

Digital Equalizer Control Software

Q5  -MC

Für Macintosh
Bedienungsanleitung

Deutsch

KUNDENLIZENZVERTRAG für Yamaha QS1

1. **LIZENZ** — Yamaha Corporation als Lizenzgeber und Eigentümer übergibt hiermit Ihnen als Lizenznehmer eine nicht-exklusive Lizenz zur Benutzung des beiliegenden Programms YAMAHA QS1 (im folgenden "das Programm"), unter Vorbehalt der Bedingungen und Begrenzungen, die in diesem Lizenzvertrag aufgeführt sind.
2. **RECHTSANSPRUCH** — Der Rechtsanspruch und der Besitz aller YAMAHA QS1 Programme und Dokumentationen und aller zugehörigen Teile bleiben jederzeit im Besitz von Yamaha. Das durch diesen Lizenzvertrag vergebene Recht ist das Recht zur Verwendung des Programms entsprechend den Bedingungen dieses Vertrags. Die Aushändigung einer Kopie dieses Programms an Sie geschieht ausschließlich zu dem Zweck, daß Sie dieses Recht zur Verwendung des Programms ausüben können.
3. **URHEBERRECHT** — Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben von Yamaha vorbehalten. Dieses Programm oder Teile dieses Programms dürfen ausschließlich zu dem Zweck der Datensicherung kopiert oder reproduziert werden. Wenn Sie eine Datensicherungskopie dieses Programms erstellen, muß der Urheberrechtshinweis darin enthalten sein. Dieses Programm wird nur zur Verwendung durch den Lizenzinhaber vertrieben.

Dieses Handbuch ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben vorbehalten. Dieses Dokument darf nicht, weder ganz noch teilweise, in irgendeiner Weise kopiert, fotokopiert, reproduziert, übersetzt, übertragen oder in eine maschinell lesbare elektronische Form umgewandelt werden, wenn nicht die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Yamaha vorliegt.

Der Lizenznehmer erkennt an, daß Yamaha einen bedeutenden Aufwand an Zeit, Arbeit und finanziellen Ausgaben geleistet hat, um diese lizenzierte Software und deren Bedienungsanleitung herzustellen und daß Yamaha durch unbefugte Verwendung sowie unbefugten Vertrieb oder Verkauf bedeutender Schaden entsteht. Falls Yamaha gesetzlich gegen den Lizenznehmer vorgeht, wird der Lizenznehmer neben dem Ersatz aller Schäden sowie einer gesetzlich vorgeschriebenen Strafe auch alle Anwaltskosten tragen, die für Yamaha im Laufe des gesetzlichen Verfahrens entstehen.

4. **BEGRENZUNG VON VERWENDUNG UND ÜBERTRAGUNG** — Kopien dieses Programms oder der Dokumentation dürfen nicht an Dritte übergeben werden. DIESES PROGRAMM ODER TEILE DIESES PROGRAMMS DÜRFEN NICHT VERWENDET, KOPIERT, MODIFIZIERT ODER ÜBERTRAGEN WERDEN, AUSGENOMMEN IN DER WEISE WIE IN DIESEM LIZENZVERTRAG BESCHRIEBEN. DIESES PROGRAMM DARF NICHT MODIFIZIERT, ADAPTIERT, ÜBERSETZT, REVERSE-ENGINEERED, DEKOMPIERT, DEMONTIERT ODER DAZU VERWENDET WERDEN, ÄHNLICHE PROGRAMME HERZUSTELLEN, WELCHE AUF DIESEM PROGRAMM BASIEREN.
5. **GARANTIE** — DIESES PROGRAMM WIRD LIZENSIERT "WIE BESICHTIGT", OHNE GARANTIE JEDLICHER ART, ENTWEDER AUSDRÜCKLICH ODER GEFOLGERT ODER ABLEITBAR AUS DEM KAUFVORGANG ODER AUS HANDELSGEWOHNHEITEN. DIES GILT EINSCHLIESSLICH, IST ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF, EINE GARANTIE ZUR EIGNUNG ODER VERKAUFBARKEIT ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK IM HINBLICK AUF DAS PROGRAMM ODER DIE DOKUMENTATION, DIE IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBEN IST. ANGABEN, DIE VON EINEM HÄNDLER ÜBER DIESES PROGRAMM GEGEBEN WERDEN, STELLEN KEINE GARANTIE DAR UND DÜRFEN NICHT ALS GRUNDLAGE ZUR LIZENSIERUNG DES PROGRAMMS GENOMMEN WERDEN.

