.3	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9			
	-	-		-								

Leere Szenenspeicher

• Wenn der BLANK SKIP-Button aktiv ist

Mit der SCENE MEMORY [▼/DEC]- und [▲/ INC]-Taste können nur Szenenspeicher aufgerufen werden, die tatsächlich Daten enthalten (deshalb überspringt das [SCENE NUMBER]-Display ab und zu eine oder mehrere Nummern).

In diesem Fall können nur Szenenspeicher zwischen 00.0 und der höchsten Speichernummer mit Daten zugeordnet werden.

Wenn Sie die SCENE MEMORY [▲/INC]-Taste in diesem Modus wiederholt drücken, werden die Speicher folgendermaßen aufgerufen:

	Leere Szenenspeicher											
	Belegte Szenenspeicher											
00	.0	00.1	00.2	00.3	00.4	00.5	00.6	00.7	00.8	00.9		
01	.0	01.1	01.2	01.3	01.4	01.5	01.6	01.7	01.8	01.9		
02	.0	02.1	02.2	02.3	02.4	02.5	02.6	02.7	02.8	02.9		
03	.0	03	03.2	03.3	03.4	03.5	03.6	03.7	03.8	03.9		

[Praxis]

Speichern einer Szene auf der MEMORY-Seite Hier erfahren Sie, wie man die MEMORY-Seite der SCENE-Funktionsgruppe zum Speichern seiner Einstellung verwenden kann.

- / Vor Ausführen dieser Bedienschritte müssen Sie den PREVIEW-Button auf der MEMORY-Seite ausschalten.
- 1. Stellen Sie die Mischparameter der CS1D wunschgemäß ein.
- 2. Rufen Sie die MEMORY-Seite der SCENE-Funktionsgruppe auf und wählen Sie die Szene, in der Sie Ihre Einstellungen speichern möchten. Sie können den benötigten Szenenspeicher einfach anklicken, um zum betreffenden Speicher zu springen. Die Nummer der neuen Szene blinkt rechts oben im Display.

Mit der Bildlaufleiste rechts neben der Übersicht können Sie dafür, dass momentan unsichtbare Szenenspeicher angezeigt werden.

3. Klicken Sie auf den STORE-Button.

Es erscheint nun das SCENE STORE-Fenster, wo Sie der Szene einen Namen geben und diese speichern können.

Geben Sie der Szene einen Namen und tragen Sie eventuell auch eine Anmerkung ein.



Wenn der EVENT RECALLING-Button auf der TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe auf "ENABLE" gestellt wurde, werden die SORT-Buttons grau dargestellt und können nicht verwendet werden. Um fortfahren zu können, müssen Sie den EVENT RECALLING-Button auf "DISABLE" stellen.

4. Um die Einstellungen zu speichern, müssen Sie auf den STORE-Button im SCENE STORE-Fenster klicken.

Die Einstellungen werden nun im unter Schritt (2) gewählten Szenenspeicher gesichert.

Wenn die Einstellungen der verknüpften UNIT-, PATCH- oder NAME-Speichers nicht mehr den gesicherten Versionen entsprechen, erscheint auch ein Rückfragfenster für jene Einstellungen. Speichern Sie also auch die. Wenn Sie den [EXIT]-Button anklicken, werden die oben erwähnten verknüpften Speicher nicht aktualisiert.

Wenn Sie die anderen verknüpften Einstellungen in einem neuen UNIT-, PATCH- bzw. NAME-Speicher sichern, merkt sich die Szene diese neuen Adressen. Bei Speichern der Szene werden jene Adressen also automatisch aktualisiert.

Tipp .

Klicken Sie auf den STORE UNDO-Button, wenn Sie nach Sichern der Szene feststellen, dass Sie den falschen Speicher gewählt haben.

▲ Beim Sichern der Szenen mit den Tasten SCENE MEMORY [▼/DEC]/[▲/INC] und [STORE] können nur Szenenspeicher gewählt werden, die bereits Einstellungen enthalten.

Aufrufen einer Szene auf der MEMORY-Seite

Sehen wir uns nun an, wie man eine Szene über die MEMORY-Seite der SCENE-Funktionsgruppe aufrufen kann.

- Nor Ausführen dieser Bedienschritte müssen Sie den PREVIEW-Button auf der MEMORY-Seite ausschalten.
- 1. Springen Sie zur MEMORY-Seite der SCENE-Funktionsgruppe und wählen Sie die Szene, die Sie laden möchten.

Die Nummer des betreffenden Speichers blinkt rechts oben im Display.

2. Klicken Sie auf den RECALL-Button.

Die unter Schritt (1) gewählte Szene wird nun geladen.



Klicken Sie auf den RECALL UNDO-Button, wenn Sie plötzlich merken, dass Sie die zuvor verwendeten Mischparameter nicht gespeichert haben und das noch schnell nachholen möchten.

Verwendung des PREVIEW-Modus' auf der MEMORY-Seite

Auf der MEMORY-Seite der SCENE-Funktionsgruppe können Sie durch Anklicken des PREVIEW-Buttons den gleichnamigen Modus des PM1D-Systems aufrufen. Im PREVIEW-Modus können Sie sich die Szenen-, Unit-, Patch- und Name-Einstellungen anschauen, eventuell editieren und erneut speichern – aber sie werden vom PM1D-System nicht verwendet (das Bild entspricht also buchstäblich nicht dem Ton).

1. Klicken Sie auf den PREVIEW-Button, um ihn einzuschalten.

Das PM1D-System wechselt in den Preview-Modus.

- 2. Wählen Sie den zu ladenden Szenenspeicher.
- 3. Klicken Sie auf den RECALL-Button. Die Einstellungen des unter Schritt (2) gewählten Speichers werden nun im Display und auf der CS1D-Bedienoberfläche angezeigt.

An den momentan aktiven Audiobearbeitungen ändert sich jedoch nichts (es werden weiterhin die zuvor durchgeführten Einstellungen verwendet).

Bei Bedarf können Sie den änderungsbedürftigen Kanal nun dem SELECTED INPUT CHANNELbzw. SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld der CS1D zuordnen und genau wie im Normalbetrieb arbeiten.

- **4.** Ändern Sie die angezeigten Mischparameter. Diese Änderungen hören Sie selbstverständlich nicht, weil sie ja nicht in Audiobefehle umgewandelt werden.
- 5. Die unter Schritt (4) editierten Einstellungen können gespeichert werden, indem man auf den STORE-Button klickt.
- 6. Um die Einstellungen woanders zu speichern, müssen Sie auf den STORE-Button im SCENE STORE-Fenster klicken. Die unter Schritt (4) editierte Version wird nun gespeichert.
- 7. Um wieder den Normalbetrieb des PM1D-Systems zu wählen, müssen Sie noch einmal auf den PRE-VIEW-Button der MEMORY-Seite klicken.

Tipp

Ein Szenenspeicher enthält alle Ein- und Ausgangsfunktionen sowie die EFFECT- und globalen GEQ-Einstellungen.

Die Kurs-/Vollnamen der Kanäle und DCA-Gruppen müssen allerdings in einem *NAME*-Programm gespeichert werden, während das Routing der Kanäle, die Definitionen der Insert-Wege usw. in einem *PATCH*-Programm gesichert werden können. Die Belegungen der Ein-/Ausgangsbuchsen und die Vorverstärker-Einstellungen (Gain, Phase usw.) schließlich müssen in einem *UNIT*-Programm gesichert werden.

RECALL SAFE

[Funktion]

Anwahl der Kanäle und Parametergruppen oder Einheiten, die ausgeklammert werden (und die aufgerufenen Szeneneinstellungen ignorieren) sollen. Beispiel: Wenn Sie einen bestimmten Kanal während einer Vorstellung usw. fortwährend ändern, können Sie in schützen, damit Ihre manuellen Einstellungen bei Aufrufen einer Szene nicht ruiniert werden.

J

Konsole

Drücken Sie die [SCENE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

 $\begin{array}{l} \text{MENU-Button} \rightarrow \text{SCENE-But-} \\ \text{ton} \rightarrow \text{RECALL SAFE-Register} \end{array}$

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SCENE MEMORY				
SCENE	AB	CH 1	00.01	nitial [Data		
	<u>96сн</u> 96сн	<u></u>	EDID		READ ON	ILY]	
MEMORY RECALL SAFE FADE TIME	DIRECT RECALL						MENU
INPUT		0		OTHERS			
SAFE SAFE PARAME	ter select		SAFE SAFE	PARAMETER SE	LECT		
ONZOFF SCENE	UNI1	<u> </u>	ON/OFF			-GEQ-	<u> </u>
CH 1 ALL ATT EQ FADE	R SEND		MIX 1 - ALL	EQ FADER TO	MTRX	1 2	12
CH 2 - ALL ATT ER FADE	R SEND		MIX 2 - ALL	EQ FADER TO	MTRX	34	34
CH 3 - ALL : ATT EQ FADE	R SEND		MIX 3 ALL :	EQ FADER TO	MTRX	56	56
CH 4 > ALL : ATT EQ FADE	R [SEND] [MIX 4 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	78	78
CH 5 > ALL : ATT EQ FADE	R [SEND] [MIX 5 P ALL :	EQ FADER TO	MTRX	9 10	9 10
CH 6 - ALL : ATT ER FADE	R [SEND] [MIX 6 - ALL :	EQ FADER TO	MTRX	11 12	11 12
CH 7 > ALL : ATT EQ FADE	R SEND		MIX 7 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	13 14	
CH 8 > ALL : ATT ER FADE	R SEND		MIX 8 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	15 16	FFFFCT-
CH 9 > ALL : ATT ER FADE	R SEND		MIX 9 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	17 18	
CHIO - ALL : ATT ER FADE	R SEND		MIX10 - ALL :	EQ FADER TO	MTRX	19 20	3 4
CH11 > ALL : ATT ER FADE	R SEND		MIX11 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	21 22	5 6
CH12 - ALL : ATT EQ FADE	R SEND		MIX12 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	23 24	78
CH13 > ALL : ATT EQ FADE	R SEND		MIX13 > ALL :	ER FADER TO	MTRX	20124	
CH14 - ALL : ATT EQ FADE	R SEND		MIX14 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	-HUTE H	ASTER -
CH15 > ALL : ATT ER FADE	RÍ SENDÍ		MIX15 > ALL :	EQ FADER TO	MTRX	NUTE N	ASTER
CH16 - ALL : ATT ER FADE	RÍ SENDÍ		MIX16 > ALL	EQ FADERI TO	MTRX		
					A		
						SET	ALL
						CLEAR	ALL
USER DEFINE INISEL	MODULE	FADER	MIX SEND NO.	MASTER	FADER	OUT	SEL
CONSOLE CH 1	FLIP -	CH	MIX13	DC	A	- MI>	(13

[Display-Funktionen]



(1) SAFE ON/OFF-Buttons

Mit diesen Buttons kann die "Recall Safe"-Funktion der einzelnen Kanäle ein-/ausgeschaltet werden. Genauer gesagt handelt es sich um folgende Kanäle:

- CH 1-96 {1-48}......Eingangskanäle 1-96 {1-48}
- ST IN 1–8 {1–4}ST IN-Kanäle 1–8 {1–4}
- MIX 1-48.....MIX-Kanäle 1-48
- MTRX 1–24MATRIX-Kanäle 1–24
- ST A/B.....STEREO A/B-Kanäle

Tipp

Der "Recall Safe"-An/Aus-Status wird auch mit Hilfe der RECALL SAFE-Diode im Bedienfeld sowie auf der INPUT CHANNEL VIEW- und OUTPUT CHANNEL VIEW-Seite angezeigt.

② SAFE PARAMETER SELECT-Buttons

Hier können Sie für jeden Kanal die Parameter wählen, die ausgeklammert werden sollen. Hier stehen folgende Parameter zur Wahl:

- ALL.....Alle Parameter des betreffenden Kanals
- ATT..... Der ATT-Parameter des betreffenden Kanals
- EQ.....Die EQ-Parameter des betreffenden Kanals (ausgenommen ATT)
- FADER Die Fader-Einstellung des betreffenden Kanals (inklusive BALANCE für STEREO A/B)
- SEND/TO MTRX..... Die SEND/TO MATRIX-Parameter des betreffenden Kanals (ON, LEVEL, PAN, PRE/ POST, PAN, PRE POINT)
- UNIT Die Parameter der Einheit, auf welche der betreffende Kanal geroutet wurde (HA GAIN GANG und HA A/B gehören zur ALL-Gruppe)

Durch Aktivieren der obigen Buttons schalten Sie die Recall Safe-Funktion noch nicht ein. Das ist erst der Fall, wenn Sie den SAFE ON/OFF-Button (①) der gewünschten Kanäle aktivieren. "Unit Recall Safe" ist nicht mit "Channel Recall Safe" verknüpft. Daher brauchen Sie den UNIT-Button nur zu aktivieren, um die betreffende Einheit von den Ladevorgängen auszuklammern. Der SAFE ON/ OFF-Button braucht also nicht zusätzlich aktiviert zu werden.

Tipp

Es können auch mehrere Parameter eines Kanals ausgeklammert werden (außer wenn ALL gewählt wurde).

Bei Kanälen, für die Sie keinen spezifischen Parameter wählen, wird automatisch ALL aktiviert.

⚠

- Selbst bei Aktivieren aller Optionen eines Kanals bis auf ALL werden nicht alle Parameter jenes Kanals ausgeklammert. Das ist erst der Fall, wenn Sie ALL aktivieren.
- Auch wenn Sie eine Einheit auf "Recall Safe" stellen, ist HA AB LINK davon nicht betroffen. Außerdem verhält sich HA GAIN GANG auch weiterhin wie vor Laden eines Szenenspeichers. Diese gehören zur ALL-Gruppe.
- Wenn bei Aufrufen einer neuen Szene eine andere Einheit oder Platine angesprochen werden muss, wird deren "Recall Safe"-Einstellung bei Bedarf deaktiviert.



3 SET ALL

Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird der SAFE PARAMETER SELECT-Button des betreffenden Parameters/der betreffenden Einheit für alle Kanäle aktiviert.

Wenn der SET ALL-Button aktiv ist, wechseln alle Einheiten (darunter auch solche, die momentan nicht angezeigt werden) in den Recall Safe-Zustand. Bitte bedenken Sie, dass sich Recall Safe auch auf Einheiten bezieht, die momentan gar nicht angesprochen bzw. die als Insert-Wege verwendet werden.

(4) CLEAR ALL

Wenn Sie auf diesen Button klicken, wird der SAFE PARAMETER SELECT-Button des entsprechenden Parameters/der entsprechenden Einheit für alle Kanäle deaktiviert.



5 OTHERS

Mit diesen Buttons können andere Elemente als die oben erwähnten für den Recall Safe-Status gewählt werden. Folgende Parameter können angewählt werden:

- DCA 1–12 DCA-Gruppen 1–12
- GEQ 1-24..... Grafik-EQ-Module 1-24
- EFFECT 1–8..... Interne Effekte 1–8
- MUTE MASTER...... Ein-/Ausschalten aller Mute-Gruppen.

Bei Anwahl eines einzelnen Einstellungsspeichers der Library greift die Recall Safe-Einstellung eines GEQs oder EFFECTs nicht.



Bei Parametern, die jeweils für einen ungeradzahligen→ geradzahligen Kanal gelten (siehe die Auflistung unten) funktioniert "Recall Safe" nur, wenn beide Kanäle gesichert wurden.

- HA GAIN GANG
- HA A/B LINK
- GATE LINK
- COMP LINK
- DELAY GANG
- PAN MODE
- GEQ LINK.



Bei Kanalpaaren, einem ST IN-Kanal oder den STE-REO A/B-Kanälen werden alle auf "Recall Safe" gestellten Parameter der beiden Kanäle miteinander verknüpft.

⚠

- "Recall Safe" greift nicht, wenn eine Szene nach Aktivieren des PREVIEW-Modus' aufgerufen wird.
- Wenn Sie für einen Kanal (aber nicht beide) benachbarter ungeradzahliger/geradzahliger Kanäle "Recall Safe" aktiviert haben und eine Szene aufrufen, in der diese Kanäle gepaart werden, wird die Paarung nicht hergestellt. Der auf "Recall Safe" gestellte Kanal verwendet dann weiterhin die zuvor gewählten Einstellungen.
- Führ Kanäle, deren SEND-Parameter auf "Recall Safe" gestellt wurde, wird VARI PAN LINK bei Aufrufen einer neuen Szene deaktiviert.
- Wenn Sie "Recall Safe" für Kanäle aktivieren, deren Paarung sich bei Aufrufen einer Szene ändern würde, werden die SAFE PARAMETERS beider gepaarter Kanäle auf "ALL" gestellt.
- Wenn Sie "Recall Safe" für einen MIX-Kanal aktivieren und dann eine Szene aufrufen, in der sich der Pegeltyp jenes Kanals (zu VARI oder FIX) ändern müsste, wird weiterhin der vor Aufrufen der Szene gültige Pegeltyp verwendet.

FADE TIME

[Funktion]

Einstellen der Pegel-Übergänge bei Aufrufen einer neuen Szene.



Konsole

Drücken Sie die [**SCENE**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow SCENE-Button \rightarrow FADE TIME-Register

SCENE		H 1	00.0Initia	l Data (READ ONLY)
MEMORY RECALL SAFE FADE TIME D	IRECT RECALL			MENU
FADE TIME 0.0 68.0 0.0 5***		Ŀ	FADING DISABLE	INPUT CH PANNING Select DISABLE All CH Same as Fading)
SET ALL CLEAR ALL	Fí	ADING CH SELE	CT	
INPUT		—— нр	MATRIX-	—DCA—
1 2 25 26 49 50 3 4 27 28 51 52 5 6 29 30 53 54 7 8 31 32 55 56 9 10 33 34 57 58 11 12 35 36 59 60 60 13 14 37 38 61 62 64 17 18 41 42 65 66 66 66 19 20 43 44 67 68 62 66 70 6 21 22 45 46 69 70 6 6 7 6	73 74 ST IN 1 75 76 ST IN 2 77 78 ST IN 3 79 80 ST IN 4 81 82 ST IN 5 83 84 ST IN 6 85 86 ST IN 7 86 ST IN 7 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	25 26 1 2 27 28 3 4 29 30 5 6 31 32 7 8 33 34 9 10 35 36 11 12 37 38 13 14 39 40 15 16 41 42 17 18 43 44 19 20 45 46 21 22 47 48 23 24	DCA 1 DCA 2 DCA 3 DCA 4 DCA 5 DCA 6 DCA 7 DCA 8 DCA 9 DCA11 STEREO A DCA12 STEREO B
				TER FADER OUT SEI
CONSOLE STATUS CH 1	FLIP	HIX CH	1IX13 C	DCA MIX13

[Parameter]



1 FADE TIME

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, wie schnell die Fader-Positionen (LEVEL-Parameter) der neu aufgerufenen Szene eingestellt werden, um abrupte Übergänge zu vermeiden. Der Einstellbereich lautet 0.0~ 60.0 sec (in 0.1 sec-Schritten).

Die aktuelle Einstellung wird in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol angezeigt.

2 FADING ENABLE

Aktivieren Sie diesen Button, um die Fade Time-Funktion verwenden zu können.

3—	SET ALL FADING CH SELECT														
(3) (4)	S GL 1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23	ET AL EAR A 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24	25 27 29 31 33 35 37 39 41 43 45 47	26 28 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48	- INP 49 51 53 55 57 59 61 63 65 65 67 69 71	50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72	73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96	ST IN 1 ST IN 2 ST IN 3 ST IN 3 ST IN 4 ST IN 5 ST IN 6 ST IN 7 ST IN 8	AD ING 1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21 23	CH SE 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24	LECT 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48	-MATRIX- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	DCA 1 DCA 2 DCA 3 DCA 3 DCA 4 DCA 5 DCA 6 DCA 7 DCA 6 DCA 7 DCA 8 DCA 9 DCA10 DCA11 DCA12	-STEREO- STEREO A STEREO B	
									(5)						

\bigcirc SET ALL

Mit diesem Button kann die Fade-Funktion aller Kanäle aktiviert werden.

4 CLEAR ALL

Mit diesem Button können Sie die Fade-Einstellungen aller Kanäle wieder aufheben.

(5) Kanäle

Wählen Sie hier die Kanäle, welche die eingestellte Fade Time bei Aufrufen dieser Szene verwenden sollen.

- INPUT 1~96 {1~48} .. Eingangskanäle 1~96 {1~48}
- **ST IN 1~8** {**1~4**}.ST IN-Kanäle 1~8 {1~4}
- MIX 1~48MIX-Kanäle 1~48
- MATRIX 1~24....MATRIX-Kanäle 1~24
- DCA 1~12.....DCA-Gruppen 1~12
- STEREO A/BSTEREO A/B-Kanäle



(6) INPUT CH PANNING ENABLE

Wenn dieser Button aktiv ist, bezieht sich die Fade-Funktion auch auf den PAN-Parameter der Eingangs- und ST IN-Kanäle).

7 INPUT CH PANNING SELECT

Mit diesen Buttons wählen Sie die Kanäle, deren PAN-Parameter eingeblendet werden sollen.

• Wenn der ALL CH-Button aktiv ist

Die Fade-Funktion wird für die PAN-Parameter aller Eingangskanäle aktiviert.

• Wenn der SAME AS FADING-Button aktiv ist Die PAN Fade-Funktion aller unter ④ gewählten Kanäle wird aktiviert.

Die PAN Fade-Funktion ist nur für Eingangs- und ST IN-Kanäle belegt und hat also keinen Einfluss auf die übrigen Kanäle (MIX, STEREO A/B, MATRIX und DCA).

Beim manuellen Ändern des LEVEL- oder PAN-Parameters eines auf Fade gestellten Kanals wird die Fade-Funktion des betreffenden Kanals deaktiviert.

Wenn Sie noch während der zuvor ausgelösten LEVEL und PAN Fade-Phase eine andere Szene aufrufen, wird diese Übeleitung deaktiviert. Die Einstellungen der neuen Szene werden also sofort angefahren.



Bei Aufrufen einer Szene, für welche die Fade Time-Einstellung verwendet wird, blinkt das SCENE MEMORY NAME-Feld so lange, bis der Übergang ausgeführt ist.

Änderung der Art, wie die Fade Time-Verarbeitung der Kanäle ausgeschaltet wird

Bis zur PM1D-Systemversion 1.2 bedeutete die Bedienung eines Faders während der Ausführung eines Fade Time-Übergangs, dass die Fade Time-Einblendung jenes Kanals deaktiviert wurde. Da man einen Fader aber leicht aus Versehen verschieben kann, findet die Fade Time-Deaktivierung ab dieser Version nicht mehr statt, um peinliche Versehen zu vermeiden.

Wenn Sie eine Fader-Einstellung bewusst sofort ändern möchten, müssen Sie den betreffenden Fader bedienen, während Sie eine der folgenden Tasten gedrückt halten:

- [SHIFT/GRAB] im Dateneingabefeld
- [SHIFT]-Taste in der CHANNEL SELECT-Sektion des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes
- [SHIFT]-Taste in der CHANNEL SELECT-Sektion des SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feldes

DIRECT RECALL

[Funktion]

Direct Recall-Zuordnungen der benötigten Szenen zu den SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] (SCENE MEMORY-Feld) der CS1D. Solche Szenen können dann direkt geladen werden.

Ţ

Konsole

Drücken Sie die [SCENE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

 $\begin{array}{l} \text{MENU-Button} \rightarrow \text{SCENE-Button} \\ \rightarrow \text{DIRECT RECALL-Register} \end{array}$

DISPLAT FUNCTION	ENGINE	SELCH		SCENE MEMORY	
SCENE		CH 1	00.0 ®	Initial Data READ ON	LY)
(MEMORY) RECALL SAFE FADE TIME	DIRECT RECALL				MENU
MODE		SCENE MEMO	RY		
DIRECT RECALL		No	SCENE TITLE	CONMENT	A
MUTE MASTER		00.0 T	nitial Data	Initial Setting Data	1
		00.1	lonitor Mix	Initial Setting Data	
DIRECT REGALL ASSIGN	1	00.2 5	itandard PA	Initial Settins Data	
No. SCENE TITLE		00.3	House PA	Initial Settins Data	
1 00.0 Initial Data		00.4			
2 00.0 Initial Data		00.5			
3 00.0 Initial Data	_	00.6			
		00.7			
5 00.0 Initial Data	-	00.8			
B 00.0 Initial Data	+ ASSIGN	00.9			
7 00.0 Initial Data		01.0			
		01.1			
9 00.0 Initial Data		01.2			
		01.3			
12 00 0 Initial Data	-	01.4			
		01.5			
NO ASSIGN		01.6			
		01.7			_
USER DEFINE IN SEL	MODULE	FADER	MIX SEND NO.	MASTER FADER	OUT SEL
CONSOLE CH 1	FLIP	MIX	MIX 1	DCA	MIX 1

[Parameter]



1 MODE

Mit diesen Buttons wählen Sie die Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12].

• Wenn der DIRECT RECALL-Button aktiv ist Die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] dienen zum Aufrufen der zwölf zugeordneten Szenen.

• Wenn der MUTE MASTER-Button aktiv ist Die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] fungieren als Master-Schalter zum Ein-/Ausschalten der Mute-Gruppen 1~12.

② DIRECT RECALL ASSIGN

Hier erfahren Sie, welche Szenenspeicher den SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] zugeordnet sind.

Um eine Szene zuzuordnen, müssen Sie auf die Zeile der gewünschten Tastennummer klicken. (Diese Zeile wird nun invertiert dargestellt.)

3 ASSIGN

Bei Anklicken dieses Buttons wird die mit (5) gewählte Szene der unter (2) selektierten Taste zugeordnet.

(4) NO ASSIGN

Die Zuordnung der unter ② gewählten SCENE MEMORY-Taste [1]~[12] wird rückgängig gemacht. (Die Taste ist also nicht mehr belegt.)

		(5)	
SCENE M	EMORY		
No.	SCENE TITLE	COMMENT	^
00.0	Initial Data	Initial Settins Data	
00.1	Monitor Mix	Initial Settins Data	
00.2	Standard PA	Initial Settins Data	
00.3	House PA	Initial Settins Data	
00.4			
00.5			
00.6			
00.7			
00.8			
00.9			
01.0			
01.1			
01.2			
01.3			
01.4			
01.5			
01.6			
01.7			-

\bigcirc SCENE MEMORY

Wählen Sie in dieser Übersicht den Szenenspeicher, dem eine Direktanwahltaste zugeordnet werden soll. Klicken Sie auf die Zeile der benötigten Szene, um jenen Speicher zu wählen.

Eventuell müssen Sie zuerst mit der Bildlaufleiste rechts dafür sorgen, dass die benötigte Szene überhaupt im Display erscheint.

[Praxis]

Zuordnen einer Szene zu einer SCENE MEMORY-Taste [1]~[12]

Sehen wir uns nun an, wie man SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] auf im Bedienfeld der CS1D die benötigten Szenenspeicher zuordnet.

- 1. Rufen Sie die DIRECT RECALL-Seite der SCENE-Funktionsgruppe auf. Wählen Sie in der DIRECT RECALL ASSIGN-Übersicht die Zeile jener Taste, der Sie einen Szenenspeicher zuordnen möchten.
- 2. Wählen Sie in der SCENE MEMORY-Übersicht den Szenenspeicher, den Sie mit der gewählten Taste aufrufen möchten.

Eventuell müssen Sie zuerst mit der Bildlaufleiste rechts dafür sorgen, dass die benötigte Szene überhaupt im Display erscheint.

- **3.** Klicken Sie auf den ASSIGN-Button. Die unter Schritt (2) gewählte Szene wird nun der in Schritt (1) selektierten Taste zugeordnet.
- 4. Wiederholen Sie die Schritte 1~3, um auch den übrigen SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] Szenen zuzuordnen.

5. Um die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] für die Anwahl von Szenen verwenden zu können, müssen Sie auf den DIRECT RECALL-Button klicken, um ihn einzuschalten.

Die SCENE MEMORY [RECALL]-Diode (SCENE MEMORY-Feld) der CS1D leuchtet nun. Nun dienen die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] zum Aufrufen der zugeordneten Szenen.



Die Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] kann man auch auf der MUTE GROUP ASSIGN-Seite der IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe und der MUTE GROUP ASSIGN-Seite der OUT DCA/ MUTE-Funktionsgruppe definieren.

▲ Die SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] enthalten nur Szenenspeicheradressen – also keine Einstellungen. Wenn Sie eine zugeordnete Szene also editieren, gelten diese Änderungen auch für die Direktanwahl.

MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe

Einstellung der MIDI/GPI/Timecode-Funktionen

MIDI PROGRAM (Programmwechsel)

[Funktion]

Bei Empfang eines MIDI-Programmwechsels von einem externen Gerät wird der jener Adresse zugeordnete Szenen- oder Effektspeicher aufgerufen.

Außerdem können Sie dafür sorgen, dass ein Programmwechsel gesendet wird, wenn Sie auf der CS1D einen Szenen- oder Effektspeicher wählen.

Diese Funktion ist nur belegt, wenn die CS1D an eine DSP1D Einheit angeschlossen ist und wenn beide eingeschaltet sind.



Konsole

Drücken Sie die [MIDI/GPI/TC]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow MIDI/GPI/TC-Button \rightarrow MIDI PROGRAM-Register

DISPLAY FUNCTION	ENGINE		SEL CH		SCENE MEMORY	
MIDI/GPI/TC		(CH 1		00.0 Initial Data	
MIDI PROGRAM TO EVENT						MENU
MIDI PORT		CH	PGM No.	Г	PROGRAM CHANGE EVENT	
CONSOLE CONSOLE	FEHO	1	1	¢	[SCENE] 01.0 Rehearsal 01	
		1	2	¢	[SCENE] 01.1 Rehearsal 02	
		1	3	\$	[SCENE] 01.2 Rehearsal 03	
		1	4	¢	[SCENE] 01.3 Rehearsal 04	
		1	5	\$	[SCENE] 01.4 Rehearsal 05	
		1	6	\$	[SCENE] 01.5 Rehearsal 06	
		1	7	÷	[SCENE] 01.6 Rehearsal 07	
		1	8	¢	[SCENE] 01.7 Rehearsal 08	
MIDI MODE		1	9	¢	[SCENE] 01.8 Rehearsal 09	
MULTI		1	10	\$	[SCENE] 01.9 Rehearsal 10	
		1	11	\$	[SCENE] 02.0	
SINGLE		1	12	\$	[SCENE] 02.1	
OMNI BANK OFF	ALIZE	1	13	\$	[SCENE] 02.2	
TX CH RX CH		1	14	\$	[SCENE] 02.3	
		1	15	\$	[SCENE] 02.4	
		1	16	\$	[SCENE] 02.5	
1 16 1 16		1	17	\$	[SCENE] 02.6	
		1	18	\$	[SCENE] 02.7	-
USER DEFINE IN SEL	MODULE	1	FADER	MI	X SEND NO. MASTER FADER	OUT SEL
CONSOLE CH 1	FLIP		MIX			MIX 1

[Parameter]



(1) MIDI PORT TX/RX (MIDI-Buchsen für die Übertragung/den Empfang)

Wählen Sie die für die Übertragung (TX) und den Empfang (RX) von MIDI-Programmwechseln benötigte Buchse.

- Konsole Die MIDI IN/OUT-Buchsen auf der Rückseite der CS1D
- ENGINE A Die MIDI IN/OUT-Buchsen der DSP1D-EX {DSP1D}, die mit der ENGINE A-Buchse der CS1D verbunden ist.
- ENGINE B Die MIDI IN/OUT-Buchsen der DSP1D-EX {DSP1D}, die mit der ENGINE B-Buchse der CS1D verbunden ist.
- OFF Es werden keine MIDI-Befehle gesendet/empfangen.

Tipp _

Für die Übertragung und den Empfang können unterschiedliche Buchsen gewählt werden.

2 ECHO

Wenn dieser Button aktiv ist, werden die über MIDI IN empfangenen MIDI-Befehle unverändert an die MIDI OUT-Buchse angelegt.



③ MIDI MODE

Mit diesen Buttons wählen Sie einen der folgenden beiden Modi für die Übertragung/den Empfang von Programmwechseln.

• Single-Modus (wenn der SINGLE-Button aktiv ist)

In diesem Modus werden Programmwechsel auf einem MIDI-Kanal gesendet/empfangen.

Hier werden nur die Programmwechsel 1~128 ausgewertet, die auf dem mit dem RX CH-Regler (⑦) gewählten MIDI-Kanal eingehen – und auch dann nur, wenn der empfangenen Nummer ein Speicher zugeordnet ist.

Wenn Sie auf der CS1D einen Speicher aufrufen, sendet die CS1D die zugeordnete MIDI-Programmnummer auf dem mit dem TX CH-Regler (⑥) gewählten MIDI-Übertragungskanal.

In diesem Modus können Sie die Anzahl der Möglichkeiten vergrößern, indem Sie den BANK-Button (⑤) aktivieren (dann stehen bis zu 2.048 Adressen zur Verfügung).

• Multi-Modus (wenn der MULTI-Button aktiv ist) In diesem Modus können auf mehreren MIDI-Kanälen Programmwechsel gesendet/empfangen werden.

Hier gibt es also außer den Programmnummern 1~ 128 auch noch die Möglichkeit, einem Speicher einen MIDI-Kanal 1~16 zuzuordnen. In dem Fall müssen dann sowohl die Programm- als auch die Kanalnummer stimmen, wenn ein Programmwechsel ausgeführt werden soll.

Bei Aufrufen eines definierten Speichers sendet die CS1D die zugeordnete Programmnummer 1~128 auf dem ebenfalls zugeordneten MIDI-Kanal 1~16.

▲ Im Multi-Modus sind der OMNI-Button (④), BANK ON/OFF-Button (⑤) und die TX CH/RX CH-Regler (⑥⑦) nicht belegt.

(4) OMNI

Wenn dieser Button aktiv ist (Single-Modus), können Programmwechsel aller MIDI-Kanäle empfangen werden.

Im Multi-Modus ist dieser Button nicht belegt.

Die Single-Modus/OMNI= ON-Einstellung ist nicht dasselbe wie der Multi-Modus, weil dann nur die auf dem RX CH empfangenen Programmwechsel 1~128 ausgeführt werden.

(5) BANK (Bankwechsel)

Wenn dieser Button aktiv ist (Single-Modus), können auch Bankwechsel gesendet/empfangen werden.

Bei Empfang einer Sequenz [Bankwechsel $1 \sim 16 \rightarrow$ Programmwechsel $1 \sim 128$] auf dem RX CH wird der dieser Kombination zugeordnete Speicher aufgerufen.

Bei Aufrufen eines definierten Speichers auf der CS1D werden die entsprechende Banknummer 1~16 \rightarrow Programmnummer 1~128 gesendet.

Im Multi-Modus ist dieser Button nicht belegt.

6 TX CH (Übertragungskanal)

Im Single-Modus wählen Sie hiermit den MIDI-Übertragungskanal.

Im Multi-Modus ist dieser Button nicht belegt.

⑦ RX CH (Empfangskanal)

Im Single-Modus wählen Sie hiermit den MIDI-Empfangskanal.

Im Multi-Modus ist dieser Button nicht belegt.

(8) INITIALIZE

Durch Anklicken dieses Buttons können Sie die Zuordnungen der MIDI-Adressen zu den Speichern wieder rückgängig machen.

Tipp

In der nachstehenden Tabelle werden die MIDI-Kanäle und Befehlstypen aufgeführt, die im Single- und Multi-Modus gesendet/empfangen werden können:

	OMNI	BANK	MIDI-Kanäle für	MIDI-Kanäle für die	Empfangene/gesendete MIDI-Befehle		
WIDFWOOds		DAIN	den Empfang	Übertragung	BANK SELECT	PROGRAM CHANGE	
	AUS	AUS	Nur RX CH	nur TX CH		1~128	
Single	AN	AUS	CH 1~16	nur TX CH		1~128	
Single	AUS	AN	Nur RX CH	nur TX CH	1–16	1~128	
	AN	AN	CH 1~16	nur TX CH	1–16	1~128	
Multi			CH 1~16	CH 1~16		1~128	

			9	
CH	PGM No.		" Program Change event	*
1	1	4	[SCENE] 01.0 Rehearsal 01	
1	2	¢	[SCENE] 01.1 Rehearsal 02	
1	3	\$	[SCENE] 01.2 Rehearsal 03	1
1	4	¢	[SCENE] 01.3 Rehearsal 04	1
1	5	\$	[SCENE] 01.4 Rehearsal 05	1
1	6	ŧ	[SCENE] 01.5 Rehearsal 06	1
1	7	¢	[SCENE] 01.6 Rehearsal 07	1
1	8	\$	[SCENE] 01.7 Rehearsal 08	1
1	9	¢	[SCENE] 01.8 Rehearsal 09	1
1	10	¢	[SCENE] 01.9 Rehearsal 10	
1	11	¢	[SCENE] 02.0	1
1	12	\$	[SCENE] 02.1	1
1	13	\$	[SCENE] 02.2	
1	14	¢	[SCENE] 02.3	
1	15	¢	[SCENE] 02.4	
1	16	\$	[SCENE] 02.5	
1	17	\$	[SCENE] 02.6	
1	18	\$	[SCENE] 02.7	-

(9) Übersicht

Hier erfahren Sie, welche Szenen-/Effektspeicher mit den einzelnen MIDI-Adressen aufgerufen werden können.

• CH

MIDI-Kanal, auf dem der Programmwechsel gesendet/empfangen wird.

Wenn Sie im Single-Modus den BANK-Button aktivieren, verweist diese Spalte auf die Banknummer.

• PGM No.

Die MIDI-Programmnummer 1~128.

Bestimmte MIDI-Geräte verwenden die MIDI-Programmnummern 0~127. In bestimmten Fällen müssen Sie also "1" addieren bzw. subtrahieren, um den gewünschten Speicher zu wählen.

• PROGRAM CHANGE EVENT

Hier wird angezeigt, welcher Speicher aufgerufen wird, sobald eine MIDI-Programmnummer auf dem richtigen MIDI-Kanal eingeht.

Wenn Sie auf den 🛃-Button in der Übersicht klicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie der Programmnummer einen Speicher zuordnen können. Bei Aufrufen dieses Speichers auf der CS1D, wird diese Programmnummer auf dem zugeordneten/eingestellten Übertragungskanal gesendet.

[Praxis]

Aufrufen eines Speicher mit einem Programmwechsel

Sehen wir uns nun in der Praxis an, wie man dafür sorgt, dass bei Empfang eines MIDI-Programmwechsels der benötigte Szenen- oder Effektspeicher aufgerufen wird.

- 1. Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des externen Gerätes mit der [MIDI IN]-Buchse der CS1D bzw. einer DSP1D-EX {DSP1D}.
- 2. Springen Sie zur MIDI PROGRAM-Seite der MIDI/ GPI/TC-Funktionsgruppe und wählen Sie mit den MIDI PORT-Buttons die Buchse, über welche die MIDI-Programmwechsel empfangen werden.
- 3. Wählen Sie mit den MIDI MODE-Buttons entweder den Multi- oder Single-Modus für den Empfang/die Übertragung von Programmwechseln.
- 4. Wenn Sie unter Schritt (3) den Single-Modus gewählt haben, müssen Sie mit den TX CH/RX CH-Reglern den MIDI-Empfangs- und Übertragungskanal einstellen. Bei Bedarf können Sie auch den OMNI- und/oder BANK-Button aktivieren.
- 5. Wählen Sie in der PROGRAM CHANGE EVENT-Übersicht die MIDI-Programmnummer, der Sie einen Speicher zuordnen möchten und klicken Sie auf den 💽-Button jener Spalte.

Es erscheint nun ein Fenster, in dem Sie die Speicheradresse wählen können.



Tipp

Wenn Sie unter Schritt (3) den Multi-Modus gewählt haben, stehen die MIDI-Programmwechsel 1~128 der Kanäle 1~16 zur Verfügung.

Wenn Sie unter Schritt (3) den Single-Modus gewählt haben, stehen nur die MIDI-Programmwechsel 1~128 zur Verfügung. Die werden auf dem mit dem RX CH-Regler gewählten MIDI-Kanal empfangen.

Wen Sie unter Schritt (3) den Single-Modus gewählt haben, können Sie den BANK-Button aktivieren, um außer den Programmnummern 1~128 auch die Bänke 1~16 verwenden zu können. Auch in diesem Fall wird der mit dem RX CH-Regler gewählte Empfangskanal verwendet. Die CH-Spalte verweist dann allerdings die Banknummer.

6. Klicken Sie auf einen der folgenden Buttons, um ein Ereignis zu wählen.

1) SCENE

Aufrufen von Szenenspeichern.

2) EFFECT

Aufrufen von Effektspeichern.

- 3) **NO ASSIGN** Keine Funktion.
- 7. Wenn Sie unter Schritt (6) "1)" gewählt haben, können Sie in der rechten Spalte des Fensters den Szenenspeicher wählen. Klicken Sie anschließend auf den OK-Button.
- 8. Wenn Sie unter Schritt (6) "2)" gewählt haben, können Sie mit den Buttons unten links den Effektprozessor (1~8) wählen, auf den sich der Programmwechsel beziehen soll. Klicken Sie anschließend auf den OK-Button.
- 9. Wiederholen Sie die Schritte 5~8, bis Sie allen benötigten Speichern eine MIDI-Adresse zugeordnet haben.
- 10. Senden Sie die Programmnummer (oder Banknummer + Programmnummer) vom externen MIDI-Gerät aus. Achten Sie dabei auf die Verwendung des richtigen MIDI-Kanals.

Der Speicher der empfangenen MIDI-Programmnummer wird nun aufgerufen.

Tipp

Das PM1D-System kann auch selbst MIDI-Programmwechsel senden. Dafür müssen Sie die [MIDI OUT]-Buchse der CS1D oder einer DSP1D-EX {DSP1D} mit der MIDI IN-Buchse des externen Gerätes verbinden und den benötigten Speicher aufrufen (siehe Schritt (9)), damit der gewünschte Programmwechselbefehl gesendet wird. Wenn Sie einem Speicher mehr als eine MIDI-

Adresse zuordnen, wird nur die kleinste Programmnummer gesendet.

TC EVENT (Timecode Event)

[Funktion]

Bei Empfang einer festgelegten LTC-Position wird der benötigte Szenenspeicher aufgerufen. (Der Zeitcode muss von einem externen Gerät oder dem CS1D-Taktgeber kommen.)

DISPLAY FUNCTION

A Diese Funktion ist nur belegt, wenn die CS1D an eine DSP1D Einheit angeschlossen ist und wenn beide eingeschaltet sind.

SEL CH

5

Initial Data 00.0AB MIDI/GPI/TC CH 1 ■ Konsole Drücken Sie die [MIDI/GPI/TC]-MIDI PROGRAM TO EVENT MENU Taste im LCD FUNCTION EVENT RECALLING TIME COD CAPTUR DISABLE ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint) SCENE TITLE TIME CODE IN 00:00:00.00 🗧 00.0 Initial Data 000 CONSOLE ■ Display 001 01:00:00.00 = 01.0 01:03:10.00 = 01.1 Rehear sa l ENGINE A ENGINE B 002 Rehear sa l MENU-Button → MIDI/GPI/TC-INT GEN OFF 003 01:07:00.00 01.2 Rehearsal 03 004 01:12:30.00 🔹 01 Rehearsal 04 Button \rightarrow TC EVENT-Register 005 01:15:00.00 🗢 01.4 Rehearsal 05 FRAME RATE 008 29.97DF 25 007 29.97ND 00£ 009 OFFSET 010 . . 🤇 012 : 00 |: 00 |. 00 013 INT GEN START TIME 014 015 Ŧ EVENT EDIT DELETE ALL DELETE 00 : 00 : 00 . 00 ADD SER DEFINE MODULE FADER END NO. MASTER FADER OUTSE MIX CONSOLI STATUS CH 1 FLIP MIX 1 DCA MIX 1

[Parameter]



(1) EVENT RECALLING (Aufruf an/aus)

Mit diesem Button bestimmen Sie, ob die zugeordneten Szenen bei Erreichen der festgelegten Positionen aufgerufen werden oder nicht.

Wenn Sie diesen Button auf "ENABLE" stellen, können zeitweilig keine Szenen-, Unit-, Patch- und Name-Daten gespeichert werden. Außerdem können keine Daten von einer Speicherkarte geladen werden.

(2) TIME CODE IN

CH

Mit diesen Buttons wählen Sie den Zeitcode-Taktgeber. Es stehen folgende Quellen zur Verfügung:

- CONSOLE Der Timecode (LTC) wird über die TIMECODE IN-Buchse der Konsole empfangen.
- ENGINE A Der Timecode (LTC) wird über die TIMECODE IN-Buchse von DSP-Einheit A empfangen.
- ENGINE B Der Timecode (LTC) wird über die TIMECODE IN-Buchse von DSP-Einheit B empfangen.
- INT GEN Das PM1D-System generiert seinen eigenen Timecode. Sobald Sie auf diesen Button klicken, beginnt die interne Uhr ab der INT GEN START TIME-Position (④) zu laufen.
- OFF Es werden keine Zeitcodesignale ausgewertet.

③ FRAME RATE

Geben Sie hier die Auflösung des zu empfangenden (oder zu generierenden) Zeitcodes an.

- 24.....24 Frames/Sekunde
- 25.....25 Frames/Sekunde
- **29.97ND**......29,97 Frames/Sekunde (Non-Drop)
- 29.97DF29,97 Frames/Sekunde (Drop)
- **30ND**......30 Frames/Sekunde (Non-Drop)
- **30DF**30 Frames/Sekunde (Drop)
- ④ OFFSET

generierten Zeitcode.

Mit diesem Regler können Sie einen Versatz zwischen dem empfangenen Zeitcode und dem Moment einstellen, in dem das Ereignis ausgeführt werden soll.

Der Versatz kann im Format "Stunden : Minuten : Frames" eingestellt werden.

Wenn der INT GEN-Button (2) aktiv ist, bestim-

men Sie hiermit den Ausgangspunkt für den intern

(5) INT GEN START TIME (Startpunkt des internen Zeitcodes)



(6) CAPTURE (Puffern des Zeitcodes)

Mit diesem Button können Sie die aktuelle Position "erhaschen". Der von einem externen Gerät empfangene (oder intern generierte) Zeitcode kann durch Anklicken des CAPTURE-Buttons gepuffert werden (die Position erscheint dann links neben dem CAP-TURE-Button) und wird in der SCENE MEMORY-Übersicht (⑦) eingetragen.

⑦ Übersicht

Hier werden die bereits gepufferten Zeitpositionen angezeigt.

Wenn Sie auf den 💽-Button klicken, erscheint ein TC EVENT-Fenster, in dem Sie der gepufferten Position einen Szenenspeicher zuordnen können.

(8) ADD

Mit diesem Button können Sie neue Zeitpositionen in der SCENE MEMORY-Übersicht eintragen.

9 DELETE

Mit diesem Button können Sie die aktuell gewählte Zeitposition (und die Szenenspeicher-Zuordnung) aus der SCENE MEMORY-Übersicht löschen.

$\textcircled{10} \quad \textbf{ALL DELETE}$

Mit diesem Button können Sie alle Einträge der SCENE MEMORY-Übersicht löschen.

Der FRAME RATE-Button und der OFFSET-, INT GEN- und START TIME-Regler können nur bedient werden, wenn Sie in der TIME CODE IN-Sektion "OFF" gewählt haben.

Der CAPTURE-, ADD-, DELETE- und ALL DELETE-Button können nur gewählt werden, solange der EVENT RECALLING-Button auf "DISABLE" gestellt ist.

[Praxis]

Puffern eines Zeitcodes und Zuordnen eines Szenenspeichers

- 1. Verbinden Sie den Timecode-Ausgang des externen Gerätes mit der [TIME CODE IN]-Buchse der CS1D oder DSP1D-EX {DSP1D}.
- 2. Klicken Sie in der TIME CODE IN-Sektion auf der TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe auf den Button der Buchse, an die Sie das externe Gerät unter Schritt (1) angeschlossen haben.
- 3. Stellen Sie mit den FRAME RATE-Buttons die Auflösung des eingehenden Zeitcodes ein.
- Starten Sie die Zeitcode-Ausgabe des externen Geräts.
 Der empfangene Zeitcode wird in der TIME CODE CAPTURE-Sektion der TC EVENT-Seite in Echtzeit

CAPTURE-Sektion der TC EVENT-Seite in Echtzeit angezeigt.

5. Drücken Sie an allen Stellen, wo hinterher eine Szene aufgerufen werden soll, den CAPTURE-Button.

Bei Anklicken des CAPTURE-Buttons wird die in dem Moment erreichte Position gepuffert und in der Übersicht eingetragen.

Wenn sich an einer gepufferten Position bereits ein Eintrag befindet, hat jene Vorrang.

- 6. Wenn Sie alle benötigten Positionen gepuffert haben, können Sie die Zeitcode-Ausgabe des externen Gerätes anhalten.
- 7. Klicken Sie in der Übersicht auf den D-Button der ersten "erhaschten" Zeitposition.
 Es erscheint nun das TC EVENT-Fenster, in dem Sie einen Szenenspeicher wählen können.



8. Stellen Sie mit den RECALL SCENE-Buttons ein, welcher Szenenspeicher aufgerufen werden soll.

• DIRECT

Aufrufen des angegebenen Szenenspeichers. Wenn dieser Button aktiv ist, können Sie mit dem SCENE NO.-Regler rechts die Speichernummer einstellen.

Bei Anwahl eines Szenenspeichers, der noch keine Einstellungen enthält, wird das Ereignis hinterher nicht ausgeführt.

• INC

Aufrufen des Szenenspeichers, dessen Nummer eine Einheit größer ist als jene des Speichers, der unmittelbar vor Starten von TC EVENT gesichert/aufgerufen wurde.

Szenenspeicher, die noch keine Daten enthalten, werden aber übersprungen. Und sobald der letzte Szenenspeicher (99.9) erreicht ist, kann keine Werterhöhung mehr erfolgen.

• DEC

Aufrufen des Szenenspeichers, dessen Nummer eine Einheit kleiner ist als jene des Speichers, der unmittelbar vor Starten von TC EVENT gesichert/aufgerufen wurde.

Szenenspeicher, die noch keine Daten enthalten, werden aber übersprungen. Und sobald der erste Szenenspeicher (01.0) erreicht ist, kann keine Werterhöhung mehr erfolgen.

• DISABLE

Das betreffende Ereignis wird nicht ausgeführt.

- 9. Bei Bedarf können Sie die erhaschte Position mit den Reglersymbolen im TIME CODE-Feld noch nachjustieren.
- 10. Wiederholen Sie die Schritte 7~8, bis alle benötigten Szenenspeicher den richtigen Zeitcode-Positionen zugeordnet sind.

11. Klicken Sie auf den EVENT RECALLING-Button, um ENABLE zu wählen.

12. Starten Sie die Zeitcode-Ausgabe des externen Gerätes erneut.

Bei Erreichen einer gepufferen Position wird der zugeordnete Szenenspeicher aufgerufen.

UTILITY-Funktionsgruppe

Vorgaben für das PM1D-System und Laden/Sichern von/auf einer Karte

PREFERENCE

[Funktion]

Vorgaben für das PM1D-System.

J

Konsole

Drücken Sie die **[UTILITY]-Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **UTILITY**-Button \rightarrow **PREFERENCE**-Register

DISPLAY FUNCTION E	NGINE SEL CH	SCENE MEMORY	
UTILITY	B CH 1	00.0 Initial Data	
PREFERENCE USER DEFINE LOAD / SAV	Eì		ENU
PRE	EFERENCES	INTERNAL CALENDAR / CLO	ж
HOUSE TAPPING OFF SPEED	AUTO DISPLAY ON/OFF	INSERT/UNIT OFF EQ OFF GATE/COMP OFF DELAY OFF ROUTING OFF FADER OFF CUE/SOLO OFF OSCILLATOR OFF IS IN A SEC IS I	
LED	CONFIRMATION ON/OFF	PATCH OFF CANCEL SET	ULL
GATE/COMP GR METER OFF	HARNING MESSAGES ON/OFF	TG DROP OFF DIGITAL 1/0 OFF	ULL
USER DEFINE IN SEL CONSOLE CH 1		MIX SEND NO, MASTER FADER OUT SI MIX 1 DCA MIX	<u>ال</u>

[Parameter]



1 MOUSE

Einstellungen für das Track Pad der CS1D oder die an eine [MOUSE]-Buchse angeschlossene Maus.

In dem beiliegenden "PM1D Manager for Windows" Programm ist diese Einstellung nicht belegt.

• TAPPING

Hier können Sie einstellen, ob man auf dem Track Pad "tappen" kann (um nicht klicken zu müssen) oder nicht.

• SPEED

Mit diesem Regler können Sie einstellen, wie schnell sich der Zeiger bei Verwendung des Track Pad/der Maus bewegt. Es stehen vier Geschwindigkeiten zur Verfügung: 1~4.

2 LED BRIGHTNESS

Hiermit kann die Helligkeit der CS1D-Dioden eingestellt werden.

Einstellbereich: 1~7.

③ GATE/COMP GR METER ON/OFF LINK (Gate/ Compressor-GR-Meter-Verknüpfung)

Wenn dieser Button aktiv ist, werden die GR-Meter im Display und auf der CS1D nur angezeigt, wenn das Gate oder der Compressor eingeschaltet ist.
AUTO DISPLAY On/off	INSERT/UNIT EQ GATE/COMP DELAY ROUTING FADER CUE/SOLO	OFF OFF OFF OFF OFF OFF
CONFIRMATION ON/OFF	OSCILLATOR PATCH RECALLING STORING	OFF OFF OFF
HARNING MESSAGES ON/OFF	TC DROP DIGITAL 1/0	OFF OFF

(4) AUTO DISPLAY ON/OFF

Mit diesen Buttons können Sie angeben, ob bei Verwendung eines Bedienelementes im SELECTED INPUT CHANNEL/SELECTED OUTPUT CHAN-NEL-Feld der CS1D auch die jenem Parameter zugeordnete Seite im Display angezeigt wird.

Die Zuordnungen der Tasten zu den Display-Seiten lauten folgendermaßen:

Button	Bedienelement	Gewählte Seite
INSERT/UNIT- Button	[INSERT]-Taste	INSERT/DIRECT VIEW oder INSERT VIEW
	UNIT-Bedienelemente	HA/INSERT
EQ-Button	ATT, EQ-Bedienele- mente	EQ PARAMETER
GATE/COMP-	Gate/Compressor-	GATE PRM /
Button	Bedienelemente	COMP PRM
DELAY-Button	Delay-Bedienelemente	IN DELAY / OUT DELAY
ROUTING-	Routing-Bedienele-	PAN/ROUTING /
Button	mente	MATRIX/ST oder
		OUT CH VIEW
Fader-Button	Fader und [ON]-Taste	IN CH VIEW / OUT
	eines Ein-Ausgangska- nals	CH VIEW
CUE/SOLO-	[CUF]-Taste eines Fin-	IN CH VIEW / OUT
Button	Ausgangskanals	CH VIEW
OSCILLATOR	[OSC ON]-Taste, [OSC	OSCILLATOR
button	OUT]-Taste	

Diese Umschaltung erfolgt nur, solange kein Popup-Fenster angezeigt wird.

(5) CONFIRMATION ON/OFF

Mit diesem Button stellen Sie ein, ob bei Ausführen bestimmter Befehle auf der CS1D eine Rückfrage angezeigt wird oder nicht.

Die einzelnen Buttons sind folgenden Funktionen zugeordnet:

Button	Bedeutung
PATCH-Button	Änderungen des Routings auf der OUT PATCH-/IN PATCH-Seite
RECALLING-Button	Laden von Speichern
STORE-Button	Sichern von Daten in einem Speicher

- Selbst wenn Sie den RECALLING-Button aktivieren, werden Szenenspeicher in folgenden Fällen ohne Rückfrage geladen:
 - Anwahl via MIDI-Programmwechsel
 - Anwahl auf der TC EVENT-Seite
 - Direct Recall
 - Anwahl über eine USER DEFINE-Taste

(6) WARNING MESSAGES ON/OFF

Wählen Sie hier, ob eine Warnung angezeigt werden soll, wenn ein Systemfehler im PM1D-System festgestellt wird. Die einzelnen Buttons sind folgenden Aspekten zugeordnet:

Button	Fehler
TC DROP	Wegfallen des Zeitcodes
DIGITAL I/O	Ein digitales Audiosignal läuft nicht mit dem verwendeten Wordclock-Takt synchron.



(7) INTERNAL CALENDAR/CLOCK

Mit diesen Reglern können Sie das Datum (Jahr/ Monat/Tag) des PM1D-Systems einstellen. Stellen Sie das Datum und die Uhrzeit mit den Reglersymbolen ein und klicken Sie auf den SET-Button.

In dem beiliegenden Programm ist der SET-Button nicht belegt. Außerdem können weder das Datum, noch die Uhrzeit eingestellt werden. (Stattdessen werden das Datum und die Uhrzeit des Computers angezeigt und verwendet.)

8 BATTERY

Hier wird die Spannung der Pufferbatterien der Konsole und DSP-Einheiten A/B (DSP1D-EX {DSP1D} angezeigt. Wenn die Batteriespannung erschöpft ist, wird die Meldung "EMPTY" angezeigt.

[Praxis]

Einstellen des internen Datums oder der Uhrzeit

- 1. Rufen Sie die PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe auf und stellen Sie mit den Reglern der INTERNAL CALENDAR/CLOCK-Sektion das Datum und die Uhrzeit ein.
- 2. Klicken Sie auf den SET-Button, um die neue Einstellungen zu übernehmen.

Sobald Sie auf den SET-Button klicken, werden das neue Datum und die neue Uhrzeit übernommen. Wenn Sie stattdessen auf den CANCEL-Button klicken, werden weiterhin das alte Datum und die alte Uhrzeit verwendet.

USER DEFINE

[Funktion]

Zuordnen der gewünschten Funktionen zu den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] im USER DEFINE-Feld der CS1D.

F Konsole	DISPLAY FUNCTION	ENGINE SEL CH	scene memory 00.0 Initial Data	
Drücken Sie die [UTILITY]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)	(PREFERENCE USER DEFINE) LOAD	7 SAVE)		MENU
■ Display		FUNCTION	DODOWETED	
$MENII Button \rightarrow UTU ITV But$		SCENE MEN ING/DEC RECALL		
	USER DEFINE 2	SCENE MEM INC/DEC RECALL	DECREMENT	
ton \rightarrow USER DEFINE -Register	USER DEFINE 3 🖻	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 3	
	USER DEFINE 4	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 4	
	USER DEFINE 5 🖻	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 3	
	USER DEFINE 6 🖻	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 4	
	USER DEFINE 7 🖪	PAGE SELECT	LAST PAGE	
	USER DEFINE 8 🖪	PAGE SELECT	PREVIOUS PAGE	
	USER DEFINE IN SEL		IX SEND NO. MASTER FADER C	DUT SEL /IX 1

[Parameter]

1	2	3
	FUNCTION	PARAMETER
USER DEFINE 1 🗎	SCENE MEM INC/DEC RECALL	INCREMENT
USER DEFINE 2 🖻	SCENE MEM INC/DEC RECALL	DECREMENT
USER DEFINE 3 🖻	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 3
USER DEFINE 4 🔳	MONITOR SELECT	MONITOR A 2TR IN 4
USER DEFINE 5 🔳	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 3
USER DEFINE 6 🔳	MONITOR SELECT	MONITOR B 2TR IN 4
USER DEFINE 7 🖻	PAGE SELECT	Last page
USER DEFINE 8 🔳	PAGE SELECT	PREVIOUS PAGE

1 Buttons

Bei Anklicken eines der ➡-Buttons erscheint das USER DEFINE KEY SETUP-Fenster. Dort können Sie den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] die gewünschten Funktionen zuordnen.

2 FUNCTION

Hier werden die Funktionen angezeigt, die momentan den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] zugeordnet sind.

\bigcirc **PARAMETER**

Hier können Sie einen optionalen Parameter für die mit ② gewählte Funktion einstellen.

Es stehen folgende Funktionen und Parameter zur Wahl:

• NO ASSIGN

Keine Funktion. (Die betreffende Taste ist nicht belegt.)

• SCENE RECALL (Parameter: -1/+1) Aufrufen der jeweils nächsten (+1) oder vorangehenden (-1) Szene.

- MONITOR A SOURCE SELECT (Parameter: 2TR IN 3~6, DIRECT, MIX 1~48, MTRX 1~24)
- MONITOR B SOURCE SELECT (Parameter: 2TR IN 3~6, DIRECT, MIX 1~48, MTRX 1~24)

Zuordnen einer Signalquelle zu MONITOR A/B: 2TR IN 3~6, DIRECT, MIX 1~48 oder MTRX 1~24. Es können bis zu vier Abhörquellen gewählt werden. Wenn Sie diese Funktion einer USER DEFINE-Taste zuordnen, leuchtet deren Diode auch, wenn die aktuell gewählte Signalquelle nicht der Zuordnung entspricht.

Wenn Sie mit USER DEFINE [1]~[8] andere Monitorquellen wählen möchten, sind die Tasten MONI-TOR A SOURCE und MONITOR B SOURCE der CS1D zeitweilig nicht belegt und können erst wieder verwendet werden, wenn die Quelleinstellung mit dem Tastenstatus übereinstimmt.

• PAGE SELECT (Parameter: PREVIOUS, NEXT, LAST)

Aufrufen der angegebenen Display-Seite.

PREVIOUS: Aufrufen der zuletzt gewählten Seite der aktuellen Funktionsgruppe.

NEXT: Aufrufen der nächsten Seite dieser Funktionsgruppe.

LAST: Aufrufen der zuletzt gewählten Seite.

• BOOKMARK

Aufrufen der markierten Seite. Die Diode der USER DEFINE-Taste, welcher Sie diese Funktion zuordnen, leuchtet, sobald eine Seite gepuffert wird. Wenn die Funktionen der USER DEFINE-Tasten [1]~[8] am unteren Display-Rand angezeigt werden, erscheint für den betreffenden Button der Name der markierten Seite.

Um eine Seite zu markieren, müssen Sie die USER DEFINE-Taste mindestens zwei Sekunden gedrückt halten. Wenn Sie die Taste bereits vorher freigeben, wird wieder die zuletzt markierte Seite aufgerufen.

[Praxis]

Zuordnen von Funktionen zu den USER DEFINE-Tasten [1]~[8]

- 1. Springen Sie zur USER DEFINE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe.

Es erscheint nun das USER DEFINE KEY SETUP-Fenster.



- 3. Wählen Sie in der FUNCTION-Sektion die benötigte Funktion.
- 4. Klicken Sie bei Bedarf auf einen Button in der PARAMETER-Sektion, um den betreffenden Parameter zu wählen.
- 5. Klicken Sie auf den OK-Button.
- 6. Wiederholen Sie die Schritte (2)~(5), um auch den übrigen USER DEFINE-Tasten [1]~[8] eine Funktion zuzuordnen.
- 7. Drücken Sie die zugeordnete USER DEFINE-Taste [1]~[8] im USER DEFINE-Feld, um die Zuordnung zu testen.



Die den USER DEFINE-Tasten [1]~[8] zugeordneten Funktionen kann man auch über das Display aktivieren: Klicken Sie auf den USER DEFINE-Button links unten auf der Display-Seite, damit die USER DEFINE-Buttons 1~8 angezeigt werden. Klicken Sie anschließend auf den gewünschten Button.

• USER DEFINE-Button



Anzeige der USER DEFINE-Buttons 1~8 links unten im Display.



LOAD/SAVE

[Funktion]

Laden von Szenen- und anderen Speicherdaten von einer PC ATA Flash-Karte in die internen Speicher des PM1D-Systems bzw. Sichern der Szenen- oder anderen Speicherdaten auf einer PC ATA Flash-Karte.



[Parameter]



① SLOT A/B

Mit diesen Buttons wählen Sie den Kartenschacht, auf den sich der Speicher- oder Ladebefehl beziehen soll (A oder B).

Wenn SLOT A/B eine Speicherkarte enthält, wird ihr Inhalt bei Anklicken des betreffenden Buttons angezeigt.

- In dem beiliegenden Programm "PM1D Manager for Windows" wird stattdessen ein DRIVE-Button angezeigt, mit dem Sie das Laufwerk für den Speicher- oder Ladebefehl wählen können.
- ② SAVING MEMORY SELECT (zu sichernde Daten) Mit diesen Buttons wählen Sie die zu sichernden Daten. (Es können auch mehrere Typen gewählt werden). Klicken Sie anschließend auf den SAVE-Button (⑧), um die betreffenden Daten auf der Speicherkarte zu sichern.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

- SCENE MEMORY.. Inhalt der Szenenspeicher
- SETUP...... Interne Parameter, die nicht in den Szenen gespeichert werden, Übersicht der Schablonen
- TC EVENT Einstellungen für die TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/ TC-Funktionsgruppe
- MIDI PROGRAM .. Einstellungen für die MIDI PROGRAM-Seite der MIDI/ GPI/TC-Funktionsgruppe
- UNIT LIBRARY/PATCH LIBRARY/NAME LIBRARY/INPUT CH LIBRARY/OUTPUT CH LIBRARY/INPUT EQ LIBRARY/OUTPUT EQ LIBRARY/INPUT GATE LIBRARY/INPUT

COMP LIBRARY/OUTPUT COMP LIBRARY/ EFFECT LIBRARY/GEQ LIBRARY

Inhalt des betreffenden Speicherbereichs.

③ From No./To No. (Speicherangabe) Mit diesen Reglern können Sie einstellen, welche Speicher des gewählten SAVING MEMORY SELECT-Bereichs (②) genau gesichert werden sollen.

Mit "From No." wählen Sie den ersten Speicher und mit "To No." den letzten.

(4) SELECT ALL

Anwahl aller SAVING MEMORY SELECT-Einträge (②).

⑤ CLEAR ALL (Löschen aller Einträge) Deselektieren aller gewählten SAVING MEMORY SELECT-Einträge (②).

6 FILE SIZE

Hier wird die für die anzulegende Datei benötigte Speicherkapazität angezeigt. Der Dateiumfang richtet sich nach der Anzahl der gewählten SAVING MEMORY SELECT-Einträge (②).

Der Wert im FILE SIZE-Feld geht immer davon aus, dass alle Speicher im gewählten From/To-Bereich auch Daten enthalten. Es ist also durchaus möglich, dass die gesicherte Datei hinterher kleiner ist als veranschlagt.

FILE NAME	түре	COMMENT
CONCERT2	ALL	Concert 2000/05/10
CONCERT1	ALL	Concert 2000/04/14
CONCERT3	ALL	Concert 2000/10/02
	DELI	ETE VIEW 48716. OKB Fre
	(8)	(9)

7 Dateiübersicht

Hier wird eine Liste des mit ① gewählten Eintrags angezeigt. Die einzelnen Spalten haben folgende Bedeutung:

• FILE NAME

Hier erscheint der Dateiname (max. 8 Zeichen).

• TYPE

Hier wird der Dateityp angezeigt.

Es stehen folgende Dateitypen zur Verfügung.

- ALL Der Inhalt aller Szenenspeicher, aller Library-Speicher, SETUP, TC EVENT und MIDI PRO-GRAM.
- COMPOSITE.... Bestimmte Szenen- oder Library-Speicher (der Bereich der zu sichernden Speicher kann mit dem From No.- und To No.-Regler eingestellt werden).

• OtherEine Datei, die nur einen bestimmten Datentyp enthält.

• DATE/SIZE

Datum und Uhrzeit der letzten Speicherung.

• COMMENT

Hier kann eine Anmerkung eingetragen werden.

Tipp

Mit der Bildlaufleiste am unteren Rand kann man zwischen COMMENT und DATE/SIZE wählen. Mit den Buttons in der obersten Zeile der Übersicht kann man einstellen, wie die Dateien sortiert und dargestellt werden sollen. Das kann in alphabetischer Datei- (FILE NAME), chronologischer (DATE/SIZE) oder in alphabetischer Anmerkungsreihenfolge (COMMENT) geschehen.

(8) Befehle

Mit diesen Buttons können Sie den benötigten Befehl wählen:

• SAVE

Sichern der internen Daten des PM1D-Systems auf einer Speicherkarte.

• LOAD

Laden einer Kartendatei in den internen Speicher.

• DELETE

Löschen einer Datei auf der Speicherkarte.

• VIEW

Anschauen der gewählten Kartendatei.

Wählen Sie in der Dateiübersicht (⑦) die Datei, deren Inhalt Sie sich anschauen möchten und klicken Sie auf den VIEW-Button. Der Inhalt jener Kartendatei wird nun angezeigt.



(9) Free Space

Hier wird die noch verbleibende Speicherkapazität (1 Kbyte= 1024 Byte) auf der unter ① gewählten Speicherkarte angezeigt.

[Praxis]

Archivieren der Daten auf einer Speicherkarte

- 1. Schieben Sie eine PC ATA Flash-Karte in den [PC]-Schacht A oder B auf der Oberseite der CS1D.
- Es können sowohl PCMCIA Type II ATA-kompatible Karten als auch kompakte Flash-Medien mit PC-Kartenadapter (3,3V/5V) in den Schacht eingelegt werden. Für andere Speichermedien kann keine Gewähr gegeben werden.

In der Regel sind die kompatiblen Karten bei Auslieferung bereits formatiert und können sofort mit dem CS1D verwendet werden.

Wenn das nicht der Fall ist, müssen Sie sie auf Ihrem Computer formatieren.

- 2. Springen Sie zur LOAD/SAVE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe.
- 3. Klicken Sie auf den SLOT A/SLOT B-Button, um den Schacht mit der benötigten Karte zu wählen.
- 4. Klicken Sie in der SAVING MEMORY SELECT-Sektion auf den Button des Datentyps, der archiviert werden soll.

Bei bestimmten Datentypen erscheint nun eine Übersicht der bereits auf der Karte vorhanden Dateien.

- 5. Wenn Sie unter Schritt (4) Szenen- oder Library-Speicher gewählt haben, können Sie mit dem From No.- und To No.-Regler die zu archivierenden Speicher wählen. (Sie können aber auch "ALL" wählen.) Beispiel: wenn Sie in der DISPLAY SELECT-Sektion SCENE MEMORY wählen und From No.= 01.0 sowie To No.= 02.9 einstellen, werden nur die Szenenspeicher 01.0~02.9 des PM1D-Systems auf der Speicherkarte gesichert. Laden Sie diese Datei später, so werden die Einstellungen wieder zu den internen Szenenspeichern der ursprünglichen Adressen kopiert.
- 6. Klicken Sie auf den SAVE-Button.

Es erscheint ein Fenster, wo Sie den Dateinamen und eine Anmerkung eingeben können.



- 7. Geben Sie den Namen und bei Bedarf eine Anmerkung ein und klicken Sie auf den SAVE-Button. Die mit den Schritten (4) und (5) gewählten Daten werden nun auf der Speicherkarte aktiviert.
- Wenn Sie den Namen einer bereits existierenden Datei wählen, werden deren Einstellungen überschrieben.

Nach Anklicken dieses Buttons müssen Sie mit dem Entnehmen der Karte bzw. Ausschalten des PM1D-Systems so lange warten, bis der Vorgang abgeschlossen ist. Wenn Sie die PC ATA-Karte bereits vorher entnehmen, beschädigen Sie sie. Die Bedienelemente sind erst wieder belegt, sobald der Speichervorgang beendet ist.

Wenn Sie den [CANCEL]-Button anklicken, während die Daten noch archiviert werden, werden alle bis dahin bereits gesicherten Dateien wieder gelöscht. Wird beim Sichern eine alte Datei überschrieben, so sind deren Daten nun ebenfalls futsch. Wenn der EVENT RECALLING-Button auf "ENABLE" gestellt ist (TC EVENT-Seite der MIDI/ GPI/TC-Funktionsgruppe), wird der SAVE-Button grau angezeigt, weil dann keine Daten gesichert werden können.

Sie müssen den EVENT RECALLING-Button also erst auf "DISABLE" stellen.

Beim Formatieren eine Karte auf einem PC müssen Sie das "FAT16"-Format wählen. Die CS1D unterstützt nämlich nur FAT16 und FAT12.

Für die Archivierung aller Einstellungen des PM1D-Systems brauchen Sie eine PC ATA-Speicherkarte mit einer Restkapazität von mindestens 32MB.

Folgende Zeichen können für die Karten-Dateinamen nicht verwendet werden und werden also ignoriert. (Eine Leerstelle darf sich an allen Stellen außer dem Anfang befinden.)

(L	EERS	STELL	E)	١	/	:	*	?	н
<	>		+	=	[]	;	,	

Die PASTE-Funktion ist hier nicht belegt. Es kann also kein kopierter Name eingesetzt werden.

[Praxis]

Laden einer Kartendatei

- 1. Schieben Sie eine PC ATA Flash-Karte in den [PC]-Schacht A oder B auf der Oberseite der CS1D.
- 2. Springen Sie zur LOAD/SAVE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe.
- Wählen Sie in der Übersicht rechts die zu ladende Datei, indem Sie darauf klicken. Der Cursor springt nun zu jener Zeile.
- 4. Klicken Sie auf den LOAD-Button. Die unter Schritt (3) gewählte Datei wird nun von der Speicherkarte zum PM1D-System kopiert.
- ▲ Nach Anklicken dieses Buttons müssen Sie mit dem Entnehmen der Karte bzw. dem Ausschalten des PM1D-Systems so lange warten, bis der Vorgang abgeschlossen ist. Wenn Sie die PC ATA-Karte bereits vorher entnehmen, beschädigen Sie sie. Die Bedienelemente sind erst wieder belegt, wenn der Speichervorgang beendet ist.

Bei Laden einer ALL- oder COMPOSITE-Datei werden bestimmte Szenen oder Library-Speicher des PM1D-Systems überschrieben. Seien Sie also vorsichtig und kontrollieren Sie vor dem Laden den Inhalt der gewählten Datei.

Wen der EVENT RECALLING-Button auf der TC EVENT-Seite der MIDI/GPI/TC-Funktionsgruppe auf "ENABLE" gestellt wurde, wird der LOAD-Button grau dargestellt, weil diese Funktion dann nicht belegt ist. Sie müssen den EVENT RECALLING-Button also erst auf "DISABLE" stellen.

Wenn Sie beim Laden der Daten den [STOP]-Button anklicken, kann es vorkommen, dass die Szene, die gerade "gefüttert" wird, hinterher keine Einstellungen enthält.

SYS/W.CLOCK-Funktionsgruppe (System/Wordclock)

System- und Wordclock-Einstellungen

SYSTEM CONNECTION

[Funktion]

Hier können Sie kontrollieren, wie die Komponenten des PM1D-Systems miteinander verkabelt sind. Außerdem können Sie hier den Bedienmodus des Systems wählen.