SOLLTE DIESES PROGRAMM DEFEKT SEIN, ÜBERNEHMEN SIE (UND NICHT YAMAHA, DER VERTREIBER ODER DER VERKÄUFER DIESES PROGRAMMS ODER ANDERE, DIE MIT DER ENTWICKLUNG DIESER PROGRAMMS BEFASST WAREN) DIE GESAMTEN KOSTEN ALLE ERFORDERLICHEN WARTUNGS-, REPARATUR- ODER KORREKTURARBEITEN UND SÄMTLICHE FOLGEKOSTEN, DIE AUS EINEM DEFEKT IN DER SOFTWARE RESULTIEREN KÖNNEN, AUCH WENN YAMAHA ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER FOLGESCHÄDEN UNTERRICHTET WORDEN IST.

6. **GARANTIEBEGRENZUNG** — Kein Händler oder Vertreter von Yamaha-Produkten oder Vertreter von Yamaha ist befugt, eine andere Garantie im bezug auf dieses Programm zu geben, als die, welche in diesem Kundenlizenzvertrag aufgeführt ist.
7. **HAFTUNGSBEGRENZUNG** — WEDER YAMAHA NOCH ANDERE MIT DER ENTWICKLUNG, HERSTELLUNG ODER AUSLIEFERUNG DIESER PROGRAMMS BEFASSTE PARTEIEN SIND HAFTBAR FÜR DIREKTE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, WIE ETWA, ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH, VERLUST VON ERWARTETEN PROFITEN ODER NUTZEN, DIE AUS DER VERWENDUNG DIESER PROGRAMMS ODER AUS DER VERLETZUNG EINER GARANTIE ENTSTEHEN.
8. **GÜLTIGKEITSDAUER** — Diese Lizenz ist gültig, bis sie widerrufen wird. Widerruf ist jederzeit möglich, indem Sie das Programm und die Dokumentation zusammen mit allen Kopien, Modifikationen oder Kombinationen zurückschicken an: Yamaha Corporation, 10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu, Japan 430. DER KUNDE HAT KEINERLEI RECHTE AUF ERSTATTUNG, SOBALD DIESE LIZENZ UNTERSCHRIEBEN UND GÜLTIG IST. Die Lizenz kann auch sofort und ohne vorherige Ankündigung von Yamaha widerrufen werden, falls Sie eine Bedingung oder Klausel dieses Lizenzvertrags verletzen. Sie stimmen zu, daß Sie im Falle eines solchen Widerrufs sofort das Programm und die Dokumentation zusammen mit allen Kopien, Modifikationen oder Kombinationen an Yamaha zurückschicken.
9. **ZUSTIMMUNG** — MIT DER ANNAHME DIESER PRODUKTS ODER DER VERWENDUNG DIESER PROGRAMMS DRÜCKEN SIE AUS, DASS SIE DIESEN VERTRAG DURCHGELESEN HABEN UND DEM VERTRAG ZUSTIMMEN. AUSSERDEM STIMMEN SIE ZU, DASS DER LIZENZVERTRAG EINE KOMPLETTE UND EXKLUSIVE BESCHREIBUNG DER ZWISCHEN IHNEN UND YAMAHA BESTEHENDEN VEREINBARUNG DARSTELLT UND VORRANG VOR JEDLICHEN ANDEREN VORSCHLÄGEN ODER VORHERIGEN VEREINBARUNGEN, ENTWEDER MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, SOWIE ALLER ANDEREN KOMMUNIKATION ZWISCHEN IHNEN UND YAMAHA ODER HÄNDLERN ODER VERTREIBERN VON YAMAHA-PRODUKTEN, WELCHE BEZUG ZU DEM THEMA DIESER VERTRAGS HABEN, HAT.
10. **PFLICHTEN** — Sie dürfen diese Lizenz oder dieses Programm nicht unterlizenzieren. Sie dürfen dieses Programm oder die Verwendung dieses Programms nicht ausleihen. Sie dürfen diese Kopie des Programms nicht übertragen, es sei denn der Empfänger stimmt diesem Lizenzvertrag und allen darin enthaltenen Bedingungen schriftlich zu (und eine Kopie der Zustimmung wird an Yamaha Corporation, 10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu, Japan 430). Jeder Versuch, Rechte oder Pflichten oder Auflagen dieses Vertrags in anderer Form und auf irgendeine Weise zu vermieten, als Unterlizenz zu vergeben, zu übergeben oder zu vermitteln ist ungültig und stellt einen Grund zur sofortigen Annullierung der Lizenz dar. Yamaha kann jegliche Rechten oder Pflichten dieses Vertrages an eine andere Partei übergeben, ohne Sie darüber zu unterrichten.

© 1994 Yamaha Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen von Apple Computer, Inc.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Willkommen	1
Was genau ist QS1?	1
Features	1
Zu dieser Bedienungsanleitung	2
Anmerkungen zu QS1	2
Lieferumfang	2
Registrieren des Programms	2
Systemvoraussetzungen	2
Sicherheitskopie der Programmdisketten	2
Kapitel 1: Undlosgeht's	3
Was Sie brauchen, um QS1 einsetzen zu können	3
Systemanschlüsse	3
Systemeinstellungen	3
Einstellung der Geräte	4
Einstellungen des Macintosh	4
Installieren von QS1	4
QS1 starten	4
Dummy-Gerät	6
Wenn bestimmte Geräte nicht erkannt werden	6
QS1 verlassen	6
Kapitel 2: EQ-Geräte (Devices)	7
Was ist ein Gerät?	7
Was ist eine Adresse?	7
Neue Geräte hinzufügen	7
Geräte speichern	8
Geräte abkoppeln	8
Gerät öffnen	8
Geräte suchen	9
Wertangleichung (Update)	9
Geräte laden	10
Device Information	11
Device-Fenster	12
Device Window Information	12
Ikonenhintergrund	12
Equalizer Type	13
Max Gain	13
Parameter Linking	13
Bypass	14
Hum Cancel	14
Kapitel 3: Das Edit-Menü (Bearbeiten)	15
Cut	15
Copy	15
Paste	15
Clear	15
Preference	15

Kapitel 4: Windows	17
Device/Scene.....	17
Graphic Equalizer	17
Parametric Equalizer.....	19
EQ. Com	21
Filter.....	23
Frequency Curve.....	24
Utility	25
Time Code Event	26
Kapitel 5: Projekte	27
Was ist ein Projekt?.....	27
Neue Projekte programmieren	27
Szenen programmieren	27
Name der Szenen	28
Szenen editieren	28
Szenenwechsel ausführen	28
Szenen löschen.....	28
Projekte speichern	28
Projekte schließen	28
Projekt öffnen.....	29
Szenenikonen zuordnen	29
Szenenikonen Marke Eigenbau.....	29
Kapitel 6: SysEx Dumps	30
Empfang von SysEx-Datenblöcken	30
SysEx-Datenblöcke senden.....	31
Master Select.....	32
Fehlersuche	33
Glossar	35
Anhang	36
Kurzbefehle.....	36
Eigene Szenenikonen.....	36
Übertragung von QS1-Daten	37
Bestätigung	37
Warnhinweise.....	39
Index	41

Einleitung

Willkommen

Vielen Dank, daß Sie sich für das *QS1-MC Digital Equalizer Control* -Programm entschieden haben. QS1 gehört zu der Sound System Control Software-Serie von Yamaha. Mit den Programmen dieser Serie können Sie sowohl kleine als auch große Anlagen schneller und effizienter bedienen. Bevor Sie QS1 installieren, möchten wir Sie jedoch bitten sich diese *Bedienungsanleitung* eben durchzulesen.

Was genau ist QS1?

QS1-MC Digital Equalizer Controller ist ein Macintosh-Programm, mit dem Sie die Equalizer von Yamaha von einem Tisch- oder tragbaren Macintosh-Computer aus bedienen können. Mit QS1 können Sie folgende Equalizer ansteuern: DEQ5, DEQ5E, YDG2030 und YDP2006.

QS1 ist mit Parametern für bis zu 31 Digital-Equalizer ausgestattet. Am besten stellen Sie den Computer an einen Ort, wo Sie die Signale optimal hören können. Nur so können Sie nämlich verlässliche Einstellung vornehmen. Dank der Projektstruktur des Programms wird die Bedienung von Digital-Equalizern erheblich erleichtert. Die Projektdaten können nämlich gespeichert und zu jedem gewünschten Zeitpunkt wieder aufgerufen werden. Es können sowohl die Daten eines Gerätes als auch die Informationen aller verwendeten Equalizer gespeichert und geladen werden.