Konsole

Drücken Sie die [**SYS**/ **W.CLOCK]-Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow SYS/ W.CLOCK-Button \rightarrow SYSTEM CONNECTION-Register

DISPLAY FUNCTION ENGI	NE SEL CH	SCENE MEMORY	
SYS/W.CLOCK	B CH 1	00.0Initial Data	D ONLY
SYSTEM CONNECTION INPUT UNIT OUTPUT	UNIT HORD CLOCK DITHER		MENU
OPERATION MODE	CONSOLE ×1 <-> ENG	INE x2 (Mirror Mode)	
	UNIQUE No. = 1	INPUT UNIT	OUTPUT UNIT
		1 DIO8 [1-4] 6 AI8	1 DIO8[1-4]
	CONSOLL	2 AI8 7 AI8	2 AO8
		3 AI8 8 AI8	3 AO8
		4 AI8 9 AI8	4 AO8
	A	5 AI8 10 AI8	5 AO8
			6 AO8
		INPUT UNIT	OUTPUT UNIT
	ENGINE 🕈	1 DIO8 [1-4] 6 AI8	1 DIO8[1-4]
		2 AI8 7 AI8	2 AO8
		3 AI8 8 AI8	3 AO8
		4 AI8 9 AI8	4 A08
ENGINE A PERMIT		5 418 10 418	5 408
	UNIQUE No. = 2		
			0 AU6
USER DEFINE IN SEL MO	DULE FADER MIX	SEND NO. MASTER FADER	OUT SEL
CONSOLE CH 1 FL		IIX13 DCA	MIX13

[Parameter]

1		
OPERATION MODE	CONSOLE x1 <-> ENGINE x2 (Mir	ror Mode)
ENGINE A COO 1 D		INPUT UN 3 [1-4] [6
	2 AI8	7
	3 AI8	8

① OPERATION MODE

Wählen Sie hier die Systemkonfiguration und den Anschlusstyp der Konsole (CS1D) und DSP-Einheit (DSP1D-EX {DSP1D}).

Klicken Sie auf den 🔄-Button und wählen Sie einen der folgenden beiden Modi.

Wählen Sie immer den Modus, der Ihrer Systemkonfiguration bzw. Ihren Anschlüssen entspricht.

• Konsole x 1 <-> DSP-Einheit x 1

Das System enthält eine Konsole und eine DSP-Einheit.

Handelt es sich bei der DSP-Einheit um eine DSP1D-EX, so stehen 96 Mono-Eingangskanäle zur Verfügung. Arbeiten Sie hingegen mit einer DSP1D, so stehen 48 Mono-Eingangskanäle zur Verfügung.

• Konsole × 1 <-> DSP-Einheit × 2 (Mirror-Modus)

In diesem Modus werden eine Konsole und zwei DSP-Einheiten benötigt.

Eine der beiden DSP-Einheiten (A/B) kümmert sich um die Signalbearbeitungen, die zweite ist redundant (Reserve). Wenn die aktuell verwendete DSP-Einheit plötzlich ausfällt, können Sie die redundante Einheit von Hand aktivieren. (Alles Weitere zu den Mirror-Verbindungen finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Vorweg)".)

Die Version 1.0 des PM1D-Systems unterstützt nicht die Verwendung zweier DSP-Einheiten für 192 Kanäle.



2 Anschluss-Status

Hier erfahren Sie, wie die DSP-Einheit mit der Konsole verbunden ist.

Hellblaue Linien verweisen auf Steuersignale (BNC-Buchsen), rote Linien deuten digitale Audiosignale an (68-Pin D-Sub-Anschlüsse).

Die Buttons im Buchsenfeld zeigen die Nummer der momentan aktiven Buchse (1 oder 2) an. (Wenn die Verbindung nicht vorhanden ist, wird statt der Nummer ein "x" angezeigt.



In der Engine-Grafik (DSP-Einheit) erfahren Sie, wie viele Kanäle zur Verfügung stehen. (Wenn die Verbindung zwischen der Konsole und der DSP-Einheit unterbrochen ist bzw. wenn die DSP-Einheit nicht ordnungsgemäß funktioniert, erscheint neben dem "A" oder "B" ein "x".

Tipp

Wenn Sie beide Anschlüsse (1/2) verkabelt haben, bekommt Anschluss "1" beim Einschalten Vorrang.

Wenn die momentan definierte Buchse ausfällt, wird automatisch die andere Buchse gewählt.

Die Digital-Ausgänge 1/2 geben immer dieselben Signale aus. Wenn der momentan gewählte Anschluss jedoch keinen Wordclock-Takt mehr sendet, wechselt der Empfänger automatisch zum anderen Anschluss.

Für einen bidirektionalen Datenaustausch brauchen Sie zwei BNC-Kabel, Es müssen also immer beide Buchsen miteinander verkabelt werden. ③ Anwahl einer anderen DIGITAL I/O-Buchse Über diese Buttons können Sie von Hand einen anderen Ausgang für die unter ② belegten Digital-Signale wählen. Bei Anklicken eines dieser Buttons erscheint folgendes Fenster.

DIGITAL I/O LINE SWITCHING
SWITCHING TO DIGITAL I/O LINE [1] Are you sure ?
CANCEL

Klicken Sie auf OK, um den momentan gültigen Ausgang umzuschalten.

(4) Unique ID

Wenn mehrere PM1D-Systeme eine Ein-/Ausgangseinheit ansprechen sollen, müssen Sie jeder DSP-Einheit eine "Unique ID" zuordnen. Diese "Unique ID" ist eine Identifikationsnummer, mit der die DSP-Einheit bezeichnet wird, die als Steuerquelle fungiert, wenn mehrere DSP-Einheiten (DSP1D-EX {DSP1D}) parallel mit einer Ein-/Ausgangseinheit verbunden sind. (Laut Vorgabe des PM1D-Systems hat DSP-Einheit "A" die Adresse ID= 1, während DSP-Einheit "B" ID= 2 verwendet.) Wenn Sie auf den @@-Button über der Grafik der DSP-Einheit klicken, erscheint folgendes Fenster:



In diesem Fenster ist der Button der momentan gewählten ID-Nummer an. Wählen Sie eine neue ID-Nummer und klicken Sie auf den OK-Button.

\triangle

- Ordnen Sie eine Unique ID niemals zwei oder mehr DSP-Einheiten zu, weil es sonst zu Funktionsstörungen kommen kann.
- Die neu gewählte Unique ID wird erst nach erneutem Hochfahren des PM1D-Systems verwendet. Schalten Sie alle Komponenten also aus und danach wieder ein.

Tipp

Die Unique ID-Einstellungen sind nur notwendig, wenn mehrere DSP-Einheiten mit denselben Ein-/ Ausgangseinheiten verbunden sind.

Auch wenn Sie die Nummer des DIGITAL I/O-Anschlusses ändern, wird automatisch der zuvor aktive Anschluss gewählt, wenn der neu gewählte Anschluss nicht die geeigneten Signale empfängt.



(5) Eingangseinheit

Hier erfahren Sie, welche Eingangseinheiten momenten mit den Eingängen 1~10 der DSP-Einheit A/B (DSP1D-EX {DSP1D}) verbunden sind.

Wenn Sie auf den Namen einer Einheit klicken, erscheint die INPUT UNIT-Seite der SYS/ W.CLOCK-Funktionsgruppe, wo Sie den Status der in den einzelnen Eingangseinheiten befindlichen Platinen überprüfen können.

6 Ausgangseinheit

Hier erfahren Sie, welche Ausgangseinheiten momentan mit den Ausgängen 1~6 der DSP-Einheit A/B (DSP1D-EX {DSP1D}) verbunden sind. Wenn Sie den Namen einer Einheit anklicken, erscheint die Ausgangseinheit-Seite der SYS/ W.CLOCK-Funktionsgruppe.

Eine gelb dargestellte Einheit ist virtuell angeschlossen (Siehe S. 383).

Eine rot dargestellte Einheit bedeute, dass eine Eingangseinheit an einen Ausgang (oder umgekehrt) angeschlossen wurde.

Тірр

Wenn die tatsächlichen Verbindungen von den gespeicherten abweichen, erscheint etwa folgende Rückmeldung:



Dieses Fenster besagt, dass ein zuvor vorhandenes Gerät nicht mehr entdeckt wird. Klicken Sie auf den LEAVE IT AS A VIRTUAL UNIT-Button, um diese fehlende Einheit virtuell weiter verwenden zu können. Die Verkabelungs- und Patch-Informationen für diese Einheit bleiben dann erhalten. Wenn Sie jedoch auf den DISPATCH IT-Button klicken, wird die fehlende Einheit als "blinde Einheit" betrachtet; in dem Fall werden die Einstellungen initialisiert und die Patch-Einstellungen (Routings) dafür gelöscht.



Diese Rückmeldung erscheint, wenn statt einer gespeicherten Einheit plötzlich eine andere Einheit aufgespürt wird. Kicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen für die neue Einheit zu initialisieren.



Diese Rückmeldung erscheint, wenn aus einer virtuellen Einheit wieder eine "real existierende" Einheit gemacht werden kann. Handelt es sich dabei um eine Einheit mit gleicher Bestückung wie von den virtuellen Einstellungen vorausgesetzt, werden alle bis dahin erhaltenen Routings und Einstellungen beim Anklicken des OK-Buttons wieder funktionstüchtig. Handelt es sich jedoch um eine Einheit mit einer anderen Bestückung, so werden die bis dahin virtuell erhaltenen Einstellungen bei Anklicken des OK-Buttons initialisiert.



Diese Rückmeldung erscheint, wenn das System eine andere Einheit vorfindet als erwartet. Wenn Sie den OK-Button anklicken, werden die Unit- und Patch-Einstellungen ignoriert.



\bigcirc PC CONNECTION

Hier wird der Status der Verbindung zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem Computer angezeigt. Diese Anzeige hat folgende Bedeutung:

• PERMIT-Button

Mit diesem Button können Sie die Verbindung zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem PC aktivieren. Wenn der Button aktiv ist, ist der Datentransfer zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem PC, deren serielle Ports miteinander verbunden sind, aktiv. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung des PC-Programms "PM1D Manager for Windows".

• OFFLINE/ONLINE

Hier wird der Verbindungsstatus zwischen der Konsole/DSP-Einheit und dem PC angezeigt. Wenn die seriellen Ports miteinander verbunden sind und Daten übertragen werden können, wird das ONLINE-Symbol angezeigt. Wenn trotz einer ordnungsgemäßen seriellen Verbindung keine Daten übertragen werden können, wird das OFF-LINE-Symbol angezeigt.

Parallelverbindung mehrere DSP-Einheiten mit einer Ein-/Ausgangseinheit (Standard-Modus)

Nachstehende Abbildung enthält ein Beispiel für die Parallelverbindung einer Eingangseinheit AI8 im Standard-Modus. Die OUTPUT-Buchsen A–C der AI8 sind mit den DSP-Einheiten (DSP1D) 1–3 verbunden, die unterschiedliche Unique IDs haben.

Die DSP-Einheit (DSP1D), mit der die Eingangseinheit angesprochen werden kann, muss mit dem CONTROL PORT-Schalter der AI8 gewählt werden. In unserem Beispiel wurde der CONTROL PORT-Schalter auf "A" gestellt. Das bedeutet, dass die DSP-Einheit (DSP1D) 1 (ID= 1), die mit OUTPUT-Buchse A der AI8 verbunden ist, als Steuerquelle fungiert und also alle Parameter, darunter auch die Anhebung/Absenkung (Gain) einstellt.



Obwohl die DSP-Einheiten (DSP1) 2 (ID= 2) und (DSP1D) 3 (ID= 3) diese AI8 erkennen, können sie ihre Parameter nicht beeinflussen. (Einheitsbezogene Parameter werden im Display grau dargestellt.) Einstellungen für die gesamte Einheit (z.B. die WordclockEinstellungen) müssen ebenfalls von DSP-Einheit (DSP1D) 1 (ID= 1) aus vorgenommen werden. Um eine andere DSP-Einheit (DSP1D) als Steuerquelle zu definieren, müssen Sie die Einstellung des CONTROL PORT-Schalters der AI8 ändern.

Parallelverbindung mehrere DSP-Einheiten mit einer Ein-/Ausgangseinheit (Mirror-Modus)

Nachstehende Abbildung enthält ein Beispiel für die Parallelverbindung einer Eingangseinheit AI8 im Mirror-Modus. Die OUTPUT-Buchse A der AI8 ist mit DSP-Einheit (DSP1D-1) A verbunden, OUTPUT B hingegen mit DSP-Einheit (DSP1D-2) B. Im Mirror-Modus wird die angeschlossene Buchse jeder Einheit über die Software eingestellt. Aus diesem Grund muss DSP-Einheit A mit Buchse "A" jeder Einheit verbunden werden, während DSP-Einheit B mit Buchse "B" jeder Einheit verbunden werden muss. (Im Mirror-Modus kann Buchse "C" der AI8 nicht verwendet werden.)



Eine nicht belegte Buchse einer im Standard-Modus betriebenen Einheit darf niemals mit einem Mirror-System verbunden werden, weil das zu Funktionsstörungen führt. Wenn im Mirror-Modus mehrere Einheiten (AI8) simultan genutzt werden, muss jede Einheit (AI8) mit der identisch nummerierten Buchse der DSP-Einheit (DSP1D) A/B verbunden werden.

Richtige Verbindungen



Falsche Verbindungen

Wenn unterschiedliche Einheiten wie nachstehend gezeigt mit den identisch nummerierten Buchsen der DSP-Einheiten A/B (DSP1D) verbunden sind, ändern sich die HA-Einstellungen usw., wenn Sie die andere DSP-Einheit (DSP1D) A/B anwählen.



*1: OUTPUT A von AI8-1 muss mit INPUT 1 der DSP1D-A verbunden werden. *2: OUTPUT A von AI8-2 muss mit INPUT 2 der DSP1D-A verbunden werden.

INPUT UNIT

[Funktion]

Hier werden der Typ und die Platinenbestückung der gewählten Eingangseinheit angezeigt. Bei Bedarf können Sie hier auch virtuelle Anschlüsse für Eingangseinheiten und Platinen herstellen und die Recall Safe-Funktion aktivieren.

5

■ Konsole Drücken Sie die [SYS/ W.CLOCK]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

Display

MENU-Button \rightarrow SYS/ W.CLOCK-Button \rightarrow Eingangseinheit-Register



[Parameter]



(1) Gewählte Einheit

Hier wird der Status der momentan gewählten Einheit angezeigt.

Die Grafiken verweisen auf die E/A-Platinen in dieser Einheit.

Wenn Sie eine Platine wählen, wird ihr Status im Platineninfo-Fenster (⑥) angezeigt. Die gewählte Platine ist an dem grünen Rand erkenntlich.

Wenn eine Platine nicht ordnungsgemäß eingebaut wurde oder nicht gesteuert werden kann, wird sie schraffiert dargestellt.

2 IN1~IN10-Buttons

Die unter ① gewählte Eingangseinheit kann über diese Buttons anhand ihrer Nummer gewählt werden. Wenn Sie "off-line" editieren, können Sie die DSP1D-EX {DSP1D} Eingänge für virtuelle Verbindungen mit den Eingangseinheiten wählen.

Die an [INPUT] 1 der DSP1D-EX angeschlossene Eingangseinheit wird als "IN1" geführt, die an [INPUT] 2 angeschlossene Einheit als "IN2" usw.

Tipp .

Eine Platine mit "VIRTUAL"-Angabe auf gelbem Hintergrund ist nur virtuell verfügbar.

Eine Platine mit "ILLEGAL"-Angabe auf rotem Hintergrund befindet sich in der falschen Einheit (z.B. Eingangsplatine in einer Ausgangseinheit und umgekehrt).

3 Platinenzuordnung

Mit diesen Buttons kann man den Schächten einer Eingangseinheit Platinen zuordnen. Zweck dieser Übung ist vor allem, dass man einem momentan nicht verwendeten real existierenden Schacht eine virtuelle Platine zuordnen kann.

(4) UNIT SELECT

Dieser Button stellt eine virtuelle Verbindung zwischen einer Einheit und der mit den IN 1–IN 10-Buttons gewählten Buchse her.



5 UNIT LIBRARY

Dieser Button bietet Zugriff auf das UNIT LIBRARY-Fenster, wo Sie Einstellungsdaten für alle Einheiten speichern/laden können. Dieser Button hat die gleiche Funktion wie der UNIT LIBRARY-Button auf der ST IN INS/UNIT LIB-Seite (IN HA/INSERT-Funktionsgruppe).

6 Platinentyp

Hier erfahren Sie, welche E/A-Platinen sich in den Schächten 1~8 der aktuell gewählten Eingangseinheit befinden.



(7) Fenster mit den Platineneinstellungen

In diesem Feld werden die Einstellungen der gewählte E/A-Platine angezeigt.

Wenn Sie eine AD-Platine mit Vorverstärker (LMY2-ML) wählen, kann die Phantomspeisung ein-/ausgeschaltet werden, während sich die Phase, die Eingangsbuchsenwahl A/B und der Eingangspegel (Gain) einstellen lassen.

(8) RECALL SAFE

Hiermit kann der Recall Safe-Status der aktuell gewählten Einheit eingestellt werden. Auf dieser Seite kann "Recall Safe" für jeden Eingang einzeln eingestellt werden.

Tipp

Die "Recall Safe"-Funktion einer Einheit ist unabhängig von dem Recall Safe-Status der Kanäle. Auch die Bedienung ist unabhängig.

⚠

- Auch wenn bei Aufrufen einer neuen Szene oder eines neuen Unit-Speichers eine andere Einheit oder Platine angesprochen wird, bleibt die "Recall Safe"-Einstellung jener Einheit erhalten.
- Wenn eine Platine nicht ordnungsgemäß installiert ist oder nicht angesteuert werden kann, wird sie schraffiert dargestellt. (Einzige Ausnahme: DIO8-Einheiten).

[Praxis]

Virtuelle Verbindung einer Eingangseinheit

Bei Bedarf können Sie für nicht vorhandene Eingangseinheiten oder Platinen eine virtuelle Verbindung herstellen.

- Virtuelle Verbindungen sind nur möglich, solange die betreffende Einheit oder Platine nicht mit dem System verbunden ist.
- 1. Springen Sie zur INPUT UNIT-Seite der SYS/ W.CLOCK-Funktionsgruppe.

 Wählen sie mit den IN1~IN10-Buttons die Buchse, an welche die virtuelle Eingangseinheit angeschlossen werden soll. Die IN1~IN10-Buttons entsprechen den Eingängen

Die INI~INI0-Buttons entsprechen den Eingängen 1~10 der DSP1D-EX {DSP1D}.

3. Um die virtuelle Verbindung mit der gewählten Buchse herzustellen, müssen Sie auf den UNIT SELECT-Button klicken.

UNIT SELECT-Fenster



Es erschein nun das UNIT SELECT-Fenster, wo Sie den Typ der benötigten Einheit angeben können.

In diesem Fenster stehen folgende Einheiten zur Wahl:

- AI8 (AI8 Eingangseinheit)
- AI8-ML8 (Eingangseinheit mit acht MIC/Line-Eingangsplatinen)
- AI8-ML4AD4 (Eingangseinheit mit vier MIC/ Line-Eingangsplatinen + vier AD-Platinen)
- AI8-AD (Eingangseinheit mit acht AD-Platinen)
- DIO8 1-4 (OUTPUT A-Buchsen einer DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit)
- DIO8 5-8 (OUTPUT B-Buchsen einer DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit)
- BLANK (nicht belegt)
- Wenn Sie die OUTPUT A- und OUTPUT B-Buchsen einer DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit separat nutzen möchten, müssen Sie den PORT B SELECTOR der DIO8 auf "5-8" stellen. Dann werden die OUTPUT A-Buchsen mit den Schächten 1~4 und die OUTPUT B-Buchsen mit den Schächten 5~8 verbunden.
- 4. Klicken Sie auf das Symbol der Einheit, die Sie virtuell anschließen möchten.

Wenn Sie einen anderen Typ wählen als jener, der bis dato verwendet wurde, erscheint eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um das Routing für die vorige Einheit zurückzustellen.

UNIT CONFLICT-Fenster mit der Warnung, dass eine andere Einheit angeschlossen wurde.



Tipp _

Virtuell angeschlossene Einheiten erkennt man an einem gelben Symbol.

5. Um der aktuell gewählten Einheit eine virtuelle Platine zuzuordnen, müssen Sie auf den Platinenzuordnungs-Button des betreffenden Schachts klicken.

Es erscheint nun eine Liste der Platinen, die man an die betreffende Einheit anschließen kann.



6. Klicken Sie auf die Platine, die virtuell angeschlossen werden soll.



Virtuell angeschlossene Platinen erkennt man an der "VIRTUAL"-Angabe auf gelbem Hintergrund.



7. Definieren Sie bei Bedarf nun noch weitere Einheiten und Platinen.

Tipp -

Wenn die CS1D "offline" geschaltet wird und die virtuell angeschlossenen Einheiten/Platinen folglich nicht mehr mit den tatsächlich angeschlossenen Einheiten/Platinen übereinstimmen, erscheint ein Popup-Fenster, in dem Sie darauf hingewiesen werden, dass die Einstellungen den tatsächlich angeschlossenen Einheiten/Platinen entsprechend geändert wurden.

Wenn Sie in Schritt 3 einen Modellnamen (AI8-ML8, AI8-ML4AD4, AI8-AD8) eines Gerätes gewählt haben, das bereits eine Platine enthält, braucht die Platine nicht gewählt zu werden.

Ausgangseinheit

[Funktion]

5

■ Konsole

erscheint)

■ Display

einheit-Register

Drücken Sie die [SYS/

MENU-Button \rightarrow SYS/

Hier werden der Typ und die Platinenbestückung der gewählten Ausgangseinheit angezeigt. Bei Bedarf können Sie hier auch virtuelle Anschlüsse für Ausgangseinheiten und Platinen herstellen.



[Parameter]



(1) Gewählte Einheit

Hier wird der Status der momentan gewählten Auseinheit angezeigt.

Die Grafiken verweisen auf die E/A-Platinen in dieser Einheit.

Wenn Sie eine Platine wählen, wird ihr Status im Platineninfo-Fenster ((6)) angezeigt. Die gewählte Platine ist an dem grünen Rand erkenntlich.

/ Wenn eine Platine nicht ordnungsgemäß eingebaut wurde oder nicht gesteuert werden kann, wird sie schraffiert dargestellt.

(2) OUT1~OUT6-Buttons

Die unter ① gewählte Ausgangseinheit kann über diese Buttons anhand ihrer Nummer gewählt werden. Wenn Sie "off-line" editieren, können Sie die DSP1D-EX {DSP1D} Eingänge für virtuelle Verbindungen mit den Ausgangseinheiten wählen.

Die an [OUTPUT] 1 der DSP1D-EX angeschlossene Eingangseinheit wird als "OUT1" geführt, die an [OUTPUT] 2 angeschlossene Einheit als "OUT2" usw. Die Nummer der aktuell gewählten Einheit wird anhand einer Grafik dargestellt.

Тірр

Eine Platine mit "VIRTUAL"-Angabe auf gelbem Hintergrund ist nur virtuell verfügbar.

Eine Platine mit "ILLEGAL"-Angabe auf rotem Hintergrund befindet sich in der falschen Einheit (z.B. Eingangsplatine in einer Ausgangseinheit und umgekehrt).

③ Platinenzuordnung

Mit diesen Buttons kann man den Schächten einer Ausgangseinheit Platinen zuordnen. Zweck dieser Übung ist vor allem, dass man einem momentan nicht verwendeten real existierenden Schacht eine virtuelle Platine zuordnen kann.

(4) UNIT SELECT

Dieser Button stellt eine virtuelle Verbindung zwischen einer Einheit und der mit den OUT 1–OUT 6-Buttons gewählten Buchse her.



5 UNIT LIBRARY

Dieser Button bietet Zugriff auf das UNIT LIBRARY-Fenster, wo Sie Einstellungsdaten für alle Einheiten speichern/laden können. Dieser Button hat die gleiche Funktion wie der UNIT LIBRARY-Button auf der ST MAS INS/UNIT LIB-Seite (OUT INSERT-Funktionsgruppe).

6 Platinentyp

Hier erfahren Sie, welche E/A-Platinen sich in den Schächten 1~8 der aktuell gewählten Ausgangseinheit befinden.



⑦ Platineninfos

Hier werden die Einstellungen der gewählten E/A-Platine angezeigt.

[Praxis]

Virtuelle Verbindung einer Ausgangseinheit

Mit dem beiliegenden "PM1D Manager for Windows" Programm können Sie virtuelle Verbindungen für momentan nicht vorhandene Ausgangseinheiten und Platinen herstellen.

- Virtuelle Verbindungen sind nur möglich, solange die betreffende Einheit oder Platine nicht mit dem System verbunden ist.
- 1. Springen Sie zur OUTPUT UNIT-Seite der SYS/ W.CLOCK-Funktionsgruppe.
- 2. Wählen Sie mit den OUT1~OUT6-Buttons die Buchse, an welche die virtuelle Eingangseinheit angeschlossen werden soll.

Die OUT1~OUT6-Buttons entsprechen den Ausgängen 1~6 der DSP1D-EX {DSP1D}.

3. Um die virtuelle Verbindung mit der gewählten Buchse herzustellen, müssen Sie auf den UNIT SELECT-Button klicken.

UNIT SELECT-Fenster



Es erscheint nun das UNIT SELECT-Fenster, wo Sie den Typ der benötigten Einheit angeben können.

- AO8 (AO8 Ausgangseinheit)
- AO8-DA8 (Ausgangseinheit mit acht DA-Platinen)
- DIO8 1-4 (INPUT A-Buchsen einer DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit)
- DIO8 5-8 (INPUT B-Buchsen einer DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit)
- BLANK (nicht belegt)
- Wenn Sie die INPUT A- und INPUT B-Buchsen einer DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit separat nutzen möchten, müssen Sie den PORT B SELEC-TOR der DIO8 auf "5-8" stellen. Dann werden die die INPUT A-Buchsen mit den Schächten 1~4 und die INPUT B-Buchsen mit den Schächten 5~8 verbunden.
- 4. Klicken Sie auf das Symbol der Einheit, die Sie virtuell anschließen möchten.

Wenn Sie einen anderen Typ wählen als jener, der bis dato verwendet wurde, erscheint eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um das Routing für die vorige Einheit zurückzustellen.

Tipp .

Virtuell angeschlossene Einheiten erkennt man an einem gelben Symbol.

UNIT CONFLICT-Fenster mit der Warnung, dass eine andere Einheit angeschlossen wurde.

	CAUT	ION
	UNIT C	ONFLICT!
		NEH DIO8 1-4
Rese	et patch and	apply new unit ?
	OK	

Virtuell angeschlossene Einheiten erkennt man an einem gelben Symbol.

5. Um der aktuell gewählten Einheit eine virtuelle Platine zuzuordnen, müssen Sie auf den Platinenzuordnungs-Button des betreffenden Schachts klicken. Es erscheint nun eine Liste der Platinen, die man an die betreffende Einheit anschließen kann.



6. Klicken Sie auf die Platine, die virtuell angeschlossen werden soll.

Tipp

Virtuell angeschlossene Platinen erkennt man an der "VIRTUAL"-Angabe auf gelbem Hintergrund.



7. Definieren Sie bei Bedarf nun noch weitere Einheiten und Platinen.

Wenn Sie unter Schritt 3 den Modellnamen einer Einheit (AO8-DA8) wählen, die bereits eine Platine enthält, braucht die Platine nicht separat definiert zu werden.

Tipp

WORD CLOCK

[Funktion]

Das PM1D-System ist zwar so aufgebaut, dass die Audiobearbeitungen auch dann weiterlaufen, wenn Wordclock-Synchronisationsprobleme auftreten, aber die Digital-Synchronisation (Wordclock) für alle Geräte des Systems muss trotzdem ordnungsgemäß eingestellt werden. Auf dieser Seite können Sie den Taktgeber für das gesamte PM1D-System wählen. Die Auflösung des Wordclock-Taktes nennt man in der Regel die "Sampling-Frequenz".



[Parameter]



CH 1

FLIP

MIX 1

DCA

CONSOLE

1 Setting level

Hier können Sie angeben, wie genau Sie die Wordclock-Parameter einstellen möchten.

• BASIC

In diesem Modus werden die Wordclock-Parameter des PM1D-Systems vereinfacht dargestellt. Bei Anwahl des benötigten Taktgebers in diesem Modus werden alle anderen Wordclock-Parameter des PM1D-Systems automatisch eingestellt. In der Regel werden Sie wohl dieses Verfahren wählen, es sei denn, Sie möchten hier und da eine Besonderheit einbauen.

• ADVANCED

In diesem Modus können die Wordclock-Parameter detaillierter eingestellt werden.

Wenn Sie MASTER CLOCK SELECT auf einen anderen Wert als "INT 48k/INT 44.1k/W.CLOCK IN" gestellt haben, wird bei der Umschaltung von ADVANCED zu BASIC automatisch "INT 48k" gewählt.

(2) MASTER CLOCK SELECT

Wählen Sie hier den Wordclock-Taktgeber ("Master"). Das gesamte PM1D-System richtet sich nach dessen Wordclock-Signal und läuft also zu dem

MIX 1

betreffenden Gerät synchron. Diese Einstellung bestimmt außerdem die Sampling-Frequenz des PM1D-Systems.

Wenn der BASIC-Button aktiv ist, kann einer der weiter unten erwähnten Taktgeber gewählt werden.

Bei Anwahl eines anderen Wordclock-Taktgebers geben die Ausgangsbuchsen der CS1D und einer AO8 eventuell Rauschen aus, was vor allem der Fall ist, wenn Sie eine MY8-AT Digital-E/A-Platine in eine DIO8 eingebaut haben. Um die Boxen nicht unnötig in Mitleidenschaft zu ziehen, sollten Sie die Lautstärke der Endstufe(n) auf den Mindestwert stellen, bevor Sie die Wordclock-Einstellungen ändern. Eine Umschaltung des Wordclock-Taktes kann nicht nur von Hand erfolgen, sondern auch, wenn ein externer Wordclock-Takt (eines CD-Spielers oder Aufnahmegerätes) verwendet wird, der sich plötzlich ändert.

Тірр

Wenn Sie eine Konsole mit zwei DSP-Einheiten verwenden (Mirror-Modus), wird auch ein "Engine B"-Button angezeigt. Die Einstellungen der DSP-Einheiten sind jedoch immer miteinander verknüpft.

• ENGINE A (DSP1D-EX {DSP1D}) INT 48 k

Interner Takt von DSP-Einheit A (48 kHz)

INT 44.1 k

Interner Takt von DSP-Einheit A (44.1 kHz)

W.CLOCK IN

Über die WORD CLOCK IN-Buchse der DSP-Einheit A empfangener Wordclock-Takt

• ENGINE B (DSP1D-EX {DSP1D})

INT 48 k

Interner Takt von DSP-Einheit B (48 kHz)

INT 44.1 k

Interner Takt von DSP-Einheit B (44.1 kHz)

W.CLOCK IN

Über die WORD CLOCK IN-Buchse der DSP-Einheit B empfangener Wordclock-Takt.

Wenn der ADVANCED-Button aktiv ist, können Sie als Wordclock-Taktgeber –neben DSP-Einheit A und B– auch folgende Geräte wählen:

• UNIT

ENGINE A

CH 1/2, CH 3/4, CH 5/6, CH 7/8

Das Wordclock-Signal im Eingangssignal der an DSP-Einheit A angeschlossenen Digital-Ein/Ausgangseinheit (DIO8).

ENGINE B

CH 1/2, CH 3/4, CH 5/6, CH 7/8

Das Wordclock-Signal im Eingangssignal der an DSP-Einheit B angeschlossenen Digital-Ein/Ausgangseinheit (DIO8). Es kann nur der Wordclock-Takt der Digital-E/A-Platine in Schacht 1 von Gerät (Unit) 1 verwendet werden.

Wenn Sie jedoch mit einer MY8-AE (AES/EBU) Platine arbeiten, können Sie mit den Buttons 1/2~ 7/8 den Eingangskanal wählen.

Wenn Sie mit einer MY8-TD (Tascam-Format) oder MY8-AT (ADAT-Format) Platine arbeiten, spielt es keine Rolle, welchen Button Sie wählen. Im Falle einer Analog-Platine, z.B. einer MY8-AD oder MY4-AD lautet der Status immer UNLOCK. Wählen Sie niemals diese Option, weil sie nicht funktioniert.

• Konsole

CONSOLE INT 48k

Interner Taktgeber der CS1D (48 kHz)

CONSOLE INT 44.1k

Interner Taktgeber der CS1D (44.1 kHz)

W.CLOCK IN

Der über die WORD CLOCK IN-Buchse der CS1D empfangene Takt

2TR IN

Der über die 2-TRACK IN AES/EBU 3-Buchse der CS1D empfangene Takt

$(\ensuremath{\mathfrak{3}})$ WORD CLOCK INPUT SELECT (wird nur ange-

zeigt, wenn Sie ADVANCED gewählt haben) Für jedes Gerät innerhalb des PM1D-Systems können Sie die Buchse wählen, über welche die Wordclock-Signale bezogen werden sollen.

Dieser Button wird nur für tatsächlich oder zumindest virtuell angeschlossene Einheiten angezeigt. Buttons von Einheiten, die nicht angesteuert werden können, werden grau dargestellt.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:

• Wenn der AUTO-Button aktiv ist

Bei Empfang mehrerer verwertbarer Wordclock-Signale lautet die Vorrangsregelung: WORD CLOCK IN-Buchse des Gerätes \rightarrow 68-Pin D-Sub-Anschluss der DSP-Einheit und Anschluss, über welchen der Wordclock-Takt empfangen wird. Wenn jedoch über WORD CLOCK IN ein gültiger Wordclock-Takt empfangen wird, während gerade der 68-Pin D-Sub-Anschluss als Quelle fungiert, erfolgt eine automatische Umschaltung zum WORD CLOCK IN-Anschluss.



Diese Aufspürungsautomatik ist immer aktiv. Das hat nämlich den Vorteil, dass das System bei Ausfall eines Wordclock-Taktes schnell zu einem anderen Takt umschalten kann.

• Wenn der W.CLOCK-Button aktiv ist

Wenn dieser Button aktiv ist, wird die WORD CLOCK IN-Buchse des betreffenden Gerätes verwendet.

• Wenn beide Buttons aus sind

In dem Fall wird der 68-Pin D-Sub-Anschluss verwendet.

	DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	s	ENE MEMO	RY	
SY	S/W.CLOCK	A B	CH 1	00.0 In	itial I	Data READ ONI	Y
SVSTER	CONNECTION INPUT INITI O		INRO CLOCK IDTOLLE				MENU
MAS	STER CLOCK SELECT	48k	SETTING LEV BASIC A	EL DVANCED	= UNLOCK = UNKNOWN	= LOCK,	BUT NOT SYNC'ED
	ENGINE			CONSOLE		IN	PUT UNITI-SLOTI
Α	TNT 48k 04. CL0		IT 48k H. CLOO IT 44.1k C 2TR I	K IN N 3			H 1/2 CH 5/6 H 3/4 CH 7/8
В	INT 48k		IT 48k H. CLOU IT 44. 1k 2TR I	K IN N 3			CH 1/2 CH 5/6 CH 3/4 CH 7/8
HORD	CLOCK INPUT SELECT						
	ENGINE/CONSOLE		INPUT UN	IT1-10		OUTPL	T UNIT1-6
A	CONSOLE	1 (AUTO 2 AUTO 3 AUTO 4 AUTO 5 AUTO	Image: Constraint of the second se	6 (AUTO)	I. CLOCK IN J. CLOCK IN J. CLOCK IN J. CLOCK IN J. CLOCK IN	1	H. CLOCK IN H. CLOCK IN
в	CONSOLE	1 (1 AUTO 2 (AUTO 3 (AUTO 4 (AUTO 5 (AUTO	CH. CLOCK IN H. CLOCK IN H. CLOCK IN H. CLOCK IN H. CLOCK IN	6 (AUTO) (AUTO) 7 (AUTO) (AUTO) 8 (AUTO) (AUTO) 9 (AUTO) (AUTO) 10 (AUTO) (AUTO) (AUTO) 10 (AUTO) (AUTO) (AUTO)	I. CLOCK IN J. CLOCK IN J. CLOCK IN J. CLOCK IN J. CLOCK IN	1 C AUTO 2 AUTO 3 AUTO 4 AUTO 5 AUTO 6 C AUTO	
USER D	FFINE IN SEL	MODULE	FADER M	X SEND NO.	MASTER	FADER	OUT SEL
CONS STA	THE CH 1	FLIP	CH	MIX13	DC	A	MIX13

(4) Status

Das -Symbol links neben einem Button zeigt den Wordclock-Status des betreffenden Anschlusses an. Hier sehen Sie das Ergebnis der Anwahl jenes Anschlusses und ob die Audiosignale zwischen diesen Geräten ordnungsgemäß ausgetauscht werden.

Das Symbol zeigt folgende Dinge an:

• LOCK (blau)

Es wird ein zur unter ② gewählten Quelle synchron laufender Wordclock-Takt empfangen.

Wenn der Takt des gewählten Anschlusses diesem Status entspricht, wird der Signalaustausch innerhalb des PM1D-Systems erwartungsgemäß abgewickelt.

Dieser Status wird ab und zu auch bei nicht synchronisiertem Wordclock-Takt angezeigt. Aber dann befindet sich die Sampling-Frequenz nahe an der Taktfrequenz.

• UNLOCK (rot)

Es wird kein verwertbarer Wordclock-Takt empfangen.

Ein Wordclock-Takt mit diesem Status besagt, dass das Gerät, das Sie an die betreffende Buchse angeschlossen haben, jenen Zeittakt nicht verwenden kann.

Daher läuft jenes Gerät nach seinem eigenen Zeittakt, was zu Ein-/Ausgabefehlern beim PM1D-System führen kann. Über die unter ② gewählte Buchse muss ein verwertbarer Wordclock-Takt empfangen werden.

• LOCK, BUT NOT SYNC'ED (orange)

Es wird ein verwertbarer Wordclock-Takt empfangen, aber er läuft zur unter ② gewählten Quelle nicht synchron.

Ein Gerät mit diesem Wordclock-Status erzeugt Ein-/ Ausgabefehler im PM1D-System.

Über den gewählten Anschluss muss der zum unter ② gewählte Wordclock-Takt empfangen werden.

• UNKNOWN (gelb)

Bedeutet, dass der eingehende Wordclock-Takt nicht erkannt wird, weil es sich um eine virtuelle Verbindung handelt bzw. weil nichts an die Buchse angeschlossen ist.

Solch einen Anschluss kann man zwar wählen, aber eine gültige Synchronisation ist natürlich nur bei einer "echten" Verbindung möglich.

• SRC ON (grün)

Dies ist ein Sonderstatus, der nur im Falle der 2-TRACK IN DIGITAL 3-Buchse auftreten kann. Der Wordclock-Status lautet "LOCK" oder "LOCK, BUT NOT SYNC'ED"; da dieser Anschluss jedoch mit einem SRC (Sampling-Frequenzwandler) ausgestattet ist, werden die dort eingehenden Digital-Signale normal empfangen und in das PM1D-System eingespeist, selbst wenn das ursprüngliche Eingangssignal nicht synchron läuft.

Eine einwandfreie Funktion des PM1D-Systems kann nur garantiert werden, wenn der Status der gewählten Anschlüsse "LOCK" (blau) lautet.

Wenn der Wandler der 2-TRACK IN DIGITAL 3-Buchse aktiv ist, während Sie diese Buchse als Wordclock-Master definiert haben, erscheint die Rückfrage "Selecting 2TR IN 3 will turn off SRC. Are you sure?". Wenn Sie auf den OK-Button klicken, wird der SRC ausgeschaltet.



Bei Verwendung einer MY8-AT Platine (für ADATkompatible Signale) kommt es öfter zu Wordclock-Ausfällen. Im Sinne einer stabilen Synchronisation empfehlen wir daher, den Wordclock-Takt über eine andere Buchse zu beziehen.

DITHER

[Funktion]

Für jeden Ausgangskanal einer Ausgangseinheit kann eine separate Dithering-Funktion eingestellt und bestimmt werden, auf wie viele Bits sich das Dithering bezieht.

J.

Konsole

Drücken Sie die [SYS/W.CLOCK]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

Display

 $\begin{array}{l} \text{MENU-Button} \rightarrow \text{SYS/W.CLOCK-} \\ \text{Button} \rightarrow \text{DITHER-} \\ \text{Register} \end{array}$



[Parameter]



(1) Anwahl der Einheit

Wählen Sie hier die Einheit, deren Dithering-Einstellungen Sie ändern möchten.



② On/Off-Buttons

Mit diesen Buttons schalten Sie die Dither-Funktion jeweils kanalpaarweise ein/aus.

③ Anzahl der Bits

Mit diesen Buttons wählen Sie –jeweils für zwei Kanäle– die Anzahl der Bits der Ausgangseinheit. Die Bits unterhalb des angegebenen Wertes werden gedithered.

Der Einstellbereich lautet 24~16-Bit.

Diese Einstellung können Sie auch vornehmen, wenn die betreffende Einheit nicht angeschlossen ist. Die Anzahl der Bits richtet sich nach der Ausgangsplatine. Stellen Sie also immer den richtigen Wert ein, um unnötiges Rauschen zu vermeiden.

METER-Funktionsgruppe

Einstellungen für die Meter

Meter der Eingangskanäle

[Funktion]

Anzeige der Eingangspegel der Eingangskanäle 1~96 {1~48} und ST IN-Kanäle 1~8 {1~4}. Der Signalpunkt der Meter kann eingestellt werden.



Konsole

Drücken Sie die [**METER**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld, (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **METER**-Button \rightarrow Register des benötigten Kanals

DISPLAY	FUNCTION	ENGINE	SEL CH		SCENE MEMORY	/
ME	TER		CH 1	00.0 ®	Initial	Data READ ONLY
CH 1-48 / ST	IN 1-4 CH 49-96 /	ST IN 5-8 MIX	1-48 MATRIX 1-	·24 / ST / M	ONITOR	MENU
			CH METER			
3 -4+ -8+ -20- -20- -24+ -20- -24+ -20- -24+ -24- -20- -24+ -20- -20- -24+ -20- -20- -20- -20- -20- -20- -20- -20	-a -a -a -a -a -a	-∞ -∞ -∞ 2223®24		-∞ -∞ -∞ -∞ 23839@ 4041	o]-∞]-∞]-∞]-∞]-∞]	METERING POINT PRE ATT PRE ATT PRE ATT PRE ATT PRE ATT PRE TATE POST FADER POST ON POST ON PEAK HOLD
2 сц.Р	-∞]-∞]-∞]-∞]-∞ 2 4 5€ 6 7€ 8 9				(0 <u>303)</u> (0 <u>3233</u> (0	∞ -∞ -∞ 3435©36
USER DEFINE	IN SEL	MODULE	FADER MD	K SEND NO.	MASTER FA	DER OUT SEL
CONSOLE STATUS	CH 1	FLIP	CH	AIX 1	DC/	A MIX 1

[Parameter]



1 Meters

Hierbei handelt es sich um Spitzenpegelmeter, die den Eingangspegel der einzelnen Kanäle anzeigen. Der aktuelle Fader-Pegel wird in dem Wertefeld angezeigt.

Das Σ - und CLIP-Symbol leuchten, wenn an der PRE ATT-, POST EQ-, POST GATE-, POST COMP-, oder INSERT IN-Position Verzerrung auftritt.

2 Paarstatus

Hier werden die Kanalnummer und der Paarungsstatus angezeigt.

Klicken Sie auf dieses Feld, um die Paarung zu erstellen oder zu lösen.



③ METERING POINT

Mit diesen Buttons wählen Sie die Stelle, an der die Signalpegel gemessen werden. Es stehen folgende Optionen zur Verfügung.

- PRE ATTVor der Abschwächung.
- PRE GATEUnmittelbar vor dem Gate
- PRE Fader Unmittelbar vor dem Fader
- POST Fader Unmittelbar hinter dem Fader
- POST ON.....Unmittelbar hinter der [ON]-Taste

⚠

- Diese fünf Buttons sind nicht mit der METER [PRE]-Taste der METER-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld der CS1D verknüpft.
- Bei Anwahl eines anderen Signalpunktes wird die Peak Hold-Funktion zurückgestellt.

(4) PEAK HOLD

Wenn dieser Button aktiv ist, werden die Pegelspitzen gehalten.

Wenn Sie diesen Button ausschalten, werden die bis dahin angezeigten Pegelspitzen wieder gelöscht. Peak Hold wird auch ausgeschaltet, wenn Sie die METERING POINT-Einstellung (③) ändern.

Der PEAK HOLD-Button auf der INPUT METER-Seite ist nicht mit der METER [PEAK HOLD]-Taste der METER-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld der CS1D verknüpft.

Meter der Ausgangskanäle

[Funktion]

Anzeige der Ausgangspegel der MIX-Kanäle 1~48, MATRIX-Kanäle 1~24, STEREO A/B-Kanäle, MONITOR OUT A/B-Buchsen und CUE OUT-Buchsen. Die Stelle, an der die Ausgangspegel gemessen werden, kann eingestellt werden.

Ţ

Konsole

Drücken Sie die [METER]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

 $\begin{array}{l} \textbf{MENU-Button} \rightarrow \textbf{METER-Button} \\ \rightarrow \textbf{Register des benötigten Kanals} \end{array}$



[Parameter]



1) Meter

Hierbei handelt es sich um Spitzenpegelmeter, welche die Ausgangspegel der einzelnen Kanäle und Ausgangsbuchsen anzeigen.

Der aktuell eingestellt Wert wird in dem Wertefeld unter den Fadern angezeigt.

Das Σ - und CLIP-Symbol leuchten, wenn an der PRE EQ-, POST EQ-, POST-, POST COMP-, oder INSERT IN-Position Verzerrung auftritt.

Allerdings weist das MONITOR A/B CUE-Meter kein Σ - oder CLIP-Symbol auf.

2 Paarstatus

Hier wird der Paarungsstatus angezeigt. Klicken Sie auf dieses Feld, um die Paarung zu erstellen oder zu lösen.



③ METERING POINT

Für PRE und POST können die Signalpunkte eingestellt werden. Mit dem PRE- und POST-Button können Sie dann zwischen den beiden Signalpunkten hin und her schalten.

Es stehen folgende Signalpunkte zur Verfügung:

PRE-Button

- PRE EQ Unmittelbar vor dem EQ
- PRE Fader Unmittelbar vor dem Fader

POST-Button

- POST Fader Unmittelbar hinter dem Fader
- POST ON..... Hinter der [ON]-Taste

Tipp .

Diese Buttons sind mit der METER [PRE]-Taste in der METER-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld der CS1D verknüpft und beeinflussen also auch die Pegelanzeige der Meterleiste.

Wenn der PRE EQ- oder PRE Fader-Button aktiv ist, leuchtet die METER [PRE]-Diode.

Wenn der POST FADER- oder POST ON-Button aktiviert wird, erlischt die METER [PRE]-Diode.

Bei Anwahl eines anderen Signalpunktes wird die Peak Hold-Funktion zurückgestellt.

(4) PEAK HOLD

Dieser Button ist mit der METER [PEAK HOLD]-Taste der METER-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld der CS1D verbunden und beeinflusst also auch die Meter der Meterleiste.

Wenn dieser Button aktiv ist (die METER [PEAK HOLD]-Diode leuchtet), werden die Pegelspitzen gehalten.

Wenn Sie diesen Button ausschalten, werden die bis dahin angezeigten Pegelspitzen wieder gelöscht.

MON/CUE-Funktionsgruppe (Monitor/Cue)

Monitor- und Cue-Einstellungen

TALKBACK

[Funktion]

Ein-/Ausschalten und Routing der Kommandofunktion.



Konsole

Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **MON/CUE**-Button \rightarrow **TALKBACK**-Register

DISPLAY FUNCTION	ENGINE SEL CH	SCENE MEMORY	
MON/CUE	AB CH 1	00.0 Initial Data	
TALKBACK OSCILLATOR 2TR IN ST	OUT DIGITALÌ MONITOR AÌ MON	ITOR B(CUE/SOLO)	MENU
Telephone Telephone Telephone +48V Telephone +48V Telephone +10dB Telephone -44dB Telephone -44dB Telephone -44dB	TB OFF TB OUT No restion	H351UN H1X	ATRIX - 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 1 12 3 14 5 16
USER DEFINE CONSOLE STATUS	OFF MODULE FADER FLIP HIX CH	17 18 41 42 19 20 43 44 121 22 43 44 221 23 24 47 48 2 MIX SEND NO, MASTER FADER DCA 0 0	7 18 9 20 1 22 3 24

[Parameter]



\bigcirc Meter

Dieses Meter zeigt den Spitzenpegel des über die TALKBACK 1-Buchse im Bedienfeld der CS1D und die TALKBACK 2-Buchse auf der Rückseite empfangenen Signals an.

(2) +48V (Phantomspeisung)

Mit diesem Button schalten Sie die Phantomspeisung der TALKBACK 1/TALKBACK 2-Buchsen ein und aus. (Wenn sie eingeschaltet ist, leuchtet die TALK-BACK [+48V]-Diode im Bedienfeld der CS1D.)

③ ø (Phase)

Mit diesem Button kann die Phase der TALKBACK 1/TALKBACK 2-Buchsen bei Bedarf gedreht werden.

4 INPUT LEVEL

Hiermit wählen Sie den Eingangspegel der TALK-BACK 1/TALKBACK 2-Buchsen.

Hier stehen +10 dB und –44 dB zur Wahl. Wenn der +10 dB-Button aktiv ist, leuchtet die TALKBACK [+10 dB]-Diode im Bedienfeld der CS1D.



(5) TB ON/OFF (Kommando an/aus)

Hiermit schalten Sie die Kommandofunktion ein/ aus.

Dieser Button ist mit der [TB ON]-Taste auf der Oberseite der CS1D verknüpft.

(6) TB OUT (Direktausgabe des Kommandosignals)

In dieser Sektion können Sie das Kommandosignal an eine beliebige Ausgangsbuchse anlegen und also direkt ausgeben.

Wenn Sie auf den 💽-Button klicken, erscheint das TB DIRECT OUT-Fenster, in dem Sie die benötigten Buchsen für die Direktausgabe wählen können.

Mit dem ON/OFF-Button können Sie die Direktausgabe bei Bedarf ein-/ausschalten. (Der ON/OFF-Button ist mit der TALKBACK ASSIGN [TB OUT]-Taste im Bedienfeld der CS1D verknüpft.)



\bigcirc ASSIGN

Wählen Sie hier den Bus oder die Ausgangsbuchse für das Kommandosignal. Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl (es dürfen auch mehrere gewählt werden):

- STEREO.....STEREO-Bus
- MONITOR B MONITOR OUT-Buchse B
- MIX 1~48MIX-Busse 1~48
- MATRIX 1~24....MATRIX-Busse 1~24

Tipp -

Der MONITOR B-Button ist mit der TALKBACK ASSIGN [TO MON B]-Taste im Bedienfeld der CS1D verknüpft.

Bei Bedarf können Sie das Kommandosignal auch an einen Eingangskanal anlegen und den als "Kommandokanal" verwenden. Das müssen Sie dann auf der INPUT PATCH-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe einstellen.

[Praxis]

Verwendung der Kommandofunktion

1. Verbinden Sie ein Kommandomikrofon mit der TALKBACK 1-Buchse auf der Oberseite der CS1D oder der TALKBACK 2-Buchse auf der Rückseite.

Tipp

Die Signale der TALKBACK 1- und TALKBACK 2-Buchse werden intern gemischt und immer an denselben Ausgang/Bus ausgegeben. Bei Bedarf können auch beide Buchsen gleichzeitig verwendet werden.

- 2. Springen Sie zur TALKBACK-Seite der MON/CUE-Funktionsgruppe. Schalten Sie die Phantomspeisung bei Bedarf ein und kehren Sie die Phase um. Außerdem müssen Sie natürlich den Eingangspegel einstellen.
- 3. Mit den Buttons der ASSIGN-Sektion auf der TALKBACK-Seite können Sie den Ausgang/Bus wählen, an den das Kommandosignal angelegt werden soll.

Bei Bedarf können Sie auch die TB OUT-Sektion verwenden, um eine Buchse zu wählen, über welche das Kommandosignal ausgegeben wird. Auf der INPUT PATCH-Seite der IN PATCH-Funktionsgruppe können Sie das Kommandosignal bei Bedarf an einen Eingangskanal anlegen.

4. Drücken Sie die [TB ON]-Taste in der TALKBACK-Sektion (MASTER-Feld) der CS1D.

Die [TB ON]-Taste kann auf zwei arten verwendet werden:

• Halten Sie die Taste mindestens 2 Sekunden gedrückt.

Dieses Verfahren werden Sie wohl am häufigsten verwenden.

Solange Sie die Taste gedrückt halten, ist die Kommandofunktion aktiv. Geben Sie die Taste frei, um die Kommandofunktion wieder auszuschalten.

• Drücken Sie die Taste kurz und geben Sie sie wieder frei.

Die Diode leuchtet nun, und die Kommandofunktion bleibt eingeschaltet. Wenn Sie die Taste danach noch einmal kurz drücken, wird die Funktion wieder ausgeschaltet.

OSCILLATOR

[Funktion]

Ein-/Ausschalten des internen Oszillators und Anlegen dieses Signals an einen Bus. Der interne Oszillator kann entweder zum Messen der Akustik oder für den Pegelangleich externer Geräte verwendet werden.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die [**MON/CUE**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld, (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow MON/CUE-Button \rightarrow OSCILLATOR-Register

DISPLAY	FUNCTION	ENGINE	SEL CH		SCENE MEMORY			
MON	I/CUE		CH 1	00.0 ®	Initial Da	ata EAD ONLY		
TALKBACK OSCI	TALKBACK OSCILLATOR 2TR IN ST OUT DIGITAL MONITOR A MONITOR B CUE/SOLD							
	EVEL	OSC OFF			ASSIGN	— - MATRIX-		
-16 -20 -24 -40 -50 -70	96 0 -20 dB	OSC OUT No assign OFF			1 2 25 3 4 27 5 6 29 7 8 31 9 10 33 11 2 35	26 1 2 28 3 4 30 5 6 32 7 8 34 9 10 35 11 12		
SINE HAVE FREQ 20 20k 1.0k	P PINK NOISE BURST NOISE HIDTH INTER	INK / BURST HPF AL 20 20k	LPF 20 20k 20 Ok	STEREO	11 12 33 13 14 37 15 16 39 17 18 41 19 20 43 21 22 45 23 24 47	30 11 12 38 13 14 40 15 16 42 17 18 44 19 20 46 21 22 48 23 24		
10 kHz 1 kHz 100 Hz USER DEFINE CONSOLE STOTIS	0.1 10 1 0.1 500 1 10 5EL CH 1		Hz OFF FADER MIX	MIX SEND NO. MIX 1	MASTER FADE	r outsel MIX 1		

[Parameter]



1 Meter

Dieses Meter zeigt den Ausgangspegel des Oszillators an.

② OSC LEVEL (Ausgangspegel des Oszillators) Mit diesem Regler bestimmen Sie den Ausgangspegel des Oszillators.
Der Firstellkereich leutet - 0(-0 dB)

Der Einstellbereich lautet – 96~0 dB.

③ OSC ON/OFF (Oszillator an/aus)

Hiermit kann der Oszillator ein-/ausgeschaltet werden.

Dieser Button ist mit der [OSC ON]-Taste im Bedienfeld der CS1D verknüpft.

④ OSC OUT

Hier können Sie das Oszillatorsignal an eine Ausgangsbuchse anlegen.

Bei Anklicken des 🔁-Buttons erscheint das OSC DIRECT OUT-Fenster. Dort können Sie die Buchse für die Direktausgabe wählen.

Bei Bedarf können Sie den Ausgang mit dem ON/ OFF-Button ein-/ausschalten. (Der ON/OFF-Button ist mit der [OSC OUT]-Taste im Bedienfeld der CS1D verknüpft.)



(5) SINE WAVE FREQ (Sinusfrequenz)

Mit diesem Regler kann die Frequenz der vom Oszillator erzeugten Sinuswelle eingestellt werden. Der Einstellbereich lautet 20 Hz~20 kHz. Der aktuelle Wert wird im Wertefeld angezeigt.

6 10 kHz/1 kHz/100 Hz

Mit diesen Buttons können Sie eine der vorprogrammierten Sinusfrequenzen wählen.

7 PINK NOISE/BURST NOISE

Mit diesen Buttons sorgen Sie dafür, dass der Oszillator Rauschen statt einer Sinuswelle ausgibt.

• Wenn der PINK NOISE-Button aktiv ist Rosa Rauschen mit einem konstanten Pegel.

Pegel



Der PINK NOISE-Button ist aktiv

• Wenn der BURST NOISE-Button aktiv ist

Es werden Impulse von rosa Rauschen ausgegeben. Die Länge des Rauschens (WIDTH) und die Pausen zwischen den Impulsen (INTERVAL) können mit den Reglern (⑧) eingestellt werden.



• Wenn sowohl der PINK NOISE- als auch der BURST NOISE-Button aus sind

Bei Aktivieren des Oszillators wird eine Sinuswelle an den gewählten Ausgang ausgegeben.

(8) WIDTH & INTERVAL

Wenn Sie BURST NOISE aktiviert haben, können Sie mit diesen Reglern die Länge der Rauschimpulse (WIDTH) und der Zwischenpausen (INTERVAL) einstellen.

Der Einstellbereich lautet 0.1~10 für WIDTH und 1~30 Sekunden für INTERVAL. (Die aktuellen Einstellungen erscheinen in den Wertefeldern unter den Reglersymbolen.)

(9) LPF/HPF-Regler

Mit diesen Reglern stellen Sie die Eckfrequenz des LPF/HPF ein. Hiermit können Sie den Frequenzgang des rosa Rauschens/der Rauschimpulse also einschränken.

Der Einstellbereich beider Regler lautet 20Hz~ 20kHz. Die aktuelle Einstellung wird im Wertefeld angezeigt.

10 LPF/HPF ON, OFF

Hiermit können Sie das LPF/HPF ein-/ausschalten.

ASSIGN						
	M1	x	- MOTRIX -	5		
		25 26				
		27 28	3 4			
	5 6	29 30	5 6			
	7 8	31 32	7 8			
	9 10	33 34	9 10			
	11 12	35 36	11 12	▶11		
	13 14	37 38	13 14			
	15 16	39 40	15 16			
	17 18	41 42	17 18			
	19 20	43 44	19 20			
STEREO	21 22	45 46	21 22			
	23 24	47 40	23 24	J		

(1) ASSIGN

Wählen Sie hier den Ausgang/Bus, an den das Oszillatorsignal angelegt werden soll. (Es können auch mehrere gewählt werden.)

- STEREO STEREO-Bus
- MIX 1~48..... MIX-Busse 1~48
- MATRIX 1~24 ... MATRIX-Busse 1~24

[Praxis]

Verwendung des internen Oszillators

- 1. Springen Sie zur OSCILLATOR-Seite der MON/ CUE-Funktionsgruppe und wählen Sie mit den PINK NOISE/BURST NOISE-Buttons den Signaltyp des Oszillators (Sinuswelle, rosa Rauschen oder Burst Noise).
- 2. Wenn Sie unter Schritt (1) die Sinuswelle gewählt haben, können Sie mit dem SINE WAVE-Regler oder den 10 kHz/1 kHz/100 Hz-Buttons die Frequenz der Sinuswelle einstellen.
- 3. Wenn sie unter Schritt (1) PINK NOISE oder BURST NOISE gewählt haben, können Sie WIDTH/INTERVAL und die LPF/HPF-Parameter wunschgemäß einstellen.
- 4. Stellen Sie mit dem LEVEL-Regler den Ausgangspegel des Oszillators ein.
- 5. Wählen Sie mit den Buttons der ASSIGN-Sektion den Bus oder Ausgang, an den Sie das Oszillatorsignal anlegen möchten. Bei Bedarf können Sie über die OSC OUT-Sektion auch einen Direktausgang definieren.
- 6. Drücken Sie die [OSC ON]-Taste in der OSCILLA-TOR-Sektion (MASTER-Feld) der CS1D. (Alternativ hierzu können Sie auf den OSC ON/OFF-Button der OSCILLATOR-Seite klicken, um den Oszillator einzuschalten.)

Das Oszillatorsignal wird nun an den unter Schritt (5) gewählten Bus/Ausgang angelegt.

Wenn Sie die Taste (oder den OSC ON/OFF-Button) noch einmal aktivieren, wird der Oszillator ausgeschaltet.

2TR IN (2-Track In)

[Funktion]

Einstellungen für die 2-TRACK IN-Buchsen der CS1D.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

Display

 $\begin{array}{l} MENU\mbox{-}Button \rightarrow MON/CUE\mbox{-}Button \rightarrow 2TR\mbox{ IN-Register} \end{array}$



[Parameter]



1 Meter

Dieses Meter zeigt den Eingangspegel der betreffenden 2-TRACK IN-Buchse an.

2 PHASE

Bei Bedarf können Sie die Phase der 2-TRACK IN-Buchse mit diesem Button umkehren. Diese Einstellung kann für den L- und R-Kanal separat vorgenommen werden.

(3) SRC (Sampling-Frequenzwandler)

Hiermit kann der Sampling-Frequenzwandler der betreffenden 2-TRACK IN-Buchse ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn der Wandler aktiv ist, wir hier "ON" angezeigt. Wird er nicht verwendet, so erscheint hier die Meldung "THROUGH". Dieser SRC-Button kann nicht eingestellt werden, wenn 2-TRACK IN 3 als Wordclock-Master definiert ist.

- ④ **Fs (Sampling-Frequenz)** Hier wird die Sampling-Frequenz des an die gewählte 2-TRACK IN-Buchse angelegten Signals angezeigt.
- (5) SOURCE (nur für 2TR IN 1/2) Mit diesen Buttons wählen Sie den Eingang, der als 2TR IN 1/2 fungieren soll.

Es stehen folgende Optionen zur Wahl:

- ANALOG...... 2-TRACK IN ANALOG L/R-Buchsen
- AES/EBU...... 2-TRACK IN DIGITAL AES/ EBU-Buchsen
- COAXIAL...... 2-TRACK IN DIGITAL COA-XIAL-Buchsen

ST OUT DIGITAL (digitaler Stereo-Ausgang)

[Funktion]

5

■ Konsole

erscheint)

■ Display

Hier können Sie für die STEREO OUT DIGITAL-Buchsen (A/B) der CS1D die Dithering-Funktion ein-/ausschalten und die Wortbreite (Anzahl der Bits) des Ausgangssignals einstellen.

DISPLAY FUNCTION ENGINE SEL CH MON/CUE A B 00.0 Initial Data CH 1 READ ONLY TALKBACKÍ OSCILLATORÍ 2TR IN <mark>st out digital</mark> monitor aí monitor bí cue/solo MENU Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts DITHER STEREO OUT A STEREO OUT B 16 17 18 19 20 21 22 23 24 bit 16 17 18 19 20 21 22 23 24 bit $MENU\text{-}Button \rightarrow MON/CUE\text{-}But\text{-}$ ton \rightarrow ST OUT DIGITAL-Register **NEE** NFF MASTER FADER OUT SEL USER DEFINE IN SEL MODULE FADER MIX SEND NO. MIX CH 1 MIX 1 DCA CONSOLE STATUS FLIP MIX 1

[Parameter]



(1) DITHER ON/OFF

Hiermit kann die Dither-Funktion für die STEREO OUT DIGITAL-Buchsen A/B ein-/ausgeschaltet werden.

(2) Worbreite

Stellen Sie hier die Anzahl der Bits für die an den STEREO OUT DIGITAL-Buchsen A/B anliegenden Digital-Signale ein.

Der Einstellbereich lautet 24~16 Bit.
MONITOR A

[Funktion]

Einstellung und Bedienung der MONITOR A-Ausgabe.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die [**MON/CUE**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

Display

 $\begin{array}{l} \text{MENU-Button} \rightarrow \text{MON/CUE-Button} \rightarrow \text{MONITOR A-Register} \\ \end{array}$



[Parameter]



1 MONITOR A SOURCE

Mit diesen Buttons wählen Sie die Signalquelle für die MONITOR A-Buchsen. (Es kann immer nur eine Option gewählt werden).

Dieses Feld ist mit den MONITOR A SOURCE-Tasten im Bedienfeld der CS1D verknüpft.

Es stehen folgende Möglichkeiten zur Wahl:

• 2TR IN1

Überwachung des an den 2-TRACK IN DIGITAL/ ANALOG 1-Buchsen auf der Rückseite der CS1D anliegenden Signale.

• 2TR IN2

Überwachung der an den 2-TRACK IN DIGITAL/ ANALOG 2-Buchsen auf der Rückseite der CS1D anliegenden Signale.

• STEREO A

Überwachung des STEREO A-Kanals.

• STEREO B

Überwachung des STEREO B-Kanals.

• DEFINE

Überwachung der über die DEFINE-Sektion (②) gewählten Signale.



Nach Initialisieren des PM1D-System wird die Einstellung des MONITOR A SOURCE-Buttons ignoriert, sobald Sie eine [CUE]-Taste aktivieren. Dann wird nämlich das Cue/Solo-Signal an die MONITOR OUT A-Buchsen/den PHONES MONITOR A-Anschluss angelegt.

Sie können aber dafür sorgen, dass die [CUE]-Funktion niemals an die MONITOR OUT A-Buchsen angelegt wird (so dass ausschließlich das mit den MONITOR A SOURCE-Button gewählte Signal dorthin übertragen wird). Diese Einstellung können Sie über die CUE INTERRUPTION-Sektion (③) vornehmen.



2 DEFINE

Hiermit wählen Sie das Signal, das ausgegeben wird, wenn in der MONITOR-Sektion "DEFINE" gewählt wurde.

- MIX 1~48Ausgangssignal der MIX-Busse 1~48
- MATRIX 1~24....Ausgangssignal der MATRIX-Busse 1~24
- 2TR IN 3–6 Eingangssignal der 2-TRACK IN DIGITAL-Buchsen 3~6 der CS1D.
- DIRECT IN...... Eingangssignal des über die DIRECT IN SELECT-Sektion (③) gewählten Anschlusses.



③ DIRECT IN SELECT

Hier können Sie zwei Eingänge wählen, deren Signale ausgegeben werden, wenn Sie "DIRECT IN" als Abhörquelle definieren.

Wenn Sie auf den 💽-Button klicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Nummer der Einheit/des Platinenschachts/der Eingangsbuchse wählen können.

Der Eingangspegel des Signals wird von dem Meter links angezeigt.

Wenn Sie eine Eingangsplatine mit Vorverstärker gewählt haben, können Sie auch Buchse A oder B wählen, die Phantomspeisung ein-/ausschalten, die Phase drehen und den Eingangspegel einstellen.



(4) COMM IN (Kommunikationseingang)

Hier können die Einstellungen des COMM IN-Signals vorgenommen werden. Dieses Signal wird jederzeit über die MONITOR A-Buchse ausgegeben.

Sobald über die COMM IN-Buchse ein Signal empfangen wird, das über der eingestellten Pegelschwelle liegt, werden die Pegel der MONITOR OUT ANA-LOG A-Buchsen/PHONES A-Buchse und des Cue-Busses verringert. Wie stark der Pegel abgesenkt wird, kann mit dem COMM IN DIMMER-Parameter eingestellt werden.

Wenn nach der Auslösung eine Sekunde lang kein Signal mehr über die COMM IN-Buchse empfangen wird, kehren die Pegel zurück zu den eingestellten Werten.

Welchen Pegel das an COMM IN DIMMER anliegende Signal haben muss, richtet sich nach der Gate-Einstellung.

• Wenn das Gate aus ist

Die COMM IN DIMMER-Funktion wird aktiviert, sobald der Eingangspegel mehr als –34 dB beträgt.

• Wenn das Gate aktiv ist

Die COMM IN DIMMER-Funktion wird nur ausgelöst, wenn der Eingangspegel über dem mit THRESHOLD eingestellten Wert liegt.

Tipp

Das COMM IN-Signal wird immer über die MONI-TOR A-Buchse ausgegeben und richtet sich also nicht nach der Einstellung des MONITOR A SOURCE-Buttons. Dank dieser Funktion können Sie jederzeit in Kontakt stehen mit den Leuten auf der Bühne. Das COMM IN-Signal kann nicht über die MONI-TOR B-Buchsen ausgegeben werden.

• COMM IN

Hier können Sie den Eingang wählen, über den das COMM IN-signal empfangen werden soll.

Wenn Sie auf den 💽-Button klicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Nummer der Einheit/des Platinenschachts/der Buchse wählen können.

Der Eingangspegel des Signals wird von dem Meter links angezeigt.

Wenn Sie eine Eingangsplatine mit Vorverstärker gewählt haben, können Sie auch Buchse A oder B wählen, die Phantomspeisung ein-/ausschalten, die Phase drehen und den Eingangspegel einstellen.

• GATE

Hiermit können Sie das GATE für das COMM IN-Signal einstellen.

Mit dem GATE ON/OFF-Button wird das Gate ein-/ ausgeschaltet. Klicken Sie auf die kleine Grafik, um eine Seite mit den einstellbaren Parametern aufzurufen.

• LEVEL

Hiermit kann der Ausgangspegel des COMM IN-Signals am Gate-Ausgang eingestellt werden.



5 MONITOR MODE

Mit diesen Buttons wählen Sie einen der folgenden vier Wiedergabemodi für die Ausgabe über MONI-TOR A.

Dieser Parameter ist mit der [L MONO]- und [R MONO]-Taste der MONITOR-Sektion im Bedienfeld der CS1D verknüpft.

- **STEREO**.....Ausgabe über die L/R-Kanäle (Stereo).
- L-MONONur der linke Kanal wird ausgegeben (Mono).

- **R-MONO** Nur der rechte Kanal wird ausgegeben (Mono).
- LR-MONO Der L- und R-Kanal werden kombiniert und in Mono ausgegeben.

6 DIMMER

Mit diesen Buttons können Sie einstellen, ob die Pegel bei Auslösen der COMM IN-Funktion und bei Verwendung der Kommandofunktion (Talback) abgeschwächt werden.

Mit dem Regler stellen Sie die Pegelverringerung ein.

Der Einstellbereich lautet -96 dB~0dB.

Bei Aktivieren der COMM IN- oder Kommandofunktion erscheint das COMM IN- oder TB-Symbol am oberen Seitenrand.

⑦ Meter

Diese Meter zeigen den Pre-Fader-Pegel der MONI-TOR OUT A-Buchse an (d.h. den Pegel, der noch nicht vom MONITOR A [LEVEL]-Regler beeinflusst wurde).

Der MONITOR OUT-Pegel richtet sich nach dem Status des MONITOR A [LEVEL]-Reglers und der [ON]-Taste.

Normalerweise wird hier der MONITOR A-Pegel angezeigt (d.h. der über die MONITOR A SOURCE-Sektion gewählten Quellen). Wenn jedoch die Cue/ Solo-Funktion aktiv ist, zeigen die Meter den Cue/ Solo-Ausgangspegel an.

(8) OUTPUT ON/OFF

Dies ist ein Schalter für das Ausgangssignal der MONITOR OUT A-Buchsen.

Er hat keinen Einfluss auf die Ausgabe über die MONITOR A PHONES-Buchse.

9 CUE INTERRUPTION

Mit diesem Button wählen Sie, ob das Cue/Solo-Signal über die MONITOR OUT A-Buchsen ausgegeben werden darf.

• Wenn der CUE INTERRUPTION-Button aktiv ist

Bei Verwendung des Cue/Solo-Signals wird dieses an die MONITOR OUT A-Buchsen angelegt (die in der MONITOR A SOURCE-Sektion gewählte Quelle wird ignoriert.)

• Wenn der CUE INTERRUPTION-Button aus ist Das Cue/Solo-Signal wird nicht über die MONITOR OUT A-Buchsen ausgegeben. (In dem Fall wird nur die aktuell in der MONITOR A SOURCE-Sektion gewählte Signalquelle ausgegeben.)

10 Delay

Hier können Sie bei Bedarf eine Verzögerung (Delay) für die MONITOR/CUE-Ausgabe einstellen.

Stellen Sie mit dem Regler die Verzögerungszeit (0~ 750 msec) ein und schalten Sie die Verzögerung mit dem DELAY-Button ein oder aus. Wenn der DELAY-Button aktiv ist, werden sowohl die MONITOR Aals auch die Cue-Signale verzögert.

MONITOR B

[Funktion]

Einstellung und Bedienung der MONITOR B-Ausgabe.

J

Konsole

Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow MON/CUE-Button \rightarrow MONITOR B-Register

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	SC	ENE MEMOR	Y	
MON/CUE		CH 1	00.0 I	nitial	Data READ ONLY	
TALKBACK OSCILLATOR 2TR IN S	ST OUT DIGITAL	MONITOR A MONITO	R B GUEZSOLO			MENU
HONITOR B SOURCE 2TR IN 1 2TR IN 2 STEREO A STEREO B HONITOR A DEFINE DIRECT IN SELECT L CL A B CL B CL CL CL CL CL CL CL CL CL CL	HIX 1 2 25 3 4 29 7 8 31 9 10 33 11 12 35 13 14 37 15 16 39 17 18 41 19 20 41 19 20 41 21 22 45 23 24 47 - 2TR IN 3-1 3 4 5 6 - DIRECT IN DIRECT IN	FINE 26 1 2 28 3 4 30 5 6 32 7 8 34 9 10 36 11 12 38 13 14 40 15 16 42 17 18 44 19 20 46 21 22 48 23 24 5 -				- CLIP- 4 - 1 - 12 - 12 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 2
USER DEFINE IN SEL		FADER MU	x send no.	MASTER F		outsel MIX 1

[Parameter]



(1) MONITOR B SOURCE

Mit diesen Buttons wählen Sie die Abhörquelle für die MONITOR B-Ausgabe. (Es kann immer nur eine Option gewählt werden.)

Diese Buttons sind mit den MONITOR B SOURCE-Tasten im Bedienfeld der CS1D verknüpft.

Die Buttons sind folgenden Signalquellen zugeordnet:

• 2TR IN1

Eingangssignal der 2-TRACK IN DIGITAL/ANA-LOG 1-Buchsen auf der Rückseite der CS1D.

• 2TR IN2

Eingangssignal der 2-TRACK IN DIGITAL/ANA-LOG 2-Buchsen auf der Rückseite der CS1D.

• STEREO A

Ausgangssignal des STEREO A-Kanals.

• STEREO B

Ausgangssignal des STEREO B-Kanals.

• MONITOR A

Ausgabe derselben Signale wie jene, die in der MONITOR A SOURCE-Sektion auf der MONITOR A-Seite gewählt wurden.

• DEFINE

Ausgabe der über die DEFINE-Sektion (②) gewählten Signalquelle.



② DEFINE

Hiermit wählen Sie das Signal, das ausgegeben wird, wenn in der MONITOR-Sektion "DEFINE" gewählt wurde.

- MIX 1~48Ausgangssignal der MIX-Busse 1~48
- MATRIX 1~24....Ausgangssignal der MATRIX-Busse 1~24
- 2TR IN 3–6 Eingangssignal der 2-TRACK IN DIGITAL-Buchsen 3~6 auf der CS1D
- DIRECT IN......Eingangssignal der in der DIRECT IN SELECT-Sektion (③) gewählten Quelle.



3 DIRECT IN SELECT

Hier können Sie zwei Eingänge wählen, deren Signale ausgegeben werden, wenn Sie "DIRECT IN" als Abhörquelle definieren.

Wenn Sie auf den 🔄-Button klicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Nummer der Einheit/des Platinenschachts/der Eingangsbuchse wählen können. Der Eingangspegel des Signals wird von dem Meter links angezeigt. Wenn Sie eine Eingangsplatine mit Vorverstärker gewählt haben, können Sie auch Buchse A oder B wählen, die Phantomspeisung ein-/ausschalten, die Phase drehen und den Eingangspegel einstellen.