Ein Projekt kann bis zu 100 "Szenen" enthalten. Eine "Szene" bietet ihrerseits die Möglichkeit, Szenenspeicher für alle angesteuerten Equalizer gleichzeitig aufzurufen. Außerdem kann jeder Szene eine Ikone zugeordnet werden, so Sie sie aufrufen können, indem Sie diese Ikone doppelklicken.

Mit der GUI (Graphical User Interface) von QS1 können Sie die Einstellungen genau so ändern wie auf dem Gerät selbst. So können Sie zum Beispiel die abgebildeten Schieberegler und Drehpotis mit der Maus hin- und herbewegen. Außerdem scheint es tatsächlich, als ob Sie einen Taster drücken, wenn Sie ihn anklicken. Die übrigen Befehle befinden sich in den vertrauten Macintosh-Menüs. Da der Einsatz der Maus in der Regel langwieriger ist, ist den meisten Befehlen auch ein Tastaturäquivalent zugeordnet.

Der grafische Equalizer sowie der parametrische Equalizer und die Filterfenster mehrerer Geräte können gleichzeitig geöffnet werden, so daß Sie verschiedene Geräte gleichzeitig einstellen können. Das Kurvenfenster zeigt jeweils den sich aus den Einstellungen ergebenden Frequenzgang an – Sie sehen also, was Sie hören (um es mal salopp zu sagen).

Features

- Rechnergesteuerte Fernbedienung von Digital-Equalizern von Yamaha
- Kompatibel zu folgenden Geräten: DEQ5, DEQ5E, YDG2030 und YDP2006
- Bildschirmbedienung der Parameter von bis zu 31 Yamaha-Equalizern
- Die Equalizer-Daten können gespeichert und später wieder geladen werden
- Man kann entweder die Daten aller Equalizer oder nur eines bestimmten Gerätes speichern und laden.
- Effiziente Bedienung dank Projektstruktur
- Jedes Projekt kann bis zu 100 Szenen enthalten
- Jeder Szene kann eine beliebige Ikone zugeordnet werden
- Durch Doppelklicken einer Szenenikone können die Einstellungen von bis zu 31 Equalizern gleichzeitig aufgerufen werden.
- Mehrere Equalizer-Fenster können gleichzeitig geöffnet werden
- GUI-Benutzerinterface mit der vertrauten Mausbedienung
- Selbst die Einstellung der Drehpotis kann mit der Maus geändert werden
- Zahlreiche Befehle befinden sich in den bekannten Menüs
- Viele Befehle können auch mit Tastenkombinationen aufgerufen werden

Zu dieser Bedienungsanleitung

In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß Sie bereits wissen, wie man einen Macintosh-Rechner bedient und daß Ihnen folgende Begriffe geläufig sind: *anwählen*, *klicken*, *doppelklicken*, *Fenster schließen*, *Fenstergröße ändern* und *bewegen*. Alle anderen Begriffe und Bedienungshinweise entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung Ihres Macintosh.

Beim Lesen dieser *Bedienungsanleitung* sollten Sie auch ab und zu die Bedienungsanleitung der IFU485-Geräte und EQs zu Rate ziehen.

Anmerkungen zu QS1

In dem Datei- und Editiermenü erscheinen auch folgende Funktionen: Seitenformat, Drucken und Abbrechen (Undo). Diese Befehle sind in QS1 nicht belegt. Sie gehören jedoch zur Steuersoftware eines jeden Macintosh und erscheinen also auch in diesen Menüs.

Lieferumfang

Zum Lieferumfang des QS1-Programms gehören folgende Dinge. Kontrollieren Sie, ob das auch bei Ihnen der Fall ist.

- QS1 Programmdiskette (3,5" 2HD)
- Registrierte Karte
- Diese *Bedienungsanleitung*
- IFU485 Schnittstelleneinheit
- IFU485 *Bedienungsanleitung*
- PA-1B Netzteil

Registrieren des Programms

Um als QS1-Anwender registriert zu werden, müssen Sie die beiliegende Karte ausfüllen. Tun Sie das nicht, können wir Ihnen leider nicht mit Antworten auf brennende Fragen helfen.