④ Meter

Diese Meter zeigen den Pre-Fader-Pegel der MONI-TOR OUT B-Buchse an (d.h. den Pegel, der noch nicht vom MONITOR B [LEVEL]-Regler beeinflusst wurde).

Der MONITOR OUT-Pegel richtet sich nach dem Status des MONITOR B [LEVEL]-Reglers und der [ON]-Taste.

⑤ ON/OFF

Dies ist ein Schalter für das Ausgangssignal der MONITOR OUT B-Buchsen.

Er hat keinen Einfluss auf die Ausgabe über die MONITOR B PHONES-Buchse.

CUE/SOLO

[Funktion]

Einstellung und Bedienung der Cue-/Solo-Funktion.



Konsole

Drücken Sie die [MON/CUE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow MON/CUE-Button \rightarrow CUE/SOLO-Register



[Parameter]



1 SOLO ON/OFF

Hiermit wählen Sie entweder den CUE- oder den SOLO-Modus. Dieser kann mit der [CUE]-Taste dann ein-/ausgeschaltet werden.

• CUE-Modus (SOLO ON/OFF-Button aus)

Das Signal eines Kanals, dessen [CUE]-Taste gedrückt wurde, wird an den CUE-Bus angelegt und kann über die CUE OUT-, MONITOR OUT A-Buchsen und den PHONES MONITOR A-Anschluss abgehört werden.

So können Sie sich das Signal eines Ein- oder Ausgangs separat anhören, ohne die übrigen Busse zu beeinflussen.

• SOLO-Modus (SOLO ON/OFF-Button an)

Dies ist die Solo-Funktion, mit der Sie das Signal eines spezifischen Kanals an einen MIX-, MATRIXoder STEREO A/B-Bus anlegen können.

Es wird dann nur noch das Signal des mit seiner [CUE]-Taste gewählten Kanals an den MIX-, MATRIX- und STEREO A/B-Bus angelegt. Die übrigen Kanäle werden stummgeschaltet.

Das Signal eines Kanals, dessen [CUE]-Taste gedrückt ist, kann über folgende Buchsen überwacht werden: CUE OUT, MONITOR OUT A und PHO-NES MONITOR A.



Der SOLO ON/OFF-Button ist mit der [SOLO]-Taste der CUE-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld der CS1D verknüpft. Wenn Sie CUE wählen, leuchtet die [SOLO]-Diode nicht. Wenn sie SOLO wählen, blinkt die Diode.

Selbst wenn der SOLO ON/OFF-Button aktiv ist, können bestimmte Kanäle von der Solo-Funktion (und der damit einhergehenden Stummschaltung) ausgeklammert werden. Diese Einstellung muss in der SOLO SAFE-Sektion (⑦) der CUE/SOLO-Seite vorgenommen werden.

② LAST CUE ON/OFF

Mit diesem Button bestimmen Sie, was geschieht, wenn Sie die [CUE]-Taste mehrerer Kanäle drücken.

• Wenn LAST CUE aktiv ist

Es wird nur das Signal des Kanals ausgegeben, dessen [CUE]-Taste Sie zuletzt gedrückt haben.

• Wenn LAST CUE aus ist

Die Signale aller Kanäle, deren [CUE]-Taste leuchtet, werden gemeinsam ausgegeben.

Der MIX CUE-Modus bezieht sich nur auf die [CUE]-Tasten der Eingangs- und Ausgangskanäle sowie der DCA-Sektion.

Beispiel: Wenn die NOISE GATE KEY IN [CUE]-Taste des SELECTED INPUT CHANNEL-Feldes aktiv ist, bekommt das Auslösesignal für den Gate-Effekt des aktuell gewählten Kanals Vorrang.

Wenn Sie die [CUE]-Taste eines Ausgangskanals drücken, während noch eine [CUE]-Taste eines Eingangskanals aktiv ist, wird die Cue-Funktion des Eingangskanals aus- und jene des Ausgangskanals eingeschaltet.

Tipp

Der LAST CUE ON/OFF-Button ist mit der [LAST CUE]-Taste der CUE-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld der CS1D verknüpft. Wenn Sie den LAST CUE-Button drücken, um vom LAST CUE- in den MIX CUE-Modus (oder umgekehrt) zu wechseln, werden alle zuvor aktivierten Cue- (Solo-)Einstellungen wieder ausgeschaltet.

3 INPUT

Hier wählen Sie den Signalpunkt: vor (PFL) oder hinter dem Fader (AFL). Wenn Sie sich für AFL entscheiden, können Sie außerdem PRE PAN oder POST PAN wählen.

Die Buttons, mit denen man AFL und PFL wählt, sind mit der [INPUT AFL]-Taste der CUE-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld verknüpft.

PFL-Button

• **PFL**.....Pre-Fader

AFL-Button

• PRE PAN.....Unmittelbar vor [PAN]

• POST PAN Unmittelbar hinter [PAN]

Wenn PFL gewählt ist, können Sie mit dem PFL TRIM-Regler rechts den Signalpegel einstellen. Der Einstellbereich lautet –20 dB~+10 dB.



④ OUTPUT

Mit diesen Buttons wählen Sie den Signalpunkt für die Ausgangskanäle.

• PFLUnmittelbar vor dem Fader

• **POST ON**Unmittelbar hinter der [ON]-Taste Wenn PFL gewählt ist, können Sie mit dem PFL TRIM-Regler rechts den Signalpegel einstellen. Der Einstellbereich lautet –20 dB~+10 dB. Die Buttons, mit denen man PFL und POST ON wählt, sind mit der [OUTPUT PFL]-Taste in der CUE-Sektion (MASTER-Feld) im Bedienfeld der CS1D verknüpft.

\bigcirc DCA TRIM

Mit diesem Regler bestimmen Sie den Pegel, der bei Aktivieren der [CUE]-Taste im DCA GROUP-Feld verwendet wird.

Der Einstellbereich lautet –20 dB~+10 dB.

6 CUE OUT

Dies ist ein Schalter für das Ausgangssignal der über die CUE OUT-Buchsen auf der Rückseite der CS1D ausgegebenen Signale.

Er hat keinen Einfluss auf MONITOR OUT-Buchsen A/B.

7 DCA PRE PAN

Hiermit bestimmen Sie, ob das vor (DCA PRE PAN an) oder hinter der Pan-Funktion (DCA PRE PAN aus) abgegriffene Signal bei Aktivieren des DCA CUE-Buttons ausgegeben wird.

INPUT SOLO S	AFE SET ALL Clear All	OUTPUT SOLO SAFE	SET ALL CLEAR ALL
1 2 25 26 49 50 3 4 27 28 51 52 5 6 29 30 53 54 7 8 31 32 55 56 9 10 33 34 57 58 11 12 35 36 59 60	73 74 ST IN 1 75 76 ST IN 2 77 78 ST IN 3 79 80 ST IN 4 81 82 ST IN 5 83 84 ST IN 6	1 2 25 26 1 2 3 4 27 28 3 4 5 6 29 30 5 6 7 8 31 32 7 8 9 10 33 34 9 10 11 12 35 36 11 12	
13 14 37 38 61 62 15 16 39 40 63 64 17 18 41 42 65 66 19 20 43 44 67 68 21 22 45 46 69 70 23 24 47 48 71 72	83 86 5 1N 7 87 88 ST IN 8 89 90 91 92 93 94 95 96	13 14 37 38 13 14 15 16 39 40 15 16 17 18 41 42 17 18 19 20 43 44 19 20 21 22 45 46 21 22 23 24 47 48 23 24	– STEREO – STEREO A STEREO B
8		(9)	

(8) INPUT SOLO SAFE

Mit diesen Buttons wählen Sie die Eingangskanäle, die von der Solo-Funktion ausgeklammert werden sollen. (Es können auch mehrere Buttons aktiviert werden.) Die Buttons entsprechen folgenden Eingangskanälen:

- INPUT 1-96 Eingangskanäle 1-96
- ST IN 1-8.....Stereo-Eingangskanäle 1-8
- SET ALL.....Aktivieren der Solo Safe-Funktion für alle Eingangskanäle
- CLEAR ALL Ausschalten der Solo Safe-Funktion für alle Eingangskanäle

(9) OUTPUT SOLO SAFE

Mit diesen Buttons wählen Sie die Ausgangskanäle, die von der Solo-Funktion ausgeklammert werden sollen. (Es können auch mehrere Buttons aktiviert werden.) Die Buttons entsprechen folgenden Eingangskanälen:

- MIX 1–48.....MIX-Kanäle 1–48
- MATRIX 1–24 MATRIX-Kanäle 1–24
- SET ALL.....Aktivieren der Solo Safe-Funktion für alle Ausgangskanäle
- CLEAR ALL Ausschalten der Solo Safe-Funktion für alle Ausgangskanäle

Die Solo Safe- und Cue-Einstellung wird für gepaarte Kanäle immer gemeinsam ein-/ausgeschaltet.

▲ In der Regel ist die Solo Safe-Funktion nicht mit den Szenenspeichern verknüpft. Wenn ein Kanal bei Aufrufen einer neuen Szene jedoch mit dem benachbarten Kanal gepaart wird, so wird Solo Safe für beide Kanäle aktiviert, sofern sie zuvor für einen der beiden Kanäle eingeschaltet war.

Tipp

2 Output-Funktionen

OUT PATCH-Funktionsgruppe (Output Patch)

Routing der Ausgangskanäle und Insert-Ein-/Ausgänge

OUTPUT PATCH

[Funktion]

Hier können die Ausgänge einer Platine in einer Ausgangseinheit bzw. die Eingänge eines internen Effektprozessors an den gewünschten Kanal angelegt werden (MIX-, MATRIX-, STEREO A/STEREO B-Kanal).

5

Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow OUTPUT PATCH-Button \rightarrow OUTPUT PATCH-Register



[Parameter]



(1) CH (Ausgangskanal)

Hier erscheint die Nummer des Ausgangskanals (MIX-, MATRIX-, STEREO A/STEREO B-Kanal), der als Patch/Routing-Quelle fungiert. Die Nummer der Zeile, wo sich der Cursor gerade befindet, wird invertiert dargestellt.

② Kurzname

Hier wird der Kurzname der Ausgangskanäle angezeigt. Sie können auf dieses Feld klicken, um den Kurz- oder Vollnamen zu editieren.

3 ASSIGN

Hier erfahren Sie, auf wie viele Buchsen der Ausgangskanal momentan geroutet ist.

(4) SELECTED PATCH

Hier werden die Nummer/der Vollname der Ausgangskanals angezeigt, der momentan angewählt ist.

(5) Raster

In diesem Raster können Sie die Ausgänge (Spalten) den Ausgangskanälen (Zeilen) zuordnen. Die Verbindungen werden mit O-Symbolen angezeigt. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen bzw. wieder zu lösen.

Tipp .

Wenn Sie PATCH CONFIRMATION aktiviert haben (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe), erscheint bei jeder Routing-Änderung eine Rückfrage.



Bei Bedarf kann ein Ausgangskanal auch an mehrere Ausgänge angelegt werden. Es lassen sich jedoch nicht mehrere Ausgangskanäle an einen Ausgang anlegen.



6 Ausgangseinheit/SLOT/CH

Von oben nach unten, finden Sie hier den Typ und die ID-Nummer der Ausgangseinheit, die Schachtund Buchsenummer der Ausgangsbuchse. Die Abkürzungen für die Ausgangseinheiten haben folgende Bedeutung:

- OUTx (DIO8).....DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit ("x" verweist auf die ID-Nummer)
- OUTx (AO8)......A08 Analog-Ausgangseinheit ("x" verweist auf die ID-Nummer)
- EFF.....Anlegen des Kanals an einen internen Effekt 1~8

Bei Anklicken der 📢 🗭 -Buttons an beiden Seiten der Ausgangseinheit/Schacht-Zeilen rufen Sie die jeweils vorangehende/nächste Einheit auf. Mit den 🔹 🕞 -Buttons können Sie die Anzeige schachtweise verschieben.



7 PATCH LIBRARY-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das PATCH LIBRARY-Fenster, wo Sie die Routings speichern/laden können (Siehe S. 507).

INSERT PATCH

[Funktion]

Hier können Sie die Insert-Schleifen (Hin- und Rückweg) der Ausgangskanäle einstellen und diese bei Bedarf also mit externen Effekten bearbeiten.

J

Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

 $\begin{array}{l} \textbf{MENU-Button} \rightarrow \textbf{OUTPUT} \\ \textbf{PATCH-Button} \rightarrow \textbf{INSERT} \\ \textbf{PATCH-Register} \end{array}$



[Parameter]



(1) CH (Ausgangskanal)

Die Nummer des Ausgangskanals, dessen Insert-INPUT und OUTPUT geroutet werden können. Die Nummer der Zeile, wo sich der Cursor gerade befindet, wird invertiert dargestellt.

② Kurzname

Hier erscheinen die Kurznamen Ausgangskanäle. Klicken Sie auf dieses Feld, um zum CH NAME EDIT-Fenster zu springen und einen Kurz-/Vollnamen einzugeben (Siehe S. 418).

3 ASSIGN

Hier erfahren Sie, wie vielen Ausgängen der Insert-Hinweg des Ausgangskanals zugeordnet ist.

(4) SELECTED PATCH

Hier werden die Nummer/der Vollname der Ausgangskanals angezeigt, der momentan angewählt ist.

(5) OUT UNIT/SLOT/CH

Von oben nach unten, finden Sie hier den Typ und die Nummer der Ausgangseinheit, die Schacht- und die Buchsenummer des Ausgangs.

Mit den 🔫 🗭 -Buttons an beiden Seiten der Ausgangseinheit/Schacht-Zeile, rufen Sie die jeweils vorangehende/nächste Einheit auf. Mit den 📢 🏲 -Buttons können Sie die Anzeige schachtweise verschieben.

6 Raster

In diesem Raster können Sie Ausgänge (Zeilen) an Eingangskanäle (Spalten) anlegen. Hergestellte Verbindungen erkennt man am -Symbol.

Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen/zu lösen.



⑦ IN UNIT/SLOT/CH

Von oben nach unten, finden Sie hier den Typ und die Nummer der Eingangseinheit, die Schachtnummer und die Nummer des Eingangskanals.

Mit den 🔫 🍽 -Buttons an beiden Seiten der Eingangseinheit/Schacht-Zeile rufen Sie die vorangehende/nächste Einheit auf. Mit den 📢 🕩 -Buttons können Sie die Anzeige schachtweise verschieben.

(8) ASSIGN

Hier erfahren Sie, wie viele Kanäle auf den Eingang geroutet sind.

Selbst wenn ein Kanal auf dieser Seite nicht an einen Eingang angelegt ist, gilt er als "geroutet", wenn Sie die Verbindung auf einer anderen Seite hergestellt haben. Kanäle, die jedoch als Auslöser (Key-In) fungieren, werden nicht mitgezählt.

(9) Raster

Über dieses Raster können die Insert-Eingänge (Zeilen) auf die benötigten Eingangskanäle (Spalten) geroutet werden. Hergestellte Verbindungen erkennt man an dem •-Symbol. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen bzw. wieder zu lösen.



Wenn PATCH CONFIRMATION auf der PREFE-RENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe eingeschaltet ist, erscheint bei jeder Routing-Änderung eine Rückfrage.



Tipp _

Wenn Sie die Tasten der Konsole zum Verschieben des Cursors von dem rechten Raster (INSERT OUT) zum linken (INSERT IN) verwenden möchten (oder umgekehrt), müssen Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie CURSOR [◀]/[►] betätigen.

Cursor-Bewegungen bei Verwendung von [SHIFT]
GRAB] und den CURSOR [◀]/[▶] Tasten



⚠

- Um eine hier definierte Insert-Schleife zu aktivieren, Müssen sie den INS.-Button des betreffenden Ausgangskanals in der OUT PATCH-Sektion der INSERT POINT- oder INSERT VIEW-Seite (Siehe S. 415, 416) aktivieren.
- Wenn der INS.-Button eines Ausgangskanals aktiv ist, während entweder der Insert-Hin- oder -Rückweg nicht definiert wurde, gibt der betreffende Kanal nicht mehr das richtige Signal aus.

INSERT POINT

[Funktion]

Für jeden Ausgangskanal können Sie den Insert-Weg ein-/ausschalten und die Signalpunkte wählen.

J

Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow OUTPUT PATCH-Button \rightarrow INSERT POINT-Register

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH		SCENE MEMORY	1	
OUT PATC		MIX 1	00.0 ®	Initial	Data READ ONLY	
OUTPUT PATCH INSERT PAT	CH INSERT POINT T	NSERT VIEW NAME				MENU
CH NAME INS.	INS	ERT I/O POINT				
MIX FotL orr				3		
1 € 2 FotR UFF	PRE EN PRE GUMP	PRE DELHY PRE FHDE	R PUST UN	-		
MIX 3 Gtr1 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX 4 Gtr2 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX 5 Gtr3 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX 6 Gtr4 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX 7 Drum OFF	PRE EQ PRE COMP	[PRE_DELAY] PRE_FADE	R POST ON			
MIX 8 Bass OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX 9 Brs1 OFF	PRE EQ PRE COMP	(PRE DELAY) PRE FADE	R POST ON			_
MIX10 Brs2 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX11 Brs3 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX12 KB1 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX13 KB2 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX14 Syn1 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON			
MIX15 Syn2 OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON .	7		
MIX16 AcPf OFF	PRE EQ PRE COMP	PRE DELAY PRE FADE	R POST ON	1		
USER DEFINE IN SE	L MODULI	E FADER MD	(SEND NO.	MASTER FA	DER	OUT SEL
CONSOLE CH	FLIP		AIX 1	DCA		MIX 1

[Parameter]

1—	CH	2 NAME	3 Ins.		INS
	MIX 1♥ 2	FotL FotR	OFF	PRE EQ	PRE COMP
	MIX 3	Gtr1	OFF	PRE EQ	PRE COMP
	MIX 4	Gtr2) OFF	PRE EQ	PRE COMP
	MIX 5	Gtr3	OFF	PRE EQ	PRE COMP
	MIX 6	Gtr4	OFF]	PRE EQ	PRE COMP
	MIX 7	Drum	OFF	PRE EQ	PRE COMP
	MIX 8	Bass	OFF	PRE EQ	PRE COMP

(1) CH (Ausgangskanal)

Hier erscheint die Nummer des Ausgangskanals, der gerade eingestellt werden kann. Bei Kanalpaaren wird hier ein Herzsymbol angezeigt. Dafür werden ③ & ④ immer gemeinsam eingestellt.

2 NAME

Hier erscheint der Kurzname der Ausgangskanäle. Klicken Sie hier, um einen Kurz- und Vollnamen eingeben zu können (Siehe S. 418).

③ INS. (Insert an/aus)

Hiermit können Sie die Insert-Schleife der einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Vor Einschalten dieses Buttons müssen Sie die Insert-Signalpunkte auch routen (INSERT IN/ OUT, siehe die INSERT PATCH-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe). Wenn der INS.-Button eines Ausgangskanals aktiv ist, während entweder der Insert-Hin- oder -Rückweg nicht definiert wurde, gibt der betreffende Kanal nicht das richtige Signal aus.

(4) INSERT I/O POINT								
PRE EQ	PRE COMP	pre delay	PRE FADER	post on	4			
PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	POST ON				
PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	POST ON				
PRE EQ	PRE COMP	PRE DELAY	PRE FADER	POST ON				

(4) INSERT I/O POINT

Hier können Sie für jeden Ausgangskanal die Stelle definieren, an der die Schleife abgegriffen und wieder eingespeist wird. Die Möglichkeiten lauten:

- PRE EQ Unmittelbar vor dem EQ
- PRE COMP Unmittelbar vor dem Compressor
- PRE DELAY Unmittelbar vor dem Delay
- PRE Fader Unmittelbar vor dem Fader
- POST ON Unmittelbar hinter der [ON]-Taste

INSERT VIEW

[Funktion]

Hier können Sie über eine Signalflussgrafik einstellen, wo die Insert-Signale abgegriffen und wieder in den Signalweg eingespeist werden.

J

Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow OUTPUT PATCH-Button \rightarrow INSERT VIEW-Register

DISPLAY FUNC	TION	ENGINE	SEL CH	SCI	ENE MEMORY		ĺ
OUT PA	ТСН 🧧		MIX 1	00.0 I	nitial 1	Data	
OUTPUT PATCH INSER	RT PATCH INSERT	POINT INSER	T VIEW NAME)			-	MENU
SEL MIX 1	FotL 🕅]					
				INSERT OUT No assign		INSERT IN	┡┐
MIX (EAH						٢	INSERT OFF
	-(INSERT) EQ	INSERT)	COMP (INSERT)-(DELAY [INSERT]-	_ <u></u> [NSERT] →	NO ASSIGN
USER DEFINE			FADER MD	(SEND NO. MIX 1	MASTER FAD	DER	OUT SEL

[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Mit diesem Button rufen Sie das CH SELECT-Fenster auf, wo Sie den Ausgangskanal wählen können, dessen Insert-Schleife eingestellt werden soll.

Tipp

Wenn Sie diese Seite das erste Mal aufrufen, ist der Ausgangskanal gewählt, dessen OUTPUT [SEL]-Taste aktiv ist. Wenn Sie auf dieser Seite einen anderen Ausgangskanal wählen, leuchtet auch dessen OUTPUT [SEL]-Taste (d.h. der Kanal ist selektiert).

- ② Nummer und Kurzname des Ausgangskanals Hier erscheinen die Nummer, der Kurzname und der Paarstatus des aktuell gewählten Ausgangskanals. Über das Herzsymbol können Sie den Kanal mit dem benachbarten Kanal paaren bzw. ein Paar wieder trennen.
- ③ Einheit, Platine, Kanaltyp und Nummer Hier werden der Einheitstyp und ihre Nummer, die Platinennummer und die Nummer der dem Ausgangskanal zugeordneten Ausgangsbuchse angezeigt.



④ Einheit, Platine, Kanaltyp und Nummer Hier werden der Einheitstyp und ihre Nummer, die Platinennummer und die Nummer des Ein-/Ausgangskanals für die Insert-Schleife angezeigt.

5 INSERT ON/OFF

Mit diesem Button kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden. Dieser Button ist mit INS. auf der INSERT POINT-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe verknüpft (Siehe S. 415).



6 Blockschaltbild

Hier wird ein Signalfluss-Diagramm des aktuell gewählten Ausgangskanals angezeigt. Die einzelnen Buttons haben folgende Funktionen:

• INSERT-Button

Hiermit wählen Sie die Position der Insert-Schleife. Bei Anklicken eines INSERT-Buttons ändert sich eventuell das Signalfluss-Diagramm.

• EQ-, COMP-, DELAY

Mit diesen Buttons rufen Sie die Fenster auf, in denen Sie die verheißenen Parameter einstellen können.



Wenn Sie den EQ-, COMP- oder DELAY-Button betätigen, um das betreffende Fenster aufzurufen, brauchen Sie nach getaner Arbeit nur auf den OK-Button in jenem Fenster zu klicken, um zur INSERT VIEW-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe zurückzukehren.

Tipp

Das Beispiel oben zeigt den Signalfluss eines Mono-Ausgangskanals. Im Falle eines Kanalpaares bzw. wenn der STEREO A- oder STEREO B-Kanal angewählt ist, erscheinen natürlich die doppelte Anzahl Signalmodule.

NAME

[Funktion]

Eingabe eines Kurz- und Vollnamens für die MIX-, MATRIX-Kanäle, die DCA-Gruppen 9~12 und STEREO A/B.

J.

Konsole

Drücken Sie die **OUTPUT [PATCH]** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow OUTPUT PATCH-Button \rightarrow NAME-Register



[Parameter]



1 LIST SELECT

Mit diesen Buttons wählen Sie, was in der Übersicht angezeigt werden soll (③). Die Buttons haben folgende Bedeutung:

- MIX.....MIX-Kanäle 1~48
- MATRIXMATRIX-Kanäle 1~24
- STEREOSTEREO A/B-Kanäle
- DCADCA-Gruppen 9~12

2 NAME LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das NAME LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie Namenlisten speichern und laden können (Siehe S. 509).

③ Namenliste

Hier werden die Namen der mit ① gewählten Kanalgruppen angezeigt. Wenn Sie auf das SHORT- (vier Zeichen) oder LONG-Feld (acht Zeichen) klicken, wird jenes Feld hellblau dargestellt. Das bedeutet, dass Sie den Namen über das Textfeld (⑥) oder die Display-Tastatur (⑦) editieren können.

Wenn Sie mit LIST SELECT (①) DCA-Gruppen wählen, werden nur die Vollnamen angezeigt.



(4) Namenschablonen

Hier können Sie oft benötigte Abkürzungen oder Namen wie "Kick", "SD", "Tom" oder "Chor" puffern. Klicken Sie auf den SHORT- (vier Zeichen) oder LONG-Eintrag (acht Zeichen), damit das betreffende Feld hellblau dargestellt wird. Dann kann die betreffende Namenschablone über das Textfeld (⑥) oder die Display-Tastatur editiert werden (⑦). Es können bis zu 256 Namen gepuffert werden. Diese stehen für die Ein- und Ausgänge zur Verfügung.

Tipp

Solange Sie nicht alle Speicher initialisieren, bleiben die Namenschablonen erhalten. Um alle Speicher zu initialisieren, müssen Sie den "INITIALIZE ALL MEMORIES"-Befehl verwenden. Alles Weitere zum Initialisieren finden Sie auf S. 529.

Die Namenschablonen können gemeinsam mit den übrigen SETUP-Daten auf einer Speicherkarte gesichert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie auf S. 374.

(5) Buttons zum Kopieren von/zu der Schablone

Mit diesen Buttons können Sie sowohl den Kurz- als auch den Vollnamen vom schwarzen zum hellblauen Feld (Namenliste und Schablonenübersicht) und umgekehrt kopieren.

- [▶]-Button......Kopieren von der Namenliste zu den Namenschablonen.
- [◄]-Button......Kopieren von den Namenschablonen zur Namenliste.
- Beim Kopieren zwischen der DCA-Gruppe und den Namenschablonen wird nur der Vollname zur "anderen Seite" übertragen.



6 Textfeld

Wenn ein Namenfeld in der Namenliste (③) oder einer Namenschablone (④) für die Editierung ausgewählt wurde, wird der editierbare Name hier angezeigt. Mit der Display-Tastatur (⑦) können Sie die benötigten Zeichen eingeben. Klicken Sie schließlich auf den ENTER-Button links, um den neuen Namen im betreffenden Kanalfeld (hellblau) der Namenliste (③) oder der Namenschablonen (④) einzutragen. Sobald der Name eingegeben ist, wird die Editierfunktion deaktiviert. Das betreffende Feld wird dann wieder schwarz dargestellt, damit Sie den Namen nicht aus Versehen ändern können.

7 Display-Tastatur

Über diese Tastatur können Buchstaben, Ziffern und Symbole für das Textfeld eingegeben werden. (Alles Weitere zum Eingeben von Text und den Funktionen der einzelnen Buttons finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.).

Tipp

Text kann man auch über eine Computertastatur eingeben, die man mit der KEYBOARD-Buchse auf der Frontseit der CS1D verbindet.

[Praxis]

Eingabe eines Kurz-/Vollnamens für einen Ausgangskanal oder eine DCA-Gruppe

- 1. Wählen Sie mit den vier Buttons der LIST SELECT-Sektion (①) den Kanaltyp, für den Sie einen anderen Namen eingeben möchten.
- 2. Klicken Sie in der Namenliste auf das SHORT- oder LONG-Feld des Kanals, dem Sie einen anderen Namen geben möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten dieses Feld wählen und die [ENTER]-Taste drücken.) Das gewählte Feld wird hellblau dargestellt, damit Sie wissen, dass dieser Eintrag editiert werden kann.
- 3. Geben Sie über die Display- oder eine Computertastatur den Namen ein (Textfeld). (Wie man Text eingibt, erfahren Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.) Wenn Sie einen SHORT-Eintrag gewählt haben, können vier Zeichen eingegeben werden. Haben Sie einen LONG-Eintrag gewählt, so können bis zu acht Zeichen eingegeben werden.
- 4. Klicken Sie nach Eingabe des Namens auf den ENTER-Button. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten den ENTER-Button ansteuern und die [ENTER]-Taste drücken.) Der Name wird nun in der Namenliste gepuffert.

Tipp

Solange der Cursor gewählt ist, während ein Feld editiert werden kann (hellblau), erzielen Sie durch Drücken der [ENTER]-Taste dasselbe Ergebnis wie mit Schritt (4).

[Praxis]

Anlegen einer Namenschablone

- Klicken Sie auf das Schablonenfeld, in dem Sie einen neuen Namen eingeben möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten das benötigte Feld ansteuern. Drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste.) Das gewählte Feld wird hellblau dargestellt.
- 2. Geben Sie über die Display- oder eine Computertastatur den Namen ein (Textfeld). (Wie man Text eingibt, erfahren Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.) Wenn Sie einen SHORT-Eintrag gewählt haben, können vier Zeichen eingegeben werden. Haben Sie einen LONG-Eintrag gewählt, so können bis zu acht Zeichen eingegeben werden.
- 3. Klicken Sie nach Eingeben des Namens auf den ENTER-Button. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten den ENTER-Button anwählen. Drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste.) Der Name wird nun registriert.

Tipp

Solange der Cursor gewählt ist, während ein Feld editiert werden kann (hellblau), erzielen Sie durch Drücken der [ENTER]-Taste dasselbe Ergebnis wie mit Schritt (3).

[Praxis]

Eingabe eines Kanal-/DCA-Gruppennamens über die Namenschablonen

Ein in einer Schablone eingetragener Name kann direkt zu einem Namenfeld kopiert werden. Dieses Verfahren ist besonders praktisch, wenn Sie beim Schreiben von Namen nicht allzuviel Zeit verlieren möchten.

- 1. Wählen Sie mit den vier Buttons der LIST SELECT-Sektion (①) den Kanaltyp, für den Sie einen anderen Namen eingeben möchten.
- Klicken Sie in der Namenliste auf das SHORT- oder LONG-Feld des Kanals, dem Sie einen anderen Namen geben möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten dieses Feld wählen und die [ENTER]-Taste drücken.) Die gewählte Zeile wird nun hellblau oder schwarz dargestellt.
- 3. Klicken Sie auf den Schablonen-Namen rechts, den Sie verwenden möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten das benötigte Feld selektieren und die [ENTER]-Taste drücken.) Die gewählte Zeile wird hellblau oder schwarz dargestellt.
- 4. Klicken Sie auf den [◄]-Button (⑤). (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten den [◀]-Button anfahren und die [ENTER]-Taste drü-

cken.) Nun werden sowohl der Kurz- (SHORT) als auch der Vollname (LONG) zum gewählten Eintrag in der Namenliste kopiert.

Tipp

Man kann auch den Namen eines Kanals oder einer DCA-Gruppe zu einem Schabloneneintrag kopieren, um ihn später noch einmal zu verwenden. Klicken Sie unter Schritt (4) auf den [▶]-Button.

OUT INSERT-Funktion

Einstellungen für die Ausgangseinheit, die in einen Ausgangskanal eingeschleift wird.

MIX 1-24 INS / MIX 25-48 INS / MATRIX 1-24 INS / ST MAS INS/UNIT LIB

[Funktion]

Hier können die Parameter der Ausgangseinheit eingestellt werden, die Sie als Insert OUT (Hinweg) des gewählten Ausgangskanals verwenden.

J

■ Konsole Drücken Sie die OUTPUT [INSERT]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (wiederholt drücken, um die benötigte Kanal-

■ Display

gruppe zu wählen)

MENU-Button \rightarrow OUTPUT INSERT-Button \rightarrow Register der benötigten Kanalgruppe

			SEL CH	l	SCENE MEMORY	
		R		00.0	Initial I	Data
		існ		Ð		READ ONLY
MIX 1-24 INS MIX 2	5-48 INS MATRIX	1-24 INS ST	MAS INS/UN	VIT LIB		MENU
GAINGANG A/BLINK	GAINGANG A/BLI	VK GAINGANG	A/BLINK	GAINGANG A/BLIN	K GAINGANG A/E	LINK GAINGANG A/BLINK
12 B 12 B 18 18 18	12 B 12 18 18 18	B 12 B	12 B 18 B	12 B 12 B	12 B 12 18 18 18	B 12 B 12 B 18 18 18 18
60 Ø 60 Ø	60 40 60	ø = 60 ø	60 \$	60 \$ 60 9		9 40V 50 40V 50 40V 9 9 60 9 60 9
+10 -68 +10 -68	+10 -68 +10 -	68 +10 -68	+10 -68 +1	18 -68 +18 -	68 +10 -68 +10	-68 +10 -68 +10 -68
+10 _{dB} +10 _{dB}	<u>+10</u> _{dB} +10	_{dB} +10 _{dB}	+10 _{dB}	<u>+10 _{de} +10</u>	_{ав} <u>+10</u> _{ав} <u>+1</u>	0 _{dB} +10 _{dB} +10 _{dB}
11AI8:7-1 11AI8:7-2	11818:8-1 11818:	3-2 I2AI8:1-1	12A18:1-2	12R18-2-1 12R18-2	-2 12A18:3-1 12A	18:3-2 12A18:4-1 12A18:4-2
HIX13 🕡 HIX14	MIX15 🗊 MIX1	6 MIX17 📢	MIX18	MIX19 🚯 MIX20) HIX21 🗊 H	IX22 HIX23 🗊 HIX24
GAINGANG A/BLINK	GAINGANG A/BLI	VK)(GAINGANG	A/BLINK	GAINGANG A/BLIN	K GAINGANG A/E	BLINK GAINGANG A/BLINK
				12 B 12 B		B 12 B 12 B
- 60 Ø - 60 Ø	- 60 6 - 60	60 Ø	-60 6	-30 48V -30 48	S -60 6 -60	48V 38 48V 38 48V 60 Ø 60 Ø
+10 +10	+10 +10	L +10 L	+10	+10 +10	. +10 +1	0 +10 +10
11AI8:1-1 1AI8:1-2	11818:2-1 11818:	2-2 11818:3-1	11818:3-2	11AI8:4-1 11AI8:4	-2 11A18:5-1 11A	18:5-2 11A18:6-1 11A18:6-2
MIX 1 🚺 MIX 2	MIX 3 🚺 MIX	4 MIX 5 📢	MIX 6	HIX 7 🚯 HIX 8	B HIX 9 🚯 H	IX10 MIX11 🕡 MIX12
USER DEFINE	IN SEL	MODULE	FADER	MIX SEND NO.	MASTER FAD	ER OUT SEL
CONSOLE	CH 1		MIX	MIX 1	DCA	MIX 1
STHIUS			CH			

MIX 1-24-Register

DISPLAY FUNCTION OUT INSERT	MATRIX 1-24 INS	SEL CH MIX 1 ST MAS INS/UNIT	COO.O	ENE MEMORY	Data (READ ONLY)	MENU)
		ANG (A/BLINK) (GAI 12 B 12 B 13 B 14 B 15 B 16 A 16 A 10 A	NGANG (A/BLINK 12 B 12 B			
USER DEFINE IN SEL		FADER M	IX SEND NO.	MASTER FA	DER O	NUT SEL

ST MAS INS-Register

[Parameter]

Auf der OUT INSERT-Seite wird der Status der Parameter immer der Einheit und Platine entsprechend angezeigt, an die der betreffende Ausgangskanal angelegt wurde.

AD-Platine mit Vorverstärker (LMY2-ML)



AD-Platine ohne Vorverstärker (LMY4-AD)



E-A/-Platine mit Digital-Anschlüssen (MY-Serie)



Wenn eine 2TR IN-Buchse zugeordnet wurde



Effektrückweg, GEQ-Ausgang oder Kommandosignal (Talkback)



Kanal, dem kein Anschluss zugeordnet wurde



1 GAIN GANG

Dieser Button dient zum Verkoppeln der Gain-Einstellung benachbarter Kanäle. (Eventuelle Unterschiede bleiben erhalten.) Wenn dieser Button aktiv ist, ändert sich beim Drehen an einem GAIN-Regler (⑦) auch die gekoppelte Gain-Einstellung des anderen Reglers im gleichen Verhältnis.

② A/B LINK

Hiermit kann die Anwahl von Buchse A oder B einer AD-Platine mit Vorverstärker für benachbarte Kanäle verkoppelt werden. Wenn dieser Button aktiv ist, ändert sich bei Umschalten des A/B-Buttons (④) eines Kanals auch die Buchsenanwahl des anderen Kanals.

Wenn die AD-Platine mit Vorverstärker an zwei oder mehr Kanäle angelegt wird, ändert sich bei der A/B-Umschaltung eines A/B LINK-Mitglieds nicht nur die Buchsenzuordnung des anderen Mitglieds, sondern auch für alle anderen Kanäle, auf welche diese Platine geroutet wurde.

Wenn außerdem noch andere Kanäle mit den Patch-Zielkanälen verknüpft sind, erfolgt die Umschaltung auch für jene Kanäle.

3 Meter

Dieses Spitzenpegelmeter zeigt den Eingangspegel an.

④ A/B

Mit diesem Button können Sie entweder Eingang A oder B einer AD-Platine mit Vorverstärker wählen.

(5) +48 V

Mit diesem Button kann die Phantomspeisung einer AD-Platine mit Vorverstärker für jeden Kanal separat ein-/ausgeschaltet werden.

Die +48V-Taste auf der Frontplatte einer AI8 Eingangseinheit fungiert als Master für alle Phantomlinien der installierten Platinen. Wenn dieser Schalter aus ist, kann die Phantomspeisung auch über das Display (+48V-Buttons) nicht aktiviert werden.

6 ø (Phase)

Mit diesem Button kann die Phase des Eingangssignals (Schleifenrückweges) gedreht werden.

7) GAIN

Hiermit kann die Eingangsempfindlichkeit des Vorverstärkers aktiviert werden. Der Einstellbereich lautet +10 dB~–68 dB. Die aktuelle Einstellung wird in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol angezeigt.

(8) Einheit (Type)/ID-Nummer/Kanalnummer Hier werden der Typ der Eingangseinheit und die ID-, Schacht- und Eingangskanalnummer angezeigt.

9 Paarstatus

Verweist auf die Nummer des Eingangs und seinen Paarstatus. Ein Paar kann auch erstellt/getrennt werden, indem man auf das Herzsymbol klickt.

10 Digital E/A-Platine

Wenn eine Digital-Ein-/Ausgangseinheit gewählt wurde, wird hier der Typ der installierten Digital-E/ A-Platine angezeigt.

1 DE-EMPHASIS

Wenn ein Digital-Signal mit Emphasis an die gewählte Buchse der Digital-Ein-/Ausgangseinheit angelegt wird, erscheint hier "DE-EMPHASIS".



12 UNIT LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das UNIT LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie die Vorverstärkereinstellungen aller Einheiten speichern/laden können (Siehe S. 505).

OUT EQ-Funktionsgruppe

EQ-Einstellungen (Klangregelung) der Ausgangskanäle

EQ PARAMETER

[Funktion]

Hier kann der 6-Band-EQ des gewählten Ausgangskanals eingestellt werden.

7

Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [EQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **OUTPUT EQ**-Button \rightarrow **EQ PARAMETER**-Register



[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Mit diesem Button rufen Sie das CH SELECT-Fenster auf, in dem Sie den Ausgangskanal wählen können, auf den sich die Einstellungen beziehen sollen.

(2) **Nummer und Kurzname des Ausgangskanals** Hier werden die Nummer, der Kurzname und der Paarstatus des aktuell gewählten Ausgangskanals angezeigt. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.

③ HPF/LPF CROSSOVER GAIN

Hiermit bestimmen Sie, wie stark der Pegel ab der Eckfrequenz abgesenkt werden soll, wenn Sie das SUB LOW-Band als HPF bzw. das HIGH-Band als LPF verwenden. Diese Einstellung wird aber nur verwendet, wenn Sie den HPF/LPF SLOPE-Parameter auf "12dB" stellen. Stellen Sie SLOPE auf "6dB", so lautet der CROSSO-VER GAIN-Wert immer "–3dB".

• SUB LOW



• HIGH-Band





④ EQ ON/OFF

Mit diesem Button kann der 6-Band-EQ ein-/ausgeschaltet werden.

5 EQ-Grafik

Hier können Sie die EQ-Einstellungen grafisch/ optisch nachvollziehen. Die farblich markierten Linien verweisen auf die "Freq" (Eckfrequenz) der einzelnen Bänder. (Die Farben der Linien entsprechend übrigens jenen der EQ-Reglersymbole, damit Sie sich leichter orientieren können.) Die Kurve richtet sich nach den Q- und Gain-Einstellungen.

⑥ OUTPUT EQ LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das EQ LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie die EQ-Einstellungen speichern/ laden können (Siehe S. 513).

⑦ Meter

Diese Meter zeigen die Spitzenpegel vor und hinter dem EQ an. Wenn das Signal am Ein- oder Ausgang des EQs übersteuert, leuchtet das entsprechende CLIP-Segment.

(8) EQ FLAT

Mit diesem Button können Sie für den 6-Band-EQ wieder die Vorgaben (0.0 dB) einstellen.



(9) Regler

Mit diesen Reglern können die Güte (Q), Frequenz (F) und Anhebung/Absenkung (GAIN) eingestellt werden.

10 BYPASS

Hiermit kann das betreffende EQ-Band umgangen werden.

(1) > (LOW, Kuhschwanz)

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert das SUB-LOW-Band als Kuhschwanzfilter. In dem Fall verschwindet der Q-Regler.

12 HPF

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert das SUB-LOW-Band als Hochpassfilter. In dem Fall verschwindet der GAIN-Regler und Q ändert sich zu SLOPE.

(13 **(HIGH, Kuhschwanz)**

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert das HIGH-Band als Kuhschwanzfilter. In dem Fall verschwindet der Q-Regler.

1 LPF

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert das HIGH-Band als Tiefpassfilter. In dem Fall verschwindet der GAIN-Regler und Q ändert sich zu SLOPE.

MIX 1-24/MIX 25-48/MATRIX 1-24/STEREO A, B

[Funktion]

Hier werden die EQ-Einstellungen mehrerer Ausgangskanäle gleichzeitig angezeigt. Bei Bedarf können die EQ-Einstellungen auch zu einem anderen Ausgangskanal kopiert werden.

Ţ

Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [EQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (wiederholt drücken, um die benötigte Kanalgruppe zu wählen)

■ Display

 $\begin{array}{l} \textbf{MENU-Button} \rightarrow \textbf{OUTPUT EQ-}\\ \textbf{Button} \rightarrow \textbf{Register der benötigten}\\ \textbf{Kanalgruppe} \end{array}$



[Parameter]



1 EQ-Grafik

Diese Grafiken zeigen die EQ-Einstellungen aller Ausgangskanäle an.

Klicken Sie auf die vom Cursor angezeigte Grafik, um zur EQ PARAMETER-Seite des betreffenden Kanals zu springen. Um diese EQ-Einstellungen zu kopieren, brauchen Sie sie nur zu einer anderen Kanalgrafik zu ziehen.

Tipp

Bei Kanalpaaren und den STEREO A/STEREO B-Kanälen wird die Grafik für beide Kanäle verwendet. Außerdem werden jedoch zwei Meter angezeigt.

2 Meter

Diese Meter zeigen die Spitzenpegel am Ausgang der EQs an. Wenn das Signal am EQ-Ausgang verzerrt, leuchtet das entsprechende CLIP-Segment.

③ EQ ON/OFF

Hiermit kann der EQ ein-/ausgeschaltet werden. Dieser Button ist mit dem EQ ON/OFF-Button auf der EQ PARAMETER-Seite der OUT EQ-Funktionsgruppe verknüpft.

(4) Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus des Ausgangskanals angezeigt. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.

[Praxis]

Kopieren der EQ-Einstellungen zu einem Ausgangskanal desselben Registers (Beispiel: Kopieren von MIX1 zu MIX8)

1. Ziehen Sie die EQ-Grafik des zu kopierenden Ausgangskanals zum Ziel-Ausgangskanal.



Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



2. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



Kopieren der EQ-Einstellungen zu einem Ausgangskanal auf einem anderen Register (Beispiel: Kopieren von MIX19 zu MIX44)

- 1. Ziehen Sie die EQ-Grafik des zu kopierenden Ausgangskanals zum Register des Zielkanals.
- Die Kopie wird nur ausgeführt, wenn Sie die Grafik zu einer der Seiten MIX 1-24, MIX 25-48, MATRIX 1-24 oder STEREO A/B ziehen, die bei Drücken der OUTPUT [EQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld der CS1D erscheinen können.



2. Es erscheint nun die Registerseite des benötigten Zielkanals.



3. Ziehen Sie die festgehaltene Grafik zum Zielkanal. Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



4. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



OUT COMP-Funktionsgruppe

Compressor-Einstellungen für die Ausgangskanäle

COMP PRM (Compressor-Parameter)

[Funktion]

Hier können die Compressor-Parameter des gewählten Ausgangskanals eingestellt werden.

Ţ.

■ Konsole Drücken Sie die OUTPUT [COMP]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

 $\begin{array}{l} \textbf{MENU-Button} \rightarrow \textbf{OUTPUT} \\ \textbf{COMP-Button} \rightarrow \textbf{COMP PRM-} \\ \text{Register} \end{array}$



[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Mit diesem Button rufen Sie das CH SELECT-Fenster auf, in dem Sie den änderungsbedürftigen Kanal wählen können.

2 Meter

Diese Meter zeigen die Pegelreduzierung, die Spitzenpegel am Ein- und Ausgang des Compressors und den Spitzenpegel des Auslösers (Key-In) an. Wenn Verzerrung auftritt, leuchtet das entsprechende CLIP-Segment.

Tipp

Bei gepaarten Kanälen oder wenn der STEREO A-/B-Kanal gewählt wurde, werden zwei Meter angezeigt.

Auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe können Sie einstellen, ob die GR-Meter mit dem An/Aus-Status des Compressors verbunden sind oder nicht. Wenn ja, erscheint das GR-Meter nur, wenn der Compressor aktiv ist. Bei ausgeschaltetem Compressor erscheint das Meter nicht. Wenn die Link-Funktion ausgeschaltet ist, wird das GR-Meter immer angezeigt. ③ **Nummer und Kurzname des Ausgangskanals** Hier werden die Nummer, der Kurzname und der Paarstatus des aktuell gewählten Ausgangskanals angezeigt. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.



④ Typ

Verweist auf den aktuell gewählten Compressor-Typ.

Тірр

Einen anderen Typ kann man nur durch Aufrufen eines Compressor-Speichers im COMP LIBRARY-Fenster wählen. Hier kann kein anderer Typ gewählt werden.

(5) COMP ON/OFF (Compressor an/aus)

Mit diesem Button schalten Sie den Compressor ein und aus.

6 Grafik

Grafik mit einer optischen Darstellung der Compressor-Einstellungen.



(7) INPUT FILTER

Mit diesen Buttons kann das Signal vor dem Eingang des Compressors gefiltert werden. Wählen Sie mit den Buttons rechts den Filtertyp (HPF/LPF) und schalten Sie das Filter ein (oder aus). Mit dem Regler links kann die Eckfrequenz eingestellt werden (ein Regler für LPF/HPF).

Wenn LPF aktiv ist, wird das vom LPF gefilterte Signal komprimiert und zum Ausgangssignal des HPF addiert. Wenn HPF aktiv ist, wird das vom HPF gefilterte Signal komprimiert und zum Ausgangssignal des LPF addiert.

Die Eckfrequenzen des LPF und HPF sind dann miteinander verknüpft.

• Wenn COMP aktiv und LPF an ist



• Wenn COMP aktiv und HPF an ist



Tipp _

Um den Compressor als De-Esser nutzen zu können, müssen Sie in der KEY IN SELECT-Sektion SELF POST EQ wählen.

(8) THRESHOLD

Pegelwert, ab dem der Compressor aktiviert wird. Wenn das Auslösesignal (Key-In) über diesem Wert liegt, wird das Signal komprimiert. Sobald der Key-In-Pegel unter diesen Wert absinkt, wird der Compressor deaktiviert.

(9) RATIO

Das Verhältnis, um das der Pegel reduziert wird, wenn das Auslösesignal über dem Threshold-Pegel liegt.

10 ATTACK (Anstiegszeit)

Hiermit bestimmen Sie, wie lange es nach Überschreiten des Threshold-Wertes dauert, bis der Compressor vollständig in Aktion tritt.

(1) RELEASE (Abklingrate)

Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Compressor nach Unterschreiten des Threshold-Wertes wieder deaktiviert wird.

12 GAIN

Hiermit kann der Ausgangspegel des Compressors bei Bedarf korrigiert werden.

(13) KNEE

Hiermit bestimmen Sie, wie abrupt/allmählich sich der Pegel ändert. "HARD" bewirkt die härtesten Übergänge; mit "SOFT5" sorgen Sie für die sanftesten Übergänge.



(1) OUTPUT COMP LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das COMP LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie Compressor-Einstellungen sichern/laden können (Siehe S. 519).

15 LINK ON/OFF (Key-In Link)

Hiermit können Sie angeben, ob das Key-In-Signal das Compressor-Verhalten eines benachbarten ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals steuert (Link= On) oder ob der Compressor der beiden Kanäle separat ausgelöst werden muss (Link= Off).

• Key-In-Signalweg, wenn Link= On

LINK = ON



• Key-In-Signalweg, wenn Link= Off

LINK = OFF



⚠

- Achtung: diese Link-Funktion hat nichts mit Stereo-Kanalpaaren zu tun. Bei Einschalten der Link-Funktion werden lediglich zwei Compressor-Effekte von demselben Auslöser (Key-In) gesteuert; die Compressor-Parameter können jedoch weiterhin für beide Kanäle separat eingestellt werden.
- Wenn Sie zwei Kanäle zu einem Stereopaar verkoppeln, wird die Link-Funktion automatisch eingeschaltet. In dem Fall sind die Compressor-Parameter wohl miteinander verknüpft. Sie können die Parameterverknüpfung jedoch ausschalten und die Parameter der beiden Kanäle separat editieren.

16 SELECT (Key-In)

Wählen Sie hier das Signal, das als Auslöser fungieren soll.

• SELF PRE EQ

Das Signal des aktuellen Ausgangkanals unmittelbar vor dessen EQ.

• SELF POST EQ

Das Signal des aktuellen Ausgangskanals unmittelbar vor dessen Compressor.

• LEFT CH

Das Signal des Ausgangskanals, dessen Nummer eine Einheit kleiner ist als die Nummer des aktuellen Kanals (das SELF POST EQ-Signal des vorangehenden Kanals).

Wenn Sie LEFT CH wählen, wird das Signal des vorangehenden Kanals hinter dessen INPUT FIL-TER abgegriffen. Bedenken Sie jedoch, dass das INPUT FILTER nur belegt ist, wenn COMP aktiv ist.

• KEY IN1~KEY IN4

Signal des Eingangskanals, der in dem betreffenden CH SELECT-Menü gewählt wurde.

Menn MIX-Kanal 1, MATRIX-Kanal 1 oder der STEREO A-/B-Kanal gewählt ist, wird der LEFT

STEREO A-/B-Kanal gewählt ist, wird der LEFT CH-Button nicht angezeigt. Außerdem fehlt dieser Button, wenn Sie gerade

einen Kanal eines Stereopaares einstellen.

MIX 1-12~MIX 37-48/MATRIX 1-12~MATRIX 13-24/STEREO A, B

[Funktion]

Hier werden die Compressor-Einstellungen der Ausgangskanäle angezeigt. Außerdem können die Compressor-Einstellungen hier von einem Kanal zu einem anderen kopiert werden.

J

Konsole

Drücken Sie die **OUTPUT** [**COMP**]-**Taste** im **LCD FUNC**-**TION ACCESS**-Feld (wiederholt drücken, bis die Seite des benötigten Ausgangskanals erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **OUTPUT COMP**-Button \rightarrow Register der benötigten Kanalgruppe



[Parameter]



1 COMP-Grafik

In diesen kleinen Grafiken werden die Compressor-Einstellungen der einzelnen Ausgangskanäle angezeigt. Klicken Sie auf die Grafik, bei der sich der Cursor befindet, um das COMP PARAMETER-Fenster des betreffenden Kanals zu öffnen. Um diese Einstellungen zu kopieren, brauchen Sie sie nur zu einer anderen Kanalgrafik zu ziehen.

Tipo

Bei gepaarten Kanälen und dem STEREO A- bzw. STEREO B-Kanal, bezieht sich die Grafik auf beide Kanäle/Seiten.

2 Meter

Diese Meter zeigen die Pegelreduzierung des Compressors und die Spitzenpegel am Ausgang des Compressors an.

③ COMP ON/OFF (Compressor an/aus)

Mit diesem Button schalten Sie den Compressor ein und aus.

Der Button ist verknüpft mit dem COMP ON/OFF-Button im COMP PARAMETER-Fenster.

(4) Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus der Ausgangskanäle angezeigt. Ein Paar kann auch erstellt/getrennt werden, indem man auf das Herzsymbol klickt.

[Praxis]

Kopieren der Compressor-Einstellungen zu einem Ausgangskanal desselben Registers (Beispiel: Kopieren von MIX1 zu MIX8)

1. Ziehen Sie die EQ-Grafik des zu kopierenden Ausgangskanals zum Ziel-Ausgangskanal.



Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



2. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



Kopieren der Compressor-Einstellungen zu einem Ausgangskanal auf einem anderen Register (Beispiel: Kopieren von MIX7 zu MIX20)

- 1. Ziehen Sie die EQ-Grafik des zu kopierenden Ausgangskanals zum Register des Zielkanals.
- ▲ Die Kopie wird nur ausgeführt, wenn Sie die Grafik zu einer der Seiten MIX 1-12, MIX 13-24, MIX 25-36, MIX 37-48, MATRIX 1-12, MATRIX 13-24 oder STEREO A/B ziehen, die bei Drücken der OUTPUT [COMP]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld der CS1D erscheinen können.



2. Es erscheint nun die Registerseite des benötigten Zielkanals.



3. Ziehen Sie die festgehaltene Grafik zum Ziel-Ausgangskanal.

Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



4. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



OUT DELAY-Funktionsgruppe

Verzögerung der einzelnen Ausgangskanäle und allgemeine Verzögerung für alle Ausgangskanäle

MIX 1-24 /MIX 25-48/MATRIX 1-24/STEREO A, B

[Funktion]

■ Konsole

■ Display

5

Hier kann die Verzögerung für jeden Ausgangskanal separat eingestellt werden.



[Parameter]

DELAY SCALE	METER 343.59 1127.00 m/s ft/s (20°C)	SAMPLE Fs = 44. 1kHz	msec	BEAT	FRAME 30DF 29.97DF 25 30ND 29.97ND 24
		(1)

(1) DELAY SCALE

Wählen Sie hier die Einheit für die Einstellung der Verzögerungszeit. Diese Einheit wird in den Wertefeldern unter den Reglersymbolen (③) verwendet. Die hier gewählte Einheit ist mit jener der DELAY SCALE-Einstellung der IN DELAY-Funktionsgruppe verknüpft. Wenn Sie hier also eine andere Einheit wählen, gilt das auch für jene Seite.

• METER

Die Verzögerungszeit wird als ein Abstand in Metern angegeben. Grundlage hierfür ist die Schallgeschwindigkeit (343,59m/s bei einer Lufttemperatur von 20°C) × die Verzögerung (in Sekunden).

• FEET

Die Verzögerungszeit wird als ein Abstand in Fuß angegeben. Grundlage hierfür ist die Schallgeschwindigkeit (1127,26 Fuß/s bei einer Lufttemperatur von 20° C) × die Verzögerung (in Sekunden).

• SAMPLE (Anzahl der Samples)

Die Verzögerungszeit wird in Samples angezeigt. Bei Ändern der Sampling-Frequenz (siehe die Angabe unter dem Button) des PM1D-Systems ändert sich die Anzahl der Samples entsprechend.

• msec (Millisekunden)

Die Verzögerungszeit wird in Millisekunden angezeigt. Wenn dieser Button aktiv ist, enthalten die Wertefelder unter und über dem Regler (③) denselben Wert.

• BEAT

Mit dem Regler unter dem Wertefeld kann der BPM-Wert eingestellt werden. Die Verzögerungszeit wird dann in Taktschlägen (Viertelnoten) für dieses Tempo angezeigt.

• FRAME

Die Verzögerungszeit wird in Frames angezeigt. Mit den sechs Buttons unter dem FRAME-Button kann die Anzahl der Frames pro Sekunde (Auflösung) eingestellt werden.

Der BPM-Button der DELAY-Funktion ist nicht mit dem BPM-Button der internen Effekte verknüpft.



2 GANG

Dieser Button verkoppelt die DELAY-Parameter eines benachbarten ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Ausgangskanals. Diese Verkoppelung funktioniert auch bei nicht gepaarten Kanälen. Wenn der GANG-Button für Kanäle aktiviert wird, die unterschiedliche DELAY-Werte verwenden, können Sie die Verzögerungszeit ③ der beiden gleichzeitig ändern. Sie wahren aber den "Abstand".

3 Regler

Mit diesem Regler kann die Verzögerungszeit des betreffenden Kanals eingestellt werden. Das Wertefeld unter dem Regler verweist auf die eingestellte Verzögerungszeit für die gewählte Einheit ①. Beim Bedienen der Regler ändert sich die Verzögerungszeit um die gewählten Schritte ①. Das Wertefeld über einem Regler zeigt immer den Millisekundenwert an.

(4) DELAY ON/OFF

Hiermit kann die Verzögerung ein-/ausgeschaltet werden.

5 Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus der Ausgangskanäle angezeigt. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.

OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe

Zuordnung der Ausgangskanäle zu den DCA- und Mute-Gruppen

DCA ASSIGN

[Funktion]

Zuordnen der Ausgangskanäle zu den DCA-Fadern 9~12 und Bedienung der DCA-Fader 9~12.



Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [DCA/ MUTE] im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow OUTPUT DCA/ MUTE-Button \rightarrow DCA ASSIGN-Register



[Parameter]



- (1) Verweisen auf die DCA-Gruppennummern. Die Nummer der Zeile, wo sich der Cursor gerade befindet, wird invertiert dargestellt.
- Die Ausgangskanäle können nur den DCA-Fadern 9~12 zugeordnet werden.
- ② Diese Namen (acht Zeichen) werden in der DCA Fader-Sektion angezeigt. Bei Bedarf können Sie diese Felder auch anklicken, um die Namen der DCA-Fader zu ändern.

③ Raster

In diesem Raster können Sie die Ausgangskanäle (Spalten) den benötigten DCA-Fadern (Zeilen) zuordnen. Hergestellte Verbindungen erkennt man am O-Symbol. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen/zu lösen.

Tipp

Bei Bedarf kann ein Ausgangskanal auch mehreren DCA-Fadern zugeordnet werden.

⚠

 Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen Ausgangskanal zuordnen. • Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen innerhalb der DCA-Gruppen 9~12 immer schlüssig sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 9~12 zu erhalten.



(4) CLEAR

Mit diesem Button löschen Sie die Zuordnung aller Ausgangskanäle zur betreffenden DCA-Gruppe.

5 CUE

Mit diesen Buttons kann die Cue-Funktion der DCA-Fader ein-/ausgeschaltet werden. (Diese Buttons sind mit den [CUE]-Tasten im DCA/GROUP-Feld der Konsole verknüpft.) Wenn diese Buttons aktiv sind, wird die Cue-Funktion aller dem betreffenden DCA-Fader zugeordneten DCA-Kanäle eingeschaltet.

6 MUTE

Mit diesen Buttons kann die Mute-Funktion (Stummschaltung) der betreffenden DCA-Gruppe ein-/ausgeschaltet werden.

Tipp

Wenn der MUTE-Button aktiv ist, bekommen die zugeordneten Ausgangskanäle denselben Status wie bei Einstellen des DCA-Faders auf " $-\infty$ dB": sie sind also unhörbar.

7 DCA LEVEL SET

Mit diesen Buttons können alle DCA-Fader gleichzeitig bedient werden.

• ALL NOMINAL

Bei Anklicken dieses Buttons springen alle DCA-Fader (9~12), denen entweder Ausgangs- oder keine Kanäle zugeordnet wurden, auf den Nennwert (0 dB).

• ALL MINIMUM

Bei Anklicken dieses Buttons springen alle DCA-Fader (9~12), denen entweder Ausgangs- oder keine Kanäle zugeordnet wurden, auf " $-\infty$ dB".



(8) DCA-Fader 9~12

Diese Symbole verweisen auf die aktuellen DCA-Pegel (die eventuell auch von den "Hardware-Fadern" angezeigt werden). Bei Bedarf können Sie diese Fader-Symbole sogar einstellen. (In bestimmten Fällen fährt der betreffende Hardware-Fader dann ebenfalls jene Position an.)

MUTE GROUP ASSIGN

[Funktion]

Hier können die Ausgangskanäle den Mute-Gruppen 9~12 zugeordnet werden.



Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [DCA/ MUTE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow OUTPUT DCA/ MUTE-Button \rightarrow MUTE GROUP ASSIGN-Register



[Parameter]



1 MODE

Hiermit wählen Sie die Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] im SCENE MEMORY-Feld der Konsole.

Dieser Button ist mit dem MODE-Button auf folgenden Seiten verknüpft: MUTE GROUP ASSIGN (IN DCA/MUTE-Funktionsgruppe) und DIRECT RECALL (SCENE-Funktionsgruppe).

• DIRECT RECALL

Die Tasten [1]~[12] dienen zum Aufrufen der zugeordneten Szenenspeicher. (Alles Weitere hierzu Siehe S. 361.)

• MUTE MASTER

Die Tasten [1]~[12] dienen zum Ein-/Ausschalten der Mute-Gruppen 1~12.


2 MUTE

Verweisen auf die Nummern der verfügbaren Mute-Gruppen. Die aktuell mit dem Cursor gewählte Nummer/Zeile wird invertiert dargestellt.

③ MUTE ON/OFF

Mit diesen Buttons können die Mute-Gruppen separat ein-/ausgeschaltet werden. Wenn Sie im MODE-Feld (①) MUTE MASTER gewählt haben, können diese Mute-Gruppen auch mit den Tasten [9]~[12] auf der Bedienoberfläche ein-/ausgeschaltet werden.

Tipp

Wenn eine Mute-Gruppe aktiv ist, bekommen die ihr zugeordneten Ausgangskanäle denselben Status wie beim Deaktivieren ihrer [ON]-Taste und bleiben also stumm.

In dem Fall blinken die [ON]-Dioden der betreffenden Kanalzüge.

4 CLEAR

Mit diesem Button löschen Sie die Zuordnung aller Ausgangskanäle zu dieser Mute-Gruppe.

5 Raster

In diesem Raster können Sie die Ausgangskanäle (Spalten) den Mute-Gruppen (Zeilen) zuordnen. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um die Zuordnung herzustellen/aufzuheben. Ein Ausgangskanal kann auch mehreren Mute-Gruppen zugeordnet werden.

6 MUTE SAFE ON/OFF

Mit diesem Button kann die Stummschaltung eines Kanals zeitweilig aufgehoben werden. Wenn für diesen Button "–" angezeigt wird, ändert sich die Anzeige beim Anklicken zu "ON"; der Ausgangskanal wird dann von der betreffenden Mute-Gruppe ausgeklammert. Klicken Sie noch einmal auf den Button, um die Ausgrenzung wieder rückgängig zu machen.

⚠

• In der Regel ist die Mute Safe-Einstellung nicht mit den Szenenspeichern verknüpft. Wenn ein Kanal bei Aufrufen eines Szenenspeichers jedoch Teil eines Paares wird, so wird die Mute Safe-Funktion für beide Kanäle aktiviert, wenn sie vor Laden der Szene bereits für einen der beiden aktiv war.

- Die Mute-Gruppen 9~12 können entweder für Einoder für Ausgangskanäle verwendet werden. Man kann ihnen jedoch nicht sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einer Mute-Gruppe 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, kann man ihr keinen Ausgangskanal mehr zuordnen.
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die Mute-Gruppenzuordnungen von
 "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird
 dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen der
 Mute-Gruppen 9~12 jederzeit schlüssig sind.
 Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vor kommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellun gen beim Laden geändert werden, um schlüssige
 Mute-Gruppen 9~12 zu erzielen.

MATRIX/ST-Funktionsgruppe (Matrix/Stereo)

Anlegen der MIX- & STEREO A/B-Kanäle und SUB IN-Signale an die MATRIX-Busse

MATRIX/ST ROUTING

[Funktion]

5

■ Konsole

erscheint)

■ Display

Hier können die benötigten MIX- und STEREO A/B-Kanäle an den gewünschten MATRIX-Bus angelegt werden.



[Parameter]



MIX-Kanäle (Quelle)

(1) Paarstatus

Hier können Sie einen ungeradzahligen \rightarrow benachbarten MATRIX-Bus zu einem Paar verknüpfen. Bei Anklicken des Herzsymbols erscheint ein Fenster, in dem Sie das Paar erstellen/trennen können.

(2) Hinwegpegel

Hier können Sie den Hinwegpegel der MIX-/STE-REO A/B-Signale (Spalten) einstellen, die an den betreffenden MATRIX-Bus (Zeile) angelegt werden. Die Darstellung der Regler in diesem Feld richtet sich nach dem Paarstatus der angepeilten MATRIX-Busse.

Bei separater Verwendung der MATRIX-Busse

Stereoposition der MIX-/STE-LEVEL-Regler REO A/B-Signale, die an den Einstellen des Hinwegpegels ungeradzahligen und geradder MIX-/STEREO A/B-Siggen \rightarrow geradzahligen zahligen MATRIX-Bus angenale zum betreffenden MATRIX-Buspaar. legt werden. MATRIX-Bus. Cue1 Cue1 1 📢 2 2 Cue2 L63 R63 Cue₂ MIX-kanal 1 MIX-Kanal 2 MIX-Kanal 1 MIX-Kanal 2 →MATRIX-Bus 1 →MATRIX-Bus 1 →MATRIX-Bus 1/2 →MATRIX-Bus 1/2 MIX-Kanal 1 MIX-Kanal 2 MIX-Kanal 1 MIX-Kanal 2 →MATRIX-Bus 1/2 →MATRIX-Bus 1/2

→MATRIX-Bus 2

STEREO	C	PRE
MTRX	1	2
MIX	FotL	FotR

→MATRIX-Bus 2



PKE PRE STEREO C C 2 1 $\langle \rangle$ ШX Fotl FotR



Bei gepaarten MATRIX-Bussen

PAN-Regler

LEVEL-Regler Einstellen des Hinwegpegels der MIX-/STEREO A/B-Signale zu einem ungeradzahli-

 \mathbf{c}



(3) MIX TO MATRIX ON/OFF (MIX \rightarrow MATRIX an/ aus)

Dies ist ein Schalter für die Signalausgabe eines MIX-Kanals/STEREO A/B an den betreffenden MATRIX-Bus. Dieser Schalter ist mit der [TO MATRIX]-Taste im MIX OUTPUT-Feld der Konsole verknüpft. Wenn dieser Button aus ist, wird kein Signal an den betreffenden MATRIX-Bus angelegt.

(4) PRE FADER/POST FADER/POST ON

Mit diesen Buttons wählen Sie die Stelle, an der das Hinwegsignal eines MIX-Kanals/STEREO A/B-Kanals für den betreffenden MATRIX-Bus abgegriffen wird.

• Wenn der PRE FADER-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar vor dem Fader abgegriffen.

• Wenn der POST FADER-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar hinter dem Fader abgegriffen.

• Wenn der POST ON-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar hinter der MIX [ON]-/ STEREO [ON]-Taste der CS1D abgegriffen.

Dieser Parameter bezieht sich auf alle Signale, die vom betreffenden Kanal an die MATRIX-Busse angelegt werden.

(5) ON/OFF (MIX \rightarrow STEREO an/aus)

Dies ist ein Schalter für die Signalausgabe eines MIX-Kanals an den STEREO-Bus. Dieser Schalter ist mit der [TO ST]-Taste im MIX OUTPUT-Feld der Konsole verknüpft.

Wenn dieser Button aus ist, wird kein Signal an den STEREO-Bus angelegt.

6 PRE/POST (Pre-/Post-Fader an/aus)

Hiermit bestimmen Sie, wo das MIX-Kanalsignal für den STEREO-Bus abgegriffen wird.

Wenn dieser Button aktiv ist (POST), wird das Signal hinter der [ON]-Taste abgegriffen. Ist der Button aus (PRE), so wird das Pre-Fader-Signal verwendet.

(7) PAN (MIX \rightarrow STEREO Pan)

Mit diesem Regler bestimmen Sie die Stereoposition des MIX-Kanalsignals, das an den STEREO-Bus angelegt wird.

Wenn die [TO ST PAN]-Taste im SELECTED OUT-PUT CHANNEL-Feld der CS1D Konsole aktiv ist, so ist dieses Reglersymbol mit dem [PAN]-Regler im SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld verknüpft.

Tipp

Für den STEREO A/B-Kanal werden die Parameter, ⑤~⑦ nicht angezeigt.

(8) Paarstatus/gewählter Kanal

Hier erscheinen die Nummer und der Kurzname des gewählten MIX-/STEREO A/B-Kanals sowie der Paarstatus.

Bei Bedarf können Sie auf das Herzsymbol klicken, um das Paar zu erstellen/zu trennen.

MIX to MATRIX

[Funktion]

Anwahl eines MATRIX-Busses für den aktiven MIX-/STEREO A/B-Kanal und Einstellen des Pegels, des An/Aus-Status' sowie des Signalpunktes.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die **OUTPUT** [**MATRIX/ST**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow OUTPUT MATRIX/ST-Button \rightarrow MIX to MATRIX-Register

DISPLAY FUNCTION	ENGINE SEL CH	scene me 00.0 Initi	MORY al Data (READ ONLY)
MATRIX / ST ROUTING MIX to M	ATRIX SUB IN LCR		MENU
- 18 - 18 - 18 5 5 5 5 5 8 8 8 9 -5 -5 -5 5			
	-10 -18 -10 -20 -20 -20 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30 -30	-18 -18 -18 -18 -28 -20 -20 -38 -38 -38 -48 -48 -48 -48 -48 -48	-18 -18 -18 -20 -20 -28 -30 -30 -30 -48 -48 -48 -48 -48 -48
0FF 0FF 0FF			
PRE PRE FADER FADER FADER FADER FADER POST FOST FADER FADER FADER	PRE PRE FADER	PRE PRE FADER	PRE PRE FADER FADER FADER FADER FADER POST POST POST FADER
POST POST ON 1 30 2 3 Fotl FotR Gtr1	POST ON POST ON POST ON 4 5 6 6tr2 6tr3 6tr4	POST ONPOST ONPOST ON77899DrumBassBrs1	POST ON POST ON POST ON 10 11 12 Brs2 Brs3 KB1
USER DEFINE INISEL CONSOLE STATUS CH 1	FLIP	MIX SEND NO. MASTI MIX 1 D	ER FADER OUT SEL CA MIX 1

[Parameter]



(1) SEL (MATRIX-Busanwahl)

Bei Anklicken dieses Buttons erscheint ein Popup-Fenster in dem Sie den benötigten MATRIX-Zielbus wählen können.

② MTRX Busnummer und -name

Hier werden die Nummer, der Kurzname und der Paarstatus des aktuell gewählten MATRIX-Busses angezeigt.

Sie können auf den Kurznamen klicken, um den Namen zu ändern. Durch Anklicken des Herzsymbols können Sie den Paarstatus aktivieren/ausschalten.

3 Fader

Hier regeln Sie den Hinwegpegel des MIX-/STEREO A/B-Signals für den unter ① gewählten MATRIX-Bus.

④ ON/OFF

Dies ist ein Schalter für die Signalausgabe des MIX-/ STEREO A/B-Kanals an den unter ① gewählten MATRIX-Bus.

(5) PRE Fader/POST Fader/POST ON

Mit diesen Buttons bestimmen Sie, wo das Hinwegsignal des MIX-/STEREO A/B-Kanals für den unter ① gewählten MATRIX-Bus abgegriffen wird.

• Wenn der PRE Fader-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar vor dem Fader abgegriffen.

• Wenn der POST Fader-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar hinter dem Fader abgegriffen.

• Wenn der POST ON-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar hinter der MIX [ON]oder STEREO A/B [ON]-Taste der CS1D abgegriffen.

6 Paarstatus

Hier erscheinen die Nummer und der Kurzname des gewählten MIX-/STEREO A/B-Kanals sowie sein Paarstatus.

Sie können auf das Herzsymbol klicken, um das Paar zu erstellen/zu trennen.

Тірр

Wenn der MIX-Kanal Teil eines Paares ist, werden die beiden Fader sowie die Buttons folgendermaßen dargestellt.



SUB IN

[Funktion]

Einstellungen für das SUB IN-Signal, das von den Buchsen einer Eingangseinheit oder den Eingangsbuchsen der CS1D direkt in die MATRIX-Busse eingespeist wird.

J

Konsole

Drücken Sie die **OUTPUT** [**MATRIX/ST**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow OUTPUT MATRIX/ST-Button \rightarrow SUB IN-Register



[Parameter]



① SUB IN (L)/(R) SELECT

Mit diesen Buttons wählen Sie die L- und R-Buchse, die intern als SUB IN gehandelt werden.

Bei Anklicken eines Buttons erscheint ein Fenster, in dem Sie die benötigten Signale wählen können.

Als Signalquellen stehen folgende L-/R-Kanäle zur Verfügung: 2TR IN-Buchsen 1~6 und beliebige Eingänge einer Eingangseinheit (AI8, DIO8).

2 SUB IN CUE

Drücken Sie diesen Button, um das mit SUB IN()gewählte Signal zu hören.

Bei Aufrufen einer anderen Seite wird der SUB IN CUE-Button jedoch automatisch ausgeschaltet.

③ TO MATRIX ON/OFF (SUB IN → MATRIX an/aus) Dies ist ein Schalter für die Signalausgabe des SUB IN-Busses an den gewählten MATRIX-Bus. Wenn dieser Button "OFF" heißt, wird das SUB IN-Signal nicht an die MATRIX-Busse angelegt.

(4) Hinwegpegel

Hier kann der Pegel des SUB IN-Signals eingestellt werden, das an den gewählten MATRIX-Bus angelegt wird.

Wenn der MATRIX-Zielbus Teil eines Paares ist, wird dieses Reglersymbol etwas anders dargestellt.

5 Paarstatus/Zielkanal

Hier erscheinen die Nummer, der Kurzname und der Paarstatus des MATRIX-Busses, an den das SUB IN-Signal angelegt wird.

Bei Bedarf können Sie auf das Herzsymbol klicken, um das Paar zu erstellen/zu trennen.

Bei separater Verwendung der MATRIX-Busse







Bei gepaarten MATRIX-Bussen

PAN-Regler

Stereoposition des SUB IN-Signals, das an den ungeradzahligen & geradzahligen MATRIX-Bus angelegt wird.

LEVEL-Regler

Einstellen des Hinwegpegels der SUB IN L/R-Kanäle zu einem ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen MATRIX-Buspaar.





LCR

[Funktion]

Einstellungen für den LCR-Modus, in dem eine Dreikanal-Wiedergabe mit CENTER-Kanal möglich ist, der zu den L/R-Kanälen des STEREO-Busses hinzugefügt wird. Diese Funktion ist nur für MIX-Kanäle belegt.

J

ter

Konsole

Drücken Sie die **OUTPUT** [**MATRIX/ST**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow OUTPUT MATRIX/ST-Button \rightarrow LCR-Regis-



[Parameter]



(1) CENTER BUS CONTROL

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert der STEREO B-Kanal als CENTER-Kanal.