Systemvoraussetzungen

- Ein Macintosh-Rechner (MC68030, MC68040 Prozessor oder schneller)
- Farb-, Schwarz/Weiß- oder Monochrombildschirm
- Macintosh System $\frac{5}{16}$ oder höher
- Mindestens 2MB an verfügbarem RAM-Speicher
- Mindestens 5MB an verfügbarer Speicherkapazität auf der Festplatte

Sicherheitskopie der Programmdisketten

Bevor Sie QS1 installieren, raten wir Ihnen die beiliegenden Disketten erst einmal zu kopieren und anschließend an einen sicheren Ort zu legen. Wie man Disketten kopiert, erfahren Sie in der *Bedienungsanleitung* des Macintosh.

Kapitel 1 – Und los geht's

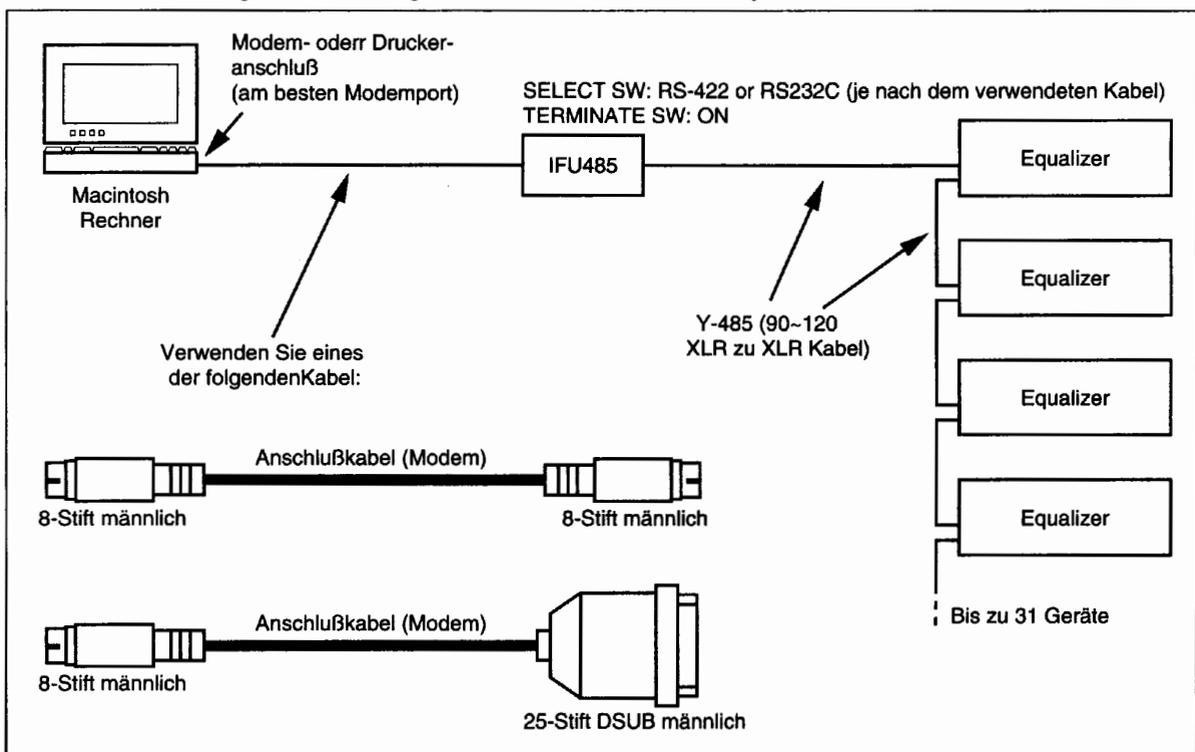
In diesem Kapitel zeigen wir Ihnen, wie man das QS1-System anschließt und startet.

Was Sie brauchen, um QS1 einsetzen zu können

- Einen Macintosh-Rechner (siehe "Systemvoraussetzungen" auf Seite 2)
- 8-Stift → 8-Stift Mini-DIN oder 8-Stift → 25-Stift DSUB Kabel (Modem-Kabel, Druckerkabel geht nicht)
- Yamaha IFU485 Interface Unit
- XLR → XLR Kabel. Verwenden Sie ausschließlich AES/EBU Kabel für Digital-Anschlüsse (90–120Ω)
- Mindestens einen Digital-Equalizer folgenden Typs: DEQ5, DEQ5E, YDG2030 oder YDP2006.