Durch Hinzufügung eines CENTER-Kanals zu den L/R-Kanälen des STEREO A-Busses verfügen Sie über drei Wiedergabekanäle. Wenn dieser Button aus ist, wird der CENTER-Kanal nicht an den STEREO B-Bus angelegt und also nicht mehr ausgegeben. (Dann gibt STEREO B wieder dieselben LR-Signale aus wie STEREO A.) Selbst wenn der CENTER BUS CONTROL-Button aus ist, kann man jedoch die LCR-Stereoposition für Kanäle mit aktiver LCR-Funktion einstellen. (Diese LCR-Einstellungen werden jedoch nur verwendet, wenn Sie diesen Button aktivieren.)

② LCR (LCR-Modus an/aus)

Hiermit schalten Sie den LCR-Modus der MIX-Kanäle ein/aus.

Bei Kanälen, deren LCR-Modus aktiv ist, kann man mit dem [PAN/BAL]-Regler den Pegel der L/R-Kanäle und des CENTER-Kanals einstellen, solange die [TO ST PAN]-Taste (SELECTED OUTPUT CHANNEL-Feld im Bedienfeld der CS1D) *aus* ist.

Tipp

Bei Kanälen, deren LCR-Modus aktiv ist funktioniert der LED-Kranz des [PAN/BAL]-Reglers wie nachstehend gezeigt.

Verhalten des LED-Kranzes





③ CSR (Center/Side Ratio)

Hiermit bestimmen Sie das Pegelverhältnis zwischen dem CENTER-Kanal und den L/R-Kanälen. Der Einstellbereich lautet 0.0~1.0.

Stellen Sie CSR auf "0:0", so ändert sich der Pegel der L/R-Kanäle bei Verwendung des PAN-Reglers in der MIX TO STEREO-Sektion (MATRIX/ST ROU-TING-Seite) wie in LCR-Kurve "1" gezeigt.

In dem Fall fungiert MIX TO STEREO PAN als nor-

maler PAN-Regler, während kein Signal an den CEN-TER-Kanal ausgegeben wird.

LCR-Kurve 1



Stellen Sie CSR auf "1.0", so ändert sich der Pegel der L/R-Kanäle und des CENTER-Kanals bei Verwendung des PAN-Reglers in der MIX TO STEREO-Sektion (MATRIX/ST ROUTING-Seite) wie in LCR-Kurve "2" gezeigt.

Wenn sich der PAN-Regler der MIX TO STEREO-Sektion in der Mitte befindet, hat der CENTER-Kanal seinen maximalen Pegel, während die L/R-Kanäle kein Signal mehr ausgeben.

LCR-Kurve 2



4 Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus des MIX-Kanals angezeigt.

Bei Bedarf können Sie auf das Herzsymbol klicken, um das Paar zu erstellen/zu trennen. Die Parameter ② & ③ gepaarter Kanäle sind miteinander verknüpft.

Tipp

Der Master-Pegel des CENTER-Kanals kann mit dem Fader des STEREO B-Feldes auf der CS1D eingestellt werden. Bei Bedarf stehen auch der EQ und Compressor des STEREO B-Kanals zur Verfügung.

Tipp

Für die Wiedergabe des CENTER-Kanals muss ein Ausgangskanal auf den STEREO B-Bus geroutet werden. (Wenn der CENTER BUS CONTROL-Button aktiv ist, wird an den L- und R-Kanal von STEREO B dasselbe Signal angelegt.)

OUT CH VIEW-Funktionsgruppe

Optische Überwachung der Ausgangskanal-Einstellungen

CH VIEW (Channel View)

[Funktion]

Anschauen der Einstellungen des aktuell gewählten MIX-, MATRIX- oder STEREO A/B-Kanals. Auf dieser Seite können die Einstellungen auch editiert werden. Außerdem können Sie direkt zur "Einzelparameterseite" springen.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die OUTPUT [CH VIEW]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld

Display

MENU-Button \rightarrow OUTPUT CH VIEW-Button



[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Klicken Sie auf diesen Button, um den benötigten Kanal zu wählen.

Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das CH SELECT-Fenster.

② Kanalnummer und -name

Hier erscheinen die Nummer und der Kurzname des aktuell gewählten Kanals.

③ Paarstatus

Hier wird der Paarstatus des aktuell gewählten Kanals angezeigt.

Bei Bedarf können Sie auf das Herzsymbol klicken, um das Paar zu erstellen/zu trennen.

Tipp

Wenn Sie einen Kanal eines MIX/MATRIX-Paares oder den STEREO A/B-Kanal wählen, werden die Parameter beider Kanäle/Seiten angezeigt. Siehe z.B. folgende Abbildung.



④ EQ

Hier werden der An/Aus-Status des EQs, die ungefähre Frequenzkurve, und der Spitzenpegel am Ausgang des EQs angezeigt.

Klicken Sie auf den ON/OFF-Button, um den EQ ein-/auszuschalten oder auf die Grafik, um zur EQ PARAMETER-Seite zu springen.

(5) COMP (Compressor)

Hier werden der An/Aus-Status des internen Compressors, die ungefähre Frequenzkurve, die Pegelreduzierung, und der Spitzenpegel am Ausgang des Compressors angezeigt.

Klicken Sie auf den ON/OFF-Button, um den Compressor ein/auszuschalten oder auf die Grafik, um zur COMP PARAMETER-Seite zu springen.

6 TO ST (Stereo Pan)

Hier werden der Status des ON/OFF- und PRE/ POST-Buttons sowie des PAN-Reglers angezeigt, die in der MIX TO STEREO-Sektion der MATRIX/ST ROUTING-Seite (MATRIX/ST-Funktionsgruppe) angezeigt werden.

Mit diesen Buttons und dem Regler können die Einstellungen bei Bedarf auch geändert werden.



7 DELAY

Hier werden der An/Aus-Status und die Verzögerungszeit (Delay) angezeigt.

Mit diesen Buttons und Reglern können Sie die Einstellungen ändern. Im oberen Wertefeld wird die Verzögerungszeit immer in *msec* angezeigt. Im unteren Feld erscheint der entsprechende Wert für die mit der IN DELAY-Funktion gewählte Einheit.

(8) TO MATRIX

Hier werden der Hinwegpegel des Kanals zum gewählten MATRIX-Bus und der Paarstatus des MATRIX-Zielbusses angezeigt.

Mit diesen Buttons und Reglern können Sie die Einstellungen auch ändern. Um sich die Einstellungen von anderen MATRIX-Bussen anzuschauen, müssen Sie mit der Bildlaufleiste rechts einen anderen Darstellungsausschnitt wählen.

(9) PRE Fader/POST FADE/POST ON

Mit diesen Buttons bestimmen Sie, wo das Signal des aktuellen Kanals abgegriffen und an den gewählten MATRIX-Bus angelegt wird.

1 ON/OFF

Dies ist ein Schalter für die Signalausgabe des aktuell gewählten Kanals zum zugeordneten MATRIX-Bus.



(1) CH LIBRARY (Channel Library)

Mit diesem Button rufen Sie das OUTPUT CH LIBRARY-Fenster auf, wo Sie die Mischparameter eines Kanals sichern/laden können.

12 DCA-Gruppe/MUTE-Gruppe

Hier erfahren Sie, welchen DCA- und MUTE-Gruppen der aktuell gewählte Kanal zugeordnet ist. Bei Bedarf können die Einstellungen hier auch geändert werden.

13 RECALL SAFE/MUTE SAFE

Hier wird der An/Aus-Status der Mute Safe- (Ausgrenzung eines Kanals von den Mute-Gruppen) und Recall Safe-Funktion (Ausgrenzung eines Kanals vom Laden von Szenenspeichern) angezeigt. Bei Bedarf können die Einstellungen hier auch geän-

dert werden.

(14) BAL (Balance)

Hiermit bestimmen Sie die Post-Fader Links/Rechts-Balance des STEREO A/B-Kanals oder gepaarter MIX-/MATRIX-Kanäle.

(15) MONO (Stereo B Mono an/aus)

Dieser Button erscheint nur, wenn der STEREO B-Kanal gewählt ist. Wenn dieser Button aktiv ist, wird der STEREO B-Kanal in Mono ausgegeben. Dieser Button ist mit der [MONO]-Taste der CS1D verknüpft.

LCR (LCR an/aus)

Dieser Button erscheint nur, wenn ein MIX-Kanal gewählt ist. Wenn dieser Button aktiv ist, dient sein PAN-Regler zum Einstellen der LCR-Stereoposition, sofern der MIX-Kanal an den STEREO-Bus angelegt wird.

16 INSERT

Hier erfahren Sie, wo sich die Insert-Schleife dieses Kanals befindet (d.h. an welcher Stelle ein externes Effektgerät usw. eingeschleift werden kann). Mit dem ON/OFF-Button können Sie die Insert-Schleife ein-/ausschalten.

17 Meter

Dieses Spitzenpegelmeter zeigt den Ausgangspegel des Kanals an.

Wo der Signalpegel gemessen wird, bestimmen Sie mit der METER-Funktionsgruppe.

Das Σ - und CLIP-Symbol erscheinen, wenn an dem Meterpunkt (PRE EQ, POST EQ, POST COMP oder INSERT IN) des aktuell gewählten Kanals Verzerrung auftritt.

18 Fader

Mit diesem Fader stellen Sie den Ausgangspegel des Kanals ein. Er ist verknüpft mit dem [LEVEL]-Regler und dem STEREO A/B-Fader im Bedienfeld der CS1D.

(19) CUE

Mit diesem Button können Sie den Ausgangskanal überwachen. Er ist verknüpft mit der MIX [CUE]-, MATRIX [CUE]- oder STEREO [CUE]-Taste im Bedienfeld der CS1D.

2 ON/OFF

Mit diesem Button schalten Sie den Ausgangskanal ein/aus. Er ist verknüpft mit der MIX [ON]-, MATRIX [ON]-Taste oder STEREO [ON]-Taste im Bedienfeld der CS1D.

[Praxis]

Paaren von Ausgangskanälen

- 1. Wählen Sie eine Display-Funktion OUT EQ, OUT COMP, OUT DELAY, MATRIX/ST, OUT CH VIEW oder METER und springen Sie zur Seite des zu paarenden Kanals.
- 2. Klicken Sie auf das zerrissene Herzsymbol des zu paarenden Kanals.

Es erscheint das MIX PAIRING-Fenster.



In diesem Fenster können Sie einstellen, welche Parameter beim Erstellen der Paarung verwendet werden sollen. • MIX A to B (statt "A" und "B" werden Nummern angezeigt)

Die Parameter von MIX-Kanal A werden zu MIX-Kanal B kopiert.

• MIX B to A (statt "A" und "B" werden Nummern angezeigt)

Die Parameter von MIX-Kanal B werden zu MIX-Kanal A kopiert.

• RESET BOTH

Die Parameter beider Kanäle werden auf die Vorgaben zurückgestellt.

Beim Anklicken einer der Buttons oben beschränken sich die kopierten/zurückgestellten Parameter auf jene, die bei Erstellen eines Paares miteinander verknüpft werden. Außer den Kanalparametern werden auch folgende Einstellungen kopiert/ zurückgestellt:

- Solo/Cue An/Aus-Status
- Solo Safe An/Aus-Status
- Recall Safe An/Aus-Status
- Mute Safe An/Aus-Status
- 3. Klicken Sie auf den MIX A to B-, MIX B to A- (statt "A" und "B" werden Nummern angezeigt) oder den RESET BOTH-Button. Wenn Sie die Paarung doch nicht erstellen möchten, müssen Sie auf den CAN-CEL-Button klicken.

TIPD

Ein Paar kann man auch erstellen/trennen, indem man die [SEL]-Tasten zweier benachbarter Kanalzüge der Konsole drückt.

Trennen eines Paares

- 1. Wählen Sie eine Display-Funktion OUT EQ, OUT COMP, OUT DELAY, MATRIX/ST, OUT CH VIEW oder METER und springen Sie zur Seite des zu paarenden Kanals.
- 2. Klicken Sie auf das Herzsymbol der zu trennenden Kanäle.

Es erscheint eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen, um das Paar zu trennen.



3. Bestätigen Sie, indem Sie auf den OK-Button klicken. Wenn Sie das Paar doch nicht trennen möchten, müssen Sie auf den CANCEL-Button klicken.

Tipp .

Ein Paar kann man auch erstellen/trennen, indem man die [SEL]-Tasten zweier benachbarter Kanalzüge der Konsole drückt.

3 Input-Funktionen

IN PATCH-Funktionsgruppe

Routen der Eingänge von Ein-/Ausgangseinheiten auf die Eingangskanäle, Insert-Schleifen und Direktausgänge

INPUT PATCH

[Funktion]

Hier können die Eingänge der Eingangseinheiten und 2TR IN-Buchsen, die Effektrückwege und die Kommandofunktion auf die gewünschten Eingangskanäle (mono oder stereo) geroutet werden.

J

Konsole

Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display MENU-Button \rightarrow INPUT PATCH-Button \rightarrow INPUT PATCH-Register



[Parameter]



(1) CH (Eingangskanal)

Nummer des Ziel-Eingangskanals. Die Nummer der Zeile, wo sich der Cursor gerade befindet, wird invertiert dargestellt.

② Kurzname

Hier wird der Kurzname der angezeigt. Sie können auf dieses Feld klicken, um den Kurz- oder Vollnamen zu editieren.

③ SELECTED PATCH

Hier werden die Nummer/der Vollname der Eingangskanäle angezeigt, der momentan angewählt ist.

(4) Raster

In diesem Raster können Sie die Eingänge (Spalten) den Eingangskanälen (Zeilen) zuordnen. Die Verbindungen werden mit O-Symbolen angezeigt. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen bzw. wieder zu lösen.

Tipp _

Wenn Sie PATCH CONFIRMATION aktiviert haben (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe), erscheint bei jeder Routing-Änderung eine Rückfrage.



Bei Bedarf kann ein Eingang auch an mehrere Eingangskanäle angelegt werden. Es lassen sich jedoch nicht mehrere Eingänge an einen Kanal anlegen.

(5) AUTO SETUP-Button

Mit diesem Button können Sie die Eingangskanäle ab "1" der Reihe nach den angeschlossenen Eingangseinheiten zuordnen. Die Effektrückwege werden dann an ST IN-Kanäle angelegt.

Wenn Sie den AUTO SETUP-Button anklicken, erscheint folgendes Fenster:

Р	ATCH AUTO SETUP
?	Start Auto Setup. Are you sure ?
CANCEL	OK

Klicken Sie auf den OK-Button, um den AUTO SETUP-Befehl (automatische Einstellung) auszuführen.



⑥ INPUT UNIT/SLOT/CH

Von oben nach unten, finden Sie hier den Typ und die ID-Nummer der Eingangseinheit, die Schachtund die Eingangsnummer. Die Abkürzungen in der Zeile der Eingangseinheit haben folgende Bedeutung:

- INx (DIO8)......DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit ("x" verweist auf die ID-Nummer)
- INx (AI8)AI8 analog Eingangseinheit ("x" verweist auf die ID-Nummer)
- 2TR INEingangssignal einer 2 TR IN-Buchse 1~6 auf der Rückseite der CS1D Konsole

- TB..... Kommandosignal
- EFF RTN Rückwege der Effektprozessoren 1~8

Mit den 🔫 🗭 -Buttons an beiden Seiten der Eingangseinheit/Schacht-Zeile rufen Sie die jeweils vorangehende/nächste Einheit auf. Mit den 🗨 🕨 -Buttons können Sie die Anzeige schachtweise verschieben.

7 ASSIGN

Hier erfahren Sie, wie viele Kanäle diesem Eingang momentan zugeordnet sind.

Auch die auf anderen Seiten gepatchte Eingänge werden hier angezeigt. Auslösesignale (Key-In) werden jedoch nicht mit gerechnet.



(8) PATCH LIBRARY-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das PATCH LIBRARY-Fenster, in dem Sie den Patch-Status dieses Kanals speichern/laden können (Siehe S. 507).

DIRECT OUT PATCH

[Funktion]

Hier können Sie die Eingangskanäle direkt mit einer Buchse einer Ausgangseinheit (AO8, DIO8) verbinden.

J

Konsole

Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT PATCH-Button \rightarrow DIRECT OUT PATCH-Register



[Parameter]



(1) CH (Eingangskanal)

Die Nummer des gewählten Eingangskanals.

(2) Kurzname

Hier erscheinen die Kurznamen der Eingangskanäle. Klicken Sie hier, um einen Kurz- und Vollnamen eingeben zu können (Siehe S. 463).

3 ASSIGN

Hier erfahren Sie, an wie viele Direktausgänge der selektierte Eingangskanal angelegt wird.

(4) Raster

In diesem Raster können die Eingangskanäle (Spalten) an die benötigten Ausgänge (Zeilen) angelegt werden. Hergestellte Verbindungen erkennt man an dem Symbol. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen bzw. wieder zu lösen.



Wenn Sie PATCH CONFIRMATION aktiviert haben (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe), erscheint bei jeder Routing-Änderung eine Rückfrage.



Ein Eingangskanal kann auch an mehrere Ausgänge gleichzeitig angelegt werden. Man kann jedoch nicht mehrere Eingangskanäle zur selben Ausgangsbuchse übertragen.

(5) SELECTED PATCH

Hier werden die Nummer/der Vollname der Eingangskanals angezeigt, der momentan angewählt ist.



6 PATCH LIBRARY-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das PATCH LIBRARY-Fenster, in dem Sie den Patch-Status dieses Kanals speichern/laden können (Siehe S. 507).

OUTP	UT UNIT	IGN															OUT	「1	CA)8)			
	SLOT	SS:			1				2				3			- 4	1				5		\mathcal{H}
CH	CH	A	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4 .	IJ
CH 1	KckL	1																					
CH 2	KckR	1																					

⑦ OUTPUT UNIT/SLOT/CH

Von oben nach unten, finden Sie hier den Typ und die ID-Nummer der Eingangseinheit, die Schachtund die Buchsennummer. Die Abkürzungen haben folgende Bedeutung.

- OUTx (DIO8).....DIO8 Digital-Ein-/Ausgangseinheit ("x" verweist auf die ID-Nummer)
- OUTx (AO8)......AO8 analog Ausgangseinheit ("x" verweist auf die ID-Nummer)

Mit den 🔫 🗭 -Buttons an beiden Seiten der Ausgangseinheit/Schacht-Zeile rufen Sie die jeweils vorangehende/nächste Einheit auf. Mit den 🗨 🏲 -Buttons können Sie die Anzeige schachtweise verschieben.

INSERT PATCH

[Funktion]

Hier können Sie die Insert-Schleifen (Hin- und Rückweg) der Eingangskanäle einstellen und diese bei Bedarf also mit externen Effekten bearbeiten.

J

Konsole

Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

 $\begin{array}{l} \textbf{MENU-Button} \rightarrow \textbf{INPUT PATCH-} \\ \textbf{Button} \rightarrow \textbf{INSERT PATCH-Register} \end{array}$



[Parameter]



(1) CH (Eingangskanal)

Die Nummer des Eingangskanals, dessen Insert-INPUT und OUTPUT geroutet werden können. Die Nummer der Zeile, wo sich der Cursor gerade befindet, wird invertiert dargestellt.

② Kurzname

Hier erscheinen die Kurznamen der Eingangskanäle. Klicken Sie hier, um einen Kurz- und Vollnamen eingeben zu können (Siehe S. 463).

3 ASSIGN

Hier erfahren Sie, wie vielen Ausgängen der Insert-Hinweg des Eingangskanals zugeordnet ist.

$\textcircled{\textbf{4}} \textbf{ SELECTED PATCH}$

Hier werden die Nummer/der Vollname der Eingangskanals angezeigt, der momentan angewählt ist.

(5) OUT UNIT/SLOT/CH

Von oben nach unten, finden Sie hier den Typ und die Nummer Ausgangseinheit, die Schacht- und Buchsennummer. (Eine Erklärung der verwendeten Abkürzungen finden Sie auf Siehe S. 456.)

Mit den 📢 📂 -Buttons an beiden Seiten der Ausgangseinheit/Schacht-Zeile, rufen Sie die jeweils vorangehende/nächste Einheit auf. Mit den 📢 🏲 -Buttons können Sie die Anzeige schachtweise verschieben.

6 Raster

In diesem Raster können Sie Ausgänge (Zeilen) an Eingangskanäle (Spalten) anlegen. Hergestellte Verbindungen erkennt man an dem Symbol. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen bzw. wieder zu lösen.

Tipp .

Wenn Sie PATCH CONFIRMATION aktiviert haben (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe), erscheint bei jeder Routing-Änderung eine Rückfrage.



(7) IN UNIT/SLOT/CH

Von oben nach unten, finden Sie hier den Typ und die Nummer Eingangseinheit, die Schacht- und Buchsennummer. (Eine Erklärung der verwendeten Abkürzungen finden Sie auf Siehe S. 454.)

Mit den 🔫 🗭 -Buttons an beiden Seiten der Eingangseinheit/Schacht-Zeile rufen Sie die jeweils vorangehende/nächste Einheit auf. Mit den 🗨 🕞 -Buttons können Sie die Anzeige schachtweise verschieben.

(8) ASSIGN

Hier erfahren Sie, wie viele Kanäle auf den Eingang geroutet sind.

Selbst wenn ein Kanal auf dieser Seite nicht an einen Eingang angelegt ist, gilt er als "geroutet", wenn Sie die Verbindung auf einer anderen Seite hergestellt haben. Kanäle, die jedoch als Auslöser (Key-In) fungieren, werden nicht mitgezählt.

(9) Raster

Über dieses Raster können die Insert-Eingänge (Zeilen) auf die benötigten Eingangskanäle (Spalten) geroutet werden. Hergestellte Verbindungen erkennt man an dem •-Symbol. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen bzw. wieder zu lösen.

Tipp

Wenn Sie PATCH CONFIRMATION aktiviert haben (PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe), erscheint bei jeder Routing-Änderung eine Rückfrage.



Wenn Sie die Tasten der Konsole zum Verschieben des Cursors von dem rechten Raster (INSERT OUT) zum linken (INSERT IN) verwenden möchten (oder umgekehrt), müssen Sie die [SHIFT/GRAB]-Taste gedrückt halten, während Sie CURSOR [◀]/[►] betätigen. Cursor-Bewegungen bei Verwendung von [SHIFT/ GRAB] und den CURSOR [◄]/[►] Tasten



⚠

- Um eine hier definierte Insert-Schleife zu aktivieren, müssen Sie den INS.-Button des betreffenden Eingangskanals (INSERT/DIRECT POINT- oder INSERT/DIRECT VIEW-Seite) drücken (Siehe S. 459, 461).
- Wenn der INS.-Button eines Eingangskanals aktiv ist, während entweder der Insert-Hin- oder -Rückweg nicht definiert wurde, gibt der betreffende Kanal nicht mehr das richtige Signal aus.

INSERT/DIRECT POINT

[Funktion]

Für jeden Eingangskanal können Sie den Insert-Weg ein-/ausschalten und die Signalpunkte wählen.

	DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH	00.0	SCENE MEMORY	
■ Konsole			CH 1	UU.U @		AD ONLY
Drücken Sie die INPUT [PATCH]-	(INPUT PATCH) DIRECT OUT	PATCH INSERT PATCH I	NSERT/DIRECT POI	NT INSERT/D	IRECT VIEW NAME)	MENU
Taste im LCD FUNCTION						
ACCESS-Feld (so oft drücken, bis	CH NAME INS.	INSERT	1/0 POINT		DIRECT O	UT POINT
die Seite rechts erscheint)	CH KckL OFF					
Display	1 ♥ 2 KckR OFF	PRE EN POST EN PRE	COMP PRE DELAT	PRE FADER	PRE ER PRE FADER	POST FADER POST ON
MENU-Button → INPUT PATCH-	CH 4 Sn. B OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
Button \rightarrow INSERT/DIRECT	CH 5 HH OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
POINT-Register	CH 6 Tom1 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	Compipre delayi Compipre delayi	PRE FADER	PRE EQ <u>PRE FADER</u>	POST FADER POST ON
rontr negister	CH 8 Tom3 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
	CH 9 Tom4 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
	CH10 Tom5 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
	CHII TOMO UFF	PRE EN POST EN PRE	COMPIPE DELAY	PRE FADER	PRE EN PRE FADER	POST FADER POST ON
	CH13 Rk 2 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
	CH14 Rk 3 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
	CH15 Rk 4 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMP PRE DELAY	PRE FADER	PRE EQ PRE FADER	POST FADER POST ON
	CH16 FT 1 OFF	PRE EQ POST EQ PRE	COMPIPRE DELAY	<u>Pre fader</u>] [PRE EQ <u>PRE FADER</u>	POST FADER POST ON F
	USER DEFINE IN S	EL MODULE	FADER MD	(SEND NO.	MASTER FADER	N OUT SEL
	CONSOLE STATUS	1 FLIP	CH	AIX 1	DCA	MIX 1

[Parameter]

(1)	(2)	(3)				
CH	NAME	INS.		I	NSERT I/O	POI
CH 1♥ 2	KckL KckR	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE
CH 3	Sn. T	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE
CH 4	Sn. B	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE
CH 5	HH	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE
CH 6	Tom1	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	[PRE
CH 7	Tom2	OFF	PRE EQ	POST EQ	PRE COMP	PRE

(1) CH (Eingangskanal)

Hier erscheint die Nummer des Eingangskanals, der gerade eingestellt werden kann. Bei Kanalpaaren wird hier ein Herzsymbol angezeigt. In dem Fall sind 2~5 miteinander verknüpft.

(2) **NAME**

Hier erscheinen die Kurznamen der Eingangskanäle. Klicken Sie hier, um einen Kurz- und Vollnamen eingeben zu können.

③ INS. (Insert an/aus)

Hiermit können Sie die Insert-Schleife der einzelnen Kanäle ein-/ausschalten.

Nor Einschalten dieses Buttons müssen Sie die Insert-Signalpunkte auch routen (INSERT IN/ OUT, siehe die INSERT PATCH-Seite der OUT PATCH-Funktionsgruppe). Wenn entweder der Insert-Hin- oder -Rückweg nicht definiert wurde, empfängt der betreffende Kanal nicht das richtige Signal.

4											5						
	_	_	I	NSER	T 1/0	POI	NT	_			_	C	IRECT	OUT P	OINT		
PRE E	Q	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	PR	E EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
PRE E	Q	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	PR	E EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
(PRE E	Q	POST	EQ	(PRE	COMP	(PRE	DELAY	PRE	FADER	PR	E EQ	PRE	FADER	(POST	FADER	POST	ON
pre e	Q	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	PR	E EQ	[PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
pre e	Q	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	PR	E EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON
pre e	Q	POST	EQ	PRE	COMP	PRE	DELAY	PRE	FADER	PR	E EQ	PRE	FADER	POST	FADER	POST	ON

(4) INSERT I/O POINT

Hier können Sie für jeden Eingangskanal die Stelle definieren, an der die Schleife abgegriffen und wieder eingespeist wird. Die Möglichkeiten lauten:

- PRE EQ Unmittelbar vor dem EQ
- **POST EQ** Unmittelbar hinter dem EQ
- PRE COMP...... Unmittelbar vor dem Compressor
- PRE DELAY Unmittelbar vor dem Delay
- PRE Fader......Unmittelbar vor dem Fader

5 DIRECT OUT POINT

Hier können Sie für jeden Eingangskanal den Signalpunkt wählen, an dem das Signal für die Direktausgabe abgezweigt wird. Die Möglichkeiten lauten:

- PRE EQ Unmittelbar vor dem EQ
- **PRE Fader**......Unmittelbar vor dem Fader
- POST Fader Unmittelbar hinter dem Fader
- POST ON.....Unmittelbar hinter der [ON]-Taste

INSERT/DIRECT VIEW

[Funktion]

Hier können Sie über eine Signalflussgrafik einstellen, wo die Insert-Signale abgegriffen und wieder in den Signalweg eingespeist werden und wo sich der Signalpunkt für die Direktausgabe befindet.

Ĵ.

Konsole

Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT PATCH-Button \rightarrow INSERT/DIRECT VIEW-Register

IN PATCH POINT INSERT PATCH INSERT PATCH INSERT PATCH INSERT OFF		ENONE I			
INPUT PATCH DIRECT OUT PATCH INSERT PATCH INSERT/DIRECT POINT INSERT/DIRECT VIEW NAME MENU INSERT OUT INSERT IN NO ASSIGN NO ASSI			CH 1 00.0	Initial	Data
INPUT PATCH DIRECT OUT PATCH INSERT PATCH INSERT/DIRECT POINT INSERT/DIRECT VIEW NAME)		96сн	•		READ ONLY
SED CH 1 KckL INSERT OUT INSERT IN NO RESIDEN INSERT OFF INPUT CH CH 1 KCKL NO RESIDEN INSERT F COMP INSERT DELAY INSERT	INPUT PATCH DIRECT OUT	PATCH INSERT PATCH	INSERT/DIRECT POINT INSER	T/DIRECT VIEW NAM	E MENU
INSERT DUT INSERT IN NO ASSION INPUT CH CH T KCKL NO ASSION ACKL NO ASSION INSERT OFF INSERT COMP INSERT DELAY INSERT +	SEL CH 1	KckL			
INPUT CH INSERT OFF INSERT OFF OF 1 KokL NO RESIGN - ATT HPE INSERT EQ INSERT COMP INSERT DELAY INSERT +			INSERT OU	Т	INSERT IN
INPUT CH CH 1 KckL NO RSICH - ATT HPF TINSERT EQ INSERT GATE INSERT COMP INSERT DELAY INSERT			NO ASSIGN		NO ASSIGN
INPUT CH CH 1 KCAL NO RSSIGN - ATT HPF TINSERT EQ INSERT GATE INSERT COMP INSERT DELAY INSERT + P					
INDERT OFF					
CH 1 KCRL NO ASSIGN ATT HPF ITNSERT ER INSERT GATE INSERT COMP INSERT DELAY INSERT + A A A A A A A A A A A A A A A A A A	INPUT CH				INSERT UFF
	CH 1 KokL NO ASSIGN				
	ATT HPF INS		GATE INSERT COMP IN	SERT DELAY INS	
DIRECT DIRECT DIRECT DIRECT		DIRECT			DIRECT DIRECT DIRECT
DIRECT OUT					DIRECT OUT
CONSOLE CH 1 FLID HIX MIX 1 DCA MIX 1	USER DEFINE	MODULE	FADER MIX SEND NO	J. MASTER FA	DER OUTSEL

[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Mit diesem Button rufen Sie das CH SELECT-Fenster auf, wo Sie den Eingangskanal wählen können, auf den sich die Einstellungen beziehen sollen.

TIDD

Wenn Sie diese Seite das erste Mal aufrufen, ist der Ausgangskanal gewählt, dessen INPUT [SEL]-Taste aktiv ist. Wenn Sie auf dieser Seite einen anderen Ausgangskanal wählen, leuchtet auch dessen INPUT [SEL]-Taste (d.h. der Kanal ist selektiert).

- ② Nummer und Kurzname des Eingangskanals Hier erscheinen die Nummer, der Kurzname und der Paarungsstatus des aktuell gewählten Eingangskanals. Über das Herzsymbol können Sie den Kanal mit dem benachbarten Kanal paaren bzw. ein Paar wieder trennen.
- ③ Einheit, Platine, Kanaltyp und Nummer Hier werden der Einheitstyp und ihre Nummer, die Platinennummer und die Nummer der dem Eingangskanal zugeordneten Eingangsbuchse angezeigt.



④ Einheit, Platine, Kanaltyp und Nummer Hier werden der Einheitstyp und ihre Nummer, die Platinennummer und die Nummer des Ein-/Ausgangskanals für die Insert-Schleife angezeigt.



(5) INSERT ON/OFF

Mit diesem Button kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden. Er hat die gleiche Funktion wie der INS.-Button auf der INSERT/DIRECT POINT-Seite (Siehe S. 459).

6 Blockschaltbild des Eingangskanals

Hier wird ein Signalfluss-Diagramm des aktuell gewählten Eingangskanals angezeigt. Die einzelnen Buttons haben folgende Funktionen.

• INSERT-Button

Hiermit wählen Sie die Position der Insert-Schleife. Bei Anklicken eines INSERT-Buttons ändert sich eventuell das Signalfluss-Diagramm.

• DIRECT-Button

Hiermit wählen Sie den Signalpunkt für die Direktausgabe. Bei Anklicken eines DIRECT-Buttons ändert sich eventuell das Signalfluss-Diagramm.

• ATT, HPF, EQ, GATE, COMP, DELAY

Mit diesen Buttons rufen Sie die Fenster auf, in denen Sie die verheißenen Parameter einstellen können.

Tipp

Wenn Sie mit dem ATT-, HPF-, EQ-, GATE-, COMP- und DELAY-Button zum betreffenden Fenster springen, brauchen Sie nach getaner Arbeit nur auf den OK-Button in jenem Fenster zu klicken, um zur INSERT/DIRECT VIEW-Seite zurückzukehren.

Tipp

Das Beispiel oben zeigt den Signalfluss eines (nicht gepaarten) Mono-Eingangskanals. Im Falle eines Kanalpaares bzw. ST IN-Kanals erscheinen natürlich die doppelte Anzahl Signalmodule.

\bigcirc DIRECT OUT

Hier werden der Typ und die Nummer der Einheit, die Platinen- und Ausgangsnummer angezeigt, die für die Direktausgabe des Eingangskanals verwendet werden.

NAME

[Funktion]

Eingabe eines Kurz- und Vollnamens für einen Eingangs- oder DCA-Kanals.



Konsole

Drücken Sie die INPUT [PATCH]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT PATCH-Button \rightarrow NAME-Register



[Parameter]



1 LIST SELECT

Mit diesen Buttons wählen Sie, was in der Übersicht angezeigt werden soll (③). Die Buttons haben folgende Bedeutung:

- INPUT CH.....Eingangskanäle 1~96 ST IN-Kanäle 1~8
- **DCA**.....DCA 1~12

2 NAME LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das NAME LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie Namenlisten speichern und laden können (Siehe S. 509).

3 Namenliste

Hier werden die Namen der mit ① gewählten Kanalgruppe angezeigt. Wenn Sie auf das SHORT- (vier Zeichen) oder LONG-Feld (acht Zeichen) klicken, wird jenes Feld hellblau dargestellt. Das bedeutet, dass Sie den Namen über das Textfeld (⑥) oder die Display-Tastatur (⑦) editieren können.

Wenn Sie mit LIST SELECT (①) DCA gewählt haben, werden nur die Vollnamen angezeigt.



(4) Namenschablonen

Hier können Sie oft benötigte Abkürzungen oder Namen wie "Kick", "SD", "Tom" oder "Chor" puffern. Klicken Sie auf den SHORT- (vier Zeichen) oder LONG-Eintrag (acht Zeichen), damit das betreffende Feld hellblau dargestellt wird. Dann kann die betreffende Namenschablone über das Textfeld (⑥) oder die Display-Tastatur editiert werden (⑦). Es können bis zu 256 Namen gepuffert werden. Diese stehen für die Ein- und Ausgänge zur Verfügung.

Tipp

Solange Sie nicht alle Speicher initialisieren, bleiben die Namenschablonen erhalten. Um alle Speicher zu initialisieren, müssen Sie den "INITIALIZE ALL MEMORIES"-Befehl verwenden. Alles Weitere zum Initialisieren finden Sie auf S. 529.

Die Namenschablonen können gemeinsam mit den übrigen SETUP-Daten auf einer Speicherkarte gesichert werden. Alles Weitere hierzu finden Sie auf S. 374.

(5) Buttons zum Kopieren von/zu der Schablone

Mit diesen Buttons können Sie sowohl den Kurz- als auch den Vollnamen vom schwarzen zum hellblauen Feld (Namenliste und Schablonenübersicht) und umgekehrt kopieren.

Mit dem [▶]-Button kopieren Sie von der Namenliste zu den Namenschablonen. Der [◀]-Button dient zum Kopieren von den Namenschablonen zur Namenliste.

Beim Kopieren zwischen der DCA-Gruppe und den Namenschablonen wird nur der Vollname zur "anderen Seite" übertragen.



6 Textfeld

Wenn ein Namenfeld in der Namenliste (③) oder einer Namenschablone (④) für die Editierung ausgewählt wurde, wird der editierbare Name hier angezeigt. Mit der Display-Tastatur (⑦) können Sie die benötigten Zeichen eingeben. Klicken Sie schließlich auf den ENTER-Button links, um den neuen Namen im betreffenden Kanalfeld (hellblau) der Namenliste (③) oder der Namenschablonen (④) einzutragen. Sobald der Name eingegeben ist, wird die Editierfunktion deaktiviert. Das betreffende Feld wird dann wieder schwarz dargestellt, damit Sie den Namen nicht aus Versehen ändern können.

7 Display-Tastatur

Über diese Tastatur können Buchstaben, Ziffern und Symbole für das Textfeld eingegeben werden. (Alles Weitere zum Eingeben von Text und den Funktionen der einzelnen Buttons finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.).

Tipp .

Text kann man auch über eine Computertastatur eingeben, die man mit der KEYBOARD-Buchse auf der Frontseit der CS1D verbindet.

[Praxis]

Eingabe eines Kurz-/Vollnamens für einen Eingangskanal oder eine DCA-Gruppe

- 1. Wählen Sie mit den beiden Buttons der LIST SELECT-Sektion (1) den Kanaltyp, für den Sie einen anderen Namen eingeben möchten.
- 2. Klicken Sie in der Namenliste auf das SHORT- oder LONG-Feld des Kanals, dem Sie einen anderen Namen geben möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten dieses Feld wählen und die [ENTER]-Taste drücken.) Das gewählte Feld wird hellblau dargestellt, damit Sie wissen, dass dieser Eintrag editiert werden kann.
- 3. Geben Sie über die Display- oder eine Computertastatur den Namen ein (Textfeld). (Wie man Text eingibt, erfahren Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.) Wenn Sie einen SHORT-Eintrag gewählt haben, können vier Zeichen eingegeben werden. Haben Sie einen LONG-Eintrag gewählt, so können bis zu acht Zeichen eingegeben werden.
- 4. Klicken Sie nach Eingabe des Namens auf den ENTER-Button. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten den ENTER-Button ansteuern und die [ENTER]-Taste drücken.) Der Name wird nun in der Namenliste gepuffert.

Tipp

Solange der Cursor gewählt ist, während ein Feld editiert werden kann (hellblau), erzielen Sie durch Drücken der [ENTER]-Taste dasselbe Ergebnis wie mit Schritt (4).

[Praxis]

Anlegen einer Namenschablone

- 1. Klicken Sie auf das Schablonenfeld, in dem Sie einen neuen Namen eingeben möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten das benötigte Feld ansteuern. Drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste.) Das gewählte Feld wird hellblau dargestellt.
- 2. Geben Sie über die Display- oder eine Computertastatur den Namen ein (Textfeld). (Wie man Text eingibt, erfahren Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.)

Wenn Sie einen SHORT-Eintrag gewählt haben, können vier Zeichen eingegeben werden. Haben Sie einen LONG-Eintrag gewählt, so können bis zu acht Zeichen eingegeben werden. 3. Klicken Sie nach Eingeben des Namens auf den ENTER-Button. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten den ENTER-Button anwählen. Drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste.) Der Name wird nun registriert.

Tipp

Solange der Cursor gewählt ist, während ein Feld editiert werden kann (hellblau), erzielen Sie durch Drücken der [ENTER]-Taste dasselbe Ergebnis wie mit Schritt (3).

[Praxis]

Eingabe eines Kanal-/DCA-Gruppennamens über die Namenschablonen

Ein in einer Schablone eingetragener Name kann direkt zu einem Namenfeld kopiert werden. Dieses Verfahren ist besonders praktisch, wenn Sie beim Schreiben von Namen nicht allzuviel Zeit verlieren möchten.

- 1. Wählen Sie mit den beiden Buttons der LIST SELECT-Sektion (①) den Kanaltyp, für den Sie einen anderen Namen eingeben möchten.
- Klicken Sie in der Namenliste auf das SHORT- oder LONG-Feld des Kanals, dem Sie einen anderen Namen geben möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten dieses Feld wählen und die [ENTER]-Taste drücken.) Die gewählte Zeile wird nun hellblau oder schwarz dargestellt.
- 3. Klicken Sie auf den Schablonen-Namen rechts, den Sie verwenden möchten. (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten das benötigte Feld selektieren und die [ENTER]-Taste drücken.) Die gewählte Zeile wird nun hellblau oder schwarz dargestellt.
- 4. Klicken Sie auf den [◄]-Button (⑤). (Alternativ hierzu können Sie mit den [CURSOR]-Tasten den [◄]-Button anfahren und die [ENTER]-Taste drücken.) Nun werden sowohl der Kurz- (SHORT) als auch der Vollname (LONG) zum gewählten Eintrag in der Namenliste kopiert.

Tipp

Man kann auch den Namen eines Kanals oder einer DCA-Gruppe zu einem Schabloneneintrag kopieren, um ihn später noch einmal zu verwenden. Klicken Sie unter Schritt (4) auf den [▶]-Button.

IN HA/INSERT-Funktionsgruppe (Vorverstärker/Insert)

Einstellung der Vorverstärker-/Phasensektion einer Eingangseinheit

CH 1-24~CH 73-96/ST IN 1-8/CH 1-24 INS~CH 73-96 INS/ST IN INS/UNIT LIB

[Funktion]

Einstellungen für den Vorverstärker, der für einen Eingangskanal/Insert-Rückweg verwendet wird.



Konsole

Drücken Sie die INPUT [HA/ INSERT]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **INPUT HA/ INSERT**-Button \rightarrow Register der benötigten Eingangskanal- oder INS-Gruppe

DISPLAY FUNCTION	ENGINE SEL CH	SCENE MEMOR	Y
IN HA/INSERT	B CH 1	00.0 Initial	Data READ ONLY
1-24 25-48 49-72 73-96 ST IN 1	1-8 1-24 INS 25-48 INS	49-72 INS 73-96 INS ST IN INS/	UNIT LIB) MENU
GAINGANG AZBLINK GAINGANG AZ	BLINK (GAINGANG) A/BLINK	GAINGANG A/BLINK GAINGANG A	/BLINK GAINGANG A/BLINK
12 B 12 B 12 B 11 B 11 B 11	2 B 12 B 12 B 18	12 B 12 B 12 B 12 B	12 B 12 B 12 B 18 18 18 18
	$\frac{48}{6}$ = $\frac{36}{60}$ = $\frac{48}{60}$ = $\frac{36}{60}$ = $\frac{48}{60}$	80 48V 30 48V 30 48V 30 48V	30 48V 30 48V 30 48V
$+10^{-68} + 10^{-68}$		+10 -68 +10 -68 +10 -68 +10 -68 +10	
11AIS:7-1 11AIS:7-2 11AIS:8-1 11A	18:8-2 12A18:1-1 12A18:1-	BdB	2AI8:3-2 I2AI8:4-1 I2AI8:4-2
CH13 🗊 CH14 CH15 🕼 C	H16 CH17 🚺 CH18	CH19 🗊 CH20 CH21 🚺	CH22 CH23 🚯 CH24
GAINGANG A/BLINK GAINGANG A/	BLINK (GAINGANG) A/BLINK	GAINGANG A/BLINK GAINGANG A	/BLINK GAINGANG A/BLINK
12 B 12 B 12 B 12 B 14 B 14 B 14 B 14 B			
60 g 60 g 60 g 60 g	a 48V :30 48V :30 48V a ≠ 60 ≠ 60 ≠	60 g 60 g 60 g	60 ø - 60 ø - 60 ø
+10 -68 +10 -68 +10 -68 +10	-68 +10 -68 +10 -6	3 +10 -68 +10 -68 +10 -68 +10	a -68 +10 -68 +10 -68
+10 _{dB} +10 _{dB} +10 _{dB} +1	10 _{de} +10 _{de} +10 _d	⊨ <u>+10 </u>	-10 _{dB} +10 _{dB} +10 _{dB}
11818:1-1 11818:1-2 11818:2-1 118	18:2-2 11A18:3-1 11A18:3-	2 11818:4-1 11818:4-2 11818:5-1 1	1818:5-2 11818:6-1 11818:6-2
CH 1 🚺 CH 2 CH 3 🚺 C	H 4 CH 5 🚺 CH 6	CH 7 🚺 CH 8 CH 9 🚺	CH10 CH11 🚺 CH12
USER DEFINE IN SEL	MODULE FADER	MIX SEND NO. MASTER F	ADER OUT SEL
CONSOLE CH 1		MIX 1 DC/	A MIX 1

CH 1-24-Register



ST IN INS-Register

[Parameter]

Auf einer IN/INS-Seite wird der Status der Parameter immer der Einheit und Platine entsprechend angezeigt, an die der betreffende Eingangskanal angelegt wurde.

AD-Platine mit Vorverstärker (LMY2-ML)



AD-Platine ohne Vorverstärker (LMY4-AD)



E-A/-Platine mit Digital-Anschlüssen (MY-Serie)



Wenn eine 2TR IN-Buchse zugeordnet wurde



Effektrückweg, GEQ-Ausgang oder Kommandosignal (Talkback)







Kanal, dem kein Anschluss zugeordnet wurde



1 GAIN GANG

Dieser Button dient zum Verkoppeln der Gain-Einstellung benachbarter Kanäle. (Eventuelle Unterschiede bleiben erhalten.) Wenn dieser Button aktiv ist, ändert sich beim Drehen an einem GAIN-Regler (⑦) auch die gekoppelte Gain-Einstellung des anderen Reglers im gleichen Verhältnis.

② A/B LINK

Hiermit kann die Anwahl von Buchse A oder B einer AD-Platine mit Vorverstärker für benachbarte Eingangskanäle verkoppelt werden. Wenn dieser Button aktiv ist, ändert sich bei Umschalten des A/B-Buttons (④) eines Kanals auch die Buchsenanwahl des anderen Kanals.

Wenn die AD-Platine mit Vorverstärker an zwei oder mehr Kanäle angelegt wird, ändert sich bei der A/B-Umschaltung eines A/B LINK-Mitglieds nicht nur die Buchsenzuordnung des anderen Mitglieds, sondern auch für alle anderen Kanäle, auf welche diese Platine geroutet wurde.

Wenn außerdem noch andere Kanäle mit den Patch-Zielkanälen verknüpft sind, erfolgt die Umschaltung auch für jene Kanäle.

3 Meter

Dieses Spitzenpegelmeter zeigt den Eingangspegel an.

④ A/B

Mit diesem Button können Sie entweder Eingang A oder B einer AD-Platine mit Vorverstärker wählen.

(5) +48 V

Mit diesem Button kann die Phantomspeisung einer AD-Platine mit Vorverstärker für jeden Kanal separat ein-/ausgeschaltet werden.

Die +48V-Taste auf der Frontplatte einer AI8 Eingangseinheit fungiert als Master für alle Phantomlinien der installierten Platinen. Wenn dieser Schalter aus ist, kann die Phantomspeisung auch über das Display (+48V-Buttons) nicht aktiviert werden.

6 ø (Phase)

Mit diesem Button kann die Phase des Eingangssignals (Schleifenrückweges) gedreht werden.

7 GAIN

Hiermit kann die Eingangsempfindlichkeit des Vorverstärkers aktiviert werden. Der Einstellbereich lautet +10 dB~–68 dB. Die aktuelle Einstellung wird in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol angezeigt.

(8) Einheit (Type)/ID-Nummer/Kanalnummer

Hier werden der Typ der Eingangseinheit und die ID-, Schacht- und Eingangskanalnummer angezeigt.

9 Paarstatus

Verweist auf die Nummer des Eingangs und seinen Paarstatus. Ein Paar kann auch erstellt/getrennt werden, indem man auf das Herzsymbol klickt.

10 Digital E/A-Platine

Wenn eine Digital-Ein-/Ausgangseinheit gewählt wurde, wird hier der Typ der installierten Digital-E/ A-Platine angezeigt.

1 DE-EMPHASIS

Wenn ein Digital-Signal mit Emphasis an die gewählte Buchse der Digital-Ein-/Ausgangseinheit angelegt wird, erscheint hier "DE-EMPHASIS".



12 UNIT LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das UNIT LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie die Vorverstärkereinstellungen aller Einheiten speichern/laden können (Siehe S. 505). Dieser Button erscheint nur, wenn das ST IN INS-Register gewählt ist.

IN EQ-Funktionsgruppe

EQ-Einstellungen (Klangregelung) der Eingangskanäle

EQ PARAMETER

[Funktion]

Einstellen der Abschwächung, des HPF und 4-Band-EQs des gewählten Eingangskanals.

J

Konsole

Drücken Sie die **INPUT** [**EQ**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **INPUT EQ**-Button \rightarrow **EQ PARAMETER**-Register



[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Mit diesem Button rufen Sie das CH SELECT-Fenster auf, in dem Sie den Eingangskanal wählen können, auf den sich die Einstellungen beziehen sollen.

② ATT (Abschwächung)

Hiermit kann der Eingangspegel bei Bedarf hinter der AD-Wandlung (d.h. im Digital-Bereich) abgeschwächt werden. Der Einstellbereich lautet 0dB~–96 dB. Der aktuelle Wert erscheint in dem Wertefeld unter dem Reglersymbol.

③ **Nummer und Kurzname des Eingangskanals** Hier erscheinen die Nummer, der Kurzname und der Paarungsstatus des aktuell gewählten Eingangskanals. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.

④ HPF/LPF CROSSOVER GAIN

Hiermit bestimmen Sie, wie stark der Pegel der HPF oder LPF (des HIGH-Bandes) ab der Eckfrequenz abgesenkt werden soll.

Diese Einstellung wird aber nur verwendet, wenn Sie den HPF/LPF SLOPE-Parameter auf "12dB" oder "18dB" stellen. Stellen Sie SLOPE auf "6dB", so lautet der CROSSOVER GAIN-Wert immer "–3dB".



(5) EQ ON/OFF

Mit diesem Button kann der 4-Band-EQ ein-/ausgeschaltet werden.

6 EQ-Grafik

Hier können Sie die EQ-Einstellungen grafisch/ optisch nachvollziehen. Die farblich markierten Linien verweisen auf die "Freq" (Eckfrequenz) der einzelnen Bänder. (Die Farben der Linien entsprechend übrigens jenen der EQ-Reglersymbole, damit Sie sich leichter orientieren können.) Die Kurve richtet sich nach den Q- und Gain-Einstellungen.

(7) INPUT EQ LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das EQ LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie die EQ-Einstellungen speichern/ laden können (Siehe S. 511).

(8) EQ FLAT

Mit diesem Buttons können Sie für den 4-Band-EQ wieder die Vorgaben (0.0 dB) einstellen.

(9) Meter

Diese Meter zeigen die Spitzenpegel vor und hinter dem EQ an. Wenn das Signal am Ein- oder Ausgang des EQs übersteuert, leuchtet das entsprechende CLIP-Segment.



1 HPF (Hochpassfilter)

Hiermit wählen Sie die Eckfrequenz des Hochpassfilters. Der Einstellbereich lautet 20Hz~600Hz.

 HPF ON/OFF (Hochpassfilter an/aus) Mit diesem Button schalten Sie das Hochpassfilter ein/aus. 12 SLOPE

Mit diesen Buttons wählen Sie die Flankensteilheit des Hochpassfilters: 6 dB, 12 dB oder 18 dB.

13 > (LOW, Kuhschwanz)

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert das LOW-Band als Kuhschwanzfilter. In dem Fall verschwindet der Q-Regler.

(14) Regler

Mit diesen Reglern können die Güte (Q), Frequenz (F) und Anhebung/Absenkung (GAIN) eingestellt werden.

15 **(HIGH, Kuhschwanz)**

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert das HIGH-Band als Kuhschwanzfilter. In dem Fall verschwindet der Q-Regler.

16 LPF

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert das HIGH-Band als Tiefpassfilter. In dem Fall verschwindet der GAIN-Regler und Q ändert sich zu SLOPE.

CH 1-24~CH 73-96/ST IN 1-8

[Funktion]

Hier werden die EQ-Einstellungen mehrerer Eingangskanäle gleichzeitig angezeigt. Bei Bedarf können die EQ-Einstellungen auch zu einem anderen Eingangskanal kopiert werden.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die **INPUT** [**EQ**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **INPUT EQ**-Button \rightarrow Register der benötigten Kanalgruppe/des gewünschten Insert-Eingangs



[Parameter]



1 EQ-Grafik

Diese Grafiken zeigen die EQ-Einstellungen aller Eingangskanäle an. Klicken Sie auf die vom Cursor angezeigte Grafik, um zur EQ PARAMETER-Seite des betreffenden Kanals zu springen. Um diese EQ-Einstellungen zu kopieren, brauchen Sie sie nur zu einer anderen Kanalgrafik zu ziehen.

Тірр

Bei Kanalpaaren und ST IN-Kanälen wird die Grafik für beide Kanäle verwendet. Außerdem werden jedoch zwei Meter angezeigt.

2 Meter

Diese Meter zeigen die Spitzenpegel am Ausgang der EQs an. Wenn das Signal am EQ-Ausgang verzerrt, leuchtet das entsprechende CLIP-Segment.

③ EQ ON/OFF

Hiermit kann der EQ ein-/ausgeschaltet werden. Dieser Button ist mit dem EQ ON/OFF-Button auf der EQ PARAMETER-Seite der OUT EQ-Funktionsgruppe verknüpft.

(4) Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus des Eingangskanals angezeigt. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.

[Praxis]

Kopieren der EQ-Einstellungen zu einem Eingangskanal desselben Registers (Beispiel: Kopieren von CH 1 zu CH 8)

1. Ziehen Sie die EQ-Grafik des zu kopierenden Eingangskanals zum Ziel-Eingangskanal.



Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



2. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



Kopieren der EQ-Einstellungen zu einem Eingangskanal auf einem anderen Register (Beispiel: Kopieren von CH 19 zu CH 44)

- 1. Ziehen Sie die EQ-Grafik des zu kopierenden Eingangskanals zum Register des Zielkanals.
- ▲ Die Kopie wird nur ausgeführt, wenn Sie die Grafik zu einer der Seiten CH 1-24, CH 25-48, CH 49-72, CH 73-96 oder ST IN 1-8 ziehen, die bei Drücken der INPUT [EQ]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld der CS1D erscheinen können.



2. Es erscheint nun die Registerseite des benötigten Zielkanals.



3. Ziehen Sie die festgehaltene Grafik zum Zielkanal. Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



4. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



IN GATE/COMP-Funktionsgruppe

Gate-/Compressor-Einstellungen für die Eingangskanäle

GATE PRM (Gate-Parameter)

[Funktion]

Hier können die Gate-Parameter des gewählten Eingangskanals eingestellt werden.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die INPUT [GATE/ COMP]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT GATE/ COMP-Button \rightarrow GATE PRM-Register



[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Mit diesem Button rufen Sie das CH SELECT-Fenster auf, in dem Sie den änderungsbedürftigen Kanal wählen können.

2 Meter

Diese Meter zeigen die Pegelreduzierung, die Spitzenpegel am Ein- und Ausgang des Gates und den Spitzenpegel des Auslösers (Key-In). Wenn Verzerrung auftritt, leuchtet das CLIP-Segment.

Tipp

Bei gepaarten Kanälen oder einem ST IN-Kanal werden zwei Meter angezeigt.

Tipp

Auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe können Sie einstellen, ob die GR-Meter mit dem An/Aus-Status des Noise Gates verbunden sind oder nicht. Wenn ja, erscheint das GR-Meter nur, wenn das Noise Gate aktiv ist. Wenn die Link-Funktion ausgeschaltet ist, wird das GR-Meter immer angezeigt.
③ **Nummer und Kurzname des Eingangskanals** Hier erscheinen die Nummer, der Kurzname und der Paarungsstatus des aktuell gewählten Eingangskanals. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.



④ Typ

Verweist auf den aktuell gewählten Gate-Typ.

Tipp

Einen Typ kann man nur durch Aufrufen eines anderen Gate-Speichers im GATE LIBRARY-Fenster wählen. Hier kann kein anderer Typ gewählt werden.

⑤ GATE ON/OFF

Hiermit kann das Gate ein-/ausgeschaltet werden.

6 Grafik

Grafik mit einer optischen Darstellung der Gate-Einstellungen.



7 THRESHOLD

Hiermit stellen Sie den Pegel ein, den das Eingangssignal mindestens haben muss, um durchgelassen zu werden. Wenn das Auslösesignal (Key-In) über diesem Wert liegt, öffnet sich das Gate. Sobald dessen Pegel wieder unter den Threshold-Wert absinkt, schließt sich das Gate.

(8) ATTACK (Anstiegszeit)

Hiermit bestimmen Sie, wie lange es nach Überschreiten des Threshold-Wertes dauert, bis das Gate vollständig in Aktion tritt.

(9) HOLD (Haltedauer)

Hiermit bestimmen Sie, wie lange das Gate noch geöffnet bleibt, nachdem der Key-In-Pegel wieder unter den Threshold-Wert abgesunken ist.

10 DECAY (Abklingdauer)

Hiermit bestimmen Sie, wie schnell sich das Gate nach Verstreichen der Hold-Dauer schließt.

1 RANGE

Hiermit wählen Sie den Pegel, den das Signal hat, solange das Gate geschlossen ist (das Eingangssignal braucht also nicht unbedingt unhörbar zu sein).



12 INPUT GATE LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das GATE LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie die Gate-Einstellungen sichern/laden können (Siehe S. 515).

13 KEY IN CUE

Aktivieren Sie diesen Button, um sich das Auslösesignal anhören zu können.

(14) LINK ON/OFF (Key-In Link)

Hiermit können Sie angeben, ob die Key-In-Signale das Gate-Verhalten eines benachbarten ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals steuern (Link= On) oder ob die Gates der beiden Kanäle separat ausgelöst werden müssen (Link= Off).

• Key-In-Signalweg, wenn Link= On

LINK = ON



• Key-In-Signalweg, wenn Link= Off

LINK = OFF



(5) SELECT

Wählen Sie hier das Signal, das als Auslöser fungieren soll.

• SELF PRE EQ

Das Signal des aktuellen Eingangkanals unmittelbar vor dessen EQ.

• SELF POST EQ

Das Signal des aktuellen Eingangskanals unmittelbar vor dessen Gate.

• LEFT CH

Das Signal des Eingangskanals, dessen Nummer eine Einheit kleiner ist als die Nummer des aktuellen Kanals.

• KEY IN 1~KEY IN 4

Signal des Eingangskanals, der in dem betreffenden CH SELECT-Menü gewählt wurde.

Bei Anwahl von Kanal "1" bzw. der L-Seite eines ST IN-Kanals wird der LEFT CH-Button nicht angezeigt.

(f) LPF ON/OFF (Tiefpassfilter an/aus)

Hiermit kann das Tiefpassfilter des Key-In-Signals ein-/ausgeschaltet werden.

17 Regler

Hiermit stellen Sie die Eckfrequenz des Tiefpassfilters ein. Im Wertefeld unter dem Regler wird der aktuelle Wert angezeigt.

Bei Anwahl von Eingangskanal "1" oder der L-Seite eines ST IN-Kanals wird der LEFT CH-Button nicht angezeigt.

(18) HPF ON/OFF (Hochpassfilter an/aus)

Hiermit kann das Hochpassfilter des Key-In-Signals ein-/ausgeschaltet werden.

(19) Regler

Stellen Sie hier die Eckfrequenz des Hochpassfilters ein. Im Wertefeld unter dem Regler wird der aktuelle Wert angezeigt.



Das Hochpass- und Tiefpassfilter haben keinen Einfluss auf das von dem Gate ausgegebene Signal.

COMP PRM (Compressor-Parameter)

[Funktion]

Hier können die Compressor-Parameter des gewählten Eingangskanals eingestellt werden.



Konsole

Drücken Sie die INPUT [GATE/ COMP]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT GATE/ COMP-Button \rightarrow COMP PRM-Register



[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Mit diesem Button rufen Sie das CH SELECT-Fenster auf, in dem Sie den änderungsbedürftigen Kanal wählen können.

Meters

Diese Meter zeigen die Pegelreduzierung, die Spitzenpegel am Ein- und Ausgang des Compressors und den Spitzenpegel des Auslösers (Key-In) an. Wenn Verzerrung auftritt, leuchtet das entsprechende CLIP-Segment.

Tipp

Bei Kanalpaaren und ST IN-Kanälen wird die Grafik für beide Kanäle verwendet. Außerdem werden jedoch zwei Meter angezeigt.

Tipp

Auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe können Sie einstellen, ob die GR-Meter mit dem An/Aus-Status des Compressors verbunden sind oder nicht. Wenn ja, erscheint das GR-Meter nur, wenn der Compressor aktiv ist. Bei ausgeschaltetem Compressor erscheint das Meter nicht. Wenn die Link-Funktion ausgeschaltet ist, wird das GR-Meter immer angezeigt.

③ **Nummer und Kurzname des Eingangskanals** Hier erscheinen die Nummer, der Kurzname und der Paarungsstatus des aktuell gewählten Eingangskanals. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.



④ Typ

Verweist auf den aktuell gewählten Compressor-Typ.

Tipp .

Einen anderen Typ kann man nur durch Aufrufen eines anderen Compressor-Speichers im INPUT COMP LIBRARY-Fenster wählen. Hier kann kein anderer Typ gewählt werden.

(5) COMP ON/OFF (Compressor an/aus) Mit diesem Button schalten Sie den Compressor ein und aus.

6 Grafik

Grafik mit einer optischen Darstellung der Compressor-Einstellungen.



\bigcirc INPUT FILTER

Mit diesen Buttons kann das Signal vor dem Eingang des Compressors gefiltert werden. Wählen Sie mit den Buttons rechts den Filtertyp (HPF/LPF) und schalten Sie das Filter ein (oder aus). Mit dem Regler links kann die Eckfrequenz eingestellt werden (ein Regler für LPF/HPF).

Wenn LPF aktiv ist, wird das vom LPF gefilterte Signal komprimiert und zum Ausgangssignal des HPF addiert. Wenn HPF aktiv ist, wird das vom HPF gefilterte Signal komprimiert und zum Ausgangssignal des LPF addiert.

Die Eckfrequenzen des LPF und HPF sind dann miteinander verknüpft.

• Wenn COMP aktiv und LPF an ist



• Wenn COMP aktiv und HPF an ist



Tipp

Um den Compressor als De-Esser nutzen zu können, müssen Sie in der Key-In SELECT-Sektion ((6)) SELF POST EQ wählen.

(8) THRESHOLD

Pegelwert, ab dem der Compressor aktiviert wird. Wenn das Auslösesignal (Key-In) über diesem Wert liegt, wird das Signal komprimiert. Sobald der Key-In-Pegel unter diesen Wert absinkt, wird der Compressor deaktiviert.

9 RATIO

Das Verhältnis, um das der Pegel reduziert wird, wenn das Auslösesignal über dem Threshold-Pegel liegt.

10 ATTACK (Anstiegszeit)

Hiermit bestimmen Sie, wie lange es nach Überschreiten des Threshold-Wertes dauert, bis der Compressor vollständig in Aktion tritt.

(1) RELEASE (Abklingrate)

Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Compressor nach Unterschreiten des Threshold-Wertes wieder deaktiviert wird.

12 GAIN

Hiermit kann der Ausgangspegel des Compressors bei Bedarf korrigiert werden.

13 KNEE

Hiermit bestimmen Sie, wie abrupt/allmählich sich der Pegel ändert. "HARD" bewirkt die härtesten Übergänge; mit "SOFT5" sorgen Sie für die sanftesten Übergänge.



(1) INPUT COMP LIBRARY

Mit diesem Button rufen Sie das COMP LIBRARY-Fenster auf, in dem Sie Compressor-Einstellungen sichern/laden können (Siehe S. 517).

15 LINK ON/OFF (Key-In Link)

Hiermit können Sie angeben, ob die Key-In-Signale das Compressor-Verhalten eines benachbarten ungeradzahligen \rightarrow geradzahligen Kanals steuern (Link= On) oder ob der Compressor der beiden Kanäle separat ausgelöst werden muss (Link= Off).

• Key-In-Signalweg, wenn Link= On

LINK = ON

Ausl ser des unge- radzahligen Kanals	Aufspürung	Ŀ	ATTACK- Beeinflussung	→ GR
Ausl ser des gerad- zahligen Kanals	Höchstpegels		ATTACK- Beeinflussung	→ GR

• Key-In-Signalweg, wenn Link= Off



⚠

- Achtung: diese Link-Funktion hat nichts mit Stereo-Kanalpaaren zu tun. Bei Einschalten der Link-Funktion werden lediglich zwei Compressor-Effekte von demselben Auslöser (Key-In) gesteuert; die Compressor-Parameter können jedoch weiterhin für beide Kanäle separat eingestellt werden.
- Wenn Sie zwei Kanäle zu einem Stereopaar verkoppeln, wird die Link-Funktion automatisch eingeschaltet. In dem Fall sind die Compressor-Parameter wohl miteinander verknüpft. Sie können die Parame-

terverknüpfung jedoch ausschalten und die Parameter der beiden Kanäle separat editieren.

(16) SELECT (Key-In)

Wählen Sie hier das Signal, das als Auslöser fungieren soll.

• SELF PRE EQ

Das Signal des aktuellen Eingangkanals unmittelbar vor dessen EQ.

• SELF POST EQ

Das Signal des aktuellen Eingangskanals unmittelbar vor dessen Gate.

• LEFT CH

Das Signal des Eingangskanals, dessen Nummer eine Einheit kleiner ist als die Nummer des aktuellen Kanals. (Das SELF POST EQ-Signal des vorangehenden Kanals.)

Wenn Sie LEFT CH wählen, wird das Signal des vorangehenden Kanals hinter dessen INPUT FIL-TER abgegriffen. Bedenken Sie jedoch, dass das INPUT FILTER nur belegt ist, wenn COMP aktiv ist.

• KEY IN 1~KEY IN 4

Signal des Eingangskanals, der in dem betreffenden CH SELECT-Menü gewählt wurde.

Bei Anwahl von Kanal "1" bzw. der L-Seite eines ST IN-Kanals wird der LEFT CH-Button nicht angezeigt.

Auch bei gepaarten Kanälen ist das nicht der Fall.

CH 1-12~CH 85-96/ST IN 1-4~ST IN 5-8

[Funktion]

Hier werden die Gate- und Compressor-Einstellungen der Eingangskanäle angezeigt. Außerdem können die Einstellungen hier von einem Kanal zu einem anderen kopiert werden.

Ŀ

Konsole

Drücken Sie die INPUT [GATE/ COMP]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **INPUT GATE**/ **COMP**-Button \rightarrow Register der benötigten Eingangskanalgruppe



[Parameter]



1 GATE-Grafik

In dieser kleinen Grafik werden die Gate-/Compressor-Einstellungen der einzelnen Eingangskanäle angezeigt. Klicken Sie auf die Grafik, bei der sich der Cursor befindet, um das COMP PARAMETER-/ GATE PARAMETER-Fenster des betreffenden Kanals zu öffnen. Um diese Einstellungen zu kopieren, brauchen Sie sie nur zu einer anderen Kanalgrafik zu ziehen.

Tipp -

Bei gepaarten und ST IN-Kanälen bezieht sich die Grafik auf beide Kanäle/Seiten.

Meter

Diese Meter zeigen die Pegelreduzierung des Gates und Compressors sowie die Spitzenpegel am Ausgang des Gates/Compressors an.

③ GATE ON/OFF

Mit diesem Button schalten Sie das Gate ein/aus. Er ist verknüpft mit dem GATE ON/OFF-Button im GATE PARAMETER-Fenster.

(4) COMP ON/OFF (Compressor an/aus)

Mit diesem Button schalten Sie den Compressor ein und aus.

Der Button ist verknüpft mit dem COMP ON/OFF-Button im COMP PARAMETER-Fenster.

5 Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus der Eingangskanäle angezeigt.

Ein Paar kann auch erstellt/getrennt werden, indem man auf das Herzsymbol klickt.

[Praxis]

Kopieren der Gate-/Compressor-Einstellungen der Eingangskanäle desselben Registers (Beispiel: Kopieren von CH 1 zu CH 2)

1. Ziehen Sie die Gate-/Compressor-Grafik des zu kopierenden Eingangskanals zum Zielkanal.



Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



- Wenn Sie eine Gate-Grafik zu einem Compressor ziehen (oder umgekehrt), erscheint eine Warnung. Solch eine Kopie wird selbstverständlich nicht ausgeführt.
- 2. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



Kopieren der Gate-/Compressor-Einstellungen zu einem Eingangskanal auf einem anderen Register (Beispiel: Kopieren von CH 7 zu 20)

1. Ziehen Sie die Gate-/Compressor-Grafik des zu kopierenden Eingangskanals zum Register des Zielkanals.

Es erscheint nun die Registerseite des Zielkanals.

▲ Die Kopie wird nur ausgeführt, wenn Sie die Grafik zu einer der Seiten 1-12, 13-24, 25-36, 37-48, 49-60, 61-72, 73-84, 85-96, ST IN 1-4 und ST IN 5-8 ziehen, die bei Drücken der INPUT [GATE/COMP]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld der CS1D erscheinen können.



2. Es erscheint nun die Registerseite des benötigten Zielkanals.



3. Ziehen Sie die festgehaltene Grafik zum Zielkanal. Es erscheint nun eine Rückfrage. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Einstellungen zu kopieren. Klicken Sie auf CANCEL, wenn Sie es sich anders überlegt haben.



- Wenn Sie eine Gate-Grafik zu einem Compressor ziehen (oder umgekehrt), erscheint eine Warnung. Solch eine Kopie wird selbstverständlich nicht ausgeführt.
- 4. Klicken Sie auf den OK-Button. Die Einstellungen werden kopiert.



IN DELAY-Funktionen

Verzögerung der einzelnen Eingangskanäle

CH 1-24~CH 72-96/ST IN 1-8

[Funktion]

Hier kann die Verzögerung für jeden Ausgangskanal separat eingestellt werden.

J

Konsole

Drücken Sie die **INPUT** [**DELAY**]-**Taste** im **LCD FUNCTION ACCESS**-Feld (so oft drücken, bis die benötigte Kanalgruppe erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow **INPUT DELAY**-Button \rightarrow Register der benötigten Kanalgruppe

	i energia		f		F
			00.0 I	nitial Data	a
	96cH		EDID	READ	ONLY
CH 1-24 CH 25-48 CH	49-72 CH 73-96 ST	IN 1-8			MENU
MET	ER FEET SAMPL	E msec BEA	T FRAME		
DELAY SCALE 343.	.59 1127.00 Fs =	<u>J =120</u>		সৰ হোৱ	
m/	s ft/s 44.1kl	iz	30ND 29.97	ND 24	
	(201)	<u> </u>			
GANG	GANG	GANG	GANG	GANG	GANG
msec msec	msec msec	msec msec	msec msec	msec msec	msec msec
0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0
OFF OFF	OFF OFF	OFF OFF			
$\begin{array}{c c c c c c c c c c c c c c c c c c c $	CH15 CH16 RL 4 FT 1	CH17 CH18	CH19 01 CH20	CH21 CH22	eSpr eTom
6ANG 0.00 0.00	GANG 0.00 0.00	GANG 0.00 0.00	GANG 0.00 0.00	GANG 0.00 0.00	GANG 0.00 0.00
msec msec	msec msec	msec msec	msec msec	msec msec	msec msec
0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0	0.0 0.0
OFF OFF		OFF OFF		OFF OFF	OFF OFF
KckL KckR	Sn. T Sn. B	HH Tom1	Tom2 Tom3	Tom4 Tom5	Tom6 Rk 1
USER DEFINE	NSEL MOD	ULE FADER	MIX SEND NO.	MASTER FADER	OUTSEL
STATUS	FLI		MIX 1	DCA	MIX 1

[Parameter]



1 DELAY SCALE

Wählen Sie hier die Einheit für die Einstellung der Verzögerungszeit. Diese Einheit wird in den Wertefeldern unter den Reglersymbolen (③) verwendet. Die hier gewählte Einheit ist mit jener der DELAY SCALE-Einstellung der OUT DELAY-Funktionsgruppe verknüpft. Wenn Sie hier also eine andere Einheit wählen, gilt das auch für jene Seite.

• METER

Die Verzögerungszeit wird als ein Abstand in Metern angegeben. Grundlage hierfür ist die Schallgeschwindigkeit (343,59m/s bei einer Lufttemperatur von 20°C) \times die Verzögerung (in Sekunden).

• FEET

Die Verzögerungszeit wird als ein Abstand in Fuß angegeben. Grundlage hierfür ist die Schallgeschwindigkeit (1127,26 Fuß/s bei einer Lufttemperatur von 20° C) × die Verzögerung (in Sekunden).

• SAMPLE (Anzahl der Samples)

Die Verzögerungszeit wird in Samples angezeigt. Bei Ändern der Sampling-Frequenz (siehe die Angabe unter dem Button) des PM1D-Systems ändert sich die Anzahl der Samples entsprechend.

• msec (Millisekunden)

Die Verzögerungszeit wird in Millisekunden angezeigt. Wenn dieser Button aktiv ist, enthalten die Wertefelder unter und über dem Regler (③) denselben Wert.

• BEAT

Mit dem Regler unter dem Wertefeld kann der BPM-Wert eingestellt werden. Die Verzögerungszeit wird dann in Taktschlägen (Viertelnoten) für dieses Tempo angezeigt.

• FRAME

Die Verzögerungszeit wird in Frames angezeigt. Mit den sechs Buttons unter dem FRAME-Button kann die Anzahl der Frames pro Sekunde (Auflösung) eingestellt werden.

Der BPM-Button der DELAY-Funktion ist nicht mit dem BPM-Button der internen Effekte verknüpft.



2 GANG

Dieser Button verkoppelt die DELAY-Parameter zweier benachbarter Eingangskanäle auf dieser Seite. Diese Verkoppelung funktioniert auch bei nicht gepaarten Kanälen. Wenn der GANG-Button für Kanäle aktiviert wird, können Sie die Verzögerungszeit ③ der beiden gleichzeitig ändern. Sie wahren aber den "Abstand".

3 Regler

Mit diesem Regler kann die Verzögerungszeit des betreffenden Kanals eingestellt werden. Das Wertefeld unter dem Regler verweist auf die eingestellte Verzögerungszeit für die gewählte Einheit ①. Beim Bedienen der Regler ändert sich die Verzögerungszeit um die gewählten Schritte ①. Das Wertefeld über einem Regler zeigt immer den Millisekundenwert an.

(4) DELAY ON/OFF

Hiermit kann die Verzögerung ein-/ausgeschaltet werden.

5 Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus der Eingangskanäle angezeigt. Mit dem Herzsymbol können Sie das Paar erstellen/trennen.

IN DCA/MUTE-Funktionen

Zuordnen der Eingangskanäle zu den DCA- und Mute-Gruppen

DCA ASSIGN

[Funktion]

Zuordnen der Ausgangskanäle zu den DCA-Fadern 1~12 und Bedienung der DCA-Fader 1~12.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die INPUT [DCA/ MUTE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint.)

Display

MENU-Button \rightarrow INPUT DCA/ MUTE-Button \rightarrow DCA ASSIGN-Register



[Parameter]



- (1) Verweisen auf die DCA-Gruppennummern. Die Nummer der Zeile, wo sich der Cursor gerade befindet, wird invertiert dargestellt.
- ② Diese Namen (acht Zeichen) werden in der DCA Fader-Sektion angezeigt. Bei Bedarf können Sie diese Felder auch anklicken, um die Namen der DCA-Fader zu ändern.

③ Raster

In diesem Raster können Sie die Eingangskanäle (Spalten) den benötigten DCA-Fadern (Zeilen) zuordnen. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Taste (oder klicken Sie), um eine Verbindung herzustellen/zu lösen. Mit der horizontalen Bildlaufleiste können Sie Kanäle aufrufen, die momentan unsichtbar sind.

Tipp -

Bei Bedarf kann ein Ausgangskanal auch mehreren DCA-Fadern zugeordnet werden. Weitere Hinweise hierzu finden Sie in der Sektion über die Basisbedienung.

⚠

 Die DCA-Fader 9~12 können entweder Ein- oder Ausgangskanälen zugeordnet werden. Man kann einem DCA-Fader jedoch nie sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einem DCA-Fader 9~12 also bereits ein Ausgangskanal zugeordnet ist, können Sie ihm keinen Eingangskanal zuordnen. • Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die DCA-Gruppenzuordnungen von "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen innerhalb der DCA-Gruppen 1~12 immer schlüssig sind.

Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vorkommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellungen beim Laden geändert werden, um schlüssige DCA-Gruppen 1~12 zu erhalten.



4 CLEAR

Mit diesem Button löschen Sie die Zuordnung aller Eingangskanäle zur betreffenden DCA-Gruppe.

(5) CUE

Mit diesen Buttons kann die Cue-Funktion der DCA-Fader ein-/ausgeschaltet werden. (Diese Buttons sind mit den [CUE]-Tasten im DCA/GROUP-Feld der Konsole verknüpft.) Wenn diese Buttons aktiv sind, wird die Cue-Funktion aller dem betreffenden DCA-Fader zugeordneten DCA-Kanäle eingeschaltet.

6 MUTE

Mit diesen Buttons kann die Mute-Funktion (Stummschaltung) der betreffenden DCA-Gruppe ein-/ausgeschaltet werden.

Tipp

Wenn der MUTE-Button aktiv ist, bekommen die zugeordneten Eingangskanäle denselben Status wie bei Einstellen des DCA-Faders auf " $-\infty$ dB": sie sind also unhörbar und übertragen keine Signale zu den Bussen und/oder Ausgangskanälen.

7 DCA LEVEL SET

Mit diesen Buttons können alle DCA-Fader gleichzeitig bedient werden.

• ALL NOMINAL

Bei Anklicken dieses Buttons springen alle DCA-Fader (1~12), denen entweder Eingangs- oder keine Kanäle zugeordnet wurden, auf den Nennwert (0 dB).

• ALL MINIMUM

Bei Anklicken dieses Buttons springen alle DCA-Fader (1~12), denen entweder Eingangs- oder keine Kanäle zugeordnet wurden, auf " $-\infty$ dB".

DCA 10 5 0 5 -10 -20 -30 -50 -50	1	DCA 10 5 0 5 -5 -10 -20 -30 -50 -50	2	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40	3	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	5	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	6	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	7	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	8	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	9	DCA 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	DCA1 10 5 -5 -10 -20 -30 -40 -50	DCA12 5 0 -5 -10 -20 -30 -50 -50
-40 -50 -60 -80		-40 -50 -60 -00		-40 -50 -60 -co		-40 -50 -60 -co	-40 -50 -60 -co		-40 -50 -60 -00		-40 -50 -60 -00		-40 -50 -60 -00		-40 -50 -60 -co		-40 -50 -60 -00	-40 -50 -60 -00	-40 -50 -60 -00

(8)

(8) DCA-Fader 1~12

Diese Symbole verweisen auf die aktuellen DCA-Pegel an (die eventuell auch von den "Hardware-Fadern" angezeigt werden). Bei Bedarf können Sie diese Fader-Symbole sogar einstellen. (In bestimmten Fällen fährt der betreffende Hardware-Fader dann ebenfalls die betreffende Position an.)

MUTE GROUP ASSIGN

[Functions]

Hier können die Eingangskanäle den Mute-Gruppen 1~12 zugeordnet werden.

Ţ.

Konsole

Drücken Sie die INPUT [DCA/ MUTE]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint.)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT DCA/ MUTE-Button \rightarrow MUTE GROUP ASSIGN-Register



[Parameter]



1 MODE

Hiermit wählen Sie die Funktion der SCENE MEMORY-Tasten [1]~[12] im SCENE MEMORY-Feld der Konsole.

Dieser Button ist mit dem MODE-Button auf folgenden Seiten verknüpft: MUTE GROUP ASSIGN-Seite (OUT DCA/MUTE-Funktionsgruppe) und DIRECT RECALL-Seite (SCENE-Funktionsgruppe).

• DIRECT RECALL

Die Tasten [1]~[12] dienen zum Aufrufen der zugeordneten Szenenspeicher. (Alles Weitere hierzu Siehe S. 361.)

• MUTE MASTER

Die Tasten [1]~[12] dienen zum Ein-/Ausschalten der Mute-Gruppen 1~12.



MUTE

Verweisen auf die Nummern der verfügbaren Mute-Gruppen. Die aktuell mit dem Cursor gewählte Nummer/Zeile wird invertiert dargestellt.

③ Raster

In diesem Raster können Sie die Eingangskanäle (Spalten) den Mute-Gruppen (Zeilen) zuordnen. Führen Sie den Cursor zur benötigten Kreuzung und drücken Sie die [ENTER]-Button (oder klicken Sie), um die Zuordnung herzustellen/aufzuheben. Ein Eingangskanal kann auch mehreren Mute-Gruppen zugeordnet werden.



4 MUTE ON/OFF

Mit diesen Buttons können die Mute-Gruppen separat ein-/ausgeschaltet werden.

Wenn Sie im MODE-Feld (①) MUTE MASTER gewählt haben, können diese Mute-Gruppen auch mit den SCENE MEMORY Tasten [1]~[12] eingestellt werden.

Tipp

Wenn eine Mute-Gruppe aktiv ist, bekommen die ihr zugeordneten Eingangskanäle denselben Status wie beim Deaktivieren ihrer [ON]-Taste: sie bleiben stumm und geben kein Signal an die Busse/Ausgangskanäle aus.

In dem Fall blinken die [ON]-Dioden der betreffenden Kanalzüge.

5 CLEAR

Mit diesem Button löschen Sie die Zuordnung aller Ausgangskanäle zu dieser Mute-Gruppe.



6 MUTE SAFE ON/OFF

Mit diesem Button kann die Stummschaltung eines Kanals zeitweilig aufgehoben werden. Wenn für diesen Button "–" angezeigt wird, ändert sich die Anzeige beim Anklicken zu "ON"; der Eingangskanal wird dann von der betreffenden Mute-Gruppe ausgeklammert. Klicken Sie noch einmal auf den Button, um die Ausgrenzung wieder rückgängig zu machen.

⚠

• In der Regel ist die Mute Safe-Einstellung nicht mit den Szenenspeichern verknüpft. Wenn ein Kanal bei Aufrufen eines Szenenspeichers jedoch Teil eines Paares wird, so wird die Mute Safe-Funktion für beide Kanäle aktiviert, wenn sie vor Laden der Szene bereits für einen der beiden aktiv war.

- Die Mute-Gruppen 9~12 können entweder für Einoder für Ausgangskanäle verwendet werden. Man kann ihnen jedoch nicht sowohl Ein- als auch Ausgangskanäle zuordnen. Wenn einer Mute-Gruppe 9~12 also bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist, kann man ihr keinen Ausgangskanal mehr zuordnen.
- Bei Aufrufen eines Szenenspeichers kann es vorkommen, dass die Mute-Gruppenzuordnungen von
 "Recall Safe"-Kanälen geändert werden. So wird
 dafür gesorgt, dass die Recall Safe-Einstellungen der
 Mute-Gruppen 9~12 jederzeit schlüssig sind.
 Auch bei Aufrufen eines Kanalspeichers kann es vor kommen, dass bestimmte gespeicherte Einstellun gen abgeändert werden, um schlüssige Mute Gruppen 9~12 zu erzielen.

PAN/ROUTING-Funktionsgruppe

Anlegen der Eingangskanäle und ST IN-Signale an den gewünschten MIX-Bus

CH to MIX

[Funktion]

Hier können die benötigten Eingangs- und ST IN-Kanäle an den gewünschten MIX-Bus angelegt werden. Außerdem können Sie hier das Pegelverhalten (VARI oder FIX) der MIX-Busse einstellen.



■ Konsole

Drücken Sie die INPUT [PAN/ ROUTING]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT PAN/ ROUTING-Button \rightarrow CH to MIX-Register

DISPLAY FUNCTION	ENGINE	SEL CH		SCENE MEMOR	Y	
PAN/ROUTING		CH 1	00.0 ®	Initial	Data READ ONLY	
CH to MIX LER						MENU
1 💓 2 OFF	OFF OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF 着
3 🔮 4	OFF)	OFF		OFF		OFF
5 ₩ 6 ON 0 0	ON ON ON ON POST POST					
7 ∰ 8 ON O O VARI POST -∞ -∞	ON ON ON ON ON POST POST POST	ON POST	ON ON POST			
VARI PAN LINK PRE EC	ER PRE FADER			PRE FADER PRE EQ	PRE FADER PRE EQ	VARI PAN LINK
FIX FIXED PHN TO ST	INDIVIDUAL GANG PAN INV. PAN	FIXED MIX PAN TO ST	FIXED MIX PAN TO ST	C HUDE INDIVI GANG INV.	DUAL PAN PAN C	FIXED MIX PAN TO ST
MIX CH 1 CH KckL		H 2 ckR	CH Sn	13 1.T	CH 4 Sn. I	4 3
USER DEFINE IN SEL CONSOLE STATUS CH 1		FADERI M MIX CH	ix send no. MIX 1	MASTER F		outsel MIX 1

[Parameter]



Eingangs-/ST IN-Kanäle (Quelle)

1) Paarstatus

Hier können Sie einen ungeradzahligen → benachbarten MIX-Bus zu einem Paar verknüpfen. Bei Anklicken des Herzsymbols erscheint ein Fenster, in dem Sie das Paar erstellen/trennen können.

2 FIX/VARI-Anzeige

Wählen Sie hier das Pegelverhalten eines ungeradzahligen \rightarrow benachbarten geradzahligen MIX-Bus. Bei Anklicken des FIX/VARI-Buttons erscheint das MIX BUS MODE SELECT-Fenster. Mit dem OK-Button in diesem Fenster können Sie eine der folgenden Pegeltypen wählen:

• FIX

Der Hinwegpegel zu diesem MIX-Bus ist fest eingestellt.

Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den betreffenden MIX-Bus als Summenausgang (z.B. für die Aufnahme mit einer Mehrspurmaschine) verwenden möchten.

• VARI

Der Hinwegpegel zu diesem MIX-Bus ist einstellbar. Wählen Sie diese Einstellung, wenn der betreffende MIX-Bus als Effekthinweg (Send) oder Monitor-Kanal verwendet werden soll.

Wenn Sie für den ungeradzahligen → geradzahligen MIX-Kanal "Recall Safe" aktiviert haben, kann es bei Aufrufen einer anderen Szene passieren, dass einer der beiden Kanäle von VARI auf FIX (oder umgekehrt) gestellt werden müsste. In dem Fall hat die Pegeleinstellung der neuen Szene (nach dem Laden) Vorrang.

3 Hinwegpegel

Hier können Sie den Hinwegpegel der Eingangs-/ST IN-Signale (Spalten) einstellen, die an den betreffenden MIX-Bus (Zeile) angelegt werden. Außerdem lässt sich die Signalausgabe bei Bedarf ausschalten. Die Darstellung der Regler und Buttons in diesem Feld richtet sich nach dem Pegeltyp (VARI oder FIX) und dem Paarstatus der angepeilten MIX-Busse.

Bei Einzelverwendung eines "FIX" MIX-Busses

Ei	ingangs-	Eingangs-	Eingangs-	Eingangs-
	kanal 1	kanal 1	kanal 2	kanal 2
→1 1 2 0 FIX	FF)	→MIX-BUS 2	→MIX-Bus 1	→MIX-BUS 2

ON/OFF-Button

Dies ist ein Schalter für die Signalausgabe eines Eingangs-/ST IN-Kanals zu MIX-Bussen.

	L63	INV. PAN	R63	
MIX	CH 1		CH 2	
CH	KokL	₹ <i>₽</i>	KokR	



Bei einem MIX-Buspaar mit FIX-Pegel



ON/OFF-Button

Dies ist ein Schalter für die Signalausgabe eines Eingangs-/ST IN-Kanals an zwei benachbarte (ungeradzahlig/geradzahlig) MIX-Busse.

	L63	INV. PAN	R63	
MIX	CH 1	क्रिको	CH 2	
CH	Kold	国家	Kold	



Bei Einzelverwe	endung eine	es "VARI" M	MIX-Bus	ses
Eingang kanal 1 →MIX-Bu	s- Eingan kanal s 1 →MIX-B	gs- Einga 1 kan us 2 →MIX	angs- E al2 -Bus1 →	ingangs- kanal 2 MIX-Bus 2
1 1 2 ON VARI		ON ON Post Post	○	
ON/OFF-Button Dies ist ein Schal- ter für die Signal- ausgabe eines Eingangs-/ST IN- Kanals zu den MIX-Bussen.	PRE/PO Hiermit wäh weder PRE (Post Fader) punkt für die gabe eines E IN-Kanals zr Bussen. Bei "PRE" könne PRE Fader// ton (⑦) für o von Pre-Fad EQ verwend	ST-Button len Sie ent- oder POST) als Signal- Signalaus- Eingangs-/ST u den MIX- Anwahl von en Sie den PRE EQ-But die Anwahl ler oder Pre- len.	LEVE Hinwegj Eingang Signals MIX-Bus	L-Regler begel des js-/ST IN- für die sse.
	L63 CH 1 KckL	INV. PAN	R63 CH 2 KckB	10 31





CH 2 KekR CH 1 **(**)





(4) VARI PAN LINK

Mit diesem Button wählen Sie, ob die PAN-Regler auf dieser Seite (siehe ③) beim Paaren zweier MIX-Busse mit VARI-Pegel separat eingestellt werden können oder mit dem TO ST PAN-Regler (⑧) verknüpft sind.

Wenn dieser Button aktiv ist, sind die beiden PAN-Regler folgendermaßen miteinander verknüpft:



Dieser Parameter gilt für die Signalausgabe dieses Kanals an alle MIX-Busse mit VARI-Pegel.

(5) FIXED MIX PAN

Bei Anlegen eines Eingangs-/ST IN-Kanals zu einem MIX-Bus mit FIX-Pegel, wählen Sie hiermit, ob das Signal vor oder hinter dem PAN-Regler Pre-/Post Pan) abgegriffen wird.

Wenn dieser Button aktiv ist, wird das Signal vor dem PAN-Regler abgegriffen. Ist der Button aus, so wird das Post-Pan-Signal übertragen.

Signalfluss, wenn FIXED MIX PAN aus ist



Signalfluss, wenn FIXED MIX PAN aktiv ist



Dieser Parameter gilt für die Signalausgabe dieses Kanals an alle MIX-Busse mit FIX-Pegel.

6 TO ST

Mit diesem Button wählen Sie, ob das Signal des betreffenden Eingangs-/ST IN-Kanals an den STE-REO-Bus angelegt werden soll oder nicht.

Dieser Button ist mit der [TO ST]-Taste im SELEC-TED INPUT CHANNEL-Feld der CS1D verknüpft.

⑦ PRE Fader/PRE EQ-Buttons

Wenn Sie den PRE/POST-Button für einen MIX-Bus mit VARI-Pegel auf "PRE" stellen, können Sie hier wählen, wo das Signal des betreffenden Eingangs-/ST IN-Kanals abgegriffen werden soll.

• Wenn der PRE FADER-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar vor dem Fader abgegriffen.

• Wenn der PRE EQ-Button aktiv ist

Das Signal wird unmittelbar vor dem EQ abgegriffen.

Dieser Parameter bezieht sich auf alle Signale, die vom betreffenden Kanal an die MIX-Busse mit VARI-Pegel angelegt werden, wenn Sie den PRE/ POST-Button auf "PRE" gestellt haben.

(8) PAN

Hiermit stellen Sie die Stereoposition des Signals, das von den Eingangs-/ST IN-Kanälen an den STEREO-Bus angelegt wird. (Im Wertefeld erscheint der momentan eingestellte Wert.)

Dieser Schalter ist mit dem INPUT [PAN]-Regler im INPUT-Feld der CS1D verknüpft.

(9) PAN MODE

Mit diesem Parameter bestimmen Sie, ob die PAN-Einstellungen eines ungeradzahligen \rightarrow benachbarten geradzahligen Eingangskanals (oder zwischen der L- und R-Seite eines ST IN-Kanals) miteinander verbunden sind oder nicht.

Es kann nur jeweils einer der folgenden drei Buttons gewählt werden:

• INDIVIDUAL

Die beiden PAN-Parameter können separat eingestellt werden.

• GANG PAN

Die beiden PAN-Parameter sind miteinander verbunden. Wenn dieser Button aktiv ist, ändern sich die PAN-Einstellungen immer im gleichen Verhältnis. Eventuelle Unterschiede werden also beibehalten.

So können Sie die Stereoposition ändern, ohne etwas an der "Breite" des Signals zu ändern.



• INV. GANG (Inverted Gang)

Die PAN-Einstellungen sind umgekehrt miteinander verknüpft.

So können Sie die Stereobreite ändern, ohne die Stereoposition in Mitleidenschaft zu ziehen.



PAN MODE ist auch belegt, wenn die beiden Kanäle nicht zu einem Stereopaar zusammengefasst sind.

Bei Anwahl von GANG PAN oder INV.GANG, während sich die PAN-Regler bereits hart links und rechts befinden, können die PAN-Regler nicht mehr verwendet werden.

10 Pairing

Verweist auf die Nummer des Eingangs und seinen Paarstatus. Ein Paar kann auch erstellt/getrennt werden, indem man auf das Herzsymbol klickt.

Tipp

Bei gepaarten Eingangs- sowie den ST IN-Kanälen sind die Parameter ①~⑦ der beiden Seiten miteinander verknüpft.

LCR

[Funktion]

Einstellungen für den LCR-Modus, in dem eine Dreikanal-Wiedergabe mit CENTER-Kanal möglich ist, der zu den L/R-Kanälen des STEREO-Busses hinzugefügt wird.

J

Konsole

Drücken Sie die INPUT [PAN/ ROUTING]-Taste im LCD FUNC-TION ACCESS-Feld (so oft drücken, bis die Seite rechts erscheint)

■ Display

MENU-Button \rightarrow INPUT PAN/ ROUTING-Button \rightarrow LCR-Register



[Parameter]



1 CENTER BUS CONTROL

Wenn dieser Button aktiv ist, fungiert der STEREO B-Kanal als CENTER-Kanal.

Durch Hinzufügung eines CENTER-Kanals zu den L/R-Kanälen des STEREO A-Busses verfügen Sie über drei Wiedergabekanäle. Wenn dieser Button aus ist, wird der CENTER-Kanal nicht an den STEREO B-Bus angelegt und also nicht mehr ausgegeben. (Dann gibt STEREO B wieder dieselben LR-Signale aus wie STEREO A.) Selbst wenn der CENTER BUS CONTROL-Button aus ist, kann man jedoch die LCR-Stereoposition für Kanäle mit aktiver LCR-Funktion einstellen. (Diese LCR-Einstellungen werden jedoch nur verwendet, wenn Sie diesen Button aktivieren.)

② LCR (LCR-Modus an/aus)

Hiermit schalten Sie den LCR-Modus der Eingangsund ST IN-Kanäle ein/aus.

Bei Kanälen, deren LCR-Modus aktiv ist, kann man mit dem INPUT [PAN]-Regler im Bedienfeld der CS1D den Pegel der L/R-Kanäle und des CENTER-Kanals einstellen.

Tipp

Bei Kanälen, deren LCR-Modus aktiv ist funktioniert der LED-Kranz des [PAN]-Reglers wie nachstehend gezeigt.

Verhalten des LED-Kranzes





③ CSR (Center/Side Ratio)

Hiermit bestimmen Sie das Pegelverhältnis zwischen dem CENTER-Kanal und den L/R-Kanälen. Der Einstellbereich lautet 0.0~1.0.

Stellen Sie CSR auf "0:0", so ändert sich der Pegel der L/R-Kanäle bei Verwendung des [PAN]-Reglers wie in LCR-Kurve "1" gezeigt.

In dem Fall fungiert der [PAN]-Regler wie ein normaler PAN-Regler, während kein Signal an den CEN-TER-Kanal ausgegeben wird.

LCR-Kurve 1



Stellen Sie CSR auf "1.0", so ändert sich der Pegel der L/R-Kanäle und des CENTER-Kanals bei Verwendung des [PAN]-Reglers wie in LCR-Kurve "2" gezeigt.

Wenn sich der [PAN]-Regler in der Mitte befindet, so hat der CENTER-Kanal seinen maximalen Pegel, während die L/R-Kanäle kein Signal mehr ausgeben.

LCR-Kurve 2



(4) Paarstatus

Hier werden die Nummer und der Paarstatus des Eingangskanals angezeigt.

Bei Bedarf können Sie auf das Herzsymbol klicken, um das Paar zu erstellen/zu trennen. Die Parameter ② & ③ gepaarter Kanäle sind miteinander verknüpft.

Tipp

Der Master-Pegel des CENTER-Kanals kann mit dem Fader des STEREO B-Feldes auf der CS1D eingestellt werden. Bei Bedarf stehen auch der EQ und Compressor des STEREO B-Kanals zur Verfügung.

Für die Wiedergabe des CENTER-Kanals muss ein Ausgangskanal auf den STEREO B-Bus geroutet werden. (Wenn der CENTER BUS CONTROL-Button aktiv ist, wird an den L- und R-Kanal von STEREO B dasselbe Signal angelegt.)

IN CH VIEW-Funktion

Optische Überwachung der Eingangskanal-Einstellungen

CH VIEW (Channel View)

[Funktion]

Anschauen der Einstellungen des aktuell gewählten Eingangs-/ST IN-Kanals. Auf dieser Seite können die Einstellungen auch editiert werden. Außerdem können Sie direkt zur "Einzel-Parameterseite" springen.



■ Konsole Drücken Sie die INPUT [CH VIEW]-Taste im LCD FUNCTION ACCESS-Feld

■ Display

MENU-Button \rightarrow **CH VIEW**-Register

		SCENE MEMOR	v
	B CH 1	00.0 Initial	Data READ ONLY
CH VIEN			MENU
SEL CH 1 KckL CH 1 KckL CH CH CH CH CH CH CH CH CH CH	DELAY 0.00 DFF 0.01 NEX 0.01 MIX SEND LEVEL LEVEL		INPUT CH LIBRARYI DCA MUTE 2 2 2 4 5 6 7 7 7 7 8 7 9 10 110 111 112 12 13 14 15 16 17 18 19 <
USER DEFINE IN SEL		X SEND NO. MASTER F	ADER OUT SEL

[Parameter]



(1) SEL (Kanalanwahl)

Klicken Sie auf diesen Button, um den benötigten Kanal zu wählen.

Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das CH SELECT-Fenster.

2Kanalnummer und -name

Hier erscheinen die Nummer und der Kurzname des aktuell gewählten Kanals.

③ Paarstatus

Hier wird der Paarstatus des aktuell gewählten Kanals angezeigt.

Bei Bedarf können Sie auf das Herzsymbol klicken, um das Paar zu erstellen/zu trennen.

Tipp

Wenn Sie ein Kanalpaar oder einen ST IN-Kanal wählen, werden die Parameter beider Kanäle/Seiten angezeigt. Siehe z.B. folgende Abbildung.



④ Informationen über die verwendete Einheit

Hier werden Anschluss-Infos angezeigt: der Typ der Eingangseinheit/Platine, mit welcher der Kanal verbunden ist, der Eingangspegel, die Vorverstärkung (Gain), die Anwahl der A/B-Buchse, der Status der Phantomspeisung und die Phaseneinstellung.

Mit diesen Buttons und Reglern können die Einstellungen bei Bedarf auch editiert werden.

5 EQ

Hier werden der An/Aus-Status des EQs, die ungefähre Frequenzkurve, und der Spitzenpegel am Ausgang des EQs angezeigt.

Klicken Sie auf den ON/OFF-Button, um den EQ ein-/auszuschalten oder auf die Grafik, um zur EQ PARAMETER-Seite zu springen.

6 GATE

Hier werden der An/Aus-Status des Gates, die ungefähre Frequenzkurve, die Pegelreduzierung, und der Spitzenpegel am Ausgang des Gates angezeigt. Klicken Sie auf den ON/OFF-Button, um das Gate ein/auszuschalten oder auf die Grafik, um zur GATE PARAMETER-Seite zu springen.

(7) COMP (Compressor)

Hier werden der An/Aus-Status des internen Compressors, die ungefähre Frequenzkurve, die Pegelreduzierung, und der Spitzenpegel am Ausgang des Compressors angezeigt.

Klicken Sie auf den ON/OFF-Button, um den Compressor ein/auszuschalten oder auf die Grafik, um zur COMP PARAMETER-Seite zu springen.

Tipp

Auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe können Sie einstellen, ob die GR-Meter mit dem An/Aus-Status des Gates/Compressors verknüpft sind. Wenn ja, erscheint das GR-Meter nur, wenn das Gate/der Compressor aktiv ist. Bei ausgeschaltetem Compressor erscheint das Meter nicht. Wenn die Link-Funktion ausgeschaltet ist, wird das GR-Meter immer angezeigt.



(8) DELAY

Hier werden der An/Aus-Status und die Verzögerungszeit (Delay) angezeigt.

Mit diesen Buttons und Reglern können Sie die Einstellungen ändern. Im oberen Wertefeld wird die Verzögerungszeit immer in msec angezeigt. Im unteren Feld erscheint der entsprechende Wert für die mit der IN DELAY-Funktion gewählte Einheit.

(9) MIX SEND

Hier werden der Hinwegpegel des Kanals zum gewählten MIX-Bus, der An/Aus-Status des Hinweges und der Paarstatus des Kanalsignals angezeigt. Bei Bedarf können die Einstellungen mit diesen Reglern und Buttons auch geändert werden.

Verwenden Sie die Bildlaufleiste rechts, um MIX-Busse aufzurufen, die momentan nicht im Display erscheinen.

10 PAN

In diesem Feld werden der Status des VARI PAN LINK-, FIXED MIX PAN- und TO ST-Buttons sowie des TO ST PAN-Reglers angezeigt. Diese Bedienelemente befinden sich auf der CH to MIX-Seite der PAN/ROUTING-Funktion.

Bei Bedarf können die Einstellungen hier auch geändert werden.



Mit diesem Button können Sie den Eingangskanal überwachen.

Er ist verknüpft mit der INPUT [CUE]-Taste im Bedienfeld der CS1D.

(19) ON/OFF

Mit diesem Button schalten Sie den Eingangskanal ein/aus.

Er ist verknüpft mit der INPUT [ON]-Taste im Bedienfeld der CS1D.

[Praxis]

Paaren von Eingangskanälen

- 1. Wählen sie eine Funktionsgruppe IN EQ, IN GATE/ COMP, IN DELAY, IN PAN/ROUTING oder IN CH VIEW METER und springen Sie zur Seite des zu paarenden Kanals.
- 2. Klicken Sie auf das zerrissene Herzsymbol des zu paarenden Kanals.

Es erscheint nun das CHANNEL PAIRING-Fenster.



In diesem Fenster können Sie einstellen, welche Parameter beim Erstellen der Paarung verwendet werden sollen.

• CH A to B (statt "A" und "B" werden Nummern angezeigt)

Die Parameter von Kanal A werden zu Kanal B kopiert.

• CH B to A (statt "A" und "B" werden Nummern angezeigt)

Die Parameter von Kanal B werden zu Kanal A kopiert.

• RESET BOTH

Die Parameter beider Kanäle werden auf die Vorgaben zurückgestellt.

- Beim Anklicken einer der Buttons oben beschränken sich die kopierten/zurückgestellten Parameter auf jene, die bei Erstellen eines Paares miteinander verknüpft werden. Außer den Kanalparametern werden auch folgende Einstellungen kopiert/ zurückgestellt:
 - Solo/Cue An/Aus-Status
 - Solo Safe An/Aus-Status
 - Recall Safe An/Aus-Status
 - Mute Safe An/Aus-Status



(1) CH LIBRARY (Channel Library)

Mit diesem Button rufen Sie das INPUT CHANNEL LIBRARY-Fenster, wo Sie die Mischparameter eines Kanals sichern/laden können.

12 DCA-Gruppen/MUTE-Gruppen

Hier erfahren Sie, welchen DCA- und MUTE-Gruppen der aktuell gewählte Kanal zugeordnet ist. Bei Bedarf können die Einstellungen hier auch geändert werden.

13 RECALL SAFE/MUTE SAFE

Hier wird der An/Aus-Status der Mute Safe- (Ausgrenzung eines Kanals von den Mute-Gruppen) und Recall Safe-Funktion (Ausgrenzung eines Kanals vom Laden von Szenenspeichern) angezeigt. Bei Bedarf können die Einstellungen hier auch geändert werden.

14 LCR

Dieser Button verweist auf den An/Aus-Status des LCR-Modus'. Bei Bedarf kann die Einstellung hier auch geändert werden.

15 INSERT

Hier erfahren Sie, wo sich die Insert-Schleife dieses Kanals befindet (d.h. an welcher Stelle ein externes Effektgerät usw. eingeschleift werden kann).

Mit dem ON/OFF-Button können Sie die Insert-Schleife ein-/ausschalten.

(16) Meter

Dieses Spitzenpegelmeter zeigt den Ausgangspegel des Kanals an. Wo der Signalpegel gemessen wird, bestimmen Sie mit der METER-Funktionsgruppe.

17 Fader

Mit diesem Fader stellen Sie den Ausgangspegel des Kanals ein. Er ist verknüpft mit dem [INPUT]-Fader im Bedienfeld der CS1D. 3. Klicken Sie auf den CH A to B-, CH B to A- (statt "A" und "B" werden Nummern angezeigt) oder den RESET BOTH-Button. Wenn Sie die Paarung doch nicht herstellen möchten, müssen Sie auf den CAN-CEL-Button klicken.

Tipp

Ein Paar kann man auch erstellen/trennen, indem man die [SEL]-Tasten zweier benachbarter Kanalzüge der Konsole drückt.

Trennen eines Paares

- 1. Wählen sie eine Funktionsgruppe IN EQ, IN GATE/ COMP, IN DELAY, IN PAN/ROUTING oder IN CH VIEW METER und springen Sie zur Seite des zu paarenden Kanals.
- 2. Klicken Sie auf das Herzsymbol der zu trennenden Kanäle.

Es erscheint eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen, um das Paar zu trennen.



3. Bestätigen Sie, indem Sie auf den OK-Button klicken. Wenn Sie das Paar doch nicht trennen möchten, müssen Sie auf den CANCEL-Button klicken.

Tipp

Ein Paar kann man auch erstellen/trennen, indem man die [SEL]-Tasten zweier benachbarter Kanalzüge der Konsole drückt.

4 Libraries (Einstellungsspeicher)

Mit einer "Library" sind beim PM1D-System Speicher gemeint, in denen man bestimmte Einstellungen für die spätere Verwendung sichern kann.

Das PM1D-System bietet mehrere solcher Libraries: Patch-, EQ-, Compressor- und Effektspeicher. Speicher können über das Display aufgerufen werden.

Basisbedienung für die Verwen dung von Speichern

Sehen wir uns zunächst die Bedienschritte an, die für alle Speicher gleich sind.

[Praxis]

Sichern der Einstellungen in einem Library-Speicher

Zum Speichern Ihrer Einstellungen verfahren Sie bitte folgendermaßen:

1. Springen Sie zum LIBRARY-Fenster des Datentyps, den Sie speichern möchten.

Wie man das macht, erfahren Sie unter den Infos zu den einzelnen Speicherbereichen. Bei bestimmten Library-Typen müssen Sie zuerst die "Einheit" (Kanal, Effekt, GEQ-Modul usw.) wählen, deren Einstellungen gespeichert werden sollen.

• Beispiel eines LIBRARY-Fensters



2. Wählen Sie in der Übersicht den Speicher, in dem die Einstellungen gesichert werden sollen. In der rechten Hälfte der LIBRARY-Fenster befindet sich jeweils eine "Übersicht." Klicken Sie einen ihrer Einträge an, um den Speicher zu wählen, in dem die Einstellungen gesichert werden sollen bzw. dessen Einstellungen Sie laden möchten. Die betreffende Zeile wird invertiert dargestellt. Das bedeutet, dass mit jenem Speicher gearbeitet werden kann. • Beispiel einer Übersicht



- Bestimmte Zeilen einer Übersicht enthalten u.U. den Eintrag "READ ONLY". Solche Speicher enthalten Werksprogramme, die man nicht überschreiben kann.
- 3. Klicken Sie auf den STORE-Button. Es erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie den zu speichernden Daten einen Namen geben können.
 - Beispiel eines LIBRARY STORE-Fensters



4. Geben Sie über die Display-Tastatur den Namen der Daten ein.

Alles Weitere zur Verwendung der Display-Tastatur finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.

- **5. Klicken Sie auf den STORE-Button.** Es erscheint nun eine Rückfrage.
 - Fenster, in dem man den Speicherbefehl bestätigen muss



Tipp _

Wenn Sie Confirmation auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe ausgeschaltet haben, erscheint keine Rückfrage. Der Speicher-/Ladebefehl wird dann sofort ausgeführt.

Wenn Sie Daten eines Einzelkanals speichern und in obigem Fenster einen anderer Kanal wählen, so werden dessen Einstellungen gesichert.

6. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Daten zu speichern.

Die gewählten Daten werden nun gespeichert. Danach verschwindet das LIBRARY-Fenster und Sie befinden sich wieder auf der zuvor gewählten Seite. Um die Daten doch nicht zu speichern, müssen Sie auf den CANCEL-Button klicken, um zum LIBRARY-Fenster zurückzukehren. Wenn Sie dann den EXIT-Button anklicken, verschwindet das LIBRARY-Fenster und Sie befinden sich wieder auf der zuvor gewählten Seite.

Laden eines Speichers mit dem PM1D-System

Die in einem Speicher gesicherten Daten (auch jene eines READ ONLY-Speichers) kann man folgendermaßen laden:

1. Springen Sie zum Fenster des benötigten Speichertyps.

Wie man das macht, erfahren Sie unter den Infos zu den einzelnen Speicherbereichen. Bei bestimmten Library-Typen müssen Sie zuerst die "Einheit" (Kanal, Effekt, GEQ-Modul usw.) wählen, deren Einstellungen geladen werden sollen.

2. Klicken Sie auf eine Zeile in der Übersicht, um den betreffenden Speicher zu wählen.

Diese Zeile wird invertiert dargestellt, und das bedeutet, dass mit dem bereffenden Speicher gearbeitet werden kann.

"READ ONLY"-Einträgen. Hierbei handelt es sich um werksseitig programmierte Daten. Diese kann man auf dieselbe Art laden wie seine eigenen Daten.

- 3. Klicken Sie auf den RECALL-Button. Es erscheint nun eine Rückfrage, mit welcher der Befehl bestätigt werden muss.
 - Fenster, in dem man den Ladebefehl bestätigen muss



Wenn Sie Daten für einen bestimmten Kanal laden möchten und einen anderen Kanal wählen, während das Fenster oben angezeigt wird, werden die Daten für den neu gewählten Kanal geladen.

4. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Daten zu laden.

Nun werden die unter Schritt (2) gewählten Daten geladen. Danach verschwindet das LIBRARY-Fenster und Sie befinden sich wieder auf der zuvor gewählten Seite. Klicken Sie auf den CANCEL-Button, wenn Sie die Daten doch nicht laden und zum LIBRARY-Fenster zurückkehren möchten. Wenn Sie dann den EXIT-Button anklicken, verschwindet das LIBRARY-Fenster und Sie befinden sich wieder auf der zuvor gewählten Seite.



Wenn Sie Confirmation auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe ausgeschaltet haben, erscheint keine Rückfrage. Der Speicher-/Ladebefehl wird dann sofort ausgeführt.

Editieren der gespeicherten Daten, bevor sie geladen werden

In einem Library-Fenster kann man die Daten des gewählten (aber noch nicht geladenen) Speichers abwandeln und dann die abgewandelte Fassung laden.

1. Springen Sie zum Fenster des benötigten Speichertyps.

Alles Weitere zum Aufrufen der Library-Seite finden Sie unter den Informationen zum betreffenden Datenbereich.

2. Klicken Sie in der Übersicht auf die Zeile des Speichers, den Sie editieren möchten.

Diese Zeile wird invertiert dargestellt und die Daten des betreffenden Speichers erscheinen in der Editiersektion. Die "Editiersektion" ist das Feld, in dem man sich die zu ladenden Daten ansehen und bei Bedarf bereits abwandeln kann.

• Beispiel einer Editiersektion



- 3. Stellen Sie mit den Buttons und Reglern der Editiersektion die gewünschten Parameterwerte ein. Welche Parameter genau editiert werden können, richtet sich nach dem Speichertyp. Siehe auch die Infos zu den einzelnen Speicherbereichen. Wenn Sie die Einstellungen des aktuell in der Übersicht gewählten Speichers editiert haben, erscheint die "EDIT"-Meldung im Display.
- Die so vorgenommenen Änderungen gelten nur zeitweilig und sind also noch nicht gespeichert worden. Wenn Sie sie sofort "festlegen" möchten, klicken Sie auf den STORE-Button unter dem APPLY EDIT-Button, um die Daten zu speichern.

4. Laden Sie die editierten Daten.

Klicken Sie auf den RECALL-Button, um die editierte Fassung aufzurufen.

Tipp

Wenn Sie unter Schritt (2) einen Speicher wählen, der noch keine Einstellungen enthält, werden die Werksvorgaben in der Editiersektion angezeigt. Auch die können editiert (in dem Fall erscheint "EDIT") und geladen werden. Nach Ausführen von Schritt (4) wird das Fenster wieder geschlossen. Die editierte Fassung wird jedoch nicht automatisch gespeichert. Das müssen Sie also von Hand tun.

Editieren gespeicherten Daten

Gespeicherte Daten kann man auch im Library-Fenster editieren (ohne sie zu laden). Die editierte Fassung kann dann bei Bedarf im ursprünglichen Speicher gesichert werden.

1. Springen Sie zum Fenster des benötigten Speichertyps.

Wie man das macht, erfahren Sie unter den Infos zu den einzelnen Datenbereichen.

2. Klicken Sie in der Übersicht auf die Zeile des Speichers, den Sie editieren möchten.

Diese Zeile wird invertiert dargestellt und die Daten des betreffenden Speichers erscheinen in der Editiersektion. Die "Editiersektion" ist das Feld, in dem man sich die zu ladenden Daten ansehen und bei Bedarf bereits abwandeln kann.

• Beispiel einer Editiersektion



- 3. Stellen Sie mit den Buttons und Reglern der Editiersektion die gewünschten Parameterwerte ein. Welche Parameter genau editiert werden können, richtet sich nach dem Speichertyp. Siehe auch die Infos zu den einzelnen Speicherbereichen. Wenn Sie die Einstellungen des aktuell in der Übersicht gewählten Speichers editiert haben, erscheint die "EDIT"-Meldung im Display.
- 4. Wenn Sie die editierten Daten im selben Speicher sichern möchten, müssen Sie auf den APPLY EDIT-Button klicken.

Es erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie den Einstellungen einen Namen geben können.

Bestimmte Speicher enthalten Werksvorgaben ("READ ONLY"), die man nicht überscheiben kann. Wenn Sie solch einen Speicher editiert haben, kann man die Änderungen selbstverständlich nicht im ursprünglichen Speicher sichern. (Außerdem ist der APPLY EDIT-Button dann nicht belegt.) Am besten laden sie solche Einstellungen also, bevor Sie sie editieren. • Das LIBRARY STORE-Fenster



- 5. Geben Sie den Daten bei Bedarf einen neuen Namen.
- 6. Klicken Sie auf den STORE-Button. Es erscheint nun eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen.
 - Fenster, in dem man die Einstellungen bestätigen muss



7. Klicken Sie auf den OK-Button, um die Daten zu speichern.

Die editierten Daten werden nun in dem ursprünglichen Speicher gesichert. Wenn Sie die Daten doch nicht speichern müssen, müssen Sie auf den CAN-CEL-Button klicken.

Ändern eines Speichernamens

Bei Bedarf können Sie den Namen ("Title" oder "Name") eines Speichers ändern.

1. Springen Sie zum Fenster des benötigten Speichertyps.

Wie man das macht, erfahren Sie unter den Infos zu den einzelnen Datenbereichen.

- 2. Klicken Sie in der Übersicht auf die Zeile des Speichers, dessen Namen Sie ändern möchten. Diese Zeile wird invertiert dargestellt und die Daten des betreffenden Speichers erscheinen in der Editiersektion.
- **3. Klicken Sie auf den TITLE EDIT-Button.** Es erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem
 - Sie den Namen der Einstellungen ändern können.
 - LIBRARY STORE-Fenster



- 4. Geben Sie über die Display-Tastatur den Namen ein.
- 5. Klicken Sie auf den STORE-Button. Es erscheint nun eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen.
 - Fenster, in dem man den Speicherbefehl bestätigen muss



6. Klicken Sie auf den OK-Button, um die neuen Daten zu speichern.

Der neue Titel wird gespeichert. Klicken Sie auf den CANCEL-Button, wenn Sie die Daten doch nicht speichern möchten.

UNIT LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der "Unit"-Daten, d.h. für alle Ein-/Ausgangseinheiten des PM1D-Systems. Außerdem können Sie sich hier den Anschluss-Status der Ein-/Ausgangseinheiten anschauen.

J

Display

MENU-Button \rightarrow IN HA/INSERT-Button \rightarrow ST IN INS/UNIT LIB-Register \rightarrow UNIT LIBRARY-Button

MENU-Button \rightarrow OUT INSERT-Button \rightarrow ST MAS INS/UNIT LIB-Register \rightarrow UNIT LIBRARY-Button

▲ Die gespeicherten Unit-Daten beziehen sich sowohl auf Einals auch Ausgangseinheiten.



[Parameter]



Diese Seite kann von der IN HA/INSERT-Funktionsgruppe aus aufgerufen werden.

1 unit select

Für die momentan in der Übersicht ④ gewählten Eingangseinheit-Daten können Sie hiermit den Typ der Ein- oder Ausgangseinheit wählen, deren Einstellungen Sie sich anschauen bzw. die Sie editieren möchten.

Die Daten der hier gewählten Einheit werden in der Editiersektion ② angezeigt.

2 Editiersektion

Hier wird eine Übersicht der Einstellungen aller Platinen der unter ① gewählten Einheit angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Einstellungen bei Bedarf geändert werden.

Mit der Bildlaufleiste rechts können Sie zu den Platinen gehen, die momentan nicht im Display angezeigt werden.

③ Anwahl der Ein- oder Ausgangseinheit

Hier können Sie angeben, ob die Einstellungen der Eingangs- (INPUT-Button) oder Ausgangseinheit (OUTPUT-Button) in Sektion ② dargestellt werden sollen.



(4) Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits gespeicherten Unit-Daten. Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

(5) STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden der Unit-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Unit-Daten in das PM1D-System.

• STORE

Sichern der Einstellungen für die Ein- und Ausgangseinheiten im aktuell gewählten Speicher. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Unit-Daten eingeben können.

Wenn Sie "EVENT RECALLING" auf der TC EVENT-Seite auf "ENABLE" gestellt haben, ist der STORE-Button nicht belegt.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Unit-Speichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im LIBRARY-Fenster editierten Unit-Daten in dem ursprünglichen Speicher.

Tipp _

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

6 EDIT

Wenn Sie den in der Übersicht ④ gewählten Unit-Speicher editiert haben, erscheint hier "EDIT".

⑦ EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das UNIT LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

\triangle

- Bedenken Sie, dass tatsächliche Einheiten und Platinen, die als Ein- und Ausgänge genutzt werden, auch bei Aufrufen eines Unit-Speichers mit ganz anderen Einstellungen immer Vorrang bekommen.
- Wenn bei *Laden* eines Speichers festgestellt wird, dass eine beim *Sichern* der Einstellungen (eventuell virtuell) vorhandene Einheit fehlt, wird eine virtuelle Einheit angelegt. Die Daten werden also original geladen.

PATCH LIBRARY

[Funktion]

Hier kann das Routing aller Eingangskanäle und als Insert-Signalpunkte verwendeten Ein-/Ausgänge als "Patch" gespeichert (geladen) werden. Zuvor gespeicherte Patch-Daten kann man selbstverständlich auch wieder in das PM1D-System laden.



[Parameter]



1 Editiersektion

Hier können Sie sich bestimmte Aspekte des in der Übersicht (③) gewählten Patch-Speichers anschauen.

Bei Bedarf können Sie die Patch-Daten auch editieren, indem Sie auf die Kreuzungen im Raster klicken. Mit den vertikalen und horizontalen Bildlaufleisten können Sie momentan unsichtbare Ausschnitte aufrufen. Die angezeigten Einstellungen der Einheiten entsprechen immer den aktuellen Gegebenheiten. Das bei Speichern gültige Ergebnis erzielen Sie nur, wenn beim Laden exakt dieselben Einheiten verwendet werden wie beim Speichern.



② INPUT PATCH/OUTPUT PATCH

Mit diesen Buttons wählen Sie, was im Fenster ① angezeigt wird. Die Möglichkeiten lauten:

[INPUT PATCH]

- INPUT..... Routings der Eingangskanäle
- INSERT IN...... Insert-Rückwege der Eingangskanäle
- INSERT OUT..... Insert-Hinwege der Eingangskanäle
- DIRECT OUT Direct Out-Routings

[OUTPUT PATCH]

• OUTPUT..... Routings der Ausgangskanäle

- INSERT INInsert-Rückwege der Ausgangskanäle
- INSERT OUT Insert-Hinwege der Ausgangskanäle



③ Übersicht

Hier erscheinen die Nummer und der Name des momentan in der Übersicht gewählten Patch-Speichers.

Die invertierte Zeile verweist auf den gewählten Speicher.

(4) STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden der Patch-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Patch-Einstellungen in das PM1D-System.

⚠

- Wenn eine Einheit nicht installiert ist bzw. wenn Sie Eingänge mit Ausgängen verbunden haben, werden die Einstellungen nicht geladen.
- Außerdem werden die Daten nicht geladen, wenn eine Platine fehlt bzw. wenn Sie dort Eingänge mit Ausgängen (oder umgekehrt) verbunden haben.
- Ein Patch wird allerdings wohl geladen, wenn die Einstellungen nicht für die aktuell verwendeten Einheiten und/oder Platinen bestimmt sind bzw. wenn der Zielkanal einem virtuellen Gerät zugeordnet wurde.

• STORE

Sichern aller aktuell verwendeten PM1D-Routings im gewählten Speicher. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Patch-Daten eingeben können. Wenn Sie "EVENT RECALLING" auf der TC EVENT-Seite auf "ENABLE" gestellt haben, ist der STORE-Button nicht belegt.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Patch-Speichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im PATCH LIBRARY-Fenster editierten Einstellungen im ursprünglichen Speicher.

Tipp

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

5 EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (③) gewählten Patch-Speichers editiert haben, erscheint hier "EDIT".

6 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das PATCH LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

NAME LIBRARY

[Funktion]

5

■ Display

Speichern und Laden aller Kurz- und Vollnamen der Eingangs- und Ausgangskanäle sowie der DCA-Gruppen.



[Parameter]

		_			
	LIST SELECT		SHORT	LONG)
6	INPUT CH	CH 1	ch 1	ch 1	
	HTV	CH 2	ch 2	ch 2	
		CH 3	ch 3	ch 3	
	MATRIX	CH 4	ch 4	ch 4	≻ (2)
\odot	STEREO	CH 5	ch 5	ch 5	
I		CH 6	ch 6	ch 6	
C C	DCA	CH 7	ch 7	ch 7	
		CH 8	ch 8	ch 8)

(1) LIST SELECT

Für den momentan in der Übersicht (⑥) gewählten Name-Speicher wählen Sie mit diesen Buttons, was genau angezeigt bzw. editiert werden soll.

Die gewählten Kurz- und Vollnamen werden in der Namenliste (2) angezeigt.

Es stehen folgende Optionen zur Wahl.

- INPUT CH.....Eingangskanäle 1~96, ST IN-Kanäle 1~8
- MIX.....MIX-Kanäle 1~48
- MATRIXMATRIX-Kanäle 1~24
- STEREOSTEREO A/B-Kanäle
- DCADCA-Gruppen 1~12

(2) Namenliste

Hier werden die Kurz- und Vollnamen des gewählten Typs im aktuell in der Übersicht (⑥) selektierten Namen-Speicher angezeigt.

Klicken Sie auf ein SHORT- oder LONG-Feld, damit es hellblau dargestellt wird und editiert werden kann.



(3) Textfeld

Wenn ein Feld der Namenliste (2) angewählt wird, erscheint hier der Name. Geben Sie für dieses Feld über die Display-Tastatur (④) einen neuen Namen ein und klicken Sie auf den ENTER-Button rechts, um den Namen zum hellblauen (editierfähigen) Feld der Namenliste (2) zu übertragen. Im Anschluss daran wird der Editierstatus wieder aufgehoben.

(4) Display-Tastatur

Hiermit können Buchstaben, Ziffern und Symbole im Textfeld eingegeben werden. (Alles Weitere über die Verwendung der Buttons in diesem Feld finden Sie in der "Bedienungsanleitung (Basisbedienung)" Siehe S. 73.).



5 EDIT

Wenn Sie die Namen des in der Übersicht (⑥) gewählten Name-Speichers ändern, erscheint hier "EDIT".

6 Übersicht

Dies ist eine Übersicht der bereits vorhandenen Name-Speicher.

Die invertiert dargestellte Zeile verweist auf den momentan gewählten Speicher.

⑦ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden der Name-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Name-Daten in das PM1D-System.

• STORE

Sichern der Name-Daten im aktuell gewählten Speicher.

Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie der Name-Datei einen Namen geben können.

Wenn Sie "EVENT RECALLING" auf der TC EVENT-Seite auf "ENABLE" gestellt haben, ist der STORE-Button nicht belegt.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name der in der Übersicht gewählten Name-Datei editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im NAME LIBRARY-Fenster angezeigten Daten im ursprünglichen Speicher.



Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

(8) EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das NAME LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.
INPUT EQ LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der EQ-Einstellungen des aktuellen Eingangs- oder ST IN-Kanals.



Display

 $MENU-Button \rightarrow IN EQ-Button \rightarrow EQ PARAMETER-Register \rightarrow EQ$ LIBRARY-Button



[Parameter]





1 Editiersektion

Hier werden die EQ-Einstellungen des aktuell in der Übersicht (②) gewählten Speichers angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden. Mit den PARAMETER-Buttons können Sie das jeweils benötigte Frequenzband aufrufen.

② Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht aller bereits gespeicherten Input EQ-Daten. Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden der Input EQ-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der Input EQ-Daten für den momentan auf der EQ PARAMETER-Seite (IN GATE/COMP-Funk-tionsgruppe) gewählten Eingangskanal.

• STORE

Speichern der EQ-Daten des momentan gewählten Eingangskanals (EQ PARAMETER-Seite der IN GATE/COMP-Funktionsgruppe) in dem in der Übersicht gewählten Speicher. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Input EQ-Datei eingeben können.

Input EQ-Speicher mit der Kennzeichnung "READ ONLY" in der Übersicht können nur geladen werden. Ihre eigenen EQ-Daten können Sie dort also nicht speichern.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Input EQ-Speichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im INPUT EQ LIBRARY-Fenster editierten Einstellungen im ursprünglichen Speicher.

TIPD

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

(4) EDIT

Wenn Sie die Input EQ-Daten des in der Übersicht (②) gewählten Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

(5) EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das INPUT EQ LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

OUTPUT EQ LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der EQ-Einstellungen des aktuellen Ausgangskanals.



■ Display

MENU-Button \rightarrow OUT EQ-Button \rightarrow EQ PARAMETER-Register \rightarrow EQ LIBRARY-Button



[Parameter]



1 Editiersektion

Hier werden die EQ-Einstellungen des aktuell in der Übersicht (②) gewählten Speichers angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden. Mit den PARAMETER-Buttons können Sie das jeweils benötigte Frequenzband aufrufen.



Hier erscheint eine Übersicht aller bereits gespeicherten Output EQ-Daten. Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden der Output EQ-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der Output EQ-Daten für den momentan auf der EQ PARAMETER-Seite gewählten Ausgangskanal.

• STORE

Speichern der EQ-Daten des momentan gewählten Ausgangskanals (EQ PARAMETER-Seite) in dem in der Übersicht gewählten Speicher. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Output EQ-Datei eingeben können.

Output EQ-Speicher mit der Kennzeichnung "READ ONLY" in der Übersicht können nur geladen werden. Ihre eigenen EQ-Daten können Sie dort also nicht speichern.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Output EQ-Speichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im OUTPUT EQ LIBRARY-Fenster editierten Einstellungen im ursprünglichen Speicher.

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

④ EDIT

Wenn Sie die Output EQ-Daten des in der Übersicht (②) gewählten Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

5 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das OUTPUT EQ LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

INPUT GATE LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden von Gate-Einstellungen des/für den aktuellen Eingangskanal.



■ Display MENU-Button \rightarrow IN GATE/ COMP-Button \rightarrow GATE PARAME-TER-Register \rightarrow INPUT GATE LIBRARY-Button



[Parameter]



1 Editiersektion

In diesem Feld werden die Einstellungen momentan in der Übersicht (②) gewählten Gate-Speichers angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden.

Hier kann kein anderer Typ gewählt werden. Das ist nur möglich, indem man einen Speicher lädt, der den benötigten Typ verwendet.



② Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits gespeicherten Gate-Einstellungen.

Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden von Gate-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Gate-Daten für den auf der GATE PARAMETER-Seite (und überhaupt) gewählten Eingangskanal.

• STORE

Speichern der Gate-Einstellungen des aktuell auf der GATE PARAMETER-Seite gewählten Eingangskanals. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Gate-Daten eingeben können.

Gate-Speicher mit der Kennzeichnung "READ ONLY" in der Übersicht enthalten Werksdaten und können nicht überschrieben werden.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Gate-Speichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im INPUT GATE LIBRARY-Fenster editierten Daten im ursprünglichen Speicher.

Tipp

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

(4) EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (②) gewählten Gate-Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

5 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das INPUT GATE LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

Die Key-In-Einstellungen werden nicht in den Gate-Speichern gesichert.

INPUT COMP LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der Compressor-Einstellungen des/für den aktuell gewählten Eingangskanal.



■ Display MENU-Button \rightarrow IN GATE/ COMP-Button \rightarrow COMP PARA-METER-Register \rightarrow INPUT COMP LIBRARY-Button

	INPL	JT COMP LIBRARY			
0.01/10	+18		No.	LIBRARY NAM	E 🔺
LOMP			24	SamplinsPerc	READ
	±0		25	Sampling BD	READ
	-20		26	Sampling SN	READ
			27	Hip Comp	READ
	-40		28	Solo Vocal1	READ
	-60		29	Solo Vocal2	BRAD
	-60 -40 -20	±0 +18	30	Chorus	READ
			31	Click Erase	READ
KNEE I	PUT FILTER THRESHOLD	RATIO	32	Announcer	READ
HARD	a. 🂵 . a. I		33	Limiter1	BEAD
SOFT 1			34	Limiter2	BEAD
SUFT 2 28		0 E 1 1	35	New Data	T
SOFT 4		2.3.1			
SOFT 5	ATTACK RELEASE	GAIN	RECAL	L	LE EDIT
			STOR	e app	LY EDIT
	0 120 5m 42.3 0	.0 18.0			
	<u>60 229m</u>	0.5		EDID	EXIT
	ilisec sec	ue -			

[Parameter]



1 Edit-Sektion

In diesem Feld werden die Einstellungen momentan in der Übersicht (②) gewählten Compressor-Speichers für einen Eingangskanal angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden.

Hier kann kein anderer Typ gewählt werden. Das ist nur möglich, indem man einen Speicher lädt, der den benötigten Typ verwendet.



2 Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits gespeicherten Compressor-Einstellungen.

Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

(3) STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden von Compressor-Daten für Eingangskanäle. Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Compressor-Daten für den auf der COMP PARAMETER-Seite gewählten Eingangskanal.

• STORE

Speichern der Compressor-Einstellungen des aktuell auf der COMP PARAMETER-Seite gewählten Eingangskanals. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Compressor-Daten eingeben können.

⚠️ Compressor-Speicher mit der Kennzeichnung "READ ONLY" in der Übersicht enthalten Werksdaten und können nicht überschrieben werden.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Compressor-Speichers editiert werden.

A Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im INPUT COMP LIBRARY-Fenster editierten Daten im ursprünglichen Speicher.

TIDD

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben-, wird dieser Button grau dargestellt.

(4) EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (2)gewählten Compressor-Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

(5) **EXIT**

Mit diesem Button verlassen Sie das INPUT COMP LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

Die Key-In-Einstellungen werden nicht in den Compressor-Speichern gesichert.

OUTPUT COMP LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der Compressor-Einstellungen des/für den aktuell gewählten Ausgangskanal.

J

■ Display

MENU-Button \rightarrow OUT COMP-Button \rightarrow COMP PARAMETER-Register \rightarrow OUTPUT COMP LIBRARY-Button



[Parameter]



1 Edit-Sektion

In diesem Feld werden die Einstellungen momentan in der Übersicht (②) gewählten Compressor-Speichers für einen Ausgangskanal angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden.

Hier kann kein anderer Typ gewählt werden. Das ist nur möglich, indem man einen Speicher lädt, der den benötigten Typ verwendet.



2 Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits für Ausgangskanäle gespeicherten Compressor-Einstellungen.

Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden von Compressor-Daten für Ausgangskanäle. Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Compressor-Daten für den auf der COMP PARAMETER-Seite (OUT COMP-Funktionsgruppe) gewählten Ausgangskanal.

• STORE

Speichern der Compressor-Einstellungen des aktuell auf der COMP PARAMETER-Seite gewählten Ausgangskanals. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Compressor-Daten eingeben können.

Compressor-Speicher für Ausgangskanäle mit der Kennzeichnung "READ ONLY" in der Übersicht enthalten Werksdaten und können nicht überschrieben werden.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Compressor-Speichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im OUTPUT COMP LIBRARY-Fenster editierten Daten im ursprünglichen Speicher.

Тірр

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

(4) EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (②) gewählten Compressor-Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

5 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das OUTPUT COMP LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

Die Key-In-Einstellungen werden nicht in den Compressor-Speichern gesichert.

INPUT CHANNEL LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der Mischparameter des/für den aktuell gewählten Eingangskanal.



■ Display MENU-Button → IN CH VIEW-Button → INPUT CH LIBRARY-Button



[Parameter]



1 Edit-Sektion

In diesem Feld werden die Einstellungen des momentan in der Übersicht (②) gewählten Eingangskanals angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden.

Tipp _

Klicken Sie auf die EQ-, GATE- oder COMP-Grafik, um die dazugehörige Parameterseite aufzurufen. Nach Editieren der Parameter kehren Sie durch Anklicken des OK-Buttons zurück zur INPUT CHANNEL LIBRARY-Seite.



2 Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits gespeicherten Channel-Einstellungen für Eingangskanäle.

Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden von Channel-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Channel-Daten für den auf der CH VIEW-Seite (IN CH VIEW-Funktionsgruppe) gewählten Eingangskanal.

Wenn der Paarstatus des Eingangskanals nicht dem von dem Speicher verwendeten entspricht, werden die Daten nicht geladen.

Einzige Ausnahme: der Speicher "LIBRARY No.00 Initial Data" kann sowohl für gepaarte als auch getrennt verwendete Speicher geladen werden.

• STORE

Sichern der Einstellungen des aktuell auf der CH VIEW-Seite (IN CH VIEW-Funktionsgruppe) gewählten Eingangskanals in dem invertiert dargestellten Speichers. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Channel-Daten eingeben können.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Channel-Speichers editiert werden.

A	Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der
	gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie
	einen noch freien Speicher gewählt, so wird der
	Button grau dargestellt und kann nicht verwendet
	werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im INPUT CHANNEL LIBRARY-Fenster editierten Einstellungen im ursprünglichen Speicher.

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

④ EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (②) gewählten Channel-Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

5 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das INPUT CHAN-NEL LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

⚠

- Die Channel-Daten werden nur geladen, wenn Sie für einen Mono-Kanal einen "Mono-Speicher" und für gepaarte oder Stereo-Kanäle einen "Stereo-Speicher" wählen. Bei einer falschen Kombination wird der RECALL-Button grau dargestellt, weil die Daten dann nicht geladen werden können.
- Der "Initial Data"-Speicher kann jedoch für jeden beliebigen Eingangskanal geladen werden.
- Wenn die VARI/FIX- und MONO/PAIR-Einstellungen des angesprochenen MIX-Busses anders lauten als die zu ladenden Einstellungen, werden die SEND-Parameter des Speichers (für den MIX-Bus) nur teilweise geladen.

Tipp

Eine Übersicht der in einem Channel-Speicher gesicherten Einstellungen finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" unter "Übersicht der Kanalspeicher (Channel Library)" (Siehe S. 576).

OUTPUT CHANNEL LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der Mischparameter des/für den aktuell gewählten Ausgangskanal.



■ Display

MENU-Button \rightarrow OUT CH VIEW-Button \rightarrow OUTPUT CH LIBRARY-Button

	OUTPUT CHANNEL LIBRARY									
MIX	DELAY	DCA MUTE		No.	LIBRARY NA	HE A				
	OFF			00	Initial Data					
	TO MATRIX	ΠĨ		01	New Data					
*20	LEVEL LEVEL 🖻	12 12		02						
-20 20 100 1K 10K				03						
EQ. OFF				04						
	1 wt 1 (2) 2 wt 2			05						
	LEVEL LEVEL			06						
			10	07						
			5	08						
GOND OFF	-co+10 -co+10 3 mt 3 00 4 mt 4		-5	09						
	LEVEL LEVEL		= -10	10						
				11						
	-co +10 -co +10	LCR	500	RECAL	L m	LE EDIT				
DAN C TO ST	<u>5 mt5</u> 🕅 <u>6 mt6</u>	OFF								
	PRE FADER	INSERT	-00 dB	STOR	E APP	LY EDIT				
C OFF	POST ON OFF	OFF	OFF		EDID	EXIT				

[Parameter]



1 Edit-Sektion

In diesem Feld werden die Einstellungen des momentan in der Übersicht (②) gewählten Ausgangskanals angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden.

Тірр

Klicken Sie auf die EQ- oder COMP-Grafik, um die dazugehörige Parameterseite aufzurufen. Nach Editieren der Parameter kehren Sie durch Anklicken des OK-Buttons zurück zur OUTPUT CHANNEL LIBRARY-Seite.



2 Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits gespeicherten Channel-Einstellungen für Ausgangskanäle.

Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden von Channel-Daten für Ausgangskanäle.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Channel-Daten für den auf der CH VIEW-Seite (OUT CH VIEW-Funktionsgruppe) gewählten Ausgangskanal.

Wenn der Paarstatus des Ausgangskanals nicht dem von dem Speicher verwendeten entspricht, werden die Daten nicht geladen.

Einzige Ausnahme: der Speicher "LIBRARY No.00 Initial Data" kann sowohl für gepaarte als auch separat verwendete Speicher geladen werden.

• STORE

Sichern der Einstellungen des aktuell auf der CH VIEW-Seite gewählten Ausgangskanals in dem invertiert dargestellten Speicher. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Channel-Daten eingeben können.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Output Channel-Speichers editiert werden.

```
"Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der
gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie
einen noch freien Speicher gewählt, so wird der
Button grau dargestellt und kann nicht verwendet
werden."
```

• APPLY EDIT

Sichern der im OUTPUT CHANNEL LIBRARY-Fenster editierten Einstellungen im ursprünglichen Speicher.

Tipp

"Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt."

④ EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (②) gewählten Channel-Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

5 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das OUTPUT CHANNEL LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

⚠

- Die Channel-Daten werden nur geladen, wenn der Speicher tatsächlich Einstellungen für den momentan gewählten Kanaltyp (MIX, MATRIX, STEREO A/ B) enthält und wenn der Paarstatus für die Quelle *und* das Ziel gleich ist. Bei einer falschen Kombination wird der RECALL-Button grau dargestellt, weil die Daten dann nicht geladen werden können.
- Wenn Sie STEREO A-Kanaldaten f
 ür den STEREO B-Kanal laden, wird der ST B MONO-Parameter deaktiviert. Im umgekehrten Fall wird die ST B MONO-Einstellung ignoriert.
- Der "Initial Data"-Speicher kann für jeden beliebigen Ausgangskanal geladen werden.

Tipp

Ein Übersicht der in einem Channel-Speicher gesicherten Einstellungen finden Sie im "Referenzhandbuch (Anhang)" unter "Übersicht der Kanalspeicher (Channel Library)" (Siehe S. 576).

EFFECT LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der Einstellungen des/für den aktuell gewählten internen Effektprozessor.



■ Display

MENU-Button \rightarrow **EFFECT**-Button

 \rightarrow EFFECT 1 – EFFECT 8-Register \rightarrow EFFECT LIBRARY-Button

EFFEGT LIBRARY									
EFFECT TYPE	REVERB TYPE	No.	LIBRARY NAME	<u> </u>					
REVERB	· - Larse Hall	061	Vocal Plate 2	ONLY					
State State State State		062	Strins Plate	READ					
and the second second		063	Home Plate	READ ONLY					
*		064	LA Plate Short	BEAD ONLY					
	9	065	LA Plate Lons	READ					
		066	Short Perc.Plate	READ					
		067	Lons Plate	READ					
	REVERB MAIN	068	Gated Rev 1	READ					
	REV TIME INI. DELAY HI. RATIO LO. RATIO	069	Gated Rev 2	READ					
		070	Reverb Flanse	READ					
		071	Super Lons Decay	READ					
	3,2 36.0 0.3 1.4	072	New Data	-					
	sec msec								
FILTER HPF LPF	HODULATION GATE FREQ. DEPTH MOD DELAY LEVEL	RECA		EDIT					
		STO	RE APPLY	/ EDIT					
Thru 8.0k 50 Thru	0.05 40 0 100 0.0 30.0 OFF 0								
Thru 6.70k			EDIT	EXIT					
		N							

[Parameter]



1 Edit-Sektion

In diesem Feld werden die Einstellungen des momentan in der Übersicht (②) gewählten Effektspeichers angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden.

Hier kann kein anderer Typ gewählt werden. Das ist nur möglich, indem man einen Effektspeicher lädt, der den benötigten Typ verwendet.

LIBRARY NAM No. REAL 061 Vocal Plate 2 REAL 062 Strins Plate 063 Home Plate LA Plate Short 064 READ 065 LA Plate Lons (2) Short Perc.Plate READ 066 Lons Plate READ 067 068 Gated Rev 1 READ 069 Gated Rev 2 Reverb Flanse READ 070 READ ONLY 071 Super Lons Decay 072 New Data RECALL TITLE EDIT (3) STORE APPLY EDIT EDID EXIT **(**4) (5)

2 Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits gespeicherten Effekteinstellungen.

Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden der Effektdaten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten Effektdaten für den auf der EFFECT-Seite gewählten Effektprozessor.

• STORE

Speichern der Effekteinstellungen des aktuell auf der EFFECT-Seite gewählten Prozessors. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die Effektdaten eingeben können.

▲ Effektspeicher mit der Kennzeichnung "READ

ONLY" in der Übersicht enthalten Werksdaten und können nicht überschrieben werden.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten Effektspeichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im EFFECT LIBRARY-Fenster editierten Daten im ursprünglichen Speicher.

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

④ EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (②) gewählten Effektspeichers editieren, erscheint hier "EDIT".

5 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das EFFECT LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

GEQ LIBRARY

[Funktion]

Speichern und Laden der Einstellungen des/für das aktuell gewählte GEQ-Modul.



Display

MENU-Button \rightarrow GEQ-Button \rightarrow GEQ PARAMETER-Register \rightarrow GEQ LIBRARY-Button



[Parameter]



1 Edit-Sektion

In diesem Feld werden die Einstellungen momentan in der Übersicht (②) gewählten GEQ-Speichers angezeigt. Mit den Buttons und Reglern können die Daten bei Bedarf editiert werden.



② Übersicht

Hier erscheint eine Übersicht der bereits gespeicherten GEQ-Einstellungen.

Die Zeile des momentan gewählten Speichers wird invertiert dargestellt.

③ STORE/RECALL-Buttons

Diese Buttons dienen zum Speichern/Laden von GEQ-Daten.

Diese Buttons haben folgende Funktionen.

• RECALL

Laden der aktuell gewählten GEQ-Daten für das auf der GEQ PARAMETER-Seite gewählte GEQ-Modul.

• STORE

Speichern der Einstellungen des aktuell auf der GEQ PARAMETER-Seite gewählten Moduls. Bei Anklicken dieses Buttons erscheint das LIBRARY STORE-Fenster, in dem Sie einen Namen für die GEQ-Daten eingeben können.

• TITLE EDIT

Hier kann der Name des in der Übersicht gewählten GEQ-Speichers editiert werden.

Der TITLE EDIT-Button ist nur belegt, wenn der gewählte Speicher bereits Daten enthält. Haben Sie einen noch freien Speicher gewählt, so wird der Button grau dargestellt und kann nicht verwendet werden.

• APPLY EDIT

Sichern der im GEQ LIBRARY-Fenster editierten Daten im ursprünglichen Speicher.

Tipp

Der APPLY EDIT-Button ist nur belegt, wenn die Einstellungen des in der Übersicht gewählten Speichers editiert wurden. Solange das nicht der Fall ist – und wenn Sie einen "READ ONLY"-Speicher gewählt haben–, wird dieser Button grau dargestellt.

④ EDIT

Wenn Sie die Daten des in der Übersicht (②) gewählten GEQ-Speichers editieren, erscheint hier "EDIT".

5 EXIT

Mit diesem Button verlassen Sie das GEQ LIBRARY-Fenster wieder und kehren zurück zur vorigen Seite.

Initialisieren der Speicher (Initialize)

[Funktion]

Wiederherstellen der werksseitig programmierten Einstellungen für die Szenen- und anderen internen Speicher.

Beim Initialisieren gehen Ihre eigenen Daten verloren und können nicht wiederhergestellt werden. Seien Sie also besonders vorsichtig. Wenn das PM1D-System wichtige Daten enthält, sollten Sie sie vorher auf einer Speicherkarte (im PC ATA STORAGE CARD-Schacht der CS1D) sichern.

[Verfahren]

- 1. Schalten Sie die PW1D Stromversorgung aus.
- 2. Schalten Sie die PW1D wieder ein und warten Sie, bis die Begrüßungsanzeige im Display der CS1D erscheint. Drücken Sie anschließend mehrmals die Links-/Rechts-Taste unter dem Track Pad, um folgende Seite aufzurufen:



 Wählen Sie mit der Links-/Rechts-Taste oder über das Track Pad entweder "INITIALIZE ALL MEMORY" oder "INITIALIZE CURRENT SCENE". Im Display erscheint nun eine diesbezügliche Rückfrage.



"INITIALIZE ALL MEMORY": Initialisieren aller Speicher. Es werden also wieder alle Werksvorgaben aufgerufen.



"INITIALIZE CURRENT SCENE": Es wird nur die aktuell gewählte Szene (im Puffer) initialisiert. Die SCENE MEMORY- und LIBRARY-Speicher ändern sich jedoch nicht.

Es werden folgende Datenbereiche (Puffer) initialisiert:

- AKTUELLE SZENE
- AKTUELLE UNIT-EINSTELLUNGEN
- AKTUELLE PATCH-EINSTELLUNGEN
- AKTUELLE NAME-EINSTELLUNGEN
- AKTUELLE SETUP-EINSTELLUNGEN
- 4. Wählen Sie mit der Links-/Rechts-Taste unter dem Track Pad "OK".

Nach Ausführen der Initialisierung wird das System neu gestartet.

Wenn Sie den gewählten Speicherbereich doch nicht initialisieren möchten, müssen Sie CANCEL wählen.

CONTROL SURFACE

Referenzhandbuch (Anhang)



Vorprogrammierte EQ-Speicher

• INPUT EQ LIBRARY

Diese EQ-Speicher können Einstellungen für Eingangs-/ST IN-Kanäle enthalten. (Sie können nicht überschrieben werden.)

Nir	Namo			Boschroibung			
INF.	Name		LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH	Beschreibung
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Hebt die tiefen Frequen-
01	Pass Drum 1	G	+3.5 dB	–3.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB	zen etwas an, unter-
		F	100 Hz	265 Hz	1.06 kHz	5.30 kHz	streicht aber gleichzeitig
		Q	1.2	10.0	0.90	_	auch den Anschlag.
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	LPF	
		G	+8.0 dB	–7.0 dB	+6.0 dB	—	Hebt die Frequenzen um
02	02 Bass Drum 2	F	80 Hz	400 Hz	2.50 kHz	12.5 kHz	80Hz an, so dass der
		Q	1.4	4.5	2.2	SLOPE: –12 dB	Klang druckvoller wird.
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	
02	Spara Drum 1	G	–0.5 dB	0.0 dB	+3.0 dB	+4.5 dB	Hebt vor allem den Knall
05	Share Drum T	F	132 Hz	1.00 kHz	3.15 kHz	5.00 kHz	hervor.
		Q	1.2	4.5	0.11	_	
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	
04		G	+1.5 dB	–8.5 dB	+2.5 dB	+4.0 dB	Hebt die für eine Rock-
04	Share Druin 2	F	180 Hz	335 Hz	2.36 kHz	4.00 kHz	zen hervor.
		Q	_	10.0	0.70	0.10	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Der Anschlag wird hervor-
05	Tom tom 1	G	+2.0 dB	–7.5 dB	+2.0 dB	+1.0 dB	gehoben und die Aus-
03		F	212 Hz	670 Hz	4.50 kHz	6.30 kHz	klingzeit etwas "ledern"
		Q	1.4	10.0	1.2	0.28	gestaltet.
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Hebt den Anschlag der
06	Cumbal	G	–2.0 dB	0.0 dB	0.0 dB	+3.0 dB	Crash-Becken hervor und
00	Cymbai	F	106 Hz	425 Hz	1.06 kHz	13.2 kHz	bewirkt gleichzeitig einen
		Q		8.0	0.90	—	brillanten Klang.
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Ideal für HiHat, weil die Mitten und Höhen hervor-
07	High Hat	G	-4.0 dB	–2.5 dB	+1.0 dB	+0.5 dB	gehoben und der Bass abgeschwächt werden.
07	lightiat	F	95 Hz	425 Hz	2.80 kHz	7.50 kHz	Mit LOW MID G (Gain) kann der Einsatz hervorge-
		Q	_	0.50	1	_	werden.
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Hebt den Einsatz sowie
08	Percussion	G	-4.5 dB	0.0 dB	+2.0 dB	0.0 dB	das obere Frequenzspek-
		F	100 Hz	400 Hz	2.80 kHz	17.0 kHz	menten (Shaker, Cabasa
		Q	_	4.5	0.56		und Conga) hervor.