Systemanschlüsse

Nachfolgende Abbildung veranschaulicht, wie Sie das System verkabeln müssen.



Systemeinstellungen

Folgende Dinge müssen Sie einstellen (siehe die *Bedienungsanleitung* des IFU485 und des Equalizers).

- Stellen Sie den IFU485 SELECT-Schalter auf RS-422 oder RS-232 (je nach dem verwendeten Kabel).
- Wenn das IFU485 das letzte Gerät der Kette ist, müssen Sie seinen Terminator aktivieren.

Einstellung der Geräte

- DEQ5, DEQ5E, YDG2030, YDP2006: Im Utility RS485 NETWORK-Menü müssen Sie die Baud-Rate einstellen (siehe "Preference" auf Seite 15). Die Adresse kann übrigens in demselben Menü eingestellt werden. Im RS485 COMM.I/O-Menü müssen Sie I/O Comm auf ALL stellen.
- DEQ5, DEQ5E, YDG2030, YDP2006: Ordnen Sie jedem Gerät eine noch freie Remote-Adresse zu, zum Beispiel 7.31.
- DEQ5: Stellen Sie den rückseitigen MEMORY PROTECT-Schalter auf OFF.
- DEQ5E: Stellen Sie zuerst den DEQ5 oder QS1 ein. Anschließend müssen Sie im Utility-Fenster die Remote-Adresse einstellen.
- Ordnen Sie jedem Gerät eine noch freie Nummer zu (siehe "Was ist eine Adresse?" auf Seite 7).

Einstellungen des Macintosh

- Im Monitor-Regelfeld wählen Sie 256 Farben. Wenn Sie 32.000 wählen, könnte es passieren, daß bestimmte QS1-Fenster unleserlich sind.
- Wenn Sie einen Macintosh Duo 230, 250 oder 270C verwenden, der mit einem eingebauten Modem und Modem-Software ausgestattet ist, müssen Sie im PowerBook Regelfeld ein externes Modem anwählen. Im Express Modem-Regelfeld müssen Sie das Modem abkoppeln.
- Ein Macintosh Duo-System können Sie nur verwenden, wenn der Duo sich im Dock befindet.
- Wenn Ihr PowerBook 140 (oder größer) mit einem internen Modem ausgestattet ist, müssen Sie im Kontrollfeld des PowerBook ein externes Modem anwählen).

Installieren von QS1

Siehe "Sicherheitskopie der Programmdisketten" auf Seite 2, bevor Sie weitermachen.

Zum Installieren verwenden Sie am besten die Sicherheitskopie.

1. **Schalten Sie den Macintosh ein.**
2. **Schieben Sie die Kopie der QS1-Programmdiskette in das Laufwerk.**
3. **Legen Sie einen QS1-Ordner an auf der Festplatte des Macintosh.**
4. **Kopieren Sie den Inhalt der Programmdiskette auf die Festplatte.**

Hiermit wäre das Programm installiert. Entnehmen Sie die Diskette wieder und legen Sie sie an einen sicheren Ort.

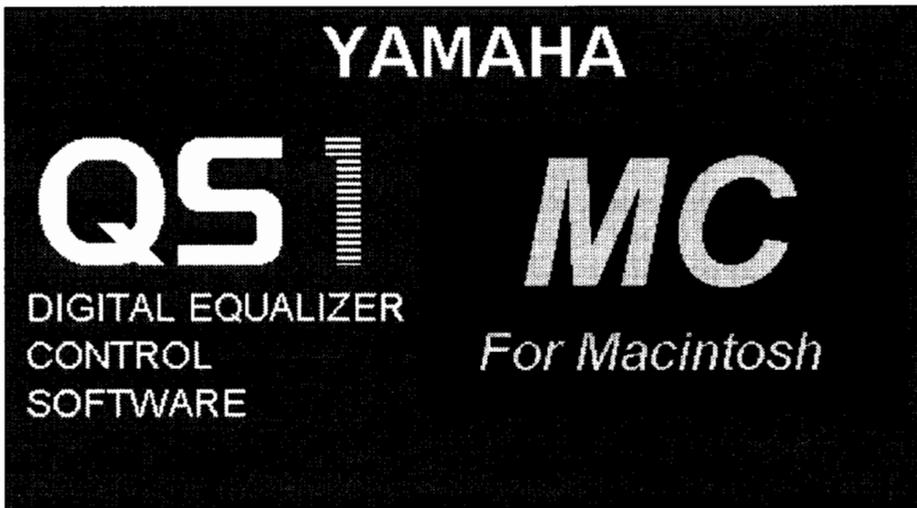
QS1 starten

Bevor Sie das QS1-Programm starten, müssen Sie alle Equalizer sowie das IFU485 einschalten.