NI-	Nama			Parame		Possbroibung		
INF.	Name		LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH	Beschreibung	
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Macht elektrische Bass-	
00	F Data 1	G	–7.5 dB	+4.5 dB	+2.5 dB	0.0 dB	klänge etwas druckvoller,	
09	09 E.Bass I		35.5 Hz	112 Hz	2.00 kHz	4.00 kHz	weil die ganz tiefen Fre-	
		Q	_	5.0	4.5	_	werden.	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Im Gegensatz zu Pro-	
10	F D 2	G	+3.0 dB	0.0 dB	+2.5 dB	+0.5 dB	gramm 09 werden hier	
10	E.Bass Z	F	112 Hz	112 Hz	2.24 kHz	4.00 kHz	die Honen eines eiektri- schen Basses hervorgeho-	
		Q	0.10	5.0	6.3	_	ben.	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
11	C D 1	G	+3.5 dB	+8.5 dB	0.0 dB	0.0 dB	Ideal für Synthibässe, weil	
11	Syn.Bass I	F	85 Hz	950 Hz	4.00 kHz	12.5 kHz	angehoben werden.	
		Q	0.10	8.0	4.5	_	ungenobern merdern.	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
10		G	+2.5 dB	0.0 dB	+1.5 dB	0.0 dB	Hebt den Einsatz von Syn-	
12	Syn.Bass 2	F	125 Hz	180 Hz	1.12 kHz	12.5 kHz	thibässen hervor.	
		Q	1.6	8.0	2.2	_		
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
	13 Piano 1	D'ana 1		-6.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB	+4.0 dB	Hiermit machen Sie ein
13 Piano		F	95 Hz	950 Hz	3.15 kHz	7.50 kHz	Klavier heller.	
		Q		8.0	0.90			
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Hebt den Einsatz und das	
	Diana 2		+3.5 dB	–8.5 dB	+1.5 dB	+3.0 dB	untere Frequenzspektrum	
14	Piano 2	IO Z		600 Hz	3.15 kHz	5.30 kHz	etwas hervor (am besten	
		Q	5.6	10.0	0.70	_	den).	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Ideal für Direktaufnah-	
15		G	+2.0 dB	–5.5 dB	+0.5 dB	+2.5 dB	men einer elektrischen	
15	E.G.Clean	F	265 Hz	400 Hz	1.32 kHz	4.50 kHz	oder semi-akustischen Gitarre, Macht den Klang	
		Q	0.18	10.0	6.3		etwas härter.	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING		
1.0		G	+4.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB	+2.0 dB	Regelt den Frequenzgang	
16	E.G.Crunch I	F	140 Hz	1.00 kHz	1.90 kHz	5.60 kHz	einer leicht verzerrten F-Gitarre.	
		Q	8.0	4.5	0.63	9.0		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
17		G	+2.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB	0.0 dB	Abgewandelte Fassung	
17	E.G.Crunch 2	F	125 Hz	450 Hz	3.35 kHz	19.0 kHz	von Programm 16.	
		Q	8.0	0.40	0.16			
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
10		G	+5.0 dB	0.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB	Macht eine schwer ver-	
١ð	E.G.DIST. I	F	355 Hz	950 Hz	3.35 kHz	12.5 kHz	parenter.	
		Q	_	9.0	10.0			
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
10		G	+6.0 dB	–8.5 dB	+4.5 dB	+4.0 dB	Abgewandelte Fassung	
19	E.G.DIST. 2	E.G.Dist. 2		1.06 kHz	4.25 kHz	12.5 kHz	von Programm 18.	
		Q		10.0	4.0			

NI	Namo			Poschroihung				
	Name		LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH	Beschreibung	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
20	A C Stralia 1	G	–2.0 dB	0.0 dB	+1.0 dB	+4.0 dB	Hebt die Obertöne einer	
20	A.G.Stroke I	F	106 Hz	1.00 kHz	1.90 kHz	5.30 kHz	akustischen Gitarre hervor.	
		Q	0.90	4.5	3.5	_		
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Abaewandelte Fassung	
21	A C Stroke 2	G	-3.5 dB	–2.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB	von Programm 20, die	
	A.G.SUOKE 2	F	300 Hz	750 Hz	2.00 kHz	3.55 kHz	sich auch für elektrische	
		Q	—	9.0	4.5	—	Nylon-Gitarre eignet.	
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING		
22	A C Arpog 1	G	–0.5 dB	0.0 dB	0.0 dB	+2.0 dB	Eignet sich vor allem zum	
	A.G.Aipeg. 1	F	224 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	6.70 kHz	Arpeggien.	
		Q	—	4.5	4.5	0.12	1 33	
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
22	A C Arpog 2	G	0.0 dB	–5.5 dB	0.0 dB	+4.0 dB	Abgewandelte Fassung	
25	A.G.Aipeg. 2	F	180 Hz	355 Hz	4.00 kHz	4.25 kHz	von Programm 22.	
		Q	—	7.0	4.5	—		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Ideal für Trompeten,	
		G	–2.0 dB	–1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB	Posaunen und Saxophon.	
24 Brass Sec.	Brass Sec.	F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz	die HIGH- und H-MID-Ein-	
		Q	2.8	2.0	0.70	7.0	stellung noch etwas korri- gieren.	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Idealer Ausgangspunkt für	
25	Male Vocal 1		–0.5 dB	0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB	Männerstimmen. Je nach	
25			190 Hz	1.00 kHz	2.00 kHz	6.70 kHz	und H-MID noch etwas	
		Q	0.11	4.5	0.56	0.11	nachjustiert werden.	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
26	Male Vocal 2	G	+2.0 dB	–5.0 dB	–2.5 dB	+4.0 dB	Abgewandelte Fassung	
20		F	170 Hz	236 Hz	2.65 kHz	6.70 kHz	von Programm 25.	
		Q	0.11	10.0	5.6	—		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Idealer Ausgangspunkt für	
27	Female Vo. 1	G	–1.0 dB	+1.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	Frauenstimmen. Je nach	
21		F	118 Hz	400 Hz	2.65 kHz	6.00 kHz	und H-MID noch etwas	
		Q	0.18	0.45	0.56	0.14	nachjustiert werden.	
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
28	Female Vo. 2	G	–7.0 dB	+1.5 dB	+1.5 dB	+2.5 dB	Abgewandelte Fassung	
28 Fei		F	112 Hz	335 Hz	2.00 kHz	6.70 kHz	von Programm 27.	
		Q	—	0.16	0.20	—		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	- Idealer Ausgangspunkt für	
29	29 Chorus&Harmo	G	–2.0 dB	–1.0 dB	+1.5 dB	+3.0 dB	Chor, weil alle Stimmla-	
29 Chorus&Harmo		F	90 Hz	850 Hz	2.12 kHz	4.50 kHz	gen dadurch etwas brillan-	
		Q	2.8	2.0	0.70	7.0		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Abgewandelte Fassung	
30	Bass Drum 3	G	+3.5 dB	-10.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB	der Programme 01, 02.	
		F	118 Hz	315 Hz	4.25 kHz	20.0 kHz	Hier werden der Bass und	
		Q	2.0	10.0	0.40	0.40	uie witten abgeschwacht.	

N	Nerree	Parameter						
INF.	Name		LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH	Beschreibung	
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	Abgewandelte Fassung	
21	Smara Druma 2	G	0.0 dB	+2.0 dB	+3.5 dB	0.0 dB	der Programme 03 und	
51		F	224 Hz	560 Hz	4.25 kHz	4.00 kHz	04, die das Klangbild	
		Q		4.5	2.8	0.1	etwas voller gestaltet.	
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Andere Fassung von Pro-	
22	Tom tom 2	G	–9.0 dB	+1.5 dB	+2.0 dB	0.0 dB	gramm 05. Die Mitten	
52	Tom-tom 2	F	90 Hz	212 Hz	5.30 kHz	17.0 kHz	und Höhen werden etwas	
		Q		4.5	1.2	_	hervorgehoben.	
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
22	Diana 2	G	+4.5 dB	–13.0 dB	+4.5 dB	+2.5 dB	Variation der Programme	
55 Pidii		F	100 Hz	475 Hz	2.36 kHz	10.0 kHz	13, 14.	
		Q	8.0	10.0	9.0	_		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
24	Diana Law	G	–5.5 dB	+1.5 dB	+6.0 dB	0.0 dB	Ideal für den Bass eines in	
54		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	12.5 kHz	Klaviers.	
		Q	10.0	6.3	2.2	_		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING		
25	Diana High	G	–5.5 dB	+1.5 dB	+5.0 dB	+3.0 dB	Ideal für den Diskant eines	
55		F	190 Hz	400 Hz	6.70 kHz	5.60 kHz	Klaviers	
		Q	10.0	6.3	2.2	0.10		
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
26	Fino EO Cass	G	–1.5 dB	0.0 dB	+1.0 dB	+3.0 dB	Für Signale eines Casset-	
30		F	75 Hz	1.00 kHz	4.00 kHz	12.5 kHz	Klangbild transparenter.	
		Q		4.5	1.8	_		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF		
27	Narrator	G	-4.0 dB	–1.0 dB	+2.0 dB	0.0 dB	Eignet sich besonders für	
5/	INAITALUI	F	106 Hz	710 Hz	2.50 kHz	10.0 kHz	Sprechstimmen.	
		Q	4.0	7.0	0.63	_		

• OUTPUT EQ LIBRARY

Diese EQ-Speicher können Einstellungen für die Ausgangskanäle enthalten. (Sie können nicht überschrieben werden.)

Nr.	Name		SUB LOW	LOW	LOW MID	MID	HIGH MID	HIGH	Beschreibung		
			PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Gute Einstellung für die		
01	Total EO 1	G	–0.5 dB	0 dB	0.0 dB	0 dB	+3.0 dB	+6.5 dB	STEREO-Summe. Am bes-		
		F	95 Hz	1.0 kHz	950 Hz	2.5 kHz	2.12 kHz	16.0 kHz	ten noch einen Compres-		
		Q	7.0	1.0	2.2	1.0	5.6	—	sor zuschalten.		
	02 Total EO 2		PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF			
02		Total EO 2	G	+4.0 dB	0 dB	+1.5 dB	0 dB	+2.0 dB	+6.0 dB	Abgewandelte Fassung	
02	TOTAL LQ 2	F	95 Hz	1.0 kHz	750 Hz	2.5 kHz	1.80 kHz	18.0 kHz	von Programm 01.		
		Q	7.0	1.0	2.8	1.0	5.6	—			
			L.SHELF	PEAKING	PEAKING	PEAKING	PEAKING	H.SHELF	Abgewandelte Fassung		
		G	+1.5 dB	0 dB	+0.5 dB	0 dB	+2.0 dB	+4.0 dB	von Programm 01. Die		
03	Total EQ 3	F	67 Hz	1.0 kHz	850 Hz	2.5 kHz	1.90 kHz	15.0 kHz	nen sich auch für die Ste-		
		Q		1.0	0.28	1.0	0.70		reo-Eingänge sowie externe Effektrückwege.		

Werksseitig programmierte Dynamikeinstellungen

Nachstehend finden Sie eine Übersicht der internen Dynamikprogramme (Gate und Compressor). Der für RELEASE, HOLD und DECAY angezeigte Einstellbereich bezieht sich auf die Sampling-Frequenz 44.1 kHz. Bedenken Sie, dass sich die Dauer bestimmter Parameter nach der jeweils gewählten Sampling-Frequenz richtet.

• INPUT GATE LIBRARY

Nr.	Name	[Тур]	Ģ	Gate-Effekte und Einstellungen				
01	Gate [C	GATE]	Schablone für Gate-Einstellungen.					
	No.	THRESHOLD (dB)	RANGE (dB)	ATTACK (ms)	HOLD (ms)	DECAY (ms)		
	01	-26	-56	0	2.56	331		

Ducking [DUCKING] Schablone für einen Ducking-Effekt. Dieser Effekt erlaubt das Verringern der Hintergrundmusik, wann immer eine Ansage gemacht wird. Das Sprechsignal steuert also den Pegel des anderen Signals.

No.	THRESHOLD	RANGE	ATTACK	HOLD	DECAY
	(dB)	(dB)	(ms)	(ms)	(ms)
02	-19	-22	93	1.20s	6.32s

03 A.Dr.BD [GATE]

02

Diese Einstellungen sorgen für einen GATE-Effekt, der perfekt auf eine akustische Bassdrum abgestimmt ist.

No.	THRESHOLD	RANGE	ATTACK	HOLD	DECAY
	(dB)	(dB)	(ms)	(ms)	(ms)
03	-11	-53	0	1.93	400

04 A.Dr.SN [GATE]

Eine abgewandelte Fassung von Programm 03 für eine Snare.

No.	THRESHOLD	RANGE	ATTACK	HOLD	DECAY
	(dB)	(dB)	(ms)	(ms)	(ms)
04	-8	-23	1	0.63	238

• INPUT COMP LIBRARY

Für alle diese Speicher wird INPUT FILTER auf "HPF 20 Hz OFF" gestellt. [COMPANDER H] steht für "COMPANDER HARD"; [COMPANDER S] steht für "COMPANDER SOFT".

No. Titel [Typ]

Compressor-Effekte und Einstellungen

01 Comp [COMP]

Compressor-Schablone für die Gesamtabmischung.

-			-			
No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
01	-8	2.5	60	0.0	SOFT 2	250

02 Expand [EXPANDER] Expander-Programm.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
02	-23	1.7	1	3.5	SOFT 2	70

03 Compander(H) [COMPANDER H] Compander-Programme

04 Compander(S) [COMPANDER S]

No.	THRESHOLD	RATIO	ATTACK	OUT GAIN	WIDTH	RELEASE
	(dB)	(:1)	(ms)	(dB)	(dB)	(ms)
03	-10	3.5	1	0.0	6	250
04	-8	4	25	0.0	24	180

05 A.Dr.BD [COMP]

06 A.Dr.BD [COMPANDER H]

Diese Presets stellen Abwandlungen des COMP- und COMPANDER (H)-Programms für eine akustische Bassdrum dar.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (ms)
05	-24	3	9	5.5	SOFT 2	—	58
06	-11	3.5	1	-1.5	_	7	192

07 A.Dr.SN [COMP]

Abgewandelte Fassungen der Preset-Programme 02, 05 und 06 für eine Snare.

08 A.Dr.SN [EXPANDER]09 A.Dr.SN [COMPANDER S]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (ms)
07	-17	2.5	8	3.5	SOFT 2	_	12
08	-23	2	0	0.5	SOFT 2	_	151
09	-8	1.7	11	0.0	—	10	128

10 A.Dr.Tom [EXPANDER]

Expander für Toms, wobei der Pegel ausgesprochen niedrig ist, solange nicht auf den Toms gespielt wird, so dass die Resonanzen weitestgehend ausgeschaltet werden.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
10	-20	2	2	5.0	SOFT 2	749

11 A.Dr.OverTop [COMPANDER S]

Sanfter Compander, der den Anschlag und die Rauminformation der mit einem Overhead-Mikrofon abgenommenen Becken hervorhebt. Auch hier wird der Pegel reduziert, solange nicht auf den Becken gespielt wird.

No.	THRESHOLD	RATIO	ATTACK	OUT GAIN	WIDTH	RELEASE
	(dB)	(:1)	(ms)	(dB)	(dB)	(ms)
11	-24	2	38	-3.5	54	842

12 E.B.Finger [COMP]

Compressor, mit dem der Anschlag und die Lautstärke eines gezupften Basses etwas gleichförmiger gestaltet werden.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
12	-12	2	15	4.5	SOFT 2	470

13 E.B.Slap [COMP]

Compressor, der den Anschlag und die Lautstärke eines Slap-Basses gleichförmiger gestaltet.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
13	-12	1.7	6	4.0	HARD	133

14 Syn.Bass [COMP]

Piano1 [COMP]

Piano2 [COMP]

15

16

Compressor, der den Pegel eines Synthibasses anhebt und dafür sorgt, dass er deutlicher hörbar wird.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
14	-10	3.5	9	3.0	HARD	250

Mit Piano1 kann ein Klavier etwas brillanter gemacht werden. Piano2 steuert dank eines niedrigeren Grenzwertes den Anschlag und den Pegel.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
15	-9	2.5	17	1.0	HARD	238
16	-18	3.5	7	6.0	SOFT 2	174

17 E.Guitar [COMP] Compressor für Begleitparts einer elektrischen Gitarre, die entweder Akkorde oder Arpeggien spielt. Für bestimmte Spieltechniken müssen Sie den einen oder anderen Parameter eventuell noch etwas nachjustieren.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
17	-8	3.5	7	2.5	SOFT 4	261

18 A.Guitar [COMP]

Andere Fassung von Programm 17 für akustische Gitarre, die Akkorde oder Arpeggien spielt.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
18	-10	2.5	5	1.5	SOFT 2	238

19 Strings1 [COMP]

20 Strings2 [COMP]

Compressor für Streicher. Die Programme 20 und 21 eignen sich vor allem für tief gestimmte Streicher (Cello und Kontrabass).

21 Strings3 [COMP]

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
19	-11	2	33	1.5	SOFT 2	749
20	-12	1.5	93	1.5	SOFT 4	1.35s
21	-17	1.5	76	2.5	SOFT 2	186

22 BrassSection [COMP] Compressor für Blechbläser mit schnellem und druckvollem Einsatz.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
22	-18	1.7	18	4.0	SOFT 1	226

23 Syn.Pad [COMP]

Compressor für Synthi-Teppiche, mit dem ein zu diffuses Klangbild vermieden wird. Sorgt also für einen kompakteren Sound.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
23	-13	2	58	2.0	SOFT 1	238

24 SamplingPerc [COMPANDER S]

25 Sampling BD [COMP]

26 Sampling SN [COMP]

27 Hip Comp [COMPANDER S]

Compressor-Programme für gesampelte Klänge, die hierdurch genau so druckvoll und transparent werden wie die akustischen Originale. Diese Programme sind vor allem für Percussion gedacht. Es stehen vier Variationen zur Verfügung: Perc, BD, SN und Einstellungen

THRESHOLD RATIO ATTACK OUT GAIN WIDTH RELEASE No. KNEE (dB) (:1) (ms) (dB) (dB) (ms) 24 -18 1.7 8 -2.5 18 238 25 -14 2 2 3.5 SOFT 4 35 _ 26 -18 4 8 8.0 HARD ___ 354 27 -23 20 15 0.0 15 163

Solo Vocal1 [COMP] Compressor-Programme, die sich besonders für Solostimmen eignen.

für Loops und Grooves (Hip Comp).

29 Solo Vocal2 [COMP]

28

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
28	-20	2.5	31	2.0	SOFT 1	342
29	-8	2.5	26	1.5	SOFT 3	331

30 Chorus [COMP] Andere Fassung von "Vocal", diesmal allerdings für Chor.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
30	-9	1.7	39	2.5	SOFT 2	226

31 Click Erase [EXPANDER] Expander, mit dem Hintergrundgeräusche unterdrückt werden. Das kann z.B. das Metronomsignal sein, das so laut ist, dass es von einem Mikrofon aufgegriffen wird.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
31	-33	2	1	2.0	SOFT 2	284

32 Announcer [COMPANDER H]

Harter Compander, mit dem der Pegel bei Sprechpausen reduziert wird, so dass die Stimme gleichmäßiger klingt.

No.	THRESHOLD	RATIO	ATTACK	OUT GAIN	WIDTH	RELEASE
	(dB)	(:1)	(ms)	(dB)	(dB)	(ms)
32	-14	2.5	1	-2.5	18	180

Limiter1 [COMPANDER S]Limiter2 [COMP]

Limiter-Programme. Limiter 1 hat eine langsame Ausklingzeit und Limiter 2 fängt vor allem Pegelspitzen ab.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (ms)
33	-9	3	20	-3.0	—	90	3.90s
34	0	∞	0	0.0	HARD	_	319

OUTPUT COMP LIBRARY

No. Titel [Typ]

Compressor-Effekte und Einstellungen

01 Comp [COMP]

Compressor-Schablone für die Gesamtabmischung (Stereosumme).

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
01	-8	2.5	60	0.0	SOFT 2	250

02 Expand [EXPANDER] Expander-Programm.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
02	-23	1.7	1	3.5	SOFT 2	70

03 Compander(H) [COMPANDER H]04 Compander(S) [COMPANDER S]

DER S]

Compander-Programme.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	WIDTH (dB)	RELEASE (ms)
03	-10	3.5	1	0.0	6	250
04	-8	4	25	0.0	24	180

05 Click Erase [EXPANDER]

Expander, mit dem Hintergrundgeräusche unterdrückt werden. Das kann z.B. das Metronomsignal sein, das so laut ist, dass es von einem Mikrofon abgegriffen wird.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
05	-33	2	1	2.0	SOFT 2	284

06 Limiter1 [COMPANDER S]

07 Limiter2 [COMP]

Limiter 1 hat eine langsame Ausklingzeit und Limiter 2 fängt vor allem Pegelspitzen ab.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	WIDTH (dB)	RELEASE (ms)
06	-9	3	20	-3.0		90	3.90s
07	0	~	0	0.0	HARD	—	319

08 Total Comp1 [COMP]

09 Total Comp2 [COMP]

Compressor-Programme, mit denen der Gesamtpegel etwas zurückgenommen werden kann. Eignen sich besonders für die Stereo-Abmischung, können jedoch auch für Stereo-Eingangssignale verwendet werden.

No.	THRESHOLD (dB)	RATIO (:1)	ATTACK (ms)	OUT GAIN (dB)	KNEE	RELEASE (ms)
08	-18	3.5	94	2.5	HARD	447
09	-16	6	11	6.0	SOFT 1	180

Compressor-Typen

Dynamikprozessoren werden in der Regel zum Bändigen des Pegel oder als bewusste Effekte verwendet. Im zweiten Fall dienen sie zum Ändern der Hüllkurve des bearbeiteten Signals. Nachstehend werden die Parameter und Funktionsweise der COMP-, EXPANDER- und COMPANDER-Effekte (H/S) beschrieben. Außerdem bekommen Sie hier und da Einsatztipps.

COMP

Der COMP-Prozessor beinhaltet einen Prozessor, mit dem Signalpegel oberhalb eines bestimmten Wertes abgeschwächt werden. So erzielt man eine automatische Pegelsteuerung.

Sänger haben oft die Neigung, sich vor einem Mikrofon vor- und zurückzubewegen, was für bisweilen gewichtige Pegelschwankungen sorgen kann. Auch akustische Instrumente mit einem großen Dynamikumfang (von pianissimo bis fortissimo) stellen den Toningenieur oft vor Probleme. In der Regel gibt es nämlich keine Fader-Einstellung, die sich gleichermaßen für geringe und hohe Pegelwerte eignet. Ein Compressor ist eine Art automatische Pegelsteuerung, weil Pegelspitzen reduziert werden, wodurch sich auch der Dynamikumfang verringert, so dass man das bearbeitete Signal auch ruhig etwas höher aussteuern kann. Wird der Dynamikumfang reduziert, kann man auch den Pegel anheben und somit den Fremdspannungsabstand verbessern.

[Compressor]



Der COMP-Prozessor kann auch als Limiter verwendet werden. Das ist eigentlich ein Compressor mit einem hohen Kompressionsverhältnis. Ratio-Werte ab "10:1" begrenzen Signale nämlich, statt sie nur zu komprimieren. Sobald der Eingangspegel über dem Schwellenwert (Threshold) liegt, wird er automatisch auf den Threshold-Wert hinuntergedrückt. Mithin liegt der Ausgangspegel eines Limiters niemals über dem eingestellten Threshold-Wert. Limiter werden oft in Beschallungsanlagen oder beim Mastern im Studio eingesetzt, um unerwünschte Übersteuerung zu vermeiden. So könnten sie z.B. einen Limiter mit relativ hohem Threshold-Pegel für die Stereo-Ausgabe verwenden, um zu verhindern, dass Ihnen die Boxen um die Ohren fliegen.

[Limiter]



Parameter	Wert
THRESHOLD	-54 dB~0 dB (1 dB-Schritte)
OUT GAIN	0.0 dB~+18.0 dB (0.5 dB-Schritte)
KNEE	HARD, SOFT 1, SOFT 2, SOFT 3, SOFT 4, SOFT 5
ATTACK	0 ~ 120 ms (1 ms-Schritte)
RELEASE	5 ms ~ 42.3 s (fs = 48 kHz) 6 ms ~ 46 s (fs = 44.1 kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1, ∞:1 (16 Werte)
INPUT FILTER HPF/LPF	HPF (Hochpassfilter) oder LPF (Tiefpassfilter)
INPUT FILTER ON/OFF	ON oder OFF
INPUT FILTER FREQUENCY	20 Hz ~ 20 kHz (121 Schritte)

THRESHOLD—Pegelwert, ab dem der Compressor ausgelöst wird. Signalpegel unter diesem Grenzwert werden demnach nicht komprimiert. Sobald der Signalpegel jedoch den Grenzwert erreicht oder übersteigt, wird er dem Ratio-Parameterwert entsprechend abgeschwächt. Das Signal, das den Compressor auslöst, heißt KEY IN. **OUT GAIN**—Regelt den Ausgangspegel des Compressors. Da der Signalpegel bei Verwendung eines Compressors in der Regel reduziert wird, könnten Sie diesen Parameter dazu verwenden, den Ausgangspegel des Compressors ein wenig anzuheben, damit der Pegelverlust so gering wie möglich ausfällt.

KNEE—Bestimmt, wie schnell der Compressor Signalspitzen um den Grenzwert anpackt. "Hard" bedeutet, dass der Übergang vom nicht-komprimierten zum komprimierten Signal so gut wie augenblicklich erfolgt. Den sanftesten Übergang erzielen Sie mit "knee5". Diese Einstellung bedeutet, dass die Kompression bereits vor Erreichen des Grenzwertes einsetzt und erst etwas über dem Grenzwert vollständig wirkt.

ATTACK—Bestimmt die Geschwindigkeit, mit welcher der Kompressor zu arbeiten anfängt. Eine schnelle Attack-Zeit bedeutet, dass der Pegel so gut wie augenblicklich komprimiert wird, während längere Attack-Zeiten einen Teil (den Anschlag) des Signals unverändert durchlassen. Attack-Werte zwischen 1~5 Millisekunden bilden in der Regel einen guten Ausgangspunkt.

RELEASE—Bestimmt, wie schnell der Kompressor wieder abgeschaltet wird, nachdem der Signalpegel wieder unter den Grenzwert abgesunken ist. Ist der Release-Wert zu kurz, steigt der Signalpegel zu schnell, was man in der Fachwelt als "Pumpen" bezeichnet. Ist der Release-Wert hingegen zu lang, setzt der Kompressor u.U. bei der nächsten Signalspitze nicht erwartungsgemäß ein. Release-Werte zwischen 0.1~0.5 Sekunden bilden in der Regel einen guten Ausgangspunkt.

RATIO—Kompressionsverhältnis – das Maß also, in dem der eingehende Signalpegel reduziert wird. So bedeutet der Wert "2:1", dass eine Pegeländerung von 10dB (sofern über dem Threshold-Wert) letztendlich nur eine Pegeländerung von 5dB nach sich zieht. Der Wert "5:1" bedeutet, dass eine Pegeländerung von 10dB (über dem Grenzwert) lediglich eine 2dB-Änderung bewirkt.

INPUT FILTER HPF/LPF—Hier können Sie das Filter wählen, das zum Bearbeiten des Signals vor dem Compressor-Eingang verwendet wird. Wenn Sie das HPF (Hochpassfilter) aktivieren, bearbeitet der Compressor das mit dem HPF veränderte Signal. Gleichzeitig wird das an das LPF angelegte (aber von diesem nicht bearbeitete) Signal hinzugefügt. Diese Einstellung bedeutet folglich, dass nur die hohen Frequenzen vom Compressor bearbeitet werden, was Sie als "De-Esser" nutzen können.

Wenn COMP= an und HPF= an



Wenn Sie hingegen das LPF (Tiefpassfilter) aktivieren, bearbeitet der Compressor das am Ausgang des LPF anliegende Signal. Das an das HPF angelegte (aber von diesem nicht bearbeitete) Signal wird dann hinzugefügt. In diesem Fall werden also nur die tiefen Frequenzen mit dem Compressor bearbeitet.

Wenn COMP= an und LPF= an



Wenn das Signal am Ausgang des LPF oder HPF als Auslöser (Key-In) fungieren soll, müssen Sie "SELF POST EQ" wählen.

Wenn Sie als Key-In "LEFT CH" (der Kanal links neben dem aktuellen Kanal fungiert als Auslöser) wählen und COMP sowie LPF oder HPF für den als Auslöser definierten ("linken") Kanal ebenfalls aktivieren, wird dessen Signal hinter dem aktiven Filter abgezweigt und als Auslöser verwendet.

INPUT FILTER ON/OFF—Hiermit kann das Eingangsfilter ein-/ausgeschaltet werden. Wenn es ausgeschaltet ist, werden die dafür eingestellten Parameterwerte nicht verwendet.

INPUT FILTER FREQUENCY—Hiermit kann die Eckfrequenz (Cutoff) des LPF/HPF eingestellt werden. (Die Eckfrequenzen des LPF und HPF sind immer miteinander verknüpft.)

EXPANDER

Ein Expander ist auch ein Art automatische Pegelsteuerung. Mit einem Expander kann man den Pegel unterhalb des Grenzwertes weiter abschwächen und somit Rauschen unterdrücken. So kann man bei Wahrung eines guten Fremdspannungsabstands eine breitere Dynamikpalette verwenden. Ein Expander mit einem unendlichen Ratio-Wert (∞:1) ist im Grunde ein Gate.

Die folgenden beiden Grafiken zeigen ein paar typische Expander-Kurven. In der ersten wird ein Ratio-Wert von "2:1" mit "hartem Knie" verwendet. In der zweiten kommt ein Expander mit einem Ratio-Wert von "2:1" und Knee= 5 zum Einsatz.



Parameter	Wert
THRESHOLD	–54 dB ~ 0 dB (1 dB-Schritte)
OUT GAIN	0.0 dB~+18.0 dB (0.5 dB-Schritte)
KNEE	HARD, SOFT 1, SOFT 2, SOFT 3, SOFT 4, SOFT 5
ATTACK	0 ~ 120 ms (1 ms-Schritte)
RELEASE	5 ms ~ 42.3 s (fs = 48 kHz) 6 ms ~ 46 s (fs = 44.1 kHz)
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1, ∞:1 (16 Werte)
INPUT FILTER HPF/LPF	HPF (Hochpassfilter) oder LPF (Tiefpassfilter)
INPUT FILTER ON/OFF	ON oder OFF
INPUT FILTER FREQUENCY	20 Hz ~ 20 kHz (121 Werte)

THRESHOLD—Grenzwert, ab dem der Expander gestartet wird. Signalpegel über diesem Wert werden unverändert durchgelassen, während Signalpegel unter diesem Wert um das für Ratio eingestellte Verhältnis abgeschwächt werden. Das Signal, das diesen Effekt auslöst, muss man mit dem KEY IN-Parameter wählen.

OUT GAIN—Regelt den Ausgangspegel des Expanders. Sie könnten diesen Parameter dazu verwenden, den Ausgangspegel des Expanders ein wenig anzuheben, damit der Pegelverlust so gering wie möglich ausfällt.

KNEE—Bestimmt die Übergangsgeschwindigkeit bei Signalpegeln, die sich nahe am Grenzwert befinden. Je "härter das Knie", desto abrupter ist der Übergang vom normalen zum erweiterten Signalpegel. Wenn Sie "knee5" wählen, beginnt die Erweiterung bereits etwas unter dem Grenzwert und braucht auch dementsprechend lange, bis sie vollständig vollzogen ist.

ATTACK – Hiermit bestimmen Sie, wie lange es dauert, bis der Expander zum Normalpegel zurückkehrt, sobald das Auslösesignal über dem Threshold-Wert liegt. Wenn der Attack-Wert zu kurz ist, wird der Normalpegel zu schnell wiederhergestellt, was zu unangenehmen Sprüngen führen kann. (Solche extrem schnellen Pegeländerungen werden als unangenehm erfahren.) Bei einem besonders kleinen Attack-Wert kann es sein, dass das nachfolgende Signal bereits einsetzt, bevor der Expander zum Normalpegel zurückgekehrt ist. Am besten beginnen Sie mit einem Parameterwert im Bereich 1~5 Millisekunden.

RELEASE – Hiermit bestimmen Sie, wie lange das Signal erweitert wird, nachdem der Expander ausgelöst wurde. Bei einem kleinen Wert wird das Signal fast augenblicklich erweitert. Bei einem großen Release-Wert hingegen wird die Ausklingphase der Signale nicht mehr erweitert. Am besten beginnen Sie mit einem Parameterwert im Bereich 0,1~0,5 Sekunden. **RATIO**—Bestimmt die "Expansion" d.h. wie stark sich das Ausgangssignal im Verhältnis zum angelegten Signal ändert. Der Wert 1:2 bedeutet zum Beispiel, dass eine Pegeländerung von 5dB (unter dem Grenzwert) eine Pegeländerung des Ausgangssignals von 10dB nach sich zieht. Beträgt der Ratio-Wert 1:5, wird eine Pegeländerung von 2dB (unter dem Grenzwert) zu 10dB hochstylisiert.

INPUT FILTER HPF/LPF—Hier können Sie das Filter wählen, das zum Bearbeiten des Signals vor dem Expander-Eingang verwendet wird. Wenn Sie das HPF (Hochpassfilter) aktivieren, bearbeitet der Expander das mit dem HPF veränderte Signal. Gleichzeitig wird das an das LPF angelegte (aber von diesem nicht bearbeitete) Signal hinzugefügt.

Wenn COMP= an und HPF= an



Wenn Sie hingegen das LPF (Tiefpassfilter) aktivieren, bearbeitet der Expander das am Ausgang des LPF anliegende Signal. Das an das HPF angelegte (aber von diesem nicht bearbeitete) Signal wird dann hinzugefügt.

COMPANDER (HARD & SOFT)

Die Compander "H" (hart) und "S" (weich) umfassen einen Compressor, Expander und Limiter. Der Limiter verhindert, dass der Ausgangspegel jemals mehr als 0 dB beträgt. Der Compressor bearbeitet Signalpegel über dem Threshold-Wert. Der Expander schließlich schwächt Signale unter dem Threshold-Wert im Width-Bereich ab. Der "S"-Compander weist ein Expansionsverhältnis von "1.5:1 auf, während der "H"-Compander "5:1" verwendet. Die folgenden beiden Grafiken zeigen den "H"- (links) und "S"-Compander (rechts).



Hard Compander

Wenn COMP= an und LPF= an



Wenn das Signal am Ausgang des LPF oder HPF als Auslöser (Key-In) fungieren soll, müssen Sie "SELF POST EQ" wählen.

Wenn Sie als Key-In "LEFT CH" (der Kanal links neben dem aktuellen Kanal fungiert als Auslöser) wählen und COMP sowie LPF oder HPF für den als Auslöser definierten ("linken") Kanal ebenfalls aktivieren, wird dessen Signal hinter dem aktiven Filter abgezweigt und als Auslöser verwendet.

INPUT FILTER ON/OFF—Hiermit kann das Eingangsfilter ein-/ausgeschaltet werden. Wenn es ausgeschaltet ist, werden die dafür eingestellten Parameterwerte nicht verwendet

INPUT FILTER FREQUENCY—Hiermit kann die Eckfrequenz (Cutoff) des LPF/HPF eingestellt werden. (Die Eckfrequenzen des LPF und HPF sind immer miteinander verknüpft.)



Parameter	Wert	
THRESHOLD	-54 dB ~ 0 dB (1 dB-Schritte)	
OUT GAIN	0.0 dB~+18.0 dB (0.5 dB-Schritte)	
WIDTH	1 dB ~ 90 dB (1 dB-Schritte)	
ATTACK	0 ~ 120 ms (1 ms-Schritte)	
RELEASE	5 ms ~ 42.3 s (fs = 48 kHz) 6 ms ~ 46 s (fs = 44.1 kHz)	
RATIO	1:1, 1.1:1, 1.3:1, 1.5:1, 1.7:1, 2:1, 2.5:1, 3:1, 3.5:1, 4:1, 5:1, 6:1, 8:1, 10:1, 20:1 (15 Werte)	
INPUT FILTER HPF/LPF	HPF (Hochpassfilter) oder LPF (Tiefpassfilter)	
INPUT FILTER ON/OFF	ON oder OFF	
INPUT FILTER FREQUENCY	20 Hz ~ 20 kHz (121 Werte)	

THRESHOLD— Hiermit bestimmen Sie den Pegel, ab dem der Compressor und Expander aktiviert werden. Signalpegel unter diesem Wert werden vom Expander abgeschwächt. Signalpegel über diesem Wert werden um den Ratio-Wert komprimiert. Das Auslösesignal muss mit dem KEY IN-Parameter gewählt werden.

OUT GAIN—Bestimmt den Ausgangspegel des Companders. Hiermit können Sie gewichtige Pegelunterschiede des Compressor- und Expander-Signals im Verhältnis zum nicht bearbeiteten Signal ausgleichen.

WIDTH—Hiermit bestimmen Sie, wie weit der Expander Signalpegel unter dem Threshold-Wert erweitert. Wenn WIDTH 90dB beträgt, ist der Expander im Grunde deaktiviert.

ATTACK—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Compressor nach seiner Auslösung anfängt zu arbeiten (d.h. wenn der Compressor-Block dieses Companders aktiviert wird). Gleichzeitig regelt dieser Parameter, wie schnell der Pegel nach Auslösen des Expanders zum Normalwert zurückkehrt. Bei einem kleinen Wert wird das Eingangssignal fast augenblicklich komprimiert bzw. wieder auf den Normalwert gestellt. Bei einem größeren Wert wird der Einsatz nicht abgeschwächt bzw. nicht mit Normalpegel gefahren. Attack-Werte zwischen 1~5 Millisekunden bilden in der Regel einen guten Ausgangspunkt.

RELEASE—Hiermit bestimmen Sie, wie schnell der Compressor nach Abfall des Pegels unter den Threshold-Wert deaktiviert wird und wie schnell der Expander die Pegelerweiterung vornimmt. Bei einem kleinen Wert fällt der Compressor-Pegel schnell ab, was zu "Pumpen" führen kann. Ein langer Wert sorgt jedoch dafür, dass der nächste Signaleinsatz sofort abgeschwächt wird, obwohl das eigentlich nicht der Fall sein darf. Release-Werte zwischen 0.1~0.5 Sekunden bilden in der Regel einen guten Ausgangspunkt. **RATIO**—Bestimmt die Kompression d.h. wie stark sich das Ausgangssignal im Verhältnis zum angelegten Signal ändert. Der Wert 2:1 bedeutet zum Beispiel, dass eine Pegeländerung von 10dB (über dem Grenzwert) des Eingangssignals auf eine Pegeländerung des Ausgangssignals von 5dB reduziert wird. Beträgt der Ratio-Wert 5:1, so bewirkt eine Pegeländerung von 10dB (über dem Grenzwert) des Eingangssignals lediglich eine 2dB-Änderung des Ausgangssignals. Der Ratio-Wert für die Expander ist jedoch fest eingestellt: "1.5:1" für den "S"-Compander und "5:1" für den "H"-Compander.

INPUT FILTER HPF/LPF—Hier können Sie das Filter wählen, das zum Bearbeiten des Signal vor dem Expander-Eingang verwendet wird. Wenn Sie das HPF (Hochpassfilter) aktivieren, bearbeitet der Expander das mit dem HPF veränderte Signal. Gleichzeitig wird das an das LPF angelegte (aber von diesem nicht bearbeitete) Signal hinzugefügt.

Wenn COMP- an und HPF= an



Wenn Sie hingegen das LPF (Tiefpassfilter) aktivieren, bearbeitet der Expander das am Ausgang des LPF anliegende Signal. Das an das HPF angelegte (aber von diesem nicht bearbeitete) Signal wird dann hinzugefügt.

Wenn COMP= an und LPF= an



Wenn das Signal am Ausgang des LPF oder HPF als Auslöser (Key-In) fungieren soll, müssen Sie "SELF POST EQ" wählen.

Wenn Sie als Key-In "LEFT CH" (der Kanal links neben dem aktuellen Kanal fungiert als Auslöser) wählen und COMP sowie LPF oder HPF für den als Auslöser definierten ("linken") Kanal ebenfalls aktivieren, wird dessen Signal hinter dem aktiven Filter abgezweigt und als Auslöser verwendet.

INPUT FILTER ON/OFF—Hiermit kann das Eingangsfilter ein-/ausgeschaltet werden. Wenn es ausgeschaltet ist, werden die dafür eingestellten Parameterwerte nicht verwendet.

INPUT FILTER FREQUENCY—Hiermit kann die Eckfrequenz (Cutoff) des LPF/HPF eingestellt werden. (Die Eckfrequenzen des LPF und HPF sind immer miteinander verknüpft.)

Gate-Typen

GATE

Ein Gate (oder Noise Gate) ist ein Audioschalter, mit dem die Signalpegel unterhalb des Grenzwertes unterdrückt werden. Damit lassen sich eventuell von einem Mikrofon aufgefangene Hintergrundgeräusche, Rauschen, Brummen von Gitarrenverstärkern oder -effekten und Übersprechen benachbarter Mikrofone unterdrücken. Man kann ein Gate aber auch als Effekt verwenden, indem man z.B. lang gehaltene Bassnoten durch Schläge der Bassdrum jeweils hörbar macht, was für einen "tighten" Eindruck sorgt.



Parameter	Wert
THRESHOLD	-54 dB ~ 0 dB (1 dB-Schritte)
RANGE	-70 dB ~ 0 dB (1 dB-Schritte)
HOLD	0.02 ms ~ 1.96 s (fs = 48 kHz) 0.02 ms ~ 2.13 s (fs = 44.1 kHz)
ATTACK	0 ~ 120 ms (1 ms-Schritte)
DECAY	5 ms ~ 42.3 s (fs = 48 kHz) 6 ms ~ 46 s (fs = 44.1 kHz)

THRESHOLD—Bestimmt den Pegel, den ein Signal mindestens erreichen muss, um durchgelassen zu werden. Signale über diesem Grenzwert bleiben also hörbar, während Signalpegel unter dem Threshold-Wert nicht mehr (in vollem Umfang) durchgelassen werden. Den Auslöser wählen Sie mit dem KEY IN-Parameter an.

RANGE—Hiermit bestimmen, wie schnell sich das Gate wieder schließt. Das könnte man mit einem Backstein vergleichen, der eine Gartenpforte auf hält. Der Wert "–70 dB" bedeutet, dass das Gate das bearbeitete Signal vollständig unterdrückt, sobald der Pegel unter den Threshold-Wert absinkt. Die Einstellung "–30 dB" hingegen bedeutet, dass die Pforte nur halb geschlossen wird. Wenn Sie "0dB" einstellen, bleibt das Gate wirkungslos. Mit diesem Parameter können Sie also auch dafür sorgen, dass der Pegel abgeschwächt, aber –bei Bedarf– nicht vollständig unterdrückt wird.

HOLD—Bestimmt, wie lange das Gate noch aktiv bleibt, nachdem der Signalpegel unter den Grenzwert abgesunken ist.

ATTACK—Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der sich das Gate öffnet, sobald der Signalpegel den Grenzwert übersteigt. Längere Attack-Zeiten könnten Sie zum Entfernen des übertrieben aggressiven Einsatzes eines Signals verwenden. Überaus lange Attack-Zeiten wecken wiederum den Eindruck, dass das betreffende Signal rückwärts abgespielt wird.

DECAY— Regelt die Geschwindigkeit, mit der sich das Gate schließt, sobald die Hold-Dauer verstrichen ist. Etwas längere Release-Zeiten haben einen natürlicheren Effekt zur Folge, weil das behandelte Signal dann noch etwas ausklingen kann. Bei Anwahl eines Decay-Wertes zwischen "42" und "46" könnten Sie das Gate auch zum Erzielen eines Fade-Outs verwenden.
DUCKING

Ducking wird oft für Kommentare verwendet, und zwar damit die Hintergrundmusik leiser wird, sobald der Kommentar einsetzt. Im Grunde ist Ducking auch ein Kompressor, der jedoch von einer anderen Signalquelle gesteuert wird. Wenn Sie dem Kanal der Hintergrundmusik einen Ducking-Effekt zuordnen und als Auslöser (KEY IN) den Kanal der Sprechstimme verwenden, braucht die Sprechstimme nur über dem mit Threshold eingestellten Pegelwert zu liegen, damit die Hintergrundmusik bei Einsatz der Stimme abgeschwächt wird. Dieses Verfahren kann man auch für Gesangsstimmen verwenden, um z.B. dafür zu sorgen, dass eine Rhythmusgitarre oder ein Synthi-Teppich automatisch um einen bestimmten Wert zurückgenommen und danach wieder angehoben wird. Für Soloklänge ist dies natürlich ebenfalls möglich.



Parameter Wert	
THRESHOLD	–54 dB ~ 0 dB (1 dB-Schritte)
RANGE	-70 dB ~ 0 dB (1 dB-Schritte)
HOLD	0.02 ms ~ 1.96 s (fs = 48 kHz) 0.02 ms ~ 2.13 s (fs = 44.1 kHz)
ATTACK	0 ~ 120 ms (1 ms-Schritte)
DECAY	5 ms ~ 42.3 s (fs = 48 kHz) 6 ms ~ 46 s (fs = 44.1 kHz)

THRESHOLD—Hiermit bestimmen Sie den Signalpegel, den das Auslösesignal (KEY IN) erreichen muss, um den Ducking-Effekt zu aktivieren. Mit Pegeln unter dem Threshold-Wert wird der Ducking-Effekt nicht ausgelöst. Liegt der Pegel des Auslösesignals hingegen über dem Threshold-Wert, so wird der Pegel des vom Ducker bearbeiteten Kanals um den mit Range eingestellten Wert abgeschwächt. Den Auslöser wählen Sie mit dem KEY IN-Parameter.

RANGE—Bestimmt die Pegelreduzierung des Signals. Der Wert -70 dB bedeutet, dass das bearbeitete Signal so gut wie unhörbar ist. Der Wert -30 dB bedeutet hingegen, dass der Pegel um 30dB reduziert wird, während der Wert 0dB keine Pegelreduzierung zur Folge hat.

HOLD— Bestimmt, wie lange der Ducking-Effekt noch aktiv bleibt, nachdem der Signalpegel unter den Grenzwert abgesunken ist.

ATTACK—Bezieht sich auf die Geschwindigkeit, mit welcher der Signalpegel reduziert wird. Bei kleinen Werten wird der Pegel augenblicklich zurückgefahren. Bei längeren Werten wird das Signal allmählich ausgeblendet. Ein zu kleiner Attack-Wert kann einen unnatürlichen Eindruck erzeugen.

DECAY—Bestimmt, wie schnell der ursprüngliche Pegel erreicht wird, nachdem der Signalpegel unter den Grenzwert abgesunken ist.

Preset-Effektprogramme

Nachstehend finden Sie eine Übersicht der Effektprogramme des PM1D-Systems. Die Basis-Effektprogramme 01~29 enthalten Standardversionen der vorhandenen Effekttypen. Die weiter führenden Hallprogramme 31~71 stellen Variationen der Reverb-Effekte dar und können im Prinzip ohne Änderungen verwendet werden.

• Basis-Effektprogramme

Halleffekte (Reverb)

Nr.	Name	Тур	Beschreibung
01	Reverb	REVERB	Nachempfindung des Halls eines Konzertsaals.
02	Early Ref.	EARLY REF.	Ein Effekt, der nur die Erstreflexionen (ER) eines Hallsignals enthält. Macht das bearbeitete Signal "präsenter".
03	Gate Reverb	GATE REVERB	ER-Effekt, der als "Gate Reverb" verwendet werden kann.
04	Reverse Gate	REVERSE GATE	Erstreflexionen, die den Eindruck erwecken, dass das Signal umgekehrt wurde.

Delay

Nr.	Name	Тур	Beschreibung
05	Delay LCR	DELAY LCR	Delay mit drei Wiederholungslinien (links, Mitte, rechts)
06	Echo	ECHO	Stereo-Delay mit Überkreuz-Feedback und zusätzlichen Parameter, die eine weiter führende Kontrolle erlauben.

Modulationseffekte

Nr.	Name	Тур	Beschreibung
07	Chorus	CHORUS	Drei-Phasen Stereo-Chorus.
08	Flange	FLANGE	Ausgezeichneter Flanger.
09	Symphonic	SYMPHONIC	Ein von Yamaha entwickelter Effekt, der eine vollere Modulation erzeugt als ein Chorus-Effekt.
10	Phaser	PHASER	Stereo Phaser mit 2~16 Phasenverschiebungen.
11	Auto Pan	AUTO PAN	Auto-Pan (automatische Bewegungen im Stereobild)
12	Tremolo	TREMOLO	Effekt, der die Lautstärke periodisch anhebt und absenkt.
13	HQ.Pitch	HQ.PITCH	Pitch Shift-Effekt mit einer Transposition, die aber überaus genau ist.
14	Dual Pitch	DUAL PITCH	Zweistimmiger Pitch Shifter; separat einstellbar für links und rechts.

Kombinationseffekte

Nr.	Name	Тур	Beschreibung
15	Rev+Chorus	REV+CHORUS	Parallel geschalteter Hall und Chorus (nebeneinander)
16	Rev->Chorus	REV->CHORUS	In Serie geschalteter Hall und Chorus (hintereinander)
17	Rev+Flange	REV+FLANGE	Parallel geschalteter Hall und Flanger
18	Rev->Flange	REV->FLANGE	In Serie geschalteter Hall und Flanger
19	Rev+Sympho.	REV+SYMPHO.	Parallel geschalteter Hall und Symphonic-Effekt
20	Rev->Sympho.	REV->SYMPHO.	In Serie geschalteter Hall und Symphonic-Effekt
21	Rev->Pan	REV->PAN	In Serie geschalteter Hall und Auto Pan-Effekt
22	Delay+ER.	DELAY+ER.	Parallel geschalteter Delay und Erstreflexionseffekt
23	Delay->ER.	DELAY->ER.	In Serie geschalteter Delay und Erstreflexionseffekt
24	Delay+Rev	DELAY+REV	Parallel geschalteter Delay und Hall

25	Delav->Rev	DELAY->REV	In Serie geschalteter Delay und Hall

Gitarreneffekt

Nr.	Name	Тур	Beschreibung
26	Amp Simulate	AMP SIMULATE	Virtueller Gitarrenverstärker

Dynamikeffekte

Nr.	Name	Тур	Beschreibung
27	Dyna.Filter	DYNA.FILTER	Dynamisch steuerbares Filter.
28	Dyna.Flange	DYNA.FLANGE	Dynamisch steuerbarer Flanger-Effekt
29	Dyna.Phaser	DYNA.PHASER	Dynamisch steuerbarer Phaser.

• Weiter führende Reverb-Programme

Halleffekte (Reverb)

Nr.	Name	Тур	Beschreibung
31	Large Hall 1	Reverb	Der "Hall"-Effekt des ProR3, der einen großen Saal mit einer hervorragenden
32	Large Hall 2	Reverb	Akustik simuliert und sich für fast alle Instrumente eignet.
33	New Hall	Reverb	Programm mit einer leichten Verzögerung zwischen den dünn gestaffelten Erstreflexionen und dem eigentlichen Hall.
34	Wide Hall	Reverb	Nachempfindung eines großen und neutral klingenden Saales.
35	Breathless Hall	Reverb	Hall mit mehr Charakter: hell, dicht und relativ lang.
36	Medium Hall 1	Reverb	Hall sizes mittelgroßen Saales
37	Medium Hall 2	Reverb	- nair eines milleigroben Saales.
38	Wonder Hall	Reverb	Hall mit einem etwas leichteren Klang als bei "Large Hall". Eignet sich vor allem für Percussion.
39	Bright Hall	Reverb	Ein heller, mittelgroßer Saal.
40	Small Hall 1	Reverb	Ein so nicht existierender Saal mit einer kleinen Bühne.
41	Small Hall 2	Reverb	Ein noch etwas kleinerer Saal.
42	Pool	Reverb	Hall eines kleinen Saales mit vielen Erstreflexionen.
43	Open Hall	Reverb	"Offener" Hall eines kleinen Saales. Ideal für Gesang.
44	Large Room 1	Reverb	Nachempfindung eines großen Raumes mit harten Wandoberflächen. Das sorgt für einen dichten, unverkennbaren Sound und eignet sich z.B. für Per- cussion.
45	Large Room 2	Reverb	Im Vergleich zu "Large Room 1" handelt es sich hier um einen natürlicher anmutenden und transparenteren Raum.
46	Mood Room	Reverb	Großer Raum mit einem etwas dunkleren Hall.
47	Soft Room	Reverb	Großer Raum mit einem mit einem runden Hall.
48	Medium Room 1	Reverb	Nachempfindung eines mittelgroßen Studios mit guter Akustik. Bei Anlegen einer 2-Kanal-Signalquelle erzielen Sie einen "Live-im-Studio"-Eindruck.
49	Medium Room 2	Reverb	Nachempfindung des natürlichen Halls in einem Studio mit Holzwänden.
50	Dark Room	Reverb	Ein etwas kleineres Studio als "Medium Room 2", aber ebenfalls mit einer natürlichen Akustik
51	Quick Room	Reverb	Ein "trockenes" Studio mit Holz- oder Metallwänden. Eignet sich für Blechbläser und Percussion.
52	Bright Studio	Reverb	Dieses Programm liefert einen besonders kurzen Hall, der vor allem für Hip- Hop gedacht ist. Der Sound wirkt daher fast "trocken" oder weist die Eigen- schaften eines natürlichen Studiohalls auf. Er eignet sich besonders für Sequenzer-gesteuerte Parts, Synthi-Bläser und andere Signalquellen, die tro- cken abgenommen werden.

53	Droid Short	Reverb	Nachampfindung eines der ersten sytrem teuren Digital Hellgeräte	
54	Droid Long	Reverb	Nachempindung eines der ersten extrem teuren Digitai-Hangerate.	
55	Coliseum	Reverb	Langer Hall eines Raumes mit Hörsaalakustik.	
56	Opera	Reverb	Relativ langer Hall mit einer 52ms-Verzögerung zwischen den Erstreflexionen und dem eigentlichen Hall.	
57	Train Station	Reverb	Hiermit können Sie dafür sorgen, dass Fußschritte einen Bahnhof-Hall so um Mitternacht bekommen.	
58	Beauty Plate	Reverb	Die Sub Reverb-Einstellungen wurden hier angehoben. Eignet sich beson- ders für E-Piano.	
59	Arena Plate	Reverb	Simuliert den Hall einer großen Halle wie Budokan in Tokio.	
60	Vocal Plate 1	Reverb	Exzellenter Balladen-Hall für Gesang.	
61	Vocal Plate 2	Reverb	Etwas dunklerer Hall als "Vocal Plate 1".	
62	String Plate	Reverb	Hall für Streicher.	
63	Home Plate	Reverb	Plattenhall mit dem Sound der guten alten Zeit.	
64	LA Plate Short	Reverb	Nachempfindungen eines hellen und "knackigen" Plattenhalls, den man	
65	LA Plate Long	Reverb	besonders gern an der Westküste der USA verwendet.	
66	Short Perc.Plate	Reverb	Kurzer und heller Plattenhall für Percussion. Stellen Sie den "IniDelay"-Para- meter dem Tempo entsprechend ein.	
67	Long Plate	Reverb	Langer Plattenhall, der sich z.B. für Synthi-Teppiche eignet.	
68	Gated Rev 1	Reverb	Hierbei handelt es sich um Standardkombinationen von Reverb + Noise Gate.	
69	Gated Rev 2	Reverb	halten, müssen hier mehr Parameter eingestellt werden. Dafür haben Sie jedoch auch eine bessere Kontrolle.	
70	Reverb Flange	Reverb	Auffallender Hall, der mit einem Flanger bearbeitet wird.	
71	Super Long Decay	Reverb	Der Halleffekt eines besonders langen Tunnels.	

Effektparameter

Hier werden die von den einzelnen Effekten verwendeten Parameter vorgestellt.

• REVERB

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
LOW RATIO	0.1 ~ 2.4	Länge des tieffrequenten Hallanteils.
DIFFUSION	0 ~ 10	Links/Rechts-Verteilung des Halls.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
MOD.FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
MOD.DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 30.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
ER. DELAY	0.0 ~ 100.0 [ms]	Verzögerung zwischen den Erstreflexionen und dem Halleffekt.
ER. BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen den Erstreflexionen und dem eigentlichen Hall. (0%= nur Erstreflexionen, 100%= nur Hall).
GATE LEVEL	OFF, -60 ~ 0 [dB]	Pegel, ab dem sich das Gate öffnet
ATTACK	0 ~ 120 [ms]	Geschwindigkeit, mit der sich das Gate öffnet.
HOLD	0.02ms ~ 1.96s(@fs=48kHz), 0.02ms ~ 2.13s(@fs=44.1kHz)	Öffnungszeit des Gates
DECAY	5.0ms ~ 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms ~ 46.0s(@fs=44.1kHz)	Geschwindigkeit, mit der sich das Gate wieder schließt.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• EARLY REF.

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ER. TYPE	Small Hall, Large Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	Halltyp der Erstreflexionen.
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	Abstand der einzelnen Reflexionen.
LIVENESS	0 ~ 10	Charakteristik der Erstreflexionen (0= trocken, 10= sehr "hallig")
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
DIFFUSION	0 ~ 10	Links/Rechts-Verteilung des Halls.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
ER. NUM.	1 ~ 34	Anzahl der Erstreflexionen.
FB.DELAY	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Verzögerung der Rückkopplung
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
SPACE MOD	0 ~ 10	Modulationsintensität
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• GATE REVERB, REVERSE GATE

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ER. TYPE	Туре-А, Туре-В	Halltyp der Erstreflexionen.
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	Abstand der einzelnen Reflexionen.
LIVENESS	0 ~ 10	Charakteristik der Erstreflexionen (0= trocken, 10= sehr "hallig")
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
DIFFUSION	0 ~ 10	Links/Rechts-Verteilung des Halls.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
ER. NUM.	1 ~ 34	Anzahl der Erstreflexionen.
FB.DELAY	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Verzögerung der Rückkopplung
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
SPACE MOD	0 ~ 10	Modulationsintensität
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• DELAY LCR

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
DELAY L	0.0 ~ 5460.0 [ms]	Verzögerungszeit des linken Kanals.
NOTE L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
LEVEL L	-100 ~ +100 [%]	Pegel des linken Kanals.
DELAY C	0.0 ~ 5460.0 [ms]	Verzögerungszeit des mittleren Kanals.
NOTE C	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
LEVEL C	-100 ~ +100 [%]	Pegel des mittleren Kanals.
DELAY R	0.0 ~ 5460.0 [ms]	Verzögerungszeit des rechten Kanals.
NOTE R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
LEVEL R	-100 ~ +100 [%]	Pegel des rechten Kanals.
FB.DELAY	0.0 ~ 5460.0 [ms]	Verzögerung der Rückkopplung
NOTE FB.	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 — ∰³ ∰³ ﴾ ∭³ ﴾ .)]]]³).]].]

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• ECHO

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
DELAY L	0.0 ~ 2730.0	Verzögerungszeit des linken Kanals.
NOTE L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL L	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität des linken Kanals ("+" Werte für normale Rückkopplung, "" Werte, um die Phase der Rückkopplung zu dre- hen).
DELAY R	0.0 ~ 2730.0	Verzögerungszeit des rechten Kanals.
NOTE R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL R	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität des rechten Kanals ("+" Werte für nor- male Rückkopplung, "" Werte, um die Phase der Rückkopplung zu drehen).
FB.DELAY L	0.0 ~ 2730.0	Rückkopplungsverzögerung des linken Kanals.
NOTE FB.L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
L->R FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Links-Rechts-Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "" Werte, um die Phase der Rückkopplung zu dre- hen).
FB.DELAY R	0.0 ~ 2730.0	Rückkopplungsverzögerung des rechten Kanals.
NOTE FB.R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
R->L FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rechts→Links-Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "–" Werte, um die Phase der Rückkopplung zu dre- hen).
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• CHORUS

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
PM DEPTH	0 ~ 100 [%]	Intensität der Tonhöhenmodulation.
AM DEPTH	0 ~ 100 [%]	Intensität der Amplitudenmodulation.
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.1	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 📆³ Å 🗍³ Å. Å JJJ³ Å. J J. J J. o oo

• FLANGE

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.1	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 J³ J J³ J. J JJ³ J. J J.
• Frequenz (Geschwindigkeit) basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• SYMPHONIC

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.1	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 III^3 } III^3 }.) IIII^3 }.) (\operatorname{IIIIII)^3} .) (\operatorname{IIIII)^3}) (\operatorname{IIIIII)^3}) (\operatorname{IIIIII)^3}) (\operatorname{

• PHASER

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
OFFSET	0 ~ 100	Versatz der tiefsten Frequenz, deren Phase verschoben wird.
STAGE	2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16	Anzahl der Phasenverschiebungsschritte.
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.1	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 J³ J³ J. J JJ³ J. J J. J J. o oo
• Frequenz (Geschwindigkeit) basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• AUTO PAN

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
DIRECTION	L<->R, L->R, L<-R, Turn L, Turn R	Richtung der Stereobewegungen.
WAVE	Sine, Tri, Square	Wellenform für die Modulation.
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.1	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

 $*1 \quad \fbox{3} \quad \r{3} \quad \r{$

• TREMOLO

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsgeschwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
WAVE	Sine, Tri, Square	Wellenform für die Modulation.
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.1	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

 $*1 \quad \fbox{3} \quad \r{3} \quad \r{$

• Frequenz (Geschwindigkeit) basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• HQ. PITCH

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
PITCH	-12 ~ +12	Transposition
FINE	-50 ~ +50 [ct]	Verstimmung
MODE	1 ~ 10	Genauigkeit der Tonhöhenverschiebung
DELAY	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Verzögerungszeit.
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "- " für gedrehte Phase).
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 — $\[f]_3 \[f]_3 \[f]_3 \[f]_3 \[f]_1 \[f]_3 \[f]_1 \[f]_1 \[f]_2 \[f]_3 \[f]_1 \[f]_3 \[f]_1 \[f]_1 \[f]_2 \[f]_2 \[f]_3 \[f]_1 \[f]_1 \[f]_2 \[f]_1 \[f]_2 \[f$

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• DUAL PITCH

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
PITCH L	-24 ~ +24	Transposition des linken Kanals
FINE L	-50 ~ +50 [ct]	Verstimmung des linken Kanals
LEVEL L	-100 ~ +100 [%]	Lautstärke des linken Kanals ("+" Werte für normale Phase, "-" für gedrehte Phase)
PITCH R	-24 ~ +24	Transposition des rechten Kanals
FINE R	-50 ~ +50 [ct]	Verstimmung des rechten Kanals
LEVEL R	-100 ~ +100 [%]	Lautstärke des rechten Kanals ("+" Werte für normale Phase, "-" für gedrehte Phase)
DELAY L	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Verzögerung des linken Kanals.
NOTE L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL L	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplung des linken Kanals ("+" Werte für normale Rück- kopplung, "–" Werte, um die Phase der Rückkopplung zu drehen).
DELAY R	0.0 ~ 1000.0 [ms]	Verzögerung des rechten Kanals.
NOTE R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL R	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplung des rechten Kanals ("+" Werte für normale Rück- kopplung, "–" Werte, um die Phase der Rückkopplung zu drehen).
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
MODE	1 ~ 10	Genauigkeit der Tonhöhenverschiebung
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• REV + CHORUS

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE		Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsgeschwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
CHO:REV BAL.	0 ~ 100 [%]	Reverb : Chorus-Balance (0%= Chorus, 100%= Reverb)
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 ff^3 } ff^3 }.)]]]³ }.]].]]. $\circ \circ \circ \circ$

• REV → CHORUS

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
CHO-REV BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Reverb : Reverb+Chorus (0%= nur Reverb + Chorus, 100%= nur Reverb).
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 JJ3 } JJ3 }.)]]]³ }.]].]]. ₀ 00

• Frequenz (Geschwindigkeit) basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• REV + FLANGE

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsgeschwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "- " für gedrehte Phase).
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
FLG:REV BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Flange : Reverb (0%= Flanger, 100%= Reverb)
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• REV → FLANGE

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsgeschwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "- " für gedrehte Phase).
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
FLG-REV BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Reverb : Reverb+Flanger (0%= nur Reverb + Flanger, 100%= nur Reverb).
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 📆⁸ ﴾ 🗍⁸ ﴾. ﴾]]]³ ﴾.]].] . _• • •

• Frequenz (Geschwindigkeit) basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• REV + SYMPHO.

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsgeschwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
SYM:REV BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Reverb : Symphonic (0%= nur Symphonic, 100%= nur Reverb).
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• REV \rightarrow SYMPHO.

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
MOD.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerungszeit der Modulation.
WAVE	Sine, Tri	Wellenform für die Modulation.
SYM-REV BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Reverb : Reverb + Symphonic (0%= Symphonic + Reverb, 100%= Reverb)
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 📆⁸ ﴾ 🗍⁸ ﴾. ﴾]]]⁸ ﴾.]].]]. _• • • •

• Frequenz (Geschwindigkeit) basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• REV \rightarrow PAN

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Modulationsgeschwin- digkeit berechnet wird.
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
FREQ.	0.05 ~ 40.00 [Hz]	Modulationsgeschwindigkeit
NOTE	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Modulationsge- schwindigkeit.
DEPTH	0 ~ 100 [%]	Modulationsintensität
DIRECTION	L<->R, L>R, L <r, l,="" r<="" td="" turn=""><td>Richtung der Stereobewegungen.</td></r,>	Richtung der Stereobewegungen.
WAVE	Sine, Tri, Square	Wellenform für die Modulation.
PAN-REV BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Reverb : Reverb + Pan (0%= Reverb + Pan, 100%= Reverb)
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

*1 JJ³ } JJ³ }. } JJJ³ }. J J. J J. o oo

• DELAY + ER.

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
DELAY L	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des linken Kanals.
NOTE L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungszeit.
DELAY R	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des rechten Kanals.
NOTE R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungszeit.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "- " für gedrehte Phase).
FB.DELAY	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung der Rückkopplung.
NOTE FB.	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
ER.:DELAY BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Delay : Erstreflexionen (0%= Erstreflexionen, 100%= Delay)
ER. TYPE	Small Hall, Large Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	Halltyp der Erstreflexionen.
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	Abstand der einzelnen Reflexionen.
LIVENESS	0 ~ 10	Charakteristik der Erstreflexionen (0= trocken, 10= sehr "hallig")
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
ER. NUM.	1 ~ 34	Anzahl der Erstreflexionen.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• DELAY \rightarrow ER.

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
DELAY L	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des linken Kanals.
NOTE L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungszeit.
DELAY R	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des rechten Kanals.
NOTE R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungszeit.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "-" für gedrehte Phase).
FB.DELAY	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung der Rückkopplung.
NOTE FB.	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
ERDELAY BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Delay : Delay + Erstreflexionen (0%= E. Refl + Delay, 100%= Delay)
ER. TYPE	Small Hall, Large Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	Halltyp der Erstreflexionen.
ROOMSIZE	0.1 ~ 20.0	Abstand der einzelnen Reflexionen.
LIVENESS	0 ~ 10	Charakteristik der Erstreflexionen (0= trocken, 10= sehr "hallig")
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
ER. NUM.	1 ~ 34	Anzahl der Erstreflexionen.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• DELAY + REV

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
ТЕМРО	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
DELAY L	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des linken Kanals.
NOTE L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungszeit.
DELAY R	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des rechten Kanals.
NOTE R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, " " für gedrehte Phase).
FB.DELAY	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung der Rückkopplung.
NOTE FB.	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
DELAY HIGH	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
REV:DELAY BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Delay :Reverb (0%= Reverb, 100%= Delay)
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

 $*1 \ -- \ \overline{11}^3 \ \overline{11$

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• DELAY \rightarrow REV

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
TEMPO	20 ~ 300	Der Tempowert (BPM), anhand dessen die Verzögerungszeit berechnet wird.
DELAY L	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des linken Kanals.
NOTE L	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungszeit.
DELAY R	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung des rechten Kanals.
NOTE R	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "- " für gedrehte Phase).
FB.DELAY	0.0 ~ 4000.0	Verzögerung der Rückkopplung.
NOTE FB.	*1	Dient gemeinsam mit TEMPO zum Einstellen der Verzögerungs- zeit.
DELAY HIGH	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
REV-DELAY BAL.	0 ~ 100 [%]	Balance Delay : Reverb + Delay (0%= Reverb + Delay, 100%= Delay)
REV TYPE	Small Hall, Large Hall, Vocal Plate, Perc.Plate, Spring, Echo Room, Strings, Snare, Reverb Flange	Halltyp
REV TIME	0.3 ~ 99 [s]	Halldauer (Länge des Halleffekts).
INI.DELAY	0.0 ~ 500.0 [ms]	Verzögerung des Halleffekts.
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Länge des hochfrequenten Hallanteils.
DENSITY	0 ~ 100 [%]	Halldichte.
HPF	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Grenzfrequenz des Hochpassfilters.
LPF	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Grenzfrequenz des Tiefpassfilters.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

 $*1 \ -- \ \overline{\boxplus}{}^3 \ \overline{\boxplus}{}^3 \ \overline{} \ \overline{$

• Verzögerungszeit basiert auf [TEMPO] und [NOTE].

• AMP SIMULATE

[Typ: MIX]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
AMP TYPE	STK-M1, STK-M2, THRASH, MIDBST, CMB-PG, CMB-VR, CMB-DX, CMB-TW, MINI	Gitarrenverstärkertyp
DST TYPE	DST1, DST2, OVD1, OVD2, CRUNCH	Verzerrungstyp (DST= Verzerrung, OVD= Übersteuerung).
NOISE GATE	0 ~ 20	Rauschunterdrückung.
DRIVE	0 ~ 100	Verzerrungsintensität.
MASTER	0 ~ 100	Ausgangslautstärke.
CAB DEPTH	0 ~ 100 [%]	Intensität der Lautsprechersimulation.
BASS	0 ~ 100	Bassregler
MIDDLE	0 ~ 100	Mittenregler
TREBLE	0 ~ 100	Höhenregler
EQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des parametrischen Equalizers.
EQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der Equalizer-Frequenz.
EQ Q	10.0 ~ 0.10	Güte (Bandbreite) des parametrischen Equalizers.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• DYNA. FILTER

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
SENSE	0 ~ 100	Empfindlichkeit
FILTER TYPE	LPF, HPF, BPF	Filtertyp
OFFSET	0 ~ 100	Versatz der Filterfrequenz.
RESONANCE	0 ~ 20	Filterresonanz.
LEVEL	0 ~ 100	Ausgangspegel.
DIRECTION	UP, DOWN	Richtung der Frequenzänderung: nach oben/unten.
DECAY	5.0ms ~ 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms ~ 46.0s(@fs=44.1kHz)	Rückkehrgeschwindigkeit zur Ausgangsfrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• DYNA. FLANGE

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
SENSE	0 ~ 100	Empfindlichkeit
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "- " für gedrehte Phase)
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
OFFSET	0 ~ 100	Versatz der Verzögerungszeit.
DIRECTION	UP, DOWN	Richtung der Frequenzänderung: nach oben/unten.
DECAY	5.0ms ~ 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms ~ 46.0s(@fs=44.1kHz)	Abklingrate.
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.10	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

• DYNA. PHASER

[Typ: STEREO]

Parameter	Einstellbereich	Beschreibung
SENSE	0 ~ 100	Empfindlichkeit
FB.LEVEL	-99 ~ +99 [%]	Rückkopplungsintensität ("+" Werte für normale Rückkopplung, "- " für gedrehte Phase)
HIGH RATIO	0.1 ~ 1.0	Hochfrequenter Rückkopplungsanteil.
OFFSET	0 ~ 100	Versatz der tiefsten Frequenz, deren Phase verschoben wird.
DIRECTION	UP, DOWN	Richtung der Frequenzänderung: nach oben/unten.
STAGE	2, 4, 8, 10, 12, 14, 16	Anzahl der Phasen-Versatzschritte.
DECAY	5.0ms ~ 42.3s(@fs=48kHz), 6.0ms ~ 46.0s(@fs=44.1kHz)	Abklingrate
LOW SHEL. F	Thru, 21 ~ 8.0k [Hz]	Frequenz des Bass-Kuhschwanzfilters.
LOW SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der LOW SHELFrequenz.
PEQ F	100 ~ 8.0k [Hz]	Eckfrequenz des parametrischen Equalizers.
PEQ G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung des parametrischen Equalizers.
PEQ Q	10.0 ~ 0.10	Bandbreite (Güte) des parametrischen Equalizers.
HIGH SHEL. F	50 ~ 16.0k, Thru [Hz]	Frequenz des hohen Kuhschwanzfilters.
HIGH SHEL. G	-12.0 ~ +12.0 [dB]	Anhebung/Absenkung der HIGH SHELFrequenz.
BALANCE	0 ~ 100 [%]	Balance zwischen dem Effekt- und Originalsignal.

Programmwechseltabelle für Szenen- und Effektspeicher

Initial Bank/Ch# 1

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Scene	01.0
002	Scene	01.1
003	Scene	01.2
004	Scene	01.3
005	Scene	01.4
006	Scene	01.5
007	Scene	01.6
008	Scene	01.7
009	Scene	01.8
010	Scene	01.9
011	Scene	02.0
012	Scene	02.1
013	Scene	02.2
014	Scene	02.3
015	Scene	02.4
016	Scene	02.5
017	Scene	02.6
018	Scene	02.7
019	Scene	02.8
020	Scene	02.9
021	Scene	03.0
022	Scene	03.1
023	Scene	03.2
024	Scene	03.3
025	Scene	03.4
026	Scene	03.5
027	Scene	03.6
028	Scene	03.7
029	Scene	03.8
030	Scene	03.9
031	Scene	04.0
032	Scene	04.1

Pro-	Szene/	Initial#
wechsel#	Effekt	
033	Scene	04.2
034	Scene	04.3
035	Scene	04.4
036	Scene	04.5
037	Scene	04.6
038	Scene	04.7
039	Scene	04.8
040	Scene	04.9
041	Scene	05.0
042	Scene	05.1
043	Scene	05.2
044	Scene	05.3
045	Scene	05.4
046	Scene	05.5
047	Scene	05.6
048	Scene	05.7
049	Scene	05.8
050	Scene	05.9
051	Scene	06.0
052	Scene	06.1
053	Scene	06.2
054	Scene	06.3
055	Scene	06.4
056	Scene	06.5
057	Scene	06.6
058	Scene	06.7
059	Scene	06.8
060	Scene	06.9
061	Scene	07.0
062	Scene	07.1
063	Scene	07.2
064	Scene	07.3

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Scene	07.4
066	Scene	07.5
067	Scene	07.6
068	Scene	07.7
069	Scene	07.8
070	Scene	07.9
071	Scene	08.0
072	Scene	08.1
073	Scene	08.2
074	Scene	08.3
075	Scene	08.4
076	Scene	08.5
077	Scene	08.6
078	Scene	08.7
079	Scene	08.8
080	Scene	08.9
081	Scene	09.0
082	Scene	09.1
083	Scene	09.2
084	Scene	09.3
085	Scene	09.4
086	Scene	09.5
087	Scene	09.6
088	Scene	09.7
089	Scene	09.8
090	Scene	09.9
091	Scene	10.0
092	Scene	10.1
093	Scene	10.2
094	Scene	10.3
095	Scene	10.4
096	Scene	10.5

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Scene	10.6
098	Scene	10.7
099	Scene	10.8
100	Scene	10.9
101	Scene	11.0
102	Scene	11.1
103	Scene	11.2
104	Scene	11.3
105	Scene	11.4
106	Scene	11.5
107	Scene	11.6
108	Scene	11.7
109	Scene	11.8
110	Scene	11.9
111	Scene	12.0
112	Scene	12.1
113	Scene	12.2
114	Scene	12.3
115	Scene	12.4
116	Scene	12.5
117	Scene	12.6
118	Scene	12.7
119	Scene	12.8
120	Scene	12.9
121	Scene	13.0
122	Scene	13.1
123	Scene	13.2
124	Scene	13.3
125	Scene	13.4
126	Scene	13.5
127	Scene	13.6
128	Scene	13.7

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Scene	13.8
002	Scene	13.9
003	Scene	14.0
004	Scene	14.1
005	Scene	14.2
006	Scene	14.3
007	Scene	14.4
008	Scene	14.5
009	Scene	14.6
010	Scene	14.7
011	Scene	14.8
012	Scene	14.9
013	Scene	15.0
014	Scene	15.1
015	Scene	15.2
016	Scene	15.3
017	Scene	15.4
018	Scene	15.5
019	Scene	15.6
020	Scene	15.7
021	Scene	15.8
022	Scene	15.9
023	Scene	16.0
024	Scene	16.1
025	Scene	16.2
026	Scene	16.3
027	Scene	16.4
028	Scene	16.5
029	Scene	16.6
030	Scene	16.7
031	Scene	16.8
032	Scene	16.9

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Scene	17.0
034	Scene	17.1
035	Scene	17.2
036	Scene	17.3
037	Scene	17.4
038	Scene	17.5
039	Scene	17.6
040	Scene	17.7
041	Scene	17.8
042	Scene	17.9
043	Scene	18.0
044	Scene	18.1
045	Scene	18.2
046	Scene	18.3
047	Scene	18.4
048	Scene	18.5
049	Scene	18.6
050	Scene	18.7
051	Scene	18.8
052	Scene	18.9
053	Scene	19.0
054	Scene	19.1
055	Scene	19.2
056	Scene	19.3
057	Scene	19.4
058	Scene	19.5
059	Scene	19.6
060	Scene	19.7
061	Scene	19.8
062	Scene	19.9
063	Scene	20.0
064	Scene	20.1

Dre		1
gramm-	Szene/	Initial#
wechsel#	LIICKI	
065	Scene	20.2
066	Scene	20.3
067	Scene	20.4
068	Scene	20.5
069	Scene	20.6
070	Scene	20.7
071	Scene	20.8
072	Scene	20.9
073	Scene	21.0
074	Scene	21.1
075	Scene	21.2
076	Scene	21.3
077	Scene	21.4
078	Scene	21.5
079	Scene	21.6
080	Scene	21.7
081	Scene	21.8
082	Scene	21.9
083	Scene	22.0
084	Scene	22.1
085	Scene	22.2
086	Scene	22.3
087	Scene	22.4
088	Scene	22.5
089	Scene	22.6
090	Scene	22.7
091	Scene	22.8
092	Scene	22.9
093	Scene	23.0
094	Scene	23.1
095	Scene	23.2
096	Scene	23.3

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Scene	23.4
098	Scene	23.5
099	Scene	23.6
100	Scene	23.7
101	Scene	23.8
102	Scene	23.9
103	Scene	24.0
104	Scene	24.1
105	Scene	24.2
106	Scene	24.3
107	Scene	24.4
108	Scene	24.5
109	Scene	24.6
110	Scene	24.7
111	Scene	24.8
112	Scene	24.9
113	Scene	25.0
114	Scene	25.1
115	Scene	25.2
116	Scene	25.3
117	Scene	25.4
118	Scene	25.5
119	Scene	25.6
120	Scene	25.7
121	Scene	25.8
122	Scene	25.9
123	Scene	26.0
124	Scene	26.1
125	Scene	26.2
126	Scene	26.3
127	Scene	26.4
128	Scene	26.5

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Scene	26.6
002	Scene	26.7
003	Scene	26.8
004	Scene	26.9
005	Scene	27.0
006	Scene	27.1
007	Scene	27.2
008	Scene	27.3
009	Scene	27.4
010	Scene	27.5
011	Scene	27.6
012	Scene	27.7
013	Scene	27.8
014	Scene	27.9
015	Scene	28.0
016	Scene	28.1
017	Scene	28.2
018	Scene	28.3
019	Scene	28.4
020	Scene	28.5
021	Scene	28.6
022	Scene	28.7
023	Scene	28.8
024	Scene	28.9
025	Scene	29.0
026	Scene	29.1
027	Scene	29.2
028	Scene	29.3
029	Scene	29.4
030	Scene	29.5
031	Scene	29.6
032	Scene	29.7

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Scene	29.8
034	Scene	29.9
035	Scene	30.0
036	Scene	30.1
037	Scene	30.2
038	Scene	30.3
039	Scene	30.4
040	Scene	30.5
041	Scene	30.6
042	Scene	30.7
043	Scene	30.8
044	Scene	30.9
045	Scene	31.0
046	Scene	31.1
047	Scene	31.2
048	Scene	31.3
049	Scene	31.4
050	Scene	31.5
051	Scene	31.6
052	Scene	31.7
053	Scene	31.8
054	Scene	31.9
055	Scene	32.0
056	Scene	32.1
057	Scene	32.2
058	Scene	32.3
059	Scene	32.4
060	Scene	32.5
061	Scene	32.6
062	Scene	32.7
063	Scene	32.8
064	Scene	32.9

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Scene	33.0
066	Scene	33.1
067	Scene	33.2
068	Scene	33.3
069	Scene	33.4
070	Scene	33.5
071	Scene	33.6
072	Scene	33.7
073	Scene	33.8
074	Scene	33.9
075	Scene	34.0
076	Scene	34.1
077	Scene	34.2
078	Scene	34.3
079	Scene	34.4
080	Scene	34.5
081	Scene	34.6
082	Scene	34.7
083	Scene	34.8
084	Scene	34.9
085	Scene	35.0
086	Scene	35.1
087	Scene	35.2
088	Scene	35.3
089	Scene	35.4
090	Scene	35.5
091	Scene	35.6
092	Scene	35.7
093	Scene	35.8
094	Scene	35.9
095	Scene	36.0
096	Scene	36.1

L

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Scene	36.2
098	Scene	36.3
099	Scene	36.4
100	Scene	36.5
101	Scene	36.6
102	Scene	36.7
103	Scene	36.8
104	Scene	36.9
105	Scene	37.0
106	Scene	37.1
107	Scene	37.2
108	Scene	37.3
109	Scene	37.4
110	Scene	37.5
111	Scene	37.6
112	Scene	37.7
113	Scene	37.8
114	Scene	37.9
115	Scene	38.0
116	Scene	38.1
117	Scene	38.2
118	Scene	38.3
119	Scene	38.4
120	Scene	38.5
121	Scene	38.6
122	Scene	38.7
123	Scene	38.8
124	Scene	38.9
125	Scene	39.0
126	Scene	39.1
127	Scene	39.2
128	Scene	39.3

Pro- gramm-	Szene/	Initial#
wechsel#	Ener	
001	Scene	39.4
002	Scene	39.5
003	Scene	39.6
004	Scene	39.7
005	Scene	39.8
006	Scene	39.9
007	Scene	40.0
008	Scene	40.1
009	Scene	40.2
010	Scene	40.3
011	Scene	40.4
012	Scene	40.5
013	Scene	40.6
014	Scene	40.7
015	Scene	40.8
016	Scene	40.9
017	Scene	41.0
018	Scene	41.1
019	Scene	41.2
020	Scene	41.3
021	Scene	41.4
022	Scene	41.5
023	Scene	41.6
024	Scene	41.7
025	Scene	41.8
026	Scene	41.9
027	Scene	42.0
028	Scene	42.1
029	Scene	42.2
030	Scene	42.3
031	Scene	42.4
032	Scene	42.5

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Scene	42.6
034	Scene	42.7
035	Scene	42.8
036	Scene	42.9
037	Scene	43.0
038	Scene	43.1
039	Scene	43.2
040	Scene	43.3
041	Scene	43.4
042	Scene	43.5
043	Scene	43.6
044	Scene	43.7
045	Scene	43.8
046	Scene	43.9
047	Scene	44.0
048	Scene	44.1
049	Scene	44.2
050	Scene	44.3
051	Scene	44.4
052	Scene	44.5
053	Scene	44.6
054	Scene	44.7
055	Scene	44.8
056	Scene	44.9
057	Scene	45.0
058	Scene	45.1
059	Scene	45.2
060	Scene	45.3
061	Scene	45.4
062	Scene	45.5
063	Scene	45.6
064	Scene	45.7

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Scene	45.8
066	Scene	45.9
067	Scene	46.0
068	Scene	46.1
069	Scene	46.2
070	Scene	46.3
071	Scene	46.4
072	Scene	46.5
073	Scene	46.6
074	Scene	46.7
075	Scene	46.8
076	Scene	46.9
077	Scene	47.0
078	Scene	47.1
079	Scene	47.2
080	Scene	47.3
081	Scene	47.4
082	Scene	47.5
083	Scene	47.6
084	Scene	47.7
085	Scene	47.8
086	Scene	47.9
087	Scene	48.0
088	Scene	48.1
089	Scene	48.2
090	Scene	48.3
091	Scene	48.4
092	Scene	48.5
093	Scene	48.6
094	Scene	48.7
095	Scene	48.8
096	Scene	48.9

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Scene	49.0
098	Scene	49.1
099	Scene	49.2
100	Scene	49.3
101	Scene	49.4
102	Scene	49.5
103	Scene	49.6
104	Scene	49.7
105	Scene	49.8
106	Scene	49.9
107	Scene	50.0
108	Scene	50.1
109	Scene	50.2
110	Scene	50.3
111	Scene	50.4
112	Scene	50.5
113	Scene	50.6
114	Scene	50.7
115	Scene	50.8
116	Scene	50.9
117	Scene	51.0
118	Scene	51.1
119	Scene	51.2
120	Scene	51.3
121	Scene	51.4
122	Scene	51.5
123	Scene	51.6
124	Scene	51.7
125	Scene	51.8
126	Scene	51.9
127	Scene	52.0
128	Scene	52.1

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Scene	52.2
002	Scene	52.3
003	Scene	52.4
004	Scene	52.5
005	Scene	52.6
006	Scene	52.7
007	Scene	52.8
008	Scene	52.9
009	Scene	53.0
010	Scene	53.1
011	Scene	53.2
012	Scene	53.3
013	Scene	53.4
014	Scene	53.5
015	Scene	53.6
016	Scene	53.7
017	Scene	53.8
018	Scene	53.9
019	Scene	54.0
020	Scene	54.1
021	Scene	54.2
022	Scene	54.3
023	Scene	54.4
024	Scene	54.5
025	Scene	54.6
026	Scene	54.7
027	Scene	54.8
028	Scene	54.9
029	Scene	55.0
030	Scene	55.1
031	Scene	55.2
032	Scene	55.3

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Scene	55.4
034	Scene	55.5
035	Scene	55.6
036	Scene	55.7
037	Scene	55.8
038	Scene	55.9
039	Scene	56.0
040	Scene	56.1
041	Scene	56.2
042	Scene	56.3
043	Scene	56.4
044	Scene	56.5
045	Scene	56.6
046	Scene	56.7
047	Scene	56.8
048	Scene	56.9
049	Scene	57.0
050	Scene	57.1
051	Scene	57.2
052	Scene	57.3
053	Scene	57.4
054	Scene	57.5
055	Scene	57.6
056	Scene	57.7
057	Scene	57.8
058	Scene	57.9
059	Scene	58.0
060	Scene	58.1
061	Scene	58.2
062	Scene	58.3
063	Scene	58.4
064	Scene	58.5

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Scene	58.6
066	Scene	58.7
067	Scene	58.8
068	Scene	58.9
069	Scene	59.0
070	Scene	59.1
071	Scene	59.2
072	Scene	59.3
073	Scene	59.4
074	Scene	59.5
075	Scene	59.6
076	Scene	59.7
077	Scene	59.8
078	Scene	59.9
079	Scene	60.0
080	Scene	60.1
081	Scene	60.2
082	Scene	60.3
083	Scene	60.4
084	Scene	60.5
085	Scene	60.6
086	Scene	60.7
087	Scene	60.8
088	Scene	60.9
089	Scene	61.0
090	Scene	61.1
091	Scene	61.2
092	Scene	61.3
093	Scene	61.4
094	Scene	61.5
095	Scene	61.6
096	Scene	61.7

Pro- gramm-	Szene/ Effekt	Initial#
wechsel#	0	01.0
097	Scene	61.8
098	Scene	61.9
099	Scene	62.0
100	Scene	62.1
101	Scene	62.2
102	Scene	62.3
103	Scene	62.4
104	Scene	62.5
105	Scene	62.6
106	Scene	62.7
107	Scene	62.8
108	Scene	62.9
109	Scene	63.0
110	Scene	63.1
111	Scene	63.2
112	Scene	63.3
113	Scene	63.4
114	Scene	63.5
115	Scene	63.6
116	Scene	63.7
117	Scene	63.8
118	Scene	63.9
119	Scene	64.0
120	Scene	64.1
121	Scene	64.2
122	Scene	64.3
123	Scene	64.4
124	Scene	64.5
125	Scene	64.6
126	Scene	64.7
127	Scene	64.8
128	Scene	64.9

Initial Bank/Ch# 6

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#	Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#	Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#	Pro- gramn wechse	n- Szer el# Effe
001	Scene	65.0	033	Scene	68.2	065	Scene	71.4	097	Scer
002	Scene	65.1	034	Scene	68.3	066	Scene	71.5	098	Scer
003	Scene	65.2	035	Scene	68.4	067	Scene	71.6	099	Scer
004	Scene	65.3	036	Scene	68.5	068	Scene	71.7	100	Scer
005	Scene	65.4	037	Scene	68.6	069	Scene	71.8	101	Scer
006	Scene	65.5	038	Scene	68.7	070	Scene	71.9	102	Scer
007	Scene	65.6	039	Scene	68.8	071	Scene	72.0	103	Scer
008	Scene	65.7	040	Scene	68.9	072	Scene	72.1	104	Scer
009	Scene	65.8	041	Scene	69.0	073	Scene	72.2	105	Scer
010	Scene	65.9	042	Scene	69.1	074	Scene	72.3	106	Scer
011	Scene	66.0	043	Scene	69.2	075	Scene	72.4	107	Scer
012	Scene	66.1	044	Scene	69.3	076	Scene	72.5	108	Scer
013	Scene	66.2	045	Scene	69.4	077	Scene	72.6	109	Scer
014	Scene	66.3	046	Scene	69.5	078	Scene	72.7	110	Scer
015	Scene	66.4	047	Scene	69.6	079	Scene	72.8	111	Scer
016	Scene	66.5	048	Scene	69.7	080	Scene	72.9	112	Scer
017	Scene	66.6	049	Scene	69.8	081	Scene	73.0	113	Scer
018	Scene	66.7	050	Scene	69.9	082	Scene	73.1	114	Scer
019	Scene	66.8	051	Scene	70.0	083	Scene	73.2	115	Scer
020	Scene	66.9	052	Scene	70.1	084	Scene	73.3	116	Scer
021	Scene	67.0	053	Scene	70.2	085	Scene	73.4	117	Scer
022	Scene	67.1	054	Scene	70.3	086	Scene	73.5	118	Scer
023	Scene	67.2	055	Scene	70.4	087	Scene	73.6	119	Scer
024	Scene	67.3	056	Scene	70.5	088	Scene	73.7	120	Scer
025	Scene	67.4	057	Scene	70.6	089	Scene	73.8	121	Scer
026	Scene	67.5	058	Scene	70.7	090	Scene	73.9	122	Scer
027	Scene	67.6	059	Scene	70.8	091	Scene	74.0	123	Scer
028	Scene	67.7	060	Scene	70.9	092	Scene	74.1	124	Scer
029	Scene	67.8	061	Scene	71.0	093	Scene	74.2	125	Scer
030	Scene	67.9	062	Scene	71.1	094	Scene	74.3	126	Scer
031	Scene	68.0	063	Scene	71.2	095	Scene	74.4	127	Scer
032	Scene	68.1	064	Scene	71.3	096	Scene	74.5	128	Scer

76.4 76.5 76.6 76.7 76.8 76.9 77.0 77.1 77.2 77.3 77.4 77.5 77.6 77.7

Initial# 74.6 74.7 74.8 74.9 75.0 75.1 75.2 75.3 75.4 75.5 75.6 75.7 75.8 75.9 76.0 76.1 76.2 76.3

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Scene	77.8
002	Scene	77.9
003	Scene	78.0
004	Scene	78.1
005	Scene	78.2
006	Scene	78.3
007	Scene	78.4
008	Scene	78.5
009	Scene	78.6
010	Scene	78.7
011	Scene	78.8
012	Scene	78.9
013	Scene	79.0
014	Scene	79.1
015	Scene	79.2
016	Scene	79.3
017	Scene	79.4
018	Scene	79.5
019	Scene	79.6
020	Scene	79.7
021	Scene	79.8
022	Scene	79.9
023	Scene	80.0
024	Scene	80.1
025	Scene	80.2
026	Scene	80.3
027	Scene	80.4
028	Scene	80.5
029	Scene	80.6
030	Scene	80.7
031	Scene	80.8
032	Scene	80.9

	-	-
Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Scene	81.0
034	Scene	81.1
035	Scene	81.2
036	Scene	81.3
037	Scene	81.4
038	Scene	81.5
039	Scene	81.6
040	Scene	81.7
041	Scene	81.8
042	Scene	81.9
043	Scene	82.0
044	Scene	82.1
045	Scene	82.2
046	Scene	82.3
047	Scene	82.4
048	Scene	82.5
049	Scene	82.6
050	Scene	82.7
051	Scene	82.8
052	Scene	82.9
053	Scene	83.0
054	Scene	83.1
055	Scene	83.2
056	Scene	83.3
057	Scene	83.4
058	Scene	83.5
059	Scene	83.6
060	Scene	83.7
061	Scene	83.8
062	Scene	83.9
063	Scene	84.0
064	Scono	0/1

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Scene	84.2
066	Scene	84.3
067	Scene	84.4
068	Scene	84.5
069	Scene	84.6
070	Scene	84.7
071	Scene	84.8
072	Scene	84.9
073	Scene	85.0
074	Scene	85.1
075	Scene	85.2
076	Scene	85.3
077	Scene	85.4
078	Scene	85.5
079	Scene	85.6
080	Scene	85.7
081	Scene	85.8
082	Scene	85.9
083	Scene	86.0
084	Scene	86.1
085	Scene	86.2
086	Scene	86.3
087	Scene	86.4
088	Scene	86.5
089	Scene	86.6
090	Scene	86.7
091	Scene	86.8
092	Scene	86.9
093	Scene	87.0
094	Scene	87.1
095	Scene	87.2
096	Scene	87.3

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Scene	87.4
098	Scene	87.5
099	Scene	87.6
100	Scene	87.7
101	Scene	87.8
102	Scene	87.9
103	Scene	88.0
104	Scene	88.1
105	Scene	88.2
106	Scene	88.3
107	Scene	88.4
108	Scene	88.5
109	Scene	88.6
110	Scene	88.7
111	Scene	88.8
112	Scene	88.9
113	Scene	89.0
114	Scene	89.1
115	Scene	89.2
116	Scene	89.3
117	Scene	89.4
118	Scene	89.5
119	Scene	89.6
120	Scene	89.7
121	Scene	89.8
122	Scene	89.9
123	Scene	90.0
124	Scene	90.1
125	Scene	90.2
126	Scene	90.3
127	Scene	90.4
128	Scene	90.5

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Scene	90.6
002	Scene	90.7
003	Scene	90.8
004	Scene	90.9
005	Scene	91.0
006	Scene	91.1
007	Scene	91.2
008	Scene	91.3
009	Scene	91.4
010	Scene	91.5
011	Scene	91.6
012	Scene	91.7
013	Scene	91.8
014	Scene	91.9
015	Scene	92.0
016	Scene	92.1
017	Scene	92.2
018	Scene	92.3
019	Scene	92.4
020	Scene	92.5
021	Scene	92.6
022	Scene	92.7
023	Scene	92.8
024	Scene	92.9
025	Scene	93.0
026	Scene	93.1
027	Scene	93.2
028	Scene	93.3
029	Scene	93.4
030	Scene	93.5
031	Scene	93.6
032	Scene	93.7

9ro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Scene	93.8
034	Scene	93.9
035	Scene	94.0
036	Scene	94.1
037	Scene	94.2
038	Scene	94.3
039	Scene	94.4
040	Scene	94.5
041	Scene	94.6
042	Scene	94.7
043	Scene	94.8
044	Scene	94.9
045	Scene	95.0
046	Scene	95.1
047	Scene	95.2
048	Scene	95.3
049	Scene	95.4
050	Scene	95.5
051	Scene	95.6
052	Scene	95.7
053	Scene	95.8
054	Scene	95.9
055	Scene	96.0
056	Scene	96.1
057	Scene	96.2
058	Scene	96.3
059	Scene	96.4
060	Scene	96.5
061	Scene	96.6
062	Scene	96.7
063	Scene	96.8
064	Scene	96.9

gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Scene	97.0
066	Scene	97.1
067	Scene	97.2
068	Scene	97.3
069	Scene	97.4
070	Scene	97.5
071	Scene	97.6
072	Scene	97.7
073	Scene	97.8
074	Scene	97.9
075	Scene	98.0
076	Scene	98.1
077	Scene	98.2
078	Scene	98.3
079	Scene	98.4
080	Scene	98.5
081	Scene	98.6
082	Scene	98.7
083	Scene	98.8
084	Scene	98.9
085	Scene	99.0
086	Scene	99.1
087	Scene	99.2
088	Scene	99.3
089	Scene	99.4
090	Scene	99.5
091	Scene	99.6
092	Scene	99.7
093	Scene	99.8
094	Scene	99.9
095	Scene	00.0
096	Scene	00.1

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Scene	00.2
098	Scene	00.3
099	Scene	00.4
100	Scene	00.5
101	Scene	00.6
102	Scene	00.7
103	Scene	00.8
104	Scene	00.9
105	Scene	_
106	Scene	—
107	Scene	—
108	Scene	—
109	Scene	—
110	Scene	—
111	Scene	—
112	Scene	—
113	Scene	_
114	Scene	_
115	Scene	_
116	Scene	_
117	Scene	—
118	Scene	—
119	Scene	—
120	Scene	_
121	Scene	—
122	Scene	—
123	Scene	—
124	Scene	—
125	Scene	—
126	Scene	—
127	Scene	—
128	Scene	_

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect1	072
002	Effect1	073
003	Effect1	074
004	Effect1	075
005	Effect1	076
006	Effect1	077
007	Effect1	078
008	Effect1	079
009	Effect1	080
010	Effect1	081
011	Effect1	082
012	Effect1	083
013	Effect1	084
014	Effect1	085
015	Effect1	086
016	Effect1	087
017	Effect1	088
018	Effect1	089
019	Effect1	090
020	Effect1	091
021	Effect1	092
022	Effect1	093
023	Effect1	094
024	Effect1	095
025	Effect1	096
026	Effect1	097
027	Effect1	098
028	Effect1	099
029	Effect1	100
030	Effect1	101
031	Effect1	102
032	Effect1	103

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Effect1	104
034	Effect1	105
035	Effect1	106
036	Effect1	107
037	Effect1	108
038	Effect1	109
039	Effect1	110
040	Effect1	111
041	Effect1	112
042	Effect1	113
043	Effect1	114
044	Effect1	115
045	Effect1	116
046	Effect1	117
047	Effect1	118
048	Effect1	119
049	Effect1	120
050	Effect1	121
051	Effect1	122
052	Effect1	123
053	Effect1	124
054	Effect1	125
055	Effect1	126
056	Effect1	127
057	Effect1	128
058	Effect1	129
059	Effect1	130
060	Effect1	131
061	Effect1	132
062	Effect1	133
063	Effect1	134
064	Effect1	135

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Effect1	136
066	Effect1	137
067	Effect1	138
068	Effect1	139
069	Effect1	140
070	Effect1	141
071	Effect1	142
072	Effect1	143
073	Effect1	144
074	Effect1	145
075	Effect1	146
076	Effect1	147
077	Effect1	148
078	Effect1	149
079	Effect1	150
080	Effect1	151
081	Effect1	152
082	Effect1	153
083	Effect1	154
084	Effect1	155
085	Effect1	156
086	Effect1	157
087	Effect1	158
088	Effect1	159
089	Effect1	160
090	Effect1	161
091	Effect1	162
092	Effect1	163
093	Effect1	164
094	Effect1	165
095	Effect1	166
096	Effect1	167

Szene/ Effekt	Initial#
Effect1	168
Effect1	169
Effect1	170
Effect1	171
Effect1	172
Effect1	173
Effect1	174
Effect1	175
Effect1	176
Effect1	177
Effect1	178
Effect1	179
Effect1	180
Effect1	181
Effect1	182
Effect1	183
Effect1	184
Effect1	185
Effect1	186
Effect1	187
Effect1	188
Effect1	189
Effect1	190
Effect1	191
Effect1	192
Effect1	193
Effect1	194
Effect1	195
Effect1	196
Effect1	197
Effect1	198
Effect1	199
	Szene/ Effekt Effect1

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect2	072
002	Effect2	073
003	Effect2	074
004	Effect2	075
005	Effect2	076
006	Effect2	077
007	Effect2	078
008	Effect2	079
009	Effect2	080
010	Effect2	081
011	Effect2	082
012	Effect2	083
013	Effect2	084
014	Effect2	085
015	Effect2	086
016	Effect2	087
017	Effect2	088
018	Effect2	089
019	Effect2	090
020	Effect2	091
021	Effect2	092
022	Effect2	093
023	Effect2	094
024	Effect2	095
025	Effect2	096
026	Effect2	097
027	Effect2	098
028	Effect2	099
029	Effect2	100
030	Effect2	101
031	Effect2	102
032	Effect2	103

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Effect2	104
034	Effect2	105
035	Effect2	106
036	Effect2	107
037	Effect2	108
038	Effect2	109
039	Effect2	110
040	Effect2	111
041	Effect2	112
042	Effect2	113
043	Effect2	114
044	Effect2	115
045	Effect2	116
046	Effect2	117
047	Effect2	118
048	Effect2	119
049	Effect2	120
050	Effect2	121
051	Effect2	122
052	Effect2	123
053	Effect2	124
054	Effect2	125
055	Effect2	126
056	Effect2	127
057	Effect2	128
058	Effect2	129
059	Effect2	130
060	Effect2	131
061	Effect2	132
062	Effect2	133
063	Effect2	134
064	Effect2	135

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Effect2	136
066	Effect2	137
067	Effect2	138
068	Effect2	139
069	Effect2	140
070	Effect2	141
071	Effect2	142
072	Effect2	143
073	Effect2	144
074	Effect2	145
075	Effect2	146
076	Effect2	147
077	Effect2	148
078	Effect2	149
079	Effect2	150
080	Effect2	151
081	Effect2	152
082	Effect2	153
083	Effect2	154
084	Effect2	155
085	Effect2	156
086	Effect2	157
087	Effect2	158
088	Effect2	159
089	Effect2	160
090	Effect2	161
091	Effect2	162
092	Effect2	163
093	Effect2	164
094	Effect2	165
095	Effect2	166
096	Effect2	167

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Effect2	168
098	Effect2	169
099	Effect2	170
100	Effect2	171
101	Effect2	172
102	Effect2	173
103	Effect2	174
104	Effect2	175
105	Effect2	176
106	Effect2	177
107	Effect2	178
108	Effect2	179
109	Effect2	180
110	Effect2	181
111	Effect2	182
112	Effect2	183
113	Effect2	184
114	Effect2	185
115	Effect2	186
116	Effect2	187
117	Effect2	188
118	Effect2	189
119	Effect2	190
120	Effect2	191
121	Effect2	192
122	Effect2	193
123	Effect2	194
124	Effect2	195
125	Effect2	196
126	Effect2	197
127	Effect2	198
128	Effect2	199

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect3	072
002	Effect3	073
003	Effect3	074
004	Effect3	075
005	Effect3	076
006	Effect3	077
007	Effect3	078
008	Effect3	079
009	Effect3	080
010	Effect3	081
011	Effect3	082
012	Effect3	083
013	Effect3	084
014	Effect3	085
015	Effect3	086
016	Effect3	087
017	Effect3	088
018	Effect3	089
019	Effect3	090
020	Effect3	091
021	Effect3	092
022	Effect3	093
023	Effect3	094
024	Effect3	095
025	Effect3	096
026	Effect3	097
027	Effect3	098
028	Effect3	099
029	Effect3	100
030	Effect3	101
031	Effect3	102
032	Effect3	103

	-	
Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Effect3	104
034	Effect3	105
035	Effect3	106
036	Effect3	107
037	Effect3	108
038	Effect3	109
039	Effect3	110
040	Effect3	111
041	Effect3	112
042	Effect3	113
043	Effect3	114
044	Effect3	115
045	Effect3	116
046	Effect3	117
047	Effect3	118
048	Effect3	119
049	Effect3	120
050	Effect3	121
051	Effect3	122
052	Effect3	123
053	Effect3	124
054	Effect3	125
055	Effect3	126
056	Effect3	127
057	Effect3	128
058	Effect3	129
059	Effect3	130
060	Effect3	131
061	Effect3	132
062	Effect3	133
063	Effect3	134
064	Effect3	125

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Effect3	136
066	Effect3	137
067	Effect3	138
068	Effect3	139
069	Effect3	140
070	Effect3	141
071	Effect3	142
072	Effect3	143
073	Effect3	144
074	Effect3	145
075	Effect3	146
076	Effect3	147
077	Effect3	148
078	Effect3	149
079	Effect3	150
080	Effect3	151
081	Effect3	152
082	Effect3	153
083	Effect3	154
084	Effect3	155
085	Effect3	156
086	Effect3	157
087	Effect3	158
088	Effect3	159
089	Effect3	160
090	Effect3	161
091	Effect3	162
092	Effect3	163
093	Effect3	164
094	Effect3	165
095	Effect3	166
096	Effect3	167

Pro-	Szene/	Initial#
wechsel#	Effekt	initiai#
097	Effect3	168
098	Effect3	169
099	Effect3	170
100	Effect3	171
101	Effect3	172
102	Effect3	173
103	Effect3	174
104	Effect3	175
105	Effect3	176
106	Effect3	177
107	Effect3	178
108	Effect3	179
109	Effect3	180
110	Effect3	181
111	Effect3	182
112	Effect3	183
113	Effect3	184
114	Effect3	185
115	Effect3	186
116	Effect3	187
117	Effect3	188
118	Effect3	189
119	Effect3	190
120	Effect3	191
121	Effect3	192
122	Effect3	193
123	Effect3	194
124	Effect3	195
125	Effect3	196
126	Effect3	197
127	Effect3	198
128	Effect3	199

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect4	072
002	Effect4	073
003	Effect4	074
004	Effect4	075
005	Effect4	076
006	Effect4	077
007	Effect4	078
008	Effect4	079
009	Effect4	080
010	Effect4	081
011	Effect4	082
012	Effect4	083
013	Effect4	084
014	Effect4	085
015	Effect4	086
016	Effect4	087
017	Effect4	088
018	Effect4	089
019	Effect4	090
020	Effect4	091
021	Effect4	092
022	Effect4	093
023	Effect4	094
024	Effect4	095
025	Effect4	096
026	Effect4	097
027	Effect4	098
028	Effect4	099
029	Effect4	100
030	Effect4	101
031	Effect4	102
032	Effect4	103

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Effect4	104
034	Effect4	105
035	Effect4	106
036	Effect4	107
037	Effect4	108
038	Effect4	109
039	Effect4	110
040	Effect4	111
041	Effect4	112
042	Effect4	113
043	Effect4	114
044	Effect4	115
045	Effect4	116
046	Effect4	117
047	Effect4	118
048	Effect4	119
049	Effect4	120
050	Effect4	121
051	Effect4	122
052	Effect4	123
053	Effect4	124
054	Effect4	125
055	Effect4	126
056	Effect4	127
057	Effect4	128
058	Effect4	129
059	Effect4	130
060	Effect4	131
061	Effect4	132
062	Effect4	133
063	Effect4	134
064	Effect4	135

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Effect4	136
066	Effect4	137
067	Effect4	138
068	Effect4	139
069	Effect4	140
070	Effect4	141
071	Effect4	142
072	Effect4	143
073	Effect4	144
074	Effect4	145
075	Effect4	146
076	Effect4	147
077	Effect4	148
078	Effect4	149
079	Effect4	150
080	Effect4	151
081	Effect4	152
082	Effect4	153
083	Effect4	154
084	Effect4	155
085	Effect4	156
086	Effect4	157
087	Effect4	158
088	Effect4	159
089	Effect4	160
090	Effect4	161
091	Effect4	162
092	Effect4	163
093	Effect4	164
094	Effect4	165
095	Effect4	166
096	Effect4	167

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Effect4	168
098	Effect4	169
099	Effect4	170
100	Effect4	171
101	Effect4	172
102	Effect4	173
103	Effect4	174
104	Effect4	175
105	Effect4	176
106	Effect4	177
107	Effect4	178
108	Effect4	179
109	Effect4	180
110	Effect4	181
111	Effect4	182
112	Effect4	183
113	Effect4	184
114	Effect4	185
115	Effect4	186
116	Effect4	187
117	Effect4	188
118	Effect4	189
119	Effect4	190
120	Effect4	191
121	Effect4	192
122	Effect4	193
123	Effect4	194
124	Effect4	195
125	Effect4	196
126	Effect4	197
127	Effect4	198
128	Effect4	199

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect5	072
002	Effect5	073
003	Effect5	074
004	Effect5	075
005	Effect5	076
006	Effect5	077
007	Effect5	078
008	Effect5	079
009	Effect5	080
010	Effect5	081
011	Effect5	082
012	Effect5	083
013	Effect5	084
014	Effect5	085
015	Effect5	086
016	Effect5	087
017	Effect5	088
018	Effect5	089
019	Effect5	090
020	Effect5	091
021	Effect5	092
022	Effect5	093
023	Effect5	094
024	Effect5	095
025	Effect5	096
026	Effect5	097
027	Effect5	098
028	Effect5	099
029	Effect5	100
030	Effect5	101
031	Effect5	102
032	Effect5	103

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Effect5	104
034	Effect5	105
035	Effect5	106
036	Effect5	107
037	Effect5	108
038	Effect5	109
039	Effect5	110
040	Effect5	111
041	Effect5	112
042	Effect5	113
043	Effect5	114
044	Effect5	115
045	Effect5	116
046	Effect5	117
047	Effect5	118
048	Effect5	119
049	Effect5	120
050	Effect5	121
051	Effect5	122
052	Effect5	123
053	Effect5	124
054	Effect5	125
055	Effect5	126
056	Effect5	127
057	Effect5	128
058	Effect5	129
059	Effect5	130
060	Effect5	131
061	Effect5	132
062	Effect5	133
063	Effect5	134
064	Effect5	135

Pro- gramm- wechsel# Szene/ Effekt Initial# 065 Effect5 136 066 Effect5 137 067 Effect5 138 068 Effect5 138 068 Effect5 139 069 Effect5 140 070 Effect5 141 071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 148 077 Effect5 148 078 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 153 082 Effect5 155 083 Effect5 158 084			
065 Effect5 136 066 Effect5 137 067 Effect5 138 068 Effect5 139 069 Effect5 140 070 Effect5 141 071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 147 077 Effect5 149 078 Effect5 150 080 Effect5 152 081 Effect5 153 082 Effect5 153 083 Effect5 156 084 Effect5 157 085 Effect5 158 086 Effect5 <td< th=""><th>Pro- gramm- wechsel#</th><th>Szene/ Effekt</th><th>Initial#</th></td<>	Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
066 Effect5 137 067 Effect5 138 068 Effect5 139 069 Effect5 140 070 Effect5 141 071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 147 077 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 161 091 Effect5 <td< td=""><td>065</td><td>Effect5</td><td>136</td></td<>	065	Effect5	136
067 Effect5 138 068 Effect5 139 069 Effect5 140 070 Effect5 141 071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 158 088 Effect5 160 090 Effect5 162 092 Effect5 <td< td=""><td>066</td><td>Effect5</td><td>137</td></td<>	066	Effect5	137
068 Effect5 139 069 Effect5 140 070 Effect5 141 071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 148 077 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 155 085 Effect5 158 086 Effect5 158 088 Effect5 158 088 Effect5 160 090 Effect5 162 092 Effect5 <td< td=""><td>067</td><td>Effect5</td><td>138</td></td<>	067	Effect5	138
069 Effect5 140 070 Effect5 141 071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 144 077 Effect5 144 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 158 088 Effect5 158 088 Effect5 160 090 Effect5 <td< td=""><td>068</td><td>Effect5</td><td>139</td></td<>	068	Effect5	139
070 Effect5 141 071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 153 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 156 085 Effect5 158 086 Effect5 158 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 <td< td=""><td>069</td><td>Effect5</td><td>140</td></td<>	069	Effect5	140
071 Effect5 142 072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 144 076 Effect5 144 076 Effect5 144 077 Effect5 144 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 153 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 156 085 Effect5 158 086 Effect5 158 088 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 <td< td=""><td>070</td><td>Effect5</td><td>141</td></td<>	070	Effect5	141
072 Effect5 143 073 Effect5 144 074 Effect5 144 075 Effect5 145 075 Effect5 146 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 156 085 Effect5 157 086 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 <td< td=""><td>071</td><td>Effect5</td><td>142</td></td<>	071	Effect5	142
073 Effect5 144 074 Effect5 145 075 Effect5 146 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 156 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 <td< td=""><td>072</td><td>Effect5</td><td>143</td></td<>	072	Effect5	143
074 Effect5 145 075 Effect5 146 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 156 085 Effect5 157 086 Effect5 158 086 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 <td< td=""><td>073</td><td>Effect5</td><td>144</td></td<>	073	Effect5	144
075 Effect5 146 076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 155 084 Effect5 156 086 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	074	Effect5	145
076 Effect5 147 077 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	075	Effect5	146
077 Effect5 148 078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	076	Effect5	147
078 Effect5 149 079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 086 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	077	Effect5	148
079 Effect5 150 080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166	078	Effect5	149
080 Effect5 151 081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	079	Effect5	150
081 Effect5 152 082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	080	Effect5	151
082 Effect5 153 083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 163 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	081	Effect5	152
083 Effect5 154 084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 163 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 166	082	Effect5	153
084 Effect5 155 085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 163 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	083	Effect5	154
085 Effect5 156 086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	084	Effect5	155
086 Effect5 157 087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	085	Effect5	156
087 Effect5 158 088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	086	Effect5	157
088 Effect5 159 089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	087	Effect5	158
089 Effect5 160 090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	088	Effect5	159
090 Effect5 161 091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	089	Effect5	160
091 Effect5 162 092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	090	Effect5	161
092 Effect5 163 093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	091	Effect5	162
093 Effect5 164 094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	092	Effect5	163
094 Effect5 165 095 Effect5 166 096 Effect5 167	093	Effect5	164
095 Effect5 166 096 Effect5 167	094	Effect5	165
096 Effect5 167	095	Effect5	166
	096	Effect5	167

1	
Szene/ Effekt	Initial#
Effect5	168
Effect5	169
Effect5	170
Effect5	171
Effect5	172
Effect5	173
Effect5	174
Effect5	175
Effect5	176
Effect5	177
Effect5	178
Effect5	179
Effect5	180
Effect5	181
Effect5	182
Effect5	183
Effect5	184
Effect5	185
Effect5	186
Effect5	187
Effect5	188
Effect5	189
Effect5	190
Effect5	191
Effect5	192
Effect5	193
Effect5	194
Effect5	195
Effect5	196
Effect5	197
Effect5	198
Effect5	199
	Szene/ Effekt Effect5

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect6	072
002	Effect6	073
003	Effect6	074
004	Effect6	075
005	Effect6	076
006	Effect6	077
007	Effect6	078
008	Effect6	079
009	Effect6	080
010	Effect6	081
011	Effect6	082
012	Effect6	083
013	Effect6	084
014	Effect6	085
015	Effect6	086
016	Effect6	087
017	Effect6	088
018	Effect6	089
019	Effect6	090
020	Effect6	091
021	Effect6	092
022	Effect6	093
023	Effect6	094
024	Effect6	095
025	Effect6	096
026	Effect6	097
027	Effect6	098
028	Effect6	099
029	Effect6	100
030	Effect6	101
031	Effect6	102
032	Effect6	103

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Effect6	104
034	Effect6	105
035	Effect6	106
036	Effect6	107
037	Effect6	108
038	Effect6	109
039	Effect6	110
040	Effect6	111
041	Effect6	112
042	Effect6	113
043	Effect6	114
044	Effect6	115
045	Effect6	116
046	Effect6	117
047	Effect6	118
048	Effect6	119
049	Effect6	120
050	Effect6	121
051	Effect6	122
052	Effect6	123
053	Effect6	124
054	Effect6	125
055	Effect6	126
056	Effect6	127
057	Effect6	128
058	Effect6	129
059	Effect6	130
060	Effect6	131
061	Effect6	132
062	Effect6	133
063	Effect6	134
064	Effect6	135

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Effect6	136
066	Effect6	137
067	Effect6	138
068	Effect6	139
069	Effect6	140
070	Effect6	141
071	Effect6	142
072	Effect6	143
073	Effect6	144
074	Effect6	145
075	Effect6	146
076	Effect6	147
077	Effect6	148
078	Effect6	149
079	Effect6	150
080	Effect6	151
081	Effect6	152
082	Effect6	153
083	Effect6	154
084	Effect6	155
085	Effect6	156
086	Effect6	157
087	Effect6	158
088	Effect6	159
089	Effect6	160
090	Effect6	161
091	Effect6	162
092	Effect6	163
093	Effect6	164
094	Effect6	165
095	Effect6	166
096	Effect6	167

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Effect6	168
098	Effect6	169
099	Effect6	170
100	Effect6	171
101	Effect6	172
102	Effect6	173
103	Effect6	174
104	Effect6	175
105	Effect6	176
106	Effect6	177
107	Effect6	178
108	Effect6	179
109	Effect6	180
110	Effect6	181
111	Effect6	182
112	Effect6	183
113	Effect6	184
114	Effect6	185
115	Effect6	186
116	Effect6	187
117	Effect6	188
118	Effect6	189
119	Effect6	190
120	Effect6	191
121	Effect6	192
122	Effect6	193
123	Effect6	194
124	Effect6	195
125	Effect6	196
126	Effect6	197
127	Effect6	198
128	Effect6	199

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect7	072
002	Effect7	073
003	Effect7	074
004	Effect7	075
005	Effect7	076
006	Effect7	077
007	Effect7	078
008	Effect7	079
009	Effect7	080
010	Effect7	081
011	Effect7	082
012	Effect7	083
013	Effect7	084
014	Effect7	085
015	Effect7	086
016	Effect7	087
017	Effect7	088
018	Effect7	089
019	Effect7	090
020	Effect7	091
021	Effect7	092
022	Effect7	093
023	Effect7	094
024	Effect7	095
025	Effect7	096
026	Effect7	097
027	Effect7	098
028	Effect7	099
029	Effect7	100
030	Effect7	101
031	Effect7	102
032	Effect7	103

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
033	Effect7	104
034	Effect7	105
035	Effect7	106
036	Effect7	107
037	Effect7	108
038	Effect7	109
039	Effect7	110
040	Effect7	111
041	Effect7	112
042	Effect7	113
043	Effect7	114
044	Effect7	115
045	Effect7	116
046	Effect7	117
047	Effect7	118
048	Effect7	119
049	Effect7	120
050	Effect7	121
051	Effect7	122
052	Effect7	123
053	Effect7	124
054	Effect7	125
055	Effect7	126
056	Effect7	127
057	Effect7	128
058	Effect7	129
059	Effect7	130
060	Effect7	131
061	Effect7	132
062	Effect7	133
063	Effect7	134
064	Effect7	135

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Effect7	136
066	Effect7	137
067	Effect7	138
068	Effect7	139
069	Effect7	140
070	Effect7	141
071	Effect7	142
072	Effect7	143
073	Effect7	144
074	Effect7	145
075	Effect7	146
076	Effect7	147
077	Effect7	148
078	Effect7	149
079	Effect7	150
080	Effect7	151
081	Effect7	152
082	Effect7	153
083	Effect7	154
084	Effect7	155
085	Effect7	156
086	Effect7	157
087	Effect7	158
088	Effect7	159
089	Effect7	160
090	Effect7	161
091	Effect7	162
092	Effect7	163
093	Effect7	164
094	Effect7	165
095	Effect7	166
096	Effect7	167

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Effect7	168
098	Effect7	169
099	Effect7	170
100	Effect7	171
101	Effect7	172
102	Effect7	173
103	Effect7	174
104	Effect7	175
105	Effect7	176
106	Effect7	177
107	Effect7	178
108	Effect7	179
109	Effect7	180
110	Effect7	181
111	Effect7	182
112	Effect7	183
113	Effect7	184
114	Effect7	185
115	Effect7	186
116	Effect7	187
117	Effect7	188
118	Effect7	189
119	Effect7	190
120	Effect7	191
121	Effect7	192
122	Effect7	193
123	Effect7	194
124	Effect7	195
125	Effect7	196
126	Effect7	197
127	Effect7	198
128	Effect7	199

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
001	Effect8	072
002	Effect8	073
003	Effect8	074
004	Effect8	075
005	Effect8	076
006	Effect8	077
007	Effect8	078
008	Effect8	079
009	Effect8	080
010	Effect8	081
011	Effect8	082
012	Effect8	083
013	Effect8	084
014	Effect8	085
015	Effect8	086
016	Effect8	087
017	Effect8	088
018	Effect8	089
019	Effect8	090
020	Effect8	091
021	Effect8	092
022	Effect8	093
023	Effect8	094
024	Effect8	095
025	Effect8	096
026	Effect8	097
027	Effect8	098
028	Effect8	099
029	Effect8	100
030	Effect8	101
031	Effect8	102
032	Effect8	103

033 Effect8 104 034 Effect8 105 035 Effect8 106 036 Effect8 107 037 Effect8 109 038 Effect8 109 039 Effect8 110 040 Effect8 111 041 Effect8 113 042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 122 050 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 122 053 Effect8 123 053 Effect8 126 055 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 <td< th=""><th>Pro- gramm- wechsel#</th><th>Szene/ Effekt</th><th>Initial#</th></td<>	Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
034 Effect8 105 035 Effect8 106 036 Effect8 107 037 Effect8 109 038 Effect8 109 039 Effect8 110 040 Effect8 111 041 Effect8 113 042 Effect8 114 043 Effect8 115 045 Effect8 117 047 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 120 050 Effect8 122 051 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 <td< td=""><td>033</td><td>Effect8</td><td>104</td></td<>	033	Effect8	104
035 Effect8 106 036 Effect8 107 037 Effect8 108 038 Effect8 109 039 Effect8 110 040 Effect8 111 041 Effect8 113 042 Effect8 114 043 Effect8 115 045 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 122 050 Effect8 122 051 Effect8 123 053 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 127 056 Effect8 128 056 Effect8 129 057 Effect8 129 058 Effect8 130 060 Effect8 <td< td=""><td>034</td><td>Effect8</td><td>105</td></td<>	034	Effect8	105
036 Effect8 107 037 Effect8 108 038 Effect8 109 039 Effect8 110 040 Effect8 111 041 Effect8 112 042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 120 050 Effect8 122 051 Effect8 123 053 Effect8 123 054 Effect8 124 055 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 <td< td=""><td>035</td><td>Effect8</td><td>106</td></td<>	035	Effect8	106
037 Effect8 108 038 Effect8 109 039 Effect8 110 040 Effect8 111 041 Effect8 112 042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 119 049 Effect8 122 050 Effect8 121 051 Effect8 123 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 125 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 <td< td=""><td>036</td><td>Effect8</td><td>107</td></td<>	036	Effect8	107
038 Effect8 109 039 Effect8 111 040 Effect8 111 041 Effect8 112 042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 119 049 Effect8 122 050 Effect8 123 051 Effect8 123 052 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 062 Effect8 133 063 Effect8 <td< td=""><td>037</td><td>Effect8</td><td>108</td></td<>	037	Effect8	108
039 Effect8 110 040 Effect8 111 041 Effect8 112 042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 123 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 062 Effect8 133 063 Effect8 <td< td=""><td>038</td><td>Effect8</td><td>109</td></td<>	038	Effect8	109
040 Effect8 111 041 Effect8 112 042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 121 050 Effect8 122 050 Effect8 123 051 Effect8 123 052 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134	039	Effect8	110
041 Effect8 112 042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	040	Effect8	111
042 Effect8 113 043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 121 050 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 133 063 Effect8 134	041	Effect8	112
043 Effect8 114 044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 123 052 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 127 056 Effect8 128 057 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	042	Effect8	113
044 Effect8 115 045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 123 052 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 127 056 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	043	Effect8	114
045 Effect8 116 046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 127 056 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	044	Effect8	115
046 Effect8 117 047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 127 056 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	045	Effect8	116
047 Effect8 118 048 Effect8 119 049 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 127 056 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	046	Effect8	117
048 Effect8 119 049 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 129 058 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	047	Effect8	118
049 Effect8 120 050 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 129 058 Effect8 129 059 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134	048	Effect8	119
050 Effect8 121 051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 129 058 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	049	Effect8	120
051 Effect8 122 052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 134 063 Effect8 134	050	Effect8	121
052 Effect8 123 053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 129 058 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 133 063 Effect8 134	051	Effect8	122
053 Effect8 124 054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134	052	Effect8	123
054 Effect8 125 055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 134 063 Effect8 134	053	Effect8	124
055 Effect8 126 056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134	054	Effect8	125
056 Effect8 127 057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134	055	Effect8	126
057 Effect8 128 058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134	056	Effect8	127
058 Effect8 129 059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134 064 Effect8 134	057	Effect8	128
059 Effect8 130 060 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134 064 Effect8 134	058	Effect8	129
060 Effect8 131 061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134 064 Effect8 135	059	Effect8	130
061 Effect8 132 062 Effect8 133 063 Effect8 134 064 Effect9 135	060	Effect8	131
062 Effect8 133 063 Effect8 134 064 Effect8 135	061	Effect8	132
063 Effect8 134	062	Effect8	133
064 Effoot9 125	063	Effect8	134
	064	Effect8	135

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
065	Effect8	136
066	Effect8	137
067	Effect8	138
068	Effect8	139
069	Effect8	140
070	Effect8	141
071	Effect8	142
072	Effect8	143
073	Effect8	144
074	Effect8	145
075	Effect8	146
076	Effect8	147
077	Effect8	148
078	Effect8	149
079	Effect8	150
080	Effect8	151
081	Effect8	152
082	Effect8	153
083	Effect8	154
084	Effect8	155
085	Effect8	156
086	Effect8	157
087	Effect8	158
088	Effect8	159
089	Effect8	160
090	Effect8	161
091	Effect8	162
092	Effect8	163
093	Effect8	164
094	Effect8	165
095	Effect8	166
096	Effect8	167

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	Initial#
097	Effect8	168
098	Effect8	169
099	Effect8	170
100	Effect8	171
101	Effect8	172
102	Effect8	173
103	Effect8	174
104	Effect8	175
105	Effect8	176
106	Effect8	177
107	Effect8	178
108	Effect8	179
109	Effect8	180
110	Effect8	181
111	Effect8	182
112	Effect8	183
113	Effect8	184
114	Effect8	185
115	Effect8	186
116	Effect8	187
117	Effect8	188
118	Effect8	189
119	Effect8	190
120	Effect8	191
121	Effect8	192
122	Effect8	193
123	Effect8	194
124	Effect8	195
125	Effect8	196
126	Effect8	197
127	Effect8	198
128	Effect8	199

Initial Bank/Ch# ___

Pro- gramm-	Szene/	User#
wechsel#	LIIEKI	
001		
002		
003		
004		
005		
006		
007		
008		
009		
010		
011		
012		
013		
014		
015		
016		
017		
018		
019		
020		
021		
022		
023		
024		
025		
026		
027		
028		
029		
030		
031		
032		
033		
034		
035		
036		
037		
038		
039		
040		
041		
042		
043		

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	User#
044		
045		
046		
047		
048		
049		
050		
051		
052		
053		
054		
055		
056		
057		
058		
059		
060		
061		
062		
063		
064		
065		
066		
067		
068		
069		
070		
071		
072		
073		
074		
075		
076		
077		
078		
079		
080		
081		
082		
083		
084		
085		
086		
000	1	

Pro- gramm- wechsel#	Szene/ Effekt	User#
087		
088		
089		
090		
091		
092		
093		
094		
095		
096		
097		
098		
099		
100		
101		
102		
103		
104		
105		
106		
107		
108		
109		
110		
111		
112		
113		
114		
115		
116		
117		
118		
119		
120		
121		
122		
123		
124		
125		
126		
127		
128		

Übersicht der Kanalspeicher (Channel Library)

In dieser Tabelle finden Sie die Einstellungen der Speicher für die Eingangs-, MIX-, MATRIX- und STEREO A/B-Kanäle

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX	STEREO A/B
	MIX CH No	MATBIX CH No	STEBEO CH No
Input HA Gain Link			
Input HA A/B Link			
Input Insert In HA Gain Gang	Mix Insert In HA Gain Gang	Matrix Insert In HA Gain Gang	Stereo Master Insert In HA Gain Gang
Input Insert In HA A/B Link	Mix Insert In HA A/B Link	Matrix Insert In HA A/B Link	Stereo Master Insert In HA A/B Link
Input GATE Link On/Off			
Input COMP Link On/Off	Mix Comp Link On/Off	Matrix Comp Link On/Off	Stereo Master COMP Link
Input Delay Gang	Mix Delay Gang	Matrix Delay Gang	Stereo Master Delay Gang
Input Mix send Pre Point			
Input Mix send 1-48 Pre/Post			
	Mix Matrix Assign Post Point		Stereo Matrix Assign Post Point
	Mix Matrix Assign Pre/Post		Stereo Matrix Assign Pre/Post
	Mix Stereo Assign Point		
Input Direct Out Point			
Input Insert Point	Mix Insert Point	Matrix Insert Point	Stereo Insert Point
Міх 1-48 Туре	MixTure		
Innut Dair On/Off	Mix Type		
	Mix Pair Op/Off		
		Matrix Pair On/Off	
Mix 1-48 Pair On/Off			
	Matrix 1-24 Pair On/Off		Matrix 1-24 Pair On/Off
Input Pan Mode			
Input On/Off	Mix On/Off	Matrix On/Off	Stereo On/Off
P · · · · ·			Stereo B Mono
			Center Bus Control
Input Stereo Assign On/Off	Mix Stereo Assign On/Off		
Input Mix send 1-48 On/Off	-		
Input Level	Mix Master Level(Balance)	Matrix Master Level(Balance)	Stereo Master Level
Input to Mix 1-48 send Level(PAN:ODD)			
Input to Mix 1-48 send Level(PAN:EVEN)			
Input to Stereo Pan(ODD)	Mix to Stereo Pan(ODD)		
Input to Stereo Pan(EVEN)	Mix to Stereo Pan(EVEN)		
			Stereo Balance
Input Center Side Ratio	Mix Center Side Ratio		
Input LCR On/Off	Mix LCR On/Off		
Input Fader Time On/Off	Mix Fade Time On/Off	Matrix Fade Time On/Off	Stereo Fade Time On/Off
Input Vari Pan Link On/Off			
Input Direct Out Assign On/Off	Mix Insort In On/Off	Motrix Incort In On/Off	Storeo Incort In On/Off
Input Insert in Assign On/On	Mix Insert In On/Off	Matrix Insert in On/Oli	Stereo Msert III On/Off
Input Fixed Mix Pap Op/Off			Stereo Matrix Assign On/On
Input Delay On/Off	Mix Delay On/Off	Matrix Delay On/Off	Stereo Delay On/Off
Input HPE On/Off			
Input FQ On/Off	Mix EQ On/Off	Matrix EQ On/Off	Stereo EQ On/Off
Input GATE On/Off			
Input COMP On/Off	Mix Comp On/Off	Matrix Comp On/Off	Stereo Comp On/Off
Input DCA Group 1-12 On/Off	Mix DCA Group 9-12 On/Off	·	
Input Mute Group 1-12 On/Off	Mix Mute Group 9-12 On/Off	Matrix Mute Group 9-12 On/Off	Stereo Master Mute Group 9-12 On/Off
	Mix to Matrix 1-24 send Level(PAN:ODD)	·	Stereo to Matrix 1-24 send Level(PAN:ODD)
	Mix to Matrix 1-24 send Level(PAN:EVEN)		Stereo to Matrix 1-24 send Level(PAN:EVEN)
Input Attenuator			
Input High EQ Q	Mix High EQ Q	Matrix High EQ Q	Stereo High EQ Q
Input High EQ Freq	Mix High EQ Freq	Matrix High EQ Freq	Stereo High EQ Freq
Input High EQ Gain	Mix High EQ Gain	Matrix High EQ Gain	Stereo High EQ Gain
Input High EQ Type	Mix High EQ Type	Matrix High EQ Type	Stereo High EQ Type
Input High Mid EQ Q	Mix High-Mid EQ Q	Matrix High-Mid EQ Q	Stereo High-Mid EQ Q
Input High Mid EQ Freq	Mix High-Mid EQ Freq	Matrix High-Mid EQ Freq	Stereo High-Mid EQ Freq
Input High Mid EQ Gain	Mix High-Mid EQ Gain	Matrix High-Mid EQ Gain	Stereo High-Mid EQ Gain
Input High Mid EQ Type	Mix High-Mid EQ Type	Matrix High-Mid EQ Type	Stereo High-Mid EQ Type
Input Low Mid EQ Q	Mix Mid EQ Q Mix Mid EQ Erog	Matrix Mid EQ Q	Stereo Mid EQ Q
Input Low Mid EQ Freq	Mix Mid EQ Fleq	Matrix Mid EQ Coip	Steree Mid EQ Freq
Input Low Mid EQ Gain	Mix Mid EQ Gain	Matrix Mid EQ Gall	Storeo Mid EQ Gain
	Mix I ow-Mid EQ O	Matrix I ow-Mid EQ Q	Stereo Low-Mid EQ Q
Input Low EQ Eq	Mix Low-Mid EQ Ereg	Matrix Low-Mid EQ Q	Stereo Low-Mid EQ Ereg
Input Low EQ Gain	Mix Low-Mid EQ Gain	Matrix Low-Mid EQ Gain	Stereo Low-Mid EQ Gain
Input Low EQ Type	Mix Low-Mid EQ Type	Matrix Low-Mid EQ Type	Stereo Low-Mid EQ Type
	Mix Low EQ Q	Matrix Low EQ Q	Stereo Low EQ Q
	Mix Low EQ Freq	Matrix Low EQ Freq	Stereo Low EQ Freq
	Mix Low EQ Gain	Matrix Low EQ Gain	Stereo Low EQ Gain
	Mix Low EQ Type	Matrix Low EQ Type	Stereo Low EQ Type
	Mix Sub-Low EQ Q	Matrix Sub-Low EQ Q	Stereo Sub-Low EQ Q
	Mix Sub-Low EQ Freq	Matrix Sub-Low EQ Freq	Stereo Sub-Low EQ Freq
	Mix Sub-Low EQ Gain	Matrix Sub-Low EQ Gain	Stereo Sub-Low EQ Gain

INPUT/ST IN	MIX	MATRIX	STEREO A/B
	Mix Sub-Low EQ Type	Matrix Sub-Low EQ Type	Stereo Sub-Low EQ Type
Input HPF Dimension			
Input HPF Freq			
Input GATE KEY IN SELECT			
Input GATE TYPE			
Input GATE HPF Freq.			
Input GATE LPF Freq.			
Input GATE Range			
Input GATE Threshold			
Input GATE Attack			
Input GATE Decay			
Input GATE Hold			
Input COMP KEY IN SELECT	Mix COMP KEY IN SELECT	Matrix COMP KEY IN SELECT	Stereo COMP KEY IN SELECT
Input COMP TYPE	Mix COMP KEY TYPE	Matrix COMP KEY TYPE	Stereo COMP KEY TYPE
Input COMP Crossover Freq	Mix COMP Crossover Freq	Matrix COMP Crossover Freq	Stereo COMP Crossover Freq
Input COMP Knee/Width	Mix COMP Knee/Width	Matrix COMP Knee/Width	Stereo COMP Knee/Width
Input COMP OutGain	Mix COMP OutGain	Matrix COMP OutGain	Stereo COMP OutGain
Input COMP Threshold	Mix COMP Threshold	Matrix COMP Threshold	Stereo COMP Threshold
Input COMP Attack	Mix COMP Attack	Matrix COMP Attack	Stereo COMP Attack
Input COMP Release	Mix COMP Release	Matrix COMP Release	Stereo COMP Release
Input COMP Ratio	Mix COMP Ratio	Matrix COMP Ratio	Stereo COMP Ratio
Input Delay Value(ODD)	Mix Delay Value(ODD)	Matrix Delay Value(ODD)	Stereo Delay Value(ODD)
Input Delay Value(EVEN)	Mix Delay Value(EVEN)	Matrix Delay Value(EVEN)	Stereo Delay Value(EVEN)

* Die schraffiert dargestellten Parameter werden nur für gepaarte/Stereo-Kanäle geladen.

Parameter, die bei Erstellen eines Stereopaares kopiert werden

In dieser Tabelle finden Sie die Parameter, die beim Paaren von MIX- und MATRIX-Parametern kopiert werden.

INPUT	MIX	MATRIX	
Input GATE Link On/Off (*1)			
Input COMP Link On/Off (*1)	Mix Comp Link On/Off (*1)	Matrix Comp Link On/Off (*1)	
Input Mix send Pre Point			
Input Mix send 1-48 Pre/Post			
	Mix Matrix Assign Post Point		
	Mix Matrix Assign Pre/Post		
	Mix Stereo Assign Point		
Input Direct Out Point			
Input Insert Point	Mix Insert Point	Matrix Insert Point	
Input On/Off	Mix On/Off	Matrix On/Off	
Input Stereo Assign On/Off	Mix Stereo Assign On/Off		
Input Mix send 1-48 On/Off			
Input Level	Mix master Level	Matrix master Level	* BALANCE beim ungeradzahligen Kanal eines Paares.
Input to Mix 1-48 send Level	All Input to Odd Mix send Level		
Center Side Ratio	Center Side Ratio		
Input to Stereo Pan (*2)	Mix to Stereo Pan (*2)		
Input LCR On/Off	Mix LCR On/Off		
Input Fader Time On/Off	Mix Fade Time On/Off	Matrix Fade Time On/Off	
Input Vari Pan Link On/Off			
Input Direct Out Assign On/Off			
Input Insert In Assign On/Off	Mix Insert In On/Off	Matrix Insert In On/Off	
	Mix Matrix Assign On/Off		
Input Fixed Mix Pan On/Off			
Input Delay On/Off	Mix Delay On/Off	Matrix Delay On/Off	
Input HPF On/Off			
Input EQ On/Off	Mix EQ On/Off	Matrix EQ On/Off	
Input GATE On/Off			
Input COMP On/Off	Mix Comp On/Off	Matrix Comp On/Off	
Input DCA Group 1-12 On/Off	Mix DCA Group 9-12 On/Off		
Input Mute Group 1-12 On/Off	Mix Mute Group 9-12 On/Off	Matrix Mute Group 9-12 On/Off	
	Mix to Matrix 1-24 send Level	All Mix to Odd Matrix send Level	
		SUB IN to Odd Matrix send Level	
Input Attenuator	Mix Attenuator	Matrix Attenuator	
Input High EQ Q	Mix High EQ Q	Matrix High EQ Q	
Input High EQ Freq	Mix High EQ Freq	Matrix High EQ Freq	
Input High EQ Gain	Mix High EQ Gain	Matrix High EQ Gain	
Input High EQ Type	Mix High EQ Type	Matrix High EQ Type	
Input High Mid EQ Q	Mix High-Mid EQ Q	Matrix High-Mid EQ Q	
Input High Mid EQ Freq	Mix High-Mid EQ Freq	Matrix High-Mid EQ Freq	
Input High Mid EQ Gain	Mix High-Mid EQ Gain	Matrix High-Mid EQ Gain	
Input High Mid EQ Type	Mix High-Mid EQ Type	Matrix High-Mid EQ Type	
Input Low Mid EQ Q	Mix Mid EQ Q	Matrix Mid EQ Q	
Input Low Mid EQ Freq	Mix Mid EQ Freq	Matrix Mid EQ Freq	
Input Low Mid EQ Gain	Mix Mid EQ Gain	Matrix Mid EQ Gain	
Input Low Mid EQ Type	Mix Mid EQ Type	Matrix Mid EQ Type	
Input Low EQ Q	Mix Low-Mid EQ Q	Matrix Low-Mid EQ Q	
Input Low EQ Freq	Mix Low-Mid EQ Freq	Matrix Low-Mid EQ Freq	

INPUT	MIX	MATRIX
Input Low EQ Gain	Mix Low-Mid EQ Gain	Matrix Low-Mid EQ Gain
Input Low EQ Type	Mix Low-Mid EQ Type	Matrix Low-Mid EQ Type
	Mix Low EQ Q	Matrix Low EQ Q
	Mix Low EQ Freq	Matrix Low EQ Freq
	Mix Low EQ Gain	Matrix Low EQ Gain
	Mix Low EQ Type	Matrix Low EQ Type
	Mix Sub-Low EQ Q	Matrix Sub-Low EQ Q
	Mix Sub-Low EQ Freq	Matrix Sub-Low EQ Freq
	Mix Sub-Low EQ Gain	Matrix Sub-Low EQ Gain
	Mix Sub-Low EQ Type	Matrix Sub-Low EQ Type
Input HPF Dimension		
Input HPF Freq		
Input GATE Key In/Type		
Input GATE HPF Freq.		
Input GATE LPF Freq.		
Input GATE Range		
Input GATE Threshold		
Input GATE Attack		
Input GATE Decay		
Input GATE Hold		
Input COMP Key In/Type	Mix COMP Key In/Type	Matrix COMP Key In/Type
Input COMP Crossover Freq	Mix COMP Crossover Freq	Matrix COMP Crossover Freq
Input COMP Knee/Width	Mix COMP Knee/Width	Matrix COMP Knee/Width
Input COMP OutGain	Mix COMP OutGain	Matrix COMP OutGain
Input COMP Threshold	Mix COMP Threshold	Matrix COMP Threshold
Input COMP Attack	Mix COMP Attack	Matrix COMP Attack
Input COMP Release	Mix COMP Release	Matrix COMP Release
Input COMP Ratio	Mix COMP Ratio	Matrix COMP Ratio
Input Delay Value (*2)	Mix Delay Value (*2)	Matrix Delay Value (*2)
RECALL SAFE	RECALL SAFE	RECALL SAFE
MUTE SAFE	MUTE SAFE	MUTE SAFE
SOLO SAFE	SOLO SAFE	SOLO SAFE
CUE/SOLO Select	CUE/SOLO Select	CUE/SOLO Select

* Die schraffierten Parameter werden nicht einfach kopiert; die Funktion von Send Level, Pan usw. richtet sich danach, ob die Quelle mono oder gepaart ist.

*1. Bei Paaren ist dieser Parameter immer an.

*2. Dieser Parameter ändert sich nur bei Anwahl von RESET BOTH.

MIDI-Datenformat

1. TRANSMIT/RECEIVE DATA

1.1 CHANNEL MESSAGE

1.1.1 CONTROL CHANGE (Bn)

<<Reception>>

In SINGLE CH mode when BANK is ON, these messages will be received on the matching [Rx CH] from the MIDI IN for which BANK SELECT reception is specified. These messages will determine the bank of the next-received program change.

<<Transmission>>

In SINGLE CH mode when BANK is ON, a Bank Select message will be transmitted from the selected MIDI OUT according to the [Tx CH] setting when a scene memory or effect library is recalled.

STATUS	1011nnnn	Bn	Control Change
	00000000	00	Bank Select MSE
	0vvvvvvv	vv	MSB Value
	00100000	20	Bank Select LSE
	0vvvvvvv	vv	LSB Value

1.1.2 PROGRAM CHANGE (Cn)

<<Reception>>

These messages will be received on the matching [Rx CH] from the MIDI IN specified for reception. However if [OMNI] is ON, they will be received regardless of the channel.

If [PROGRAM CHANGE ECHO] is ON, these messages will be echoed.

According to the [Program Change table] settings, these messages will recall scene memories or effect libraries.

<<Transmission>>

When a scene or effect library is recalled, these messages will be transmitted on the [Tx CH] according to the settings of the [Program Change table] if [Program Change TX] is ON.

If the recalled memory number has been assigned to two or more program numbers, the program number of the lowest-numbered channel and lowest-numbered bank will be transmitted.

STATUS	1100nnnn Cn	Program Change
DATA	0nnnnnn nn	Program No. (0-127)

1.2 ACTIVE SENSING (Fe)

<<Reception>>

Once this message has been received, an interval of 300ms or more during which no message is received will cause MIDI communications to be initialized, clearing Running Status etc.

STATUS 11111110 FE Active Sensing

2. TRANSMISSION CONDITION



3. RECEIVE CONDITION



Warnungen im Display

Folgende Meldungen können am unteren Display-Rand angezeigt werden. Nach einer Weile verschwinden sie automatisch.

Meldung	Erklärung
CANNOT ASSIGN!	Sie haben versucht, Kanal 49 oder einer höheren Nummer zu "pat- chen", obwohl Ihr System nur 48 Kanäle unterstützt.
CANNOT DROP!	Sie haben versucht, eine COMP-Grafik zu einer GATE-Grafik zu ziehen (oder umgekehrt).
CANNOT UNDO!	Sie haben die UNDO-Taste gedrückt, obwohl die UNDO-Funktion momentan nicht belegt ist.
DCA-(x) IS FOR INPUTS NOW.	Sie haben versucht, einen Ausgangskanal an DCA-(x) anzulegen, obwohl ihm bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist (DCA 9~12).
DCA-(x) IS FOR OUTPUTS NOW.	Sie haben versucht, einen Eingangskanal an DCA-(x) anzulegen, obwohl ihm bereits ein Ausgangskanal zugeordnet ist (DCA 9~12).
MUTE GROUP-(x)IS FOR INPUTS NOW.	Sie haben versucht, einen Ausgangskanal an MUTE GROUP-(x) anzulegen, obwohl ihr bereits ein Eingangskanal zugeordnet ist (MUTE GROUP 9~12).
MUTE GROUP-(x)IS FOR OUTPUTS NOW.	Sie haben versucht, einen Eingangskanal an MUTE GROUP-(x) anzulegen, obwohl ihr bereits ein Ausgangskanal zugeordnet ist (MUTE GROUP 9~12).
DIGITAL INPUT SYNC ERROR! [2TR IN DIGITAL-(x)]	Die an 2TR IN DIGITAL-(x) angeschlossene Signalquelle läuft nicht synchron zur DSP-Einheit.
DIGITAL INPUT SYNC ERROR! [UNIT- (x):SLOT-(x)]	Die an die Digitalplatine -(x) der DIO8 angeschlossene Signalquelle läuft nicht synchron zur DSP-Einheit (MY8-AT, TD).
DIGITAL INPUT SYNC ERROR! [UNIT- (x):SLOT-(x)-CH-(x)/-(x)]	Die an die Digitalplatinenbuchse -(x) der DIO8 angeschlossene Sig- nalquelle läuft nicht synchron zur DSP-Einheit (MY8-AE).
EFFECT CUE TURNED OFF.	Die CUE-Funktion wurde ausgeschaltet, weil Sie die EFFECT-Seite wieder verlassen haben.
MEMORY PROTECTED!	Sie haben versucht, Daten eines geschützten Speichers zu über- schreiben.
MIDI: DATA FRAMING ERROR!	Über die MIDI IN-Buchse wurden ungültige Daten empfangen.
MIDI: DATA OVERRUN!	Über die MIDI IN-Buchse wurden ungültige Daten empfangen.
MIDI: Rx BUFFER FULL!	Es wurden zu viele MIDI-Daten auf einmal empfangen.
MIDI: Tx BUFFER FULL!	Es wurden zu viele MIDI-Daten auf einmal gesendet.
NO DATA!	Der gewählte Speicher enthält keine Daten oder die Daten sind beschädigt.
PAIRING RELEASED.	Bei Aufrufen der Einstellungen wurde das Paar getrennt, weil die "Recall Safe"-Einstellung zur Verwendung unterschiedlicher Parame- terwerte geführt hätte.
READ ONLY!	Sie haben versucht, einen ROM-Speicher zu überschreiben.
RECALL SAFE DATA CONFLICT!	Die Daten können nicht geladen werden, weil die mit "Recall Safe" gewählten Kanäle eine andere Bus-Struktur (SURROUND/ST) auf- weisen als der aktuelle Kanal.
TIME CODE: FRAME JUMP!	Der empfangene Zeitcode ist versprungen oder hat sich zu weit ent- fernt.
TIME CODE: TYPE MISMATCHED!	Die Frame-Auflösung des empfangenen Zeitcodes entspricht nicht dem momentan eingestellten Wert.
TITLE IS REQUIRED!	Sie haben versucht, die Einstellungen ohne Titel zu speichern.
TO HOST: DATA FRAMING ERROR!	Über TO HOST wurden ungültige Daten empfangen.
TO HOST: DATA OVERRUN!	Über TO HOST wurden ungültige Daten empfangen.
TO HOST: DATA PARITY ERROR!	Über TO HOST wurden ungültige Daten empfangen.

TO HOST: Rx BUFFER FULL!	Über TO HOST wurden zu viele Daten auf einmal empfangen.
TO HOST: Tx BUFFER FULL!	Der externe PC hat zu viele Daten auf einmal zur TO HOST-Buchse übertragen.
WRONG WORD CLOCK!	Die DSP-Einheit läuft nicht synchron zum mit MASTER CLOCK SELECT gewählten Wordclock-Takt (WORD CLOCK-Seite der SYS/ W.CLOCK-Funktionsgruppe).
SYNC ERROR! [COMPONENT NAME]	Das angegebene Gerät läuft nicht synchron zur DSP-Einheit.

Fehlermeldungen

Folgende Meldungen können in einem Popup-Fenster angezeigt werden. Lesen Sie sich die Meldung durch und klicken Sie auf OK, um das Fenster wieder zu schließen.

Meldung	Erklärung
CONTROL LINE [CONSOLE-ENGINE A(B)] DISCONNECTED!	Die Verbindung zwischen der Konsole und DSP-Einheit A (B) ist ausgefallen.
CONTROL LINE HAS BEEN SWITCHED TO [1(2)]	Als Steuerlinie wird nun 1 (2) verwendet.
CURRENT PATCH MEMORY CONFLICTS WITH LINKED SCENE.	Die Einstellungen des mit der Szene verknüpften Patch-Speichers entspricht nicht der aktuellen Systemkonfiguration.
SYSTEM CONFIGURATION CONFLICTS WITH RECALLED SCENE.	Die gewählte Szene entspricht nicht der aktuellen Systemkonfigura- tion.
UNIT CONFIGURATION CONFLICTS WITH LINKED SCENE.	Die Einstellungen des mit der gewählten Szene verknüpften Unit- Speichers entsprechen nicht der aktuellen Systemkonfiguration.
ILLEGAL CARD INSTALLATION! [CONSOLE:SLOT-(x)]	Schacht -(x) der Konsole einthält eine Speicherkarte, die nicht unter- stützt wird.
ILLEGAL CARD INSTALLATION! [INPUT UNIT-(x):SLOT-(x)]	Einheit -(x) enthält eine Platine, die dort nicht installiert werden darf (z.B. eine DA-Platine in einer Al8, eine AD-Platine in einer AO8 usw.)
LOW BATTERY! [CONSOLE] [ENGINE A(B)]	Die Pufferbatterie ist nahezu erschöpft und muss so schnell wie möglich ausgewechselt werden.
POWER SUPPLY HAS MALFUNCTIONED!	In der PW1D Stromversorgung, die momentan die Konsole speist, wurde ein Fehler festgestellt.
UNIT CONFIGURATION HAS BEEN CHANGED!	Es werden nun andere Komponenten verwendet als bisher.