Um QS1 zu starten, müssen Sie die Programmikone doppelklicken.

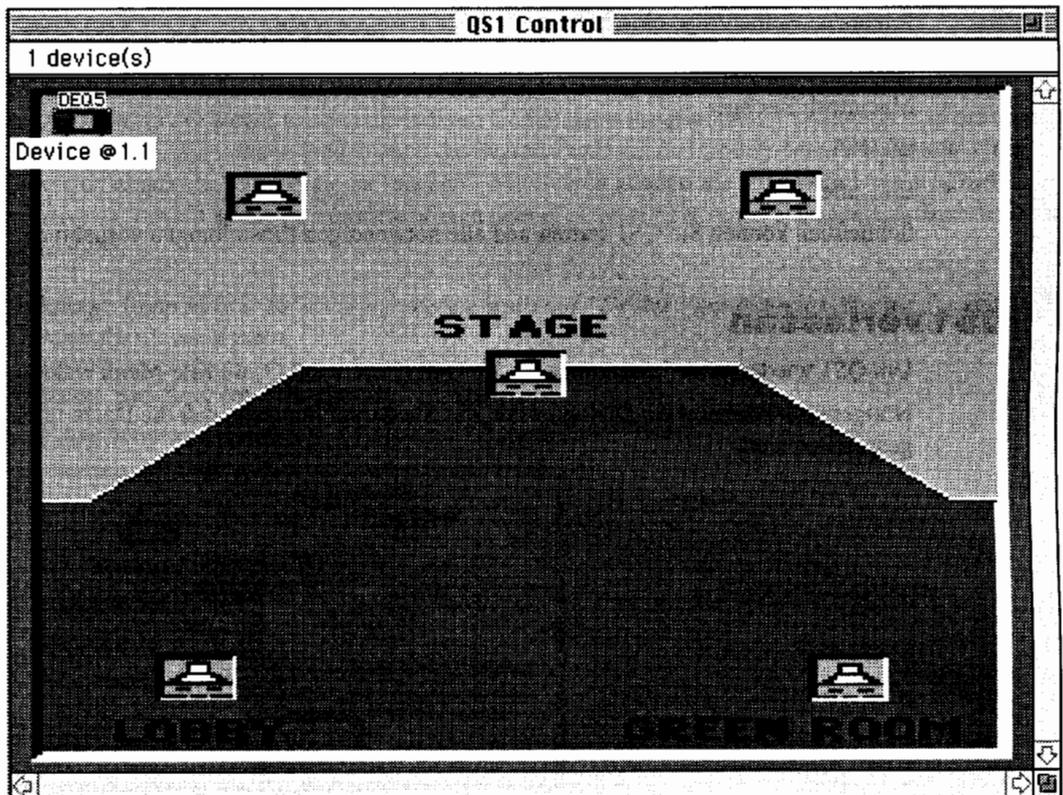


Während das Programm gestartet wird, erscheint folgende Titelanzeige:



Sie können QS1 übrigens auch starten, indem Sie eine Steuer- oder Projektdatei doppelklicken oder indem Sie eine Steuer- oder Projektdatei über die QS1-Ikone legen. Wenn für Master "Host" eingestellt wurde, können vor allem Projekte viel schneller geöffnet werden.

Sobald QS1 geladen ist, müssen Sie nachschauen, welche Geräte angeschlossen sind. Im Device-Fenster erscheint eine Ikone der aktiven Geräte. Die Ikone nicht angeschlossener Geräte ist grau. In nachfolgender Abbildung ist der DEQ5 eingeschaltet.



Kapitel 2 – EQ-Geräte (Devices)

In diesem Kapitel erklären wir, was Geräte (Devices) sowie was es mit den Befehlen des Option-Menüs auf sich hat.

Was ist ein Gerät?

Ein *Gerät* (Device) ist ein Equalizer, der kompatibel ist zum QS1-Programm. Genauer gesagt