Kontrolle der PM1D-Systemverion

Bei Einschalten der CS1D bzw. nach Ändern des Anschlussstatus' innerhalb des PM1D-Systems wird die Software- und Firmware-Version aller angeschlossenen Geräte kontrolliert, um sicherszustellen, dass alles erwartungsgemäß funktioniert.

Wenn im PM1D-System ein Gerät entdeckt wird, das eine nicht (mehr) unterstützte Version verwendet, erscheint das VERSION CHECK-Fenster mit der Empfehlung, den Betrieb sofort einzustellen oder Vorsicht walten lassen.

In dem Fall müssen Sie die betreffende Komponente nach dem Ausschalten abtrennen oder aber die Software-/Firmware-Version aktualisieren lassen. Wenn Sie diese Warnung in den Wind schlagen, kann keine Gewähr mehr für die Systemstabilität gegeben werden.

Alles Weitere zum Aktualisieren der Software/Firmware der einzelnen Komponenten finden Sie in der Dokumentation auf der Software-CD, die zum Lieferumfang des PM1D-Systems gehört.

Beheben vermeintlicher Probleme

Die CS1D kann nicht eingeschaltet werden, die Dioden des Bedienfeldes und das Display leuchten nicht.

- Haben Sie das Netzkabel an eine geeignete Steckdose angeschlossen?
- Haben Sie die PW1D Stromversorgung über das beiliegende Spezialkabel mit der CS1D verbunden? (Siehe S. 8, 12)
- Haben Sie die [POWER]-Taste gedrückt?
- Haben Sie auf der PREFERENCE-Seite der UTI-LITY-Funktionsgruppe die Helligkeit auf den Mindestwert gestellt? (Siehe S. 369)
- Wenn das Problem immer noch nicht gelöst ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler.

■ Die DSP1D, DIO8, Al8 oder AO8 kann von der CS1D aus nicht bedient werden.

- Haben Sie die CS1D über ein CONTROL I/O-Kabel mit dem richtigen Anschluss der DSP1D verbunden? (Siehe S. 8, 12)
- Steuert die CS1D eventuell die falsche (nicht angeschlossene) DSP1D –entweder A oder B– an? (Siehe S. 298, 334)
- Haben Sie die DSP1D über DIGITAL I/O-Kabel mit der DIO8, AI8 oder AO8 verbunden? (Siehe S. 10, 11, 15, 16)
- Haben Sie die Tasten und Schalter der DIO8, AI8 oder AO8 den Verbindungen entsprechend eingestellt? (Siehe S. 10, 11, 15, 16)

Es wird kein Signal empfangen

- Wurden die optionalen Platinen ordnungsgemäß eingebaut? (Siehe S. 381)
- Sendet die externe Quelle überhaupt ein Signal? (Siehe S. 40)
- Haben Sie das an der Eingangseinheit anliegende Signal (AI8, DIO8 usw.) auf einen Eingangskanal geroutet? (Siehe S. 37, 82)
- Im Falle einer Platine mit einem Vorverstärker: Haben Sie den [GAIN]-Regler ordnungsgemäß eingestellt? (Siehe S. 243)
- Haben Sie die EQ-Abschwächung auf einen geeigneten Wert gestellt? (Siehe S. 241)
- Haben Sie die Insert-Schleife aktiviert, aber noch nicht oder nur halb geroutet? (Siehe S. 233)
- Leuchtet die [ON]-Taste des betreffenden Eingangskanals? (Siehe S. 244)
- Haben Sie den Fader des Eingangskanals ordnungsgemäß eingestellt? (Siehe S. 244)

- Haben Sie im SOLO-Modus die CUE-Funktion eines Kanals aktiviert, an dem kein Signal anliegt? (Siehe S. 174)
- Haben Sie den DCA-Fader, dem der betreffende Eingangskanal zugeordnet ist, auf einen geeigneten Wert gestellt? Haben Sie die MUTE-Funktion aktiviert? (Siehe S. 147)

Es wird kein Signal ausgegeben.

- Haben Sie die optionalen Platinen ordnungsgemäß eingebaut? (Siehe S. 384)
- Leuchtet die [ON]-Taste der STEREO A/B-Kanäle? (Siehe S. 267)
- Haben Sie den Ausgangskanal auf eine Ausgangseinheit geroutet (AO8, DIO8 usw.)? (Siehe S. 46, 84)
- Haben Sie LCR PAN eingeschaltet und den CSR-Wert auf 1.0 gestellt? (Siehe S. 495)
- Ein Signal wird zwar an eine 2-TRACK IN-Buchse angelegt, aber nicht ausgegeben.
- Haben Sie die CS1D über ein DIGITAL I/O-Kabel mit der DSP1D verbunden? (Siehe S. 8, 12)
- Haben Sie die richtige ANALOG- bzw. DIGITAL-Buchse(n) gewählt? (Siehe S. 401)

Keine Signalausgabe im Kopfhörer bzw. über MONITOR OUT.

- Haben Sie die CS1D über ein DIGITAL I/O-Kabel mit der DSP1D verbunden? (Siehe S. 8, 12)
- Haben Sie den MONITOR [PHONES]- oder [LEVEL]-Regler auf einen geeigneten Wert gestellt? (Siehe S. 40, 166)

Das Signal ist zu schwach.

- Haben Sie den Vorverstärker bzw. [GAIN]-Regler richtig eingestellt? (Siehe S. 243)
- Haben Sie den Fader des Eingangskanals ordnungsgemäß eingestellt? (Siehe S. 244)
- Vielleicht ist der EQ-Pegel zu niedrig eingestellt. (Siehe S. 241)
- Haben Sie für GATE/COMP einen extremen Threshold- oder Ratio-Wert gewählt? (Siehe S. 237, 239)
- Haben Sie die EQ-Abschwächung auf einen geeigneten Wert gestellt? (Siehe S. 241)
- Haben Sie den [LEVEL]-Regler des Ausgangskanals auf einen geeigneten Wert gestellt? (Siehe S. 277)
- Kontrollieren Sie die Pegel auf der METER-Seite. (Siehe S. 392)

- Haben Sie den [GAIN]-Schalter (maximaler Ausgangspegel) der Analog-Ausgangsplatine auf einen geeigneten Wert gestellt? →Siehe die Bedienungsanleitung der betreffenden E/A-Platine.
- Haben Sie den DCA-Fader, dem dieser Kanal zugeordnet ist, auf einen geeigneten Wert gestellt? (Siehe S. 147)

Das Signal verzerrt.

- Haben Sie die richtigen Wordclock-Einstellungen gewählt? (Siehe S. 27, 31, 387)
- Haben Sie den Vorverstärker und [GAIN]-Regler auf einen geeigneten Wert gestellt? (Siehe S. 233, 243)
- Haben Sie den Fader des Eingangskanals ordnungsgemäß eingestellt? (Siehe S. 244)
- Haben Sie den Fader des STEREO A/B-Kanals eventuell zu hoch eingestellt? (Siehe S. 267)
- Haben Sie für den EQ eine extreme Anhebung gewählt? (Siehe S. 241)
- Haben Sie den [GAIN]-Schalter (maximaler Ausgangspegel) der Analog-Ausgangsplatine auf einen geeigneten Wert gestellt? →Siehe die Bedienungsanleitung der betreffenden E/A-Platine.

Es wird ein Signal ausgegeben, das auf keinen Ausgang geroutet wurde.

- Haben Sie für den Kanal DIRECT OUT gewählt? (Siehe S. 145)
- Haben Sie INSERT OUT aktiviert? (Siehe S. 139)
- Beim Drehen an einem MIX SEND-Regler geschieht nichts.
- Haben Sie für den MIX-Bus den FIX-Pegel gewählt? (Siehe S. 490)
- Haben Sie MIX SEND eingeschaltet? (Siehe S. 235)
- Wenn Sie als Hinweg POST gewählt haben, haben Sie den Fader auf den Mindestwert gestellt? (Siehe S. 235, 493)
- Ein Kanalpaar scheint nicht stereo zu sein.
- Haben Sie den richtigen Pan-Modus und eine geeignete Pan-Einstellung gewählt? (Siehe S. 242, 493)
- Die Lautstärke eines Kanals bleibt nicht konstant.
- Haben Sie "Ducking" für GATE gewählt? (Siehe S. 109)
- Das Speichern einer Szene funktioniert nicht.
- Vielleicht haben Sie einen ROM- bzw. einen schreibgeschützten Speicher als Zielspeicher gewählt. (Siehe S. 350, 501)

- Haben Sie den EVENT RECALLING-Parameter auf der TC EVENT-Seite auf ENABLE gestellt? (Siehe S. 366)
- Das Sichern auf einer Speicherkarte funktioniert nicht.
- Ist die Speicherkarte schreibgeschützt?
- Reicht die Speicherkapazität dieser Karte noch aus?
- Es können keine Daten von einer Speicherkarte geladen werden.
- Vielleicht haben Sie TC EVENT IN auf ENABLE gestellt.
- Es können keine MIDI-Daten gesendet/empfangen werden.
- Entspricht die MIDI PORT-Einstellung den Anschlüssen? (Siehe S. 362)
- Entsprechen MIDI MODE- und die Kanaleinstellungen jenen des externen Gerätes? (Siehe S. 362)
- Haben Sie der betreffenden MIDI-Programmnummer einen Speicher zugeordnet? (Siehe S. 362)
- Beim Einstellen der Fader wird nicht die erwartete Pegeleinstellung erzielt.
- Haben Sie mit der [LAYER]- oder [FLIP]-Taste den geeigneten Fader-Modus bzw. die richtige Mischebene gewählt? (Siehe S. 217, 225)
- Über MONITOR oder die PHONES-Buchse wird nur ein Kanal ausgegeben.
- Haben Sie CUE eingeschaltet? (Siehe S. 171)
- Bei einem externen Gerät tritt Rauschen auf (Recorder usw.)
- Stimmt die Wordclock-Einstellung? (Siehe S. 27, 31, 387)
- Wird ein nicht synchronisiertes Signal empfangen? (Siehe S. 389)
- Stimmen die Dither-Einstellungen? (Siehe S. 390)
- Wie lautet die OSCILLATOR-, TALKBACK- oder SUB IN-Einstellung? (Siehe S. 175)

Der Klang ist etwas dumpf.

- Wird Emphasis verwendet? Wenn die Emphasis-Daten nicht dem Eingangssignal entsprechen, werden die Höhen unterdrückt. (Siehe S. 468)
- Wie haben Sie den EQ eingestellt? (Siehe S. 111, 137)
- [ON] und [SEL] beziehen sich auf den falschen Kanal.
- Haben Sie die richtige Mischebene (MIXING LAYER) gewählt? (Siehe S. 217, 225, 255, 261)

■ Ein Eingangssignal wird zwar empfangen, aber nicht ausgegeben.

• Haben Sie "CUE INTERRUPTION" aktiviert? Wenn Sie CUE eingeschaltet haben, wird das CUE-Signal über MONITOR OUT ausgegeben. (Siehe S. 405)

SOLO verweigert den Dienst.

• Vielleicht haben Sie just den gewünschten Kanal ausgeklammert ("Solo Safe") (Siehe S. 408)

Ungenügende Reserve bei hohen Anhebungen der EQ-Bänder.

- Stellen Sie mit der EQ Attenuator-Funktion einen kleineren Wert ein. (Siehe S. 241)
- Signale, die über ST OUT DIGITAL oder eine MY-Platine aufgezeichnet werden, enthalten Drop-Outs.
- Sorgen Sie mit Dither dafür, das die Wortbreite dem verwendeten Gerät entspricht. (Siehe S. 390)

■ Die Phase eines Kanalpaares ist falsch

- Die Phase (ø) muss auch für gepaarte Kanäle separat eingestellt werden. Die Phaseneinstellung wird niemals gepaart (Siehe S. 233)
- Die Signale werden verzögert.
- Das liegt wahrscheinlich an der Delay-Einstellung. (Siehe S. 234)
- Die Einstellungen einer Szene werden nicht für alle Kanäle geladen.
- Vielleicht haben Sie für einen oder mehrere Kanäle "Recall Safe" aktiviert. (Siehe S. 160)
- Auf einer EFFECT-Seite habe ich CUE aktiviert, aber die Funktion wurde wieder ausgeschaltet.
- Das geschieht automatisch, sobald Sie die Effektseite wieder verlassen. (Siehe S. 342)
- Die GEQ-Bänder können nicht angehoben werden.
- Haben Sie für LIMIT "–24 dB" gewählt? (Siehe S. 191)
- Nach Aufrufen einer Szene dauert es ein wenig, bevor sich die Fader nicht mehr bewegen.
- Wie haben Sie "Fade Time" eingestellt? (Siehe S. 358)
- Es werden nicht vorhandene Einheiten und Platinen angezeigt.
- Arbeiten Sie mit virtuellen Einheiten oder Platinen? (Siehe S. 381, 384)

■ Die Dioden der CS1D leuchten nur schwach.

- Korrigieren Sie die LED BRIGHTNESS-Einstellung auf der PREFERENCE-Seite der UTILITY-Funktionsgruppe. (Siehe S. 369)
- Das VERSION CHECK-Fenster wird angezeigt.
- Die Software- oder Firmware-Version eines Gerätes verträgt sich nicht mit der aktuellen PM1D-System- version. Die Soft- oder Firmware-Version jenes Gerätes muss aktualisiert werden.

Wie man das macht, entnehmen Sie bitte der Dokumentation auf der Software-CD des PM1D-Systems.
Allgemeine Spezifikationen

TALKBACK IN

Ausgangsimpedanz des Signalgenerators: 150Ω, MONITOR OUT ANALOG-Pegel: MAX, fs= 44.1k oder 48kHz

Frequenzgang 20Hz~20kHz, bei Nennpegel @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Pegelanhebung: -44dB@+10dB	-2		1	dB
		Pegelanhebung: +10dB@+10dB	-2		1	dB

Anhebungsabweichung @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	ΜΑΧ	EINHEIT
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Pegelanhebung: -44dB@+10dB	-1		1	dB
		Pegelanhebung: +10dB@+10dB	-1		1	dB

Klirrfaktor (THD)

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	+10dB@20Hz~20kHz, Pegelanhebung: – 44dB			0.1	%
		maximale Ausgabe @1kHz, Pegelanhe- bung:44dB			0.02	%
		+10dB@20Hz~20kHz, Pegelanhebung: +10dB			0.02	%
		maximale Ausgabe @1kHz, Pegelanhe- bung: +10dB			0.02	%
* Klirrfaktor gemesse	n mit 6dB/Oktave-Filte	r @80kHz				

Klirrfaktor gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @80kHz.

Dynamikumfang

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Pegelanhebung: +10dB *		105		dB

Dynamikbereich gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz;

dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Brummen & Rauschen (Fremdspannungsabstand) @20Hz~20kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
TALKBACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	Äquivalentes Eingangsrauschen Rs= 150Ω, Pegelanhebung: –44dB		-127		dB
		Rs= 150Ω , Pegelanhebung: +10dB		-81		dB

* Brummen & Rauschen gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung

2-TRACK IN

Ausgangsimpedanz des Signalgenerators: 150Ω, MONITOR OUT ANALOG-Lautstärke: MAX, fs= 44.1k oder 48kHz

Frequenzgang 20Hz~20kHz, bei Nennpegel @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1, 2 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	@+10dB	-2		1	dB

Anhebungsabweichung @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1, 2 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	@+10dB	-1		1	dB

Klirrfaktor (THD)

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1, 2	MONITOR OUT ANALOG	+10dB@20Hz~20kHz			0.02	%
ANALOG A		maximale Ausgabe @1kHz			0.01	%

Klirrfaktor gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @80kHz.

Dynamikbereich

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	ΜΑΧ	EINHEIT		
2-TRACK IN 1, 2 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	*		110		dB		
Dynamikbereich gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12 7kHz								

Dynamikbereich gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz;

dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Kanaltrennung @1kHz

VON/ZU	ZU/VON	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	ΜΑΧ	EINHEIT
2-TRACK IN N L ANALOG	2-TRACK IN N R ANALOG	Benachbarte Kanäle			-80	dB
* Brummen & Rause	hen gemessen mit 6dB/	Oktave-Filter @12.7kHz				

Brummen & Rauschen gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz;

dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung

MONITOR OUT ANALOG & CUE OUT ANALOG

Ausgangsimpedanz des Signalgenerators: 150Ω, fs= 44.1k oder 48kHz

Frequenzgang 20Hz~20kHz, bei Nennpegel @1kHz

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	Lautstärke MAX @+10dB	-2		1	dB
	CUE OUT ANALOG	600Ω	Lautstärke MAX @+10dB	-2		1	dB

Anhebungsabweichung @1kHz

	-						
EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1 ANALOG	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	Lautstärke MAX @+10dB	-1		1	dB
	CUE OUT ANALOG	600Ω	Lautstärke MAX @+10dB	-1		1	dB

Klirrfaktor (THD)

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
	MONITOR OUT ANALOG	+10dB@20Hz~20kHz, Lautstärke MAX			0.02	%	
2-TRACK IN 1		maximale Ausgabe @1kHz, Lautstärke MAX			0.01	%	
ANALOG		+10dB@20Hz~20kHz, Lautstärke MAX			0.02	%	
	ANALOG	600Ω	maximale Ausgabe @1kHz, Lautstärke MAX			0.01	%

Klirrfaktor (THD) gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @80kHz. *

Brummen und Rauschen (Fremdspannungsabstand) an den Ausgängen

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
	MONITOR OUT	6000	* Lautstärke MAX		-86		dB
2-TRACK IN 1	ANALOG	00052	* Lautstärke MIN		-100		dB
ANALOG	CUE OUT	6000	* Lautstärke MAX		-86		dB
	ANALOG	* Lautstärke MIN		-100		dB	

* Brummen & Rauschen gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Dynamikbereich

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1	MONITOR OUT ANALOG	600Ω	Lautstärke MAX @+10dB		110		dB
ANALOG	CUE OUT ANALOG	600Ω	Lautstärke MAX @+10dB		110		dB

Dynamikbereich gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; *

dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Kanaltrennung @1kHz

VON/ZU	ZU/VON	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
MONITOR OUT A, B L ANALOG	MONITOR OUT A, B R ANALOG	Benachbarte Kanäle			-80	dB
CUE OUT L ANALOG	CUE OUT R ANALOG	Benachbarte Kanäle			-80	dB

PHONES OUT

Ausgangsimpedanz des Signalgenerators: 150Ω, fs= 44.1k oder 48kHz

Frequenzgang 20Hz~20kHz, bei Nennpegel @1kHz

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1 ANALOG	PHONES A1, B1, A2, B2	8Ω	Lautstärke MAX @0dB	-3		1	dB

Anhebungsabweichung @1kHz

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1 ANALOG	PHONES A1, B1, A2, B2	8Ω	Lautstärke MAX @0dB	-2		2	dB

Klirrfaktor (THD)

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
2-TRACK IN 1	PHONES	8Ω	+10dB@20Hz~20kHz, Lautstärke MAX			0.7	%
ANALOG	A1, B1, A2, B2	8Ω	maximale Ausgabe @1kHz, Lautstärke MAX			1	%

Brummen & Rauschen (Fremdspannungsabstand)

EINGANG	AUSGANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
	PHONES	8Ω	* Lautstärke MAX		-88		dB
_	A1, B1, A2, B2	8Ω	* Lautstärke MIN		-92		dB
* Brummen & Ra	uschen gemessen n	nit 6dB/O	ktave-Filter @12.7kHz:				

Brummen & Rauschen gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz;

dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Kanaltrennung @1kHz

VON/ZU	ZU/VON	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
PHONES	PHONES	8Ω	Benachbarte Kanäle			-55	dB
A1, B1, A2, B2 L	A1, B1, A2, B2 R	40Ω	Benachbarte Kanäle			-60	dB

ANALOG INPUT (AI8 plus LMY2-ML)

A/B-Buchsenwahl	
Phantomspeisung an/aus	+48V DC für alle Eingänge separat einstellbar.
Analoger Trimmregler	-68 - +10dB (6dB-Schritte)
A/D-Wandler	24 Bit linear +4 Bit Fließkomma, 128-faches Oversampling.
Digitaler Pegelregler	24 Bit linear, 128-faches Oversampling
	0~6dB (1dB-Schritte)

ANALOG INPUT (AI8 plus LMY4-AD)

AD-Wandler	24 Bit linear, +4 Bit Fließkomma, 128-faches Oversampling
------------	---

DIGITAL INPUT (DIO8)

Optionale Platine	MY8-, MY4-Serie
-------------------	-----------------

EINGANGSKANÄLE 1~48 (DSP1D) / 1~96 (DSP1D-EX)

Phase	Normal/gedreht
Eingangszuordnung (IN Patch)	
De-Emphasis	Automatisches De-Emphasis-Filter (15µs/50µs)
Abschwächung (ATT)	-96~0dB (1dB-Schritte)
Hochpassfilter (HPF)	20Hz~600Hz (60 Möglichkeiten) Flankensteilheit –6dB / –12dB / –18dB An/aus
Equalizer (Klangregelung)	4-Band PEQ An/aus Frequenzweichenanhebung –3dB / –4dB / –5dB / –6dB LOW LOW-MID HIGH-MID HIGH / LPF Q 0.1 - 10 0.1 - 10 0.1 - 10 0.1 - 10 (41 Mögl.) (41 Mögl.) (41 Mögl.) (41 Mögl.) Kuhschwanz LPF F 20Hz~20kHz 20Hz~20kHz 20Hz~20kHz 20Hz~20kHz (1/12 Okt./Schr.) (1/12 Okt./Schr.) (1/12 Okt./Schr.) (1/12 Okt./Schr.) G –18dB~+18dB –18dB~+18dB –18dB~+18dB (0.5dB-Schritte) (0.5dB-Schritte) (0.5dB-Schritte)
Gate	An/aus Key In self pre EQ / self post EQ / left CH/key in source1 / key in source2 / key in source3 / key in source4 Key in LPF an/aus 20Hz~20kHz (1/12 Okt./Schr.) Key in HPF an/aus 20Hz~20kHz (1/12 Okt./Schr.) key in cue an/aus key in link an/aus Gate Ducking
Compressor	An/aus key in self pre EQ / self post EQ / left CH / key in source1 / key in source2 / key in source3 / key in source4 Eingangsfilter LPF / HPF an/aus 20Hz~20kHz (1/12 Okt./Schr.) Key in Link an/aus comp expander compander hard compander soft
Delay (Verzögerung)	0~250msec (0.02msec-Schritte)
Fader	100mm motorisiert –∞, –90 - +10dB (128 Schritte/100mm) Input / Mix 1~48
DCA	DCA-Zuordnung 1~12
ON/OFF	
Cue	An//aus
Mute	Mute-Gruppen 1~12
Pan	127 Positionen (L= 1~63, Mitte, R= 1~63) Pan-Modi: individual / gang pan / inv.gang
Routing	Stereo an/aus Mix 1~48 an/aus, Pre/Post, Fix / Vari Vari: Hinwegpegel
Direct Out (Direktausgänge)	Pre EQ / Pre Fader / Post Fader / Post On
Meter	Peak Hold an/aus

STEREO-KANÄLE ST IN 1~4(DSP1D) / ST IN 1~8(DSP1D-EX)

Phase	Normal/godrobt
Eingangszuordnung (IN Patch)	
De-Emphasis	Automatisches De-Emphasis-Filter (15µs/50µs)
Abschwächung (ATT)	-96~0dB (1dB-Schritte)
Hochpassfilter (HPF)	Selbe Parameter wie Hochpassfilter der Eingänge.
Equalizer (Klangregelung)	Selbe Parameter Equalizer der Eingangskanäle.
Gate	Selbe Parameter wie Gate der Eingangskanäle.
Compressor	Selbe Parameter wie Compressor der Eingangskanäle.
Delay	0~250msec (0.02msec-Schritte)
Fader	100mm motorisiert –∞, –90 - +10dB (128 Schritte/100mm) Input / Mix 1~48
DCA	DCA-Zuordnung 1-12
ON/OFF	
Cue	An/aus
Mute	Mute-Gruppen 1~12
Pan	127 Positionen (L= 1~63, Mitte, R= 1~63) Pan-Modi: individual / gang pan / inv.gang
Routing	Stereo an/aus Mix 1~48 an/aus, Pre/Post, Fix / Vari Vari: Hinwegpegel
Direct Out	Pre EQ / Pre Fader / Post Fader / Post On
Meter	Peak Hold an/aus

2-TRACK IN ANALOG 1, 2 (CS1D)

A/D-Wandler	24 Bit linear +4 Bit Fließkomma, 128-faches Oversampling. 24 Bit linear, 128-faches Oversampling
Phase	Normal/gedreht

2-TRACK IN DIGITAL 1~6 (CS1D)

SRC	On/Off
Phase	Normal/gedreht

TALKBACK IN 1, 2 (CS1D)

Gain-Schalter	-44dB / +10dB
Pegelregler	Analoges Drehpotentiometer
A/D-Wandler	24 Bit linear, 128-faches Oversampling
Phase	Normal/gedreht

COMM IN (DSP1D)

De-Emphasis	Automatisches De-Emphasis-Filter (15µs/50µs)
Gate	Selbe Parameter wie Gate der Eingangskanäle.
Pegel	–∞, –90 - +10dB (128 Schritte)

SUB IN (DSP1D)

De-Emphasis	Automatisches De-Emphasis-Filter (15µs/50µs)
-------------	--

DIRECT IN (DSP1D)

De-Emphasis	Automatisches De-Emphasis-Filter (15µs/50µs)

MIX 1~48 (DSP1D, DSP1D-EX)

Equalizer (Klangregelung)	6-Band-PEQ (SUB LOW, LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) Umgehung (Bypass) an/aus SUB LOW / LOW SHELVING / HPF HIGH / HIGH SHELVING / LPF Selbe Parameter wie Klangregelung der Eingangskanäle
Compressor	Selbe Parameter Compressor der Eingangskanäle
Delay (Verzögerung)	0~1000msec (0.02msec-Schritte)
Pegelregler	Drehregler
DCA	DCA-Zuordnung 9~12
ON/OFF	
MIX to STEREO	An/aus Pre Fader / Post Fader
MIX to STEREO Pan	127 Positionen (L= 1~63, Mitte, R= 1~63)
Cue	An/aus
Mute	Mute-Gruppen 1~12
Metering	Peak Hold an/aus
Ausgangszuordnung (OUT Patch)	
Dither	An/aus Wortbreite 16~24 Bit (nur DIO8)

MATRIX 1~24 (DSP1D, DSP1D-EX)

Hinwegpegel	Mix 1-48, Stereo A, B
Send an/aus	Mix 1~48, Stereo A, B
Equalizer (Klangregelung)	Selbe Parameter wie MIX-Equalizer
Compressor	Selbe Parameter wie MIX-Compressor.
Delay (Verzögerung)	0~1000msec (0.02msec-Schritte)
Pegelregler	Drehregler
DCA	DCA-Zuordnung 9~12
ON/OFF	
Cue	An/aus
Meter	Peak Hold an/aus
Ausgangszuordnung (OUT Patch)	
Dither	An/aus Wortbreite 16~24 Bit (nur DIO8)

STEREO OUT A, B (DSP1D, DSP1D-EX)

Equalizer (Klangregelung)	Selbe Parameter wie MIX-Equalizer
Compressor	Selbe Parameter wie MIX-Compressor.
Delay (verzögerung)	0~1000msec (0.02msec-Schritte)
Fader	100mm motorisiert
Balance	127 Positionen (L= 1~63, Mitte, R= 1~63)
ON/OFF	
Cue	An/aus
Meter	Peak Hold an/aus
Ausgangszuordnung (OUT Patch)	
Dither	An/aus Wortbreite 16~24 Bit (nur DIO8)

ANALOG OUTPUT (AO8 plus LMY4-DA)

D/A-Wandler

24 Bit linear +3 Bit Fließkomma, 128-faches Oversampling.

DIGITAL OUTPUT (DIO8)

Optionale Platinen	MY8-, MY4-Serie

MONITOR OUT A (CS1D)

Wahlschalter	2TR IN 1 / 2TR IN 2 / STEREO A / STEREO B / DEFINE / DIRECT IN	
Monitor Mode	STEREO / L-MONO/R-MONO / LR-MONO	
Delay	0 - 750msec (0.02msec-Schritte)	
COMM IN Dimmer	–96 - 0dB (1dB-Schritte)	
TALKBACK-Regler	–96 - 0dB (1dB-Schritte)	
Cue Interruption	An/Aus	
D/A-Wandler	24 Bit linear, 128-faches Oversampling	
Pegelregler	Analoges Drehpotentiometer	
ON/OFF		
Phones Level	Analoges Drehpotentiometer	
Meter	Peak Hold an/aus	

MONITOR OUT B (CS1D)

Wahlschalter	2TR IN 1 / 2TR IN 2 / STEREO A / STEREO B / MONITOR A / DEFINE / DIRECT IN	
Monitor Mode	STEREO / L-MONO / R-MONO / LR-MONO	
D/A-Wandler	24 Bit linear, 128-faches Oversampling	
Pegelregler	Analoges Drehpotentiometer	
ON/OFF		
Phones Level	Analoges Drehpotentiometer	
Meter	Peak Hold an/aus	

SPEICHER (LIBRARIES)

PATCH-Speicher	Werksprogramme	10
	Anwenderspeicher	90
NAME-Speicher	Werksprogramme	10
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Anwenderspeicher	90
UNIT-Speicher	Werksprogramme	10
	Anwenderspeicher	90
INPUT EQ-Speicher	Werksprogramme	37
	Anwenderspeicher	62
OUTPUT EQ-Speicher	Werksprogramme	3
	Anwenderspeicher	96
INPUT GATE-Speicher	Werksprogramme	4
	Anwenderspeicher	95
INPUT COMP-Speicher	Werksprogramme	34
	Anwenderspeicher	65
OUTPUT COMP-Speicher	Werksprogramme	9
	Anwenderspeicher	90
INPUT CH-Speicher	Werksprogramme	1
	Anwenderspeicher	99
OUTPUT CH-Speicher	Werksprogramme	1
	Anwenderspeicher	99
EFFECT-Speicher	Werksprogramme	71
	Anwenderspeicher	128
GEQ-Speicher	Anwenderspeicher	99

SZENENSPEICHER

Werksprogramme	10
Anwenderspeicher	990

SIGNALVERZÖGERUNG

fs= 48kHz

SIGNALWEG	VERZÖGERUNG
ANALOG IN(Al8 + LMY-Platine) \rightarrow INPUT(DSP1D) \rightarrow MIX(DSP1D) \rightarrow ANALOG OUT(AO8 + LMY-Platine)	MAX 3.1msec
ANALOG IN(Al8 + LMY-Platine) \rightarrow INPUT(DSP1D) \rightarrow STEREO OUT(DSP1D) \rightarrow ANALOG OUT(AO8 + LMY-Platine)	MAX 3.1msec
ANALOG IN(AI8 + LMY-Platine) \rightarrow INPUT(DSP1D) \rightarrow MIX(DSP1D) \rightarrow MATRIX(DSP1D) \rightarrow ANALOG OUT(AO8 + LMY-Platine)	MAX 3.27msec
ANALOG IN(AI8 + LMY-Platine) \rightarrow INPUT(DSP1D) \rightarrow MIX(DSP1D) \rightarrow STEREO OUT(DSP1D) \rightarrow ANALOG OUT(AO8 + LMY-Platine)	MAX 3.4msec

PARAMETER		BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
Sampling-Frequenzbereich		Extern	39.69		50.88	kHz
Ventilator		Feste Geschwindigkeit (immer)	—	—	—	°C
Stromversorgung		DC 60V		5		А
		DC 12V		0.5		А
	Höhe			355		mm
Abmessungen	Tiefe			974		mm
Breite				1906		mm
Gewicht				133		kg
Einsatzbedingungen		Umgebungstemperatur für Einsatz	10		35	°C
		Umgebungstemperatur für Lagerung	-20		+60	°C

Bedienelemente und Dioden

INPUT-FELD

Tasten (mit Diode)	CH 1-48/49-96 ON, CH 1-48/49-96 SEL CH 1-48/49-96 TO ST, CH 1-48/49-96 CUE MIX SEND LOCAL
Tasten	CH 1-48/49-96 ASSIGN DCA MIX SEND DEC, MIX SEND INC
Fader	CH 1-48/49-96
Drehregler (mit 25 LED-Kranz)	CH 1-48/49-96 GAIN, CH 1-48/49-96 PAN CH 1-48/49-96 MIX
Display (4 Zeichen, 5 x 7 Punkte)	CH 1-48/49-96 NAME, MIX SEND NAME
Display (2 Zeichen x 7 Segmente)	MIX SEND NUMBER
Dioden	CH 1-48/49-96 SAFE SELECT CH 1-48/49-96 DCA SELECT CH 1-48/49-96 INPUT-Meter, 6 Glieder CH 1-48/49-96 GATE-Meter, 3 Glieder CH 1-48/49-96 COMP-Meter, 3 Glieder CH 1-48/49-96 CLIP CH 1-48/49-96 A SELECT, CH 1-48/49-96 B SELECT CH 1-48/49-96 PHANTOM +48V, CH 1-48/49-96 INSERT CH 1-48/49-96 PHASE, CH 1-48/49-96 MIX ON MIX SEND FIX, MIX SEND VARI

ST IN-FELD

Tasten (mit Diode)	ST IN 1-4/5-8 ON, ST IN 1-4/5-8 L SEL, ST IN 1-4/5-8 R SEL ST IN 1-4/5-8 TO ST, ST IN 1-4/5-8 CUE
Tasten	ST IN 1-4/5-8 ASSIGN DCA
Fader	ST IN 1-4/5-8
Drehregler (mit 25 LED-Kranz)	ST IN 1-4/5-8 GAIN, ST IN 1-4/5-8 PAN, ST IN 1-4/5-8 MIX
Display (4 Zeichen, 5 x 7 Punkte)	ST IN 1-4/5-8 NAME
Dioden	ST IN 1-4/5-8 SAFE SELECT ST IN 1-4/5-8 DCA SELECT ST IN 1-4/5-8 INPUT-Meter, 6 Glieder x 2 ST IN 1-4/5-8 GATE-Meter, 3 Glieder x 2 ST IN 1-4/5-8 COMP-Meter, 3 Glieder x 2 ST IN 1-4/5-8 CLIP L, R ST IN 1-4/5-8 A SELECT ST IN 1-4/5-8 B SELECT ST IN 1-4/5-8 PHANTOM +48V ST IN 1-4/5-8 INSERT ST IN 1-4/5-8 PHASE ST IN 1-4/5-8 MIX ON ST IN 1-4/5-8 STATUS L, R

MIX OUT-FELD

Tasten (mit Diode)	MIX 1-24/25-48 ON, MIX 1-24/25-48 SEL, MIX 1-24/25-48 TO ST, MIX 1-24/25-48 CUE MIX 1-24/25-48 TO MATRIX MIX LAYER 1-24 SELECT, MIX LAYER 25-48 SELECT
Tasten	MIX 1-24/25-48 ASSIGN DCA
Drehregler (mit 25 LED-Kranz)	MIX 1-24/25-48 LEVEL
Display (4 Zeichen, 5 x 7 Punkte)	MIX 1-24/25-48 NAME
Dioden	MIX 1-24/25-48 SAFE SELECT MIX 1-24/25-48 DCA SELECT MIX 1-24/25-48 INSERT

MATRIX OUT-FELD

Tasten (mit Diode)	MATRIX 1-12/13-24 ON, MATRIX 1-12/13-24 SEL, MATRIX 1-12/13-24 CUE MATRIX LAYER 1-12 SELECT MATRIX LAYER 13-24 SELECT
Drehregler (mit 25 LED-Kranz)	MATRIX 1-12/13-24 LEVEL
Display (4 Zeichen, 5 x 7 Punkte)	MATRIX 1-12/13-24 NAME
Dioden	MATRIX 1-12/13-24 SAFE SELECT MATRIX 1-12/13-24 INSERT

STEREO OUT-FELD

Tasten (mit Diode)	STEREO A ON, STEREO B ON STEREO A SEL, STEREO B SEL STEREO A CUE, STEREO B CUE STEREO A TO MTRX, STEREO B MONO
Fader	STEREO A, STEREO B
Dioden	STEREO A SAFE SELECT, STEREO B SAFE SELECT STEREO A INSERT, STEREO B INSERT

SELECTED INPUT CHANNEL-FELD

Tasten (mit Diode)	PHANTOM +48V, PHASE, INSERT, DELAY ON, INPUT A SELECT, INPUT B SELECT MIX SEND 1-24/25-48 ON, MIX SEND 1-24/25-48 PRE MIX SEND LAYER 1-24, MIX SEND LAYER 25-48 COMPRESSOR ON, COMPRESSOR LINK COMPRESSOR ATTACK SELECT COMPRESSOR ATTACK SELECT COMPRESSOR FILTER ON NOISE GATE ON, NOISE GATE LINK NOISE GATE ON, NOISE GATE LINK NOISE GATE DECAY SELECT NOISE GATE DECAY SELECT NOISE GATE DECAY SELECT NOISE GATE KEY IN FILTER ON NOISE GATE KEY IN FILTER ON NOISE GATE KEY IN FILTER HPF SELECT NOISE GATE KEY IN FILTER HPF SELECT NOISE GATE KEY IN FILTER HPF SELECT EQ ON, HPF ON, HIGH SHELF ON, LOW SHELF ON HPF 6dB/OCT SELECT, HPF 12dB/OCT SELECT HPF 18dB/OCT SELECT, LPF ON FIXED MIX PAN, TO STEREO ON, CUE, DCA ASSIGN 1-12, RECALL SAFE, MUTE SAFE CHANNEL COPY, FADER FLIP, MODULE FLIP
Taston	
1051011	
Fader	

SELECTED INPUT CHANNEL-FELD

Drehregler (mit 25 LED-Kranz)	MIX SEND1-24/25-48 LEVEL COMPRESSOR GAIN, COMPRESSOR THR NOISE GATE RANGE, NOISE GATE THR EQ GAIN, EQ Q, STEREO PAN, GAIN, ATTENUATOR
Display (3 Zeichen, 7 Segmente)	DELAY TIME, COMPRESSOR RATIO COMPRESSOR FILTER FREQUENCY COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME COMPRESSOR WIDTH/KNEE NOISE GATE KEY IN FILTER FREQUENCY NOISE GATE ATTACK/DECAY TIME NOISE GATE HOLD TIME, EQ FREQUENCY EQ HPF FREQUENCY
Display (4 Zeichen, 5 x 7 Punkte)	MIX 1-24/25-48 NAME CHANNEL SELECT NAME
Display (2 Zeichen x 7 Segmente)	CHANNEL SELECT NUMBER
Dioden	MIX SEND PAIR, MIX SEND FIX COMPRESSOR FILTER Hz/kHz COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME sec/msec COMPRESSOR WIDTH/KNEE, COMPRESSOR PRE CLIP COMPRESSOR GR-Meter, 6 Glieder COMPRESSOR POST-Meter, 6 Glieder NOISE GATE KEY IN FILTER Hz/kHz NOISE GATE KEY IN SIG-Meter, 3 Glieder NOISE GATE ATTACK/RELEASE TIME sec/msec NOISE GATE HOLD TIME sec/msec NOISE GATE HOLD TIME sec/msec NOISE GATE GR-Meter, 6 Glieder NOISE GATE POST-Meter, 6 Glieder EQ FREQUENCY Hz/kHz, EQ HPF FREQUENCY Hz/kHz GAIN CLIP, CLIP EQ, CLIP CH Σ CHANNEL SELECT MONO, CHANNEL SELECT PAIR INPUT-Meter, 12 Glieder

SELECTED OUTPUT CHANNEL-FELD

Tasten (mit Diode)	DELAY ON COMPRESSOR ON, COMPRESSOR LINK COMPRESSOR ATTACK/RELEASE SELECT COMPRESSOR FILTER ON EQ ON, HPF ON, LPF ON, HIGH SHELF ON LOW SHELF ON, BYPASS ON, CUE, INSERT, TO ST, TO MATRIX TO ST PAN SELECT, BAL SELECT DCA ASSIGN 9-12, RECALL SAFE, MUTE SAFE CHANNEL COPY, ST SELECT, MATRIX SELECT MIX SELECT
Tasten	SHIFT, DEC, INC
Drehregler (mit 25 LED-Kranz)	COMPRESSOR GAIN, COMPRESSOR THR EQ GAIN, EQ Q, PAN, OUTPUT LEVEL
Drehregler (mit 3 Zeichen x 7 Segmente Display)	COMPRESSOR RATIO COMPRESSOR FILTER FREQUENCY COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME COMPRESSOR WIDTH/KNEE EQ FREQUENCY
Drehregler (mit 4 Zeichen x 7 Segmente Display)	DELAY TIME
Display (4 Zeichen, 5 x 7 Punkte)	CHANNEL SELECT NAME
Display (2 Zeichen x 7 Segmente)	CHANNEL SELECT NUMBER
Dioden	COMPRESSOR FILTER Hz/kHz COMPRESSOR ATTACK/RELEASE TIME sec/msec COMPRESSOR WIDTH/KNEE COMPRESSOR PRE CLIP COMPRESSOR GR-Meter, 6 Glieder COMPRESSOR POST-Meter, 6 Glieder EQ FREQUENCY Hz/kHz

DCA GROUP-FELD

Tasten (mit Diode)	DCA 1-12 MUTE DCA1-12 ASSIGN DCA DCA1-12 CUE FADER STATUS IN, FADER STATUS 1-12 FADER STATUS 13-24, FADER STATUS 25-36 FADER STATUS 37-48, FADER STATUS DCA
Fader	DCA 1-12
Display (4 Zeichen, 5 x 7 Punkte) x 2	DCA NAME
Dioden	DCA 1-12 NOMINAL, DCA 1-12 RECALL SAFE

SCENE MEMORY-FELD

Tasten (mit Diode)	SCENE MEMORY 1-12, PREVIEW
Tasten	SCENE MEMORY RECALL UNDO SCENE MEMORY RECALL, SCENE MEMORY STORE SCENE MEMORY 0-9, SCENE MEMORY CLEAR SCENE MEMORY DEC, SCENE MEMORY INC
3 Zeichen x 7 Segmente Display	SCENE NUMBER
Dioden	SCENE MEMORY RECALL, SCENE MEMORY MUTE

LCD FUNCTION ACCESS, USER DEFINE-FELD

Tasten (mit Diode)	USER DEFINE 1-8
Tasten	EFFECT, GEQ, SCENE, MIDI/GPI/TC, UTILITY SYS/W.CLOCK, METER, MON/CUE INPUT PATCH, INPUT HA/INSERT, INPUT EQ INPUT GATE/COMP, INPUT DELAY, INPUT DCA/MUTE INPUT PAN/ROUTING, INPUT CH VIEW OUTPUT PATCH, OUTPUT INSERT, OUTPUT EQ OUTPUT COMP, OUTPUT DELAY, OUTPUT DCA/MUTE OUTPUT MATRIX/ST, OUTPUT CH VIEW

MASTER-FELD

Tasten (mit Diode)	ASSIGN TO MON B, TB OUT, TB ON OSC ON, OSC OUT SOLO, INPUT AFL, OUTPUT PFL, LAST CUE DCA PRE PAN MONITOR A SOURCE 2TR IN 1 MONITOR A SOURCE 2TR IN 2 MONITOR A SOURCE ST A MONITOR A SOURCE ST B MONITOR A SOURCE DEFINE MONITOR A DELAY ON MONITOR A DELAY ON MONITOR A L MONO, MONITOR A R MONO MONITOR A L MONO, MONITOR A R MONO MONITOR B SOURCE 2TR IN 1 MONITOR B SOURCE 2TR IN 2 MONITOR B SOURCE ST A MONITOR B SOURCE ST A MONITOR B SOURCE ST B MONITOR B SOURCE DEFINE MONITOR B ON ENGINE A, ENGINE B GLOBAL LAYER 1-48, GLOBAL LAYER 49-96 METER PRE, METER PEAK HOLD METER SELECT MIX 25-48
Drehregler (mit 3 Zeichen x 7 Segmente Display)	MONITOR A DELAY TIME
Analoge Drehpotentiometer	TALKBACK 1 LEVEL, TALKBACK 2 LEVEL CUE OUT, MONITOR A LEVEL, MONITOR A PHONES MONITOR B LEVEL, MONITOR B PHONES
Dioden	TALKBACK 1 PHANTOM +48V, TALKBACK 1 +10dB TALKBACK 2 PHANTOM +48V, TALKBACK 2 +10dB CUE ACTIVE INPUT, CUE ACTIVE DCA CUE ACTIVE OUTPUT

DATA ENTRY-FELD

Tasten	CURSOR AUF, CURSOR AB, CURSOR LINKS CURSOR RECHTS, DEC, INC, SHIFT, ENTER LINKS, RECHTS
Drehregler	
PC ATA STORAGE CARD-Schacht	A, B
Track Pad	

METERLEISTE

8 Zeichen x 7 Segmente Display	TIME CODE
3 Zeichen x 7 Segmente Display	SCENE MEMORY NUMBER
16 Zeichen, 5 x 7 Punkte Display	SCENE MEMORY NAME
Dioden	SCENE MEMORY CURRENT, SCENE MEMORY PREVIEW MIX OUT 1-24-Meter, 21 Glieder MIX OUT 25-48 / MATRIX OUT 1-24-Meter, 21 Glieder STEREO A L, R-Meter, 21 Glieder STEREO B L, R-Meter, 21 Glieder CUE L, R-Meter, 21 Glieder

DISPLAY-FELD

DISPLAY	800 x 600 Punkte, GRAFIKFÄHIGES LCD, BELEUCHTET
ANALOGES DREHPOTENTIOMETER	BRIGHTNESS

Spezifikationen der Analog-Eingänge

Anschluss	Pegel Tats. pe	Tate Lastim	Poi Vonu mit	Eingang	gspegel	Buchsentyp
		pedanz	Nennwert	Nennwert	Max. vor Verzerrung	
TALKBACK IN -44 1, 2*1 +10	-44dB	2140	50-600Ω MIC & 600Ω Line	–44dB (4.89mV)	–30dB (24.5mV)	XLR-3-31 (symmetrisch) ^{*2}
	+10dB	3K12		+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	
2-TRACK IN ANALOG 1, 2 ^{*3}	_	10kΩ	600Ω Line	+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	XLR-3-31 (symmetrisch)

*1. AD-Wandler: 24 Bit linear, 128-faches Oversampling.

+48V DC (Phantomspeisung) wird über 6,8kΩ-Wiederstände separat an die TALKBACK-Buchsen angelegt.

*2. Symmetrisch (1= Masse, 2= heiß, 3= kalt)

*3. AD-Wandler: 24 Bit linear +4 Bit Fließkomma, 128-faches Oversampling.

0dB= 0.775Vrms, 0dBV= 1Vrms.

Spezifikationen der Analog-Ausgänge

Anschluss	Tate Lastim	Bei Verw. mit Nennwert	Ausgan			
	pedanz		Nennwert	Max. vor Verzerrung	Buchsentyp	
MONITOR OUT A, B	150Ω	600Ω Line	+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	XLR-3-32 (symmetrisch) ^{*1}	
CUE OUT	150Ω	600Ω Line	+10dB (2.45V)	+24dB (12.3V)	XLR-3-32 (symmetrisch) ^{*1}	
PHONES A1, B1	15Ω	8Ω Kopfhörer	75mW	150mW	Stereo-Klinke (unsymmetrisch) ^{*2}	
		40Ω Kopfhörer	65mW	150mW		
PHONES A2, B2	150	8Ω Kopfhörer	75mW	150mW	Stereo-Klinke	
	1975	40Ω Kopfhörer	65mW	150mW	(unsymmetrisch) ^{*2}	

*1. Symmetrisch (1= Masse, 2= heiß, 3= kalt)

*2. Unsymmetrisch (Spitze= links, Ring= rechts, Mantel= Masse)

⁰dB= 0.775Vrms, 0dBV= 1Vrms.

DA-Wandler: 24 Bit linear, 128-faches Oversampling.

Spezifikationen der Digital-Ein-/Ausgänge

	FORMAT	DECE	BUCHSENTYP		
EIN-/AUSGANG	FURMAT	PEGEL	ТҮР	ANZAHL	
DIGITAL I/O ENGINE A1, A2 ENGINE B1, B2 CONSOLE 1, 2	_	RS422	D-SUB Half Pitch, 68P (weiblich)	6	
2-TRACK IN DIGITAL AES/EBU 1-6	AES/EBU	RS422	XLR-3-31	6	
2-TRACK IN DIGITAL COAXIAL 1-2	IEC60958	0.5Vpp/75Ω	RCA/Cinch	2	
STEREO OUT DIGITAL AES/EBU A, B	AES/EBU	RS422	XLR-3-32	2	
STEREO OUT DIGITAL COAXIAL A, B	IEC60958	0.5Vpp/75Ω	RCA/Cinch	2	
WORD CLOCK IN	_	TTL/75Ω (ON/OFF)	BNC	1	
WORD CLOCK OUT	—	TTL/75Ω	BNC	1	
SVGA OUT	SVGA	2Vpp	High-density D-Sub 15-Pin (weib- lich)	1	
KEYBOARD	PS2	TTL	Mini DIN 6-Pin	2	
MOUSE	PS2	TTL	Mini DIN 6-Pin	2	
NUMKEY	PS2	TTL	Mini DIN 6-Pin	1	
REMOTE RS-422	—	RS422	D-sub 9-Pin (weiblich)	1	
MIDI IN, OUT, THRU	MIDI	—	DIN 5-Pin	3	
TIME CODE IN	SMPTE	Nominal –10dB/ 10kΩ	XLR-3-31	1	
GPI	_	C-MOS IN, Open Collector Out	D-SUB 25-Pin (weiblich)	1	
PC CONTROL USB	—	0V - 3.3V	USB (Typ B)	1	
PC CONTROL RS-232-C	—	RS-232-C	D-SUB 9-Pin (männlich)	1	
CONTROL I/O ENGINE A 1IN, 10UT, 2IN, 20UT ENGINE B 1IN, 10UT, 2IN, 20UT CONSOLE 1IN, 10UT, 2IN, 20UT	_	-0.225V1.825V /50Ω	BNC	12	
DC POWER INPUT	—	DC 60V	KIN-27-31S 27-Pin (weiblich)	2	

Bedrahtung DIGITAL I/O ENGINE A1, A2, B1, B2 (D-SUB Half-Pitch, 68-Pin)



Stift	Signal	Stift	Signal
1	GND	35	GND
2	2TRK 1 OUT (+)	36	2TRK 1 OUT (-)
3	2TRK 2 OUT (+)	37	2TRK 2 OUT (-)
4	2TRK 3 OUT (+)	38	2TRK 3 OUT (-)
5	2TRK 4 OUT (+)	39	2TRK 4 OUT (-)
6	2TRK 5 OUT (+)	40	2TRK 5 OUT (-)
7	2TRK 6 OUT (+)	41	2TRK 6 OUT (-)
8	TB 1-2 OUT (+)	42	TB 1-2 OUT (–)
9	Reserviert	43	Reserviert
10	NC	44	NC
11	NC	45	NC
12	GND	46	GND
13	WORD CLOCK OUT (+)	47	WORD CLOCK OUT (-)
14	WORD CLOCK IN (+)	48	WORD CLOCK IN (-)
15	NC	49	NC
16	NC	50	NC
17	GND	51	ID6 OUT
18	GND	52	ID6 IN
19	STEREO A IN (+)	53	STEREO A IN (-)
20	STEREO B IN (+)	54	STEREO B IN (-)
21	MONITOR A IN (+)	55	MONITOR A IN (-)
22	MONITOR B IN (+)	56	MONITOR B IN (-)
23	CUE A IN (+)	57	CUE A IN (–)
24	CUE B IN (+)	58	CUE B IN (-)
25	Reserviert	59	Reserviert
26	Reserviert	60	Reserviert
27	ID0 OUT	61	ID1 OUT
28	ID2 OUT	62	ID3 OUT
29	ID4 OUT	63	ID5 OUT
30	ID0 IN	64	ID1 IN
31	ID2 IN	65	ID3 IN
32	ID4 IN	66	ID5 IN
33	MSB/nLSB OUT	67	2ch/n4ch OUT
34	FG	68	FG

Bedrahtung DIGITAL I/O CONSOLE 1, 2 (D-SUB Half-Pitch, 68-Pin)



Stift	Signal	Stift	Signal		
1	GND	35	GND		
2	2TRK 1 IN (+)	36	2TRK 1 IN (–)		
3	2TRK 2 IN (+)	37	2TRK 2 IN (–)		
4	2TRK 3 IN (+)	38	2TRK 3 IN (–)		
5	2TRK 4 IN (+)	39	2TRK 4 IN (–)		
6	2TRK 5 IN (+)	40	2TRK 5 IN (–)		
7	2TRK 6 IN (+)	41	2TRK 6 IN (–)		
8	TB 1-2 IN (+)	42	TB 1-2 IN (–)		
9	Reserviert	43	Reserviert		
10	NC	44	NC		
11	NC	45	NC		
12	GND	46	GND		
13	WORD CLOCK IN (+)	47	WORD CLOCK IN (-)		
14	WORD CLOCK OUT (+)	48	WORD CLOCK OUT (-)		
15	NC	49	NC		
16	NC	50	NC		
17	GND	51	ID6 IN		
18	GND	52	ID6 OUT		
19	STEREO A OUT (+)	53	STEREO A OUT (-)		
20	STEREO B OUT (+)	54	STEREO B OUT (-)		
21	MONITOR A OUT (+)	55	MONITOR A OUT (-)		
22	MONITOR B OUT (+)	56	MONITOR B OUT (-)		
23	CUE A OUT (+)	57	CUE A OUT (-)		
24	CUE B OUT (+)	58	CUE B OUT (-)		
25	Reserviert	59	Reserviert		
26	Reserviert	60	Reserviert		
27	ID0 IN	61	ID1 IN		
28	ID2 IN	62	ID3 IN		
29	ID4 IN	63	ID5 IN		
30	ID0 OUT	64	ID1 OUT		
31	ID2 OUT	65	ID3 OUT		
32	ID4 OUT	66	ID5 OUT		
33	MSB/nLSB IN	67	2ch/n4ch IN		
34	FG	68	FG		

Bedrahtung GPI (D-SUB, 25-Pin)



Stift	Signal	Stift	Signal
1	Data OUT 1	14	Data OUT 2
2	Data OUT 3	15	Data OUT 4
3	Data OUT 5	16	Data OUT 6
4	Data OUT 7	17	Data OUT 8
5	GND	18	GND
6	GND	19	GND
7	GND	20	GND
8	GND	21	+5V
9	+5V	22	Data IN 1
10	Data IN 2	23	Data IN 3
11	Data IN 4	24	Data IN 5
12	Data IN 6	25	Data IN 7
13	Data IN 8		

Lieferumfang

DIGITAL-AUDIOKABEL	$10\text{m} \times 1$
STEUERKABEL	$10m \times 2$
STRAHLER	$\times 4$
STAUBSCHUTZ	$\times 1$
BEDIENUNGSANLEITUNG	$\times 1$
PM1D SYSTEM SOFTWARE DIS	$C \times 1$
(CD-R)	

Abmessungen



Einheit: mm

Änderungen der technischen Daten ohne Vorankündigung jederzeit vorbehalten.

Für das europäische Modell

Kunden-/Benutzerinformation nach EN55103-1 und EN55103-2. Entspricht den Umweltschutzbestimmungen: E1, E2, E3 und E4

Spezifikationen der Platinen

• LMY2-ML

1. ALLGEMEINE SPEZIFIKATIONEN

Ausgangsimpedanz des Signalgenerators: 150Ω , fs=44.1k oder 48kHz.

Frequenzgang 20Hz~20kHz, bei Nennpegel @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Pegelanhebung: -68dB@+10dB	-3		1	dB
		Pegelanhebung: +10dB@+10dB	-2		1	dB

Anhebungsabweichung @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Pegelanhebung: -68dB@+10dB	-1		1	dB
		Pegelanhebung: +10dB@+10dB	-1		1	dB

Klirrfaktor (THD)

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
	LMY4-DA	+10dB@20Hz–20kHz, Pegelanhebung: –68dB			0.3	%
CH1A, 1B		maximale Ausgabe @1kHz, Pegelanhe- bung: –68dB			0.05	%
CH2A, 2B		+10dB@20Hz-20kHz, Pegelanhebung: +10dB			0.02	%
		maximale Ausgabe @1kHz, Pegelanhe- bung: +10dB			0.007	%

Dynamikbereich

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Pegelanhebung: +10dB *		120		dB

* Dynamikbereich gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Brummen & Rauschen (Fremdspannungsabstand) @20Hz~20kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Äquivalentes Eingangsrauschen Rs=150Ω, Pegelanhebung: –68dB		-128		dB
CH1A, 1B CH2A, 2B	LMY4-DA	Rs=150 Ω , Pegelanhebung: –26dB		-74		dB

* Brummen & Rauschen gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Kanaltrennung @1kHz

EINGANG	ZU/VON	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
CH N	CH (N-1) oder (N+1)	Benachbarte Kanäle			-90	dB
CH N A	CH N B	Benachbarte Kanäle			-90	dB

• LMY4-AD

1. ALLGEMEINE SPEZIFIKATIONEN

Ausgangsimpedanz des Signalgenerators: 150Ω, fs=44.1k oder 48kHz.

Frequenzgang 20Hz~20kHz, bei Nennpegel @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
CH1-4	LMY4-DA	@+10dB	-2		1	dB

Anhebungsabweichung @1kHz

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
CH1-4	LMY4-DA	@+10dB	-1		1	dB

Klirrfaktor (THD)

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
	+10dB@20Hz-20kHz			0.02	%	
CH1–4 LMY4-DA		maximale Ausgabe @1kHz			0.007	%

Dynamikbereich

EINGANG	AUSGANG	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	MAX	EINHEIT
CH1-4	LMY4-DA	*		120		dB

* Dynamikbereich gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Kanaltrennung @1kHz

EINGANG	ZU/VON	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
CH N	CH (N-1) oder (N+1)	Benachbarte Kanäle			-90	dB

• LMY4-DA

1. ALLGEMEINE SPEZIFIKATIONEN

Ausgangsimpedanz des Signalgenerators: 150Ω , fs= 44.1k oder 48kHz.

Frequenzgang 20Hz~20kHz, bei Nennpegel @1kHz

EINGANG	AUS- GANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
		CH1–4 600Ω	Gain-Schalter: +24dB@+10dB	-2		1	dB
LMY4-AD	CH1-4		Gain-Schalter: +18dB@+4dB	-2		1	dB
			Gain-Schalter: +15dB@+1dB	-2		1	dB

Anhebungsabweichung @1kHz

EINGANG	AUS- GANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
			Gain-Schalter: +24dB@+10dB	-1		1	dB
LMY4-AD	CH1-4	600Ω	Gain-Schalter: +18dB@+4dB	-1		1	dB
			Gain-Schalter: +15dB@+1dB	-1		1	dB

Klirrfaktor (THD)

EINGANG	AUS- GANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
	(4-AD CH1–4 60	CH1-4 600Ω	+10dB@20Hz–20kHz, Gain-Schalter: +24dB			0.02	%
			+4dB@20Hz–20kHz, Gain-Schalter: +18dB			0.02	%
			+1dB@20Hz–20kHz, Gain-Schalter: +15dB			0.02	%
LIVIT4-AD			maximale Ausgabe @1kHz, Gain-Schal- ter: +24dB			0.007	%
			maximale Ausgabe @1kHz, Gain-Schal- ter: +18dB			0.007	%
			maximale Ausgabe @1kHz, Gain-Schal- ter: +15dB			0.007	%

Brummen & Rauschen (Restausgangsrauschen)

EINGANG	AUS- GANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
-	CH1-4	600Ω	Gain-Schalter: +24dB, OUTPUT aus *		-96		dB

* Brummen & Rauschen gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Dynamikbereich

EINGANG	AUS- GANG	RL	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
LMY4-AD	CH1-4	600Ω	*		120		dB

* Dynamikbereich gemessen mit 6dB/Oktave-Filter @12.7kHz; dies entspricht einem 20kHz-Filter mit unendlicher dB/Oktave-Abschwächung.

Kanaltrennung @1kHz

EINGANG	ZU/VON	BEDINGUNG	MIN	ТҮР	МАХ	EINHEIT
CH N	CH (N-1) oder (N+1)	Benachbarte Kanäle			-90	dB

Index

Symbole

ø	. 88, 89,	142, 220,	233, 396
+48V88,	89, 100,	142, 219,	233, 396
Σ			392, 394

Ziffern

Α

A/B
Link
Abhöre
Abmessungen
ADAT
Add
AD-Platine
Advanced
AES/EBU
AFL
AI84
All
Minimum
Nominal
Amp Simulate
Analyzer
Anschließen
Konsole
Mirror-Modus12
Standard-Modus
AO84
Apply Edit
Archivieren
Assign
Direct Recall
Eingangskanäle
Oszillator178
To DCA Faders 192, 347
ATA 199, 295
ATT
Attack
Compressor 430, 478
Gate
Noise Gate
Attenuator112, 243, 343
Audioanschlüsse75
Audioverbindungen75
Ausgabe

Ausgang

Ausgang
Direkt 145
Kanal 113
Konfiguration 59
Typen
Ausgangseinheit 4, 46, 116
Ausklammern 160
Auslöser 430
Ausschalten 50
Auto
Display
Pan 550
Setup 454
AUX

В

Balance
Bank 363
Basic 27, 387
Basiseinstellungen
Mirror-Modus
Standard-Modus 25
Battery 370
Beat
Bedienerführung 61
Bedienfeld 213
Bedienmodus
Bedrahtung 599, 600, 601
Ausgangsbuchsen
Eingangsbuchsen75, 76
Benennen
Bestückung 54
Bildlaufleiste
Bildschirm
Bit
Blockschaltbild
Siehe auch Signalfluss
Bookmark
BPM
Chorus 555
Delay 554
Burst Noise 399
Bypass
Effekt

С

-
Calendar 205
CAPS LOCK
Capture
Card 199
Center
СН
Σ 244
SELECT 181
to MIX
View
Channel
Сору 248
Library 576
Select
Speicher
Chorus 550

Clear All 356 Button.....73, 352 Clip 220, 244, 392, 394 Clock...... 205, 370, 387 COM...... 327 COMM IN 404 COMP Ausgangskanäle 136 Compander 539, 542, 546 Composite 375 Ausgangskanäle 135, 274, 428 Eingangskanäle.....106, 477 Kopieren..... 481 Console I/O 327 Control I/O.....9, 18 Sektion 326 Copy CS1D..... 17, 55, 213 Cue 408 Delay..... 405 Eingangskanäle..... 40 Gate..... 239 Interruption 405 Key-In..... 475 CUT 352 D

Dateneingabefeld	314
Datum205,	370
DC POWER	325

DCA

DCA
Alle Fader einstellen
Assign 436, 485
Eingangskanäle 223
GFO 192 347
GLQ
Gruppe
Gruppen
Level Set
Mix 115, 256
Pre Pan 297, 409
Sektion
Trim
Decay 239, 475
De-Emphasis 468
De-Esser
Define 167, 169, 208, 404, 407
Monitor A
DEL73
Delay
Ausgangskanäle 134, 273
Cue
Effekt 550
Fingangekanäla 105 483
Cast 424
Out
Scale
Sektion
Time234
Delete
Digital
Ausgänge 402
Fin_/Ausgange 598
Ein /Ausgange
I/O
Taktgeber
Dimmer
DIO811
Direct
In Select
Out
Out Patch 455
Out Point 460
Recall
Recall Assign
Direktanwahl, Szene 159
Disable
Display
Helligkeit
Verwendung
Vorstellung 334
Warnungan 590
Valluligen
Ditner
Drag & Drop
Drop (Frames) 198, 367
DSP1D54
DSP1D-EX
DSP-Einheit
Ducking
Dvnamikeinstellungen 538
Dynamikenistenungen
E

Early Reflections	 553
Echo	 363, 555
Edit	 503

Effek

Effekt
Anteil
Bypass
Editieren
Einschleifen
Extern (einschleifen)
Intern
MIDI
Parameter 341, 553
Programmwechsel 567
Schleife 130
Speicher 525
Speichern 189
Turnen 170 550
Via MIDI aufmufan
Via MIDI aufruien
Eindlenden (Fade 11me)
Eingabe
Werte
Eingang 59, 75
An Kanal
Bestückung54
Buchsen75
Einheit4
Empfindlichkeit142
Kanal 36, 86
Quelle
Typen5
Einschalten17
Einstellen
Empfangskanal (MIDI) 195, 363
Emphasis
Engine
ID18
Entzerrung, siehe EO
EQ
Ausgangskanäle
Eingangskanäle 111, 469
Elat 346 425 470
Grafisch 189
Kopioron 427
Spaicher 511 513
Speicher
EQUALIZER
Event Kecalling 198, 366
Expander
F

Fade Time
Fader 88, 89
Flip222
Status
Fan
Feet
Fehlermeldungen 19, 20, 22, 581
File Size
Filter112, 276, 471
Notch
FIX
FIXED MIX PAN 103, 242
Flange
Flankensteilheit 112, 471
Flash
Flat 425, 470
Flip

Eromo
Frame

Trunic
Delay 435, 484
Rate 198, 367
From No
Frontseite
Fs401
Function Menu

G

9
Gain
Compressor
EQ
Gang142, 422, 467
Input
Sektion
Gang
Delay
Gain
Pan
Gate 109, 221, 228, 239, 474, 548
Eingangskanäle 88
Kopieren 481
PRM 110
Speichern 515
Werkenrogramme 538
CATE/COMP CR METER ON/OFF
LINK 203 360
Cated Rev 552
Cableaa 225
Geblase
GEQ
Assign
DCA-Fader
Fader
Kopieren
Speichern
Gitarrenverstarker
Global
Control
Funktionen
Layer
Glocke
GPI
Grafik-EQ 189, 345
н
UA 00 100 466
Hall 550 551
Head Amp 00, 100
Head Amp
riemgkeit
Hign
Hold
HPF111, 424, 470

Ausgangskanäle.....137

Hz......239

L

Input
AFL173, 296
CH Panning
Configuration
EQ Library511
Feld
Filter
Funktionen
Patch
Unit
INS
Insert
Ausgangskanal143
Button
Direct Point 190, 459
Effekt
Out
Output
Patch140, 413, 457
Point
View
INT
44.1 k 28, 388
48 k 28, 388
GEN START TIME
Internal Calendar 205, 370
Interval

Inv(erted) Gang......494

Κ

Kanal
Ausklammern
Kopieren
Speicher
Struktur
Verzögerung105
Züge
Zuordnung
Karte 199, 200, 295, 374
Kerbfilter
Key Link
Keyboard 326, 330
Key-In430, 475, 479
kHz
Klangregelung 111, 241
Klicken
Knee
Kommando 175, 293, 324, 396
Mikrofon
Komponenten4
Konsole
Anschlüsse
Kontrast 17, 369
Kopieren
Compressor
EQ 427, 473
Gate
GEQ
Siehe auch <i>Copy</i>
Kranz
Kuhschwanz112, 137, 276, 425, 471
Kurzname83, 411, 453

L

Laden 502
Compressor 107
Effekt
Szene
Lamp
Last
Cue
Page Select
Laufzeitunterschiede, siehe <i>Delav</i>
Laurer 114
Global 217
MATDIX 265
ICD Function Access 311
August and a sile (447)
Eingangskanale 495
LED
Brightness
Kranz 219
LEVEL/BAL 115
Matrix 123
Library 501
Lieferumfang 601
Limit 192, 346
Limiter 543
Line-Quelle 75
Link238, 275
A/B 91, 142, 423
Compressor
Gate
GEQ 346
LMY
Load
LOCAL
Lock
LONG 83
LPF 112, 276, 424, 425
Ausgangskanal 137
Fifelt 343
Fingangskanal 471
Cata
Gale
11018, 366

Μ

Master
Clock Select
Feld 292
Mute
MATRIX 440
LAYER 114
Layer
Mix-Bus anlegen 117
OUTPUT
Stereo anlegen 133
Sub In
Maus
MENU 62
Meter
Delay
Funktionsgruppe
Sektion
Select (Matrix)
Metering Point

MIDI194, 362
Datenformat 579
Echo 363
Mode
Mikrofon
Anschließen
Vorverstärker
Mirror-Modus
MIX
25-48
An DCA
An MATRIX
An STEREO
AUX-Funktion 180
Kanal 256
Kanal anlegen 103
Laver 114 259
OUTPUT 115 121 254
Regler 06
SEND 06 08 120 182
SEND
210, 233, 490 SENID I AVED 102
$\begin{array}{c} \text{SEND LATER105} \\ \text{T}_{0} \text{ MATDIX} \end{array} $
10 MATRIA
10 Matrix
MilA-Dus
Module
MODUCUE 174
MON/CUE
Monitor
A
A/B
A/B (Unterschiede) 165
B
Bildschirm
Mode
001
Out
Source Select
Monitore
Mouse 326, 330, 369
Multi
Mute
DCA-Gruppe 486
Group Assign 164, 438, 487
Gruppe
Master438, 487
Safe 115, 163, 223, 256,
269, 439, 488

Ν

Name
Ändern 504
Ausgangskanäle 418
Display 88
Eingangskanäle 463
Eingeben 73
Kanal 83
Liste
Schablone
Schablonen
Speicher 509
Next208, 373
No Assign 360
Noise Gate
Non-Drop198, 367

Normal	 		 306
Notch	 		 346
NUM KEY	 • • • •	• • • •	 326

0

Ρ

PM1D

Systemversion
Vorstellung54
Point
POST 95, 394
FADER
ON 117, 442
PRE95, 104, 394
COMP141
DELAY141
EQ141
Meter 116, 118
PRE FADER
Insert141
Mix117
Stereo
Preference 203, 369
Preview 158, 306, 309, 354
Previous 208, 373
PROGRAM CHANGE EVENT195
Programmwechsel194, 364, 567
Protect
Pufferbatterie
PW1D4

Q

Quelle
R
Range
Ratio
Rauschen
RCL 115, 223
SAFE
RECALL 107, 502
Effekt
Szene
Szene (Funktion)
Recall
Direct
Safe 160, 223, 256, 269, 355, 382
Release
Compressor
Remote RS422
Reset Both
Reverb 550, 551
Room
Rosa Rauschen
Routing 38, 82, 84, 411, 453, 489
Effekte
RS-232-C
RS422
Rückseite 213, 319
RX CH 195, 363
S

S/P DIF 321, 40	01
SAFE	15
Safe	47
Ausgangskanäle28	80
Mute163, 223, 256, 439, 48	88
Parameter Select	55
RCL20	59
Recall 160, 223, 355, 38	82
Solo 174, 42	10
Same As Fading35	59

Sample 434, 48	83
Sampling	
Frequenz40	01
Frequenzwandler	89
SAVE	00
Save	74
Saving Memory Select 200. 3	74
Schleife 183 4	, 1 13
Effolt 12	20
Carallar	59 (7
	5/
SEL	21
Selbst definierte Funktionen20	08
Select	30
SELECTED	
INPUT CHANNEL	31
OUTPUT CHANNEL 128, 22	70
Self	30
Send Level 19	82
Set All 32	56
	90 07
Setting Level	57
Shelving 112, 13	37
SHORT	83
Signalfluss	29
Effekte	79
Eingangskanäle	51
MIX MATRIX STEREO 28	82
Monitor A/B 30	01
	51
	20
Talkback/Oszillator29	94
Signalquelle	75
Single 195, 30	53
Sinus	99
Slope	71
Slot A/B	74
SMPTE 198_3	18
Solo 174 296 40	10
Sofo 174 4	10
Sale	10
Spectrum Analyzer	46
Speed 203, 30	59
Speicherkarte 199, 32	74
Speichern	01
Effekt	88
Szene	08
Spezifikationen 55	85
Spitzennegel 30	03
	01
SKC	21
51 IN	24
SEL	<u>89</u>
Standard-Modus	59
Status	89
STEREO	
A	46
A, B	27
An MATRIX 133 20	 67
	07 07
MIX and and 11	92 10
	19
OUT	21
Out Digital40	02
OUTPUT102, 113, 12	26
Output	66
Sektion	42
Stereopaar	35
Parameter 57	77

STORE
Bedienung
Effekt
Szenenspeicher
Strahler
Stromversorgung
Stummschaltung 438, 486
SUB IN
Sub Low
Summenbus
SVGA OUT
Symphonic
Synchronisation 27, 31, 198, 318, 367,
387
System Connection
Systemversion
Szene
Archivieren
Direktanwahl
Editieren158
Einblenden
Funktionen
Laden157
MIDI
Programmwechsel
Recall
Recall Safe160
Schützen
Speichern
Tasten
Via MIDI aufrufen195

Т

U

Überblenden								.358	3
Übertragungskanal		•			1	95	,	363	3

UC
Uhrzeit
UL
UNDO 353
Unit
Conflict
Select
Speicher 505
UNKNOWN
Unlock
USB 327
User Define 208
Utility 369
V
V Vari
V Vari
V Vari
V Vari

W

W.CLOCK IN
Warning Messages
Werkseinstelllungen 529
Werteingabe
Width 399
Wordclock
Input Select 32
Mirror-Modus 31
Standard-Modus 27
Wortbreite

Ζ

L	
Zeitcode	 367
Ziehen	 66

YAMAHA [Digital Audio Mixing System]

Date: 25 Dec. 2000

Model: PM1D

MIDI Implementation Chart Version: 1.0

Function		Transmitted	Recognized	Remarks			
Basic Channel	Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized			
Mode	Default Messages Altered	X X *****	OMNI off/OMNI on X X	Memorized			
Note Number	True Voice	X *********	0-127 X				
Velocity	Note On Note Off	X X	x x				
After Touch	Keys Ch's	X X	X X				
Pitch bend		X	x				
Control Change	0, 32 (Bank Select)	O	0	Assignable			
Prog Change	:True#	0-127 ********	0-127 *1	Assignable			
System Exc	lusive	Х	x				
System Common	:Song Pos :Song Sel :Tune	X X X	X X X				
System Real Time	:Clock :Commands	X X	x x				
Aux Messages	:Local ON/OFF :All Notes OFF :Active Sense :Reset	X X X X X	X X O X				
Notes *1)SCENE 00.0-99.9, EFFECT LIBRARY 001-199							
Mode 1: OMI Mode 3: OMI	NI ON, POLY NI OFF, POLY	Mode 2: OMNI ON, M Mode 4: OMNI OFF,	IONO MONO	O: Yes X: No			



PM1D Systempegeldiagramm



[0dBFS = Full Scale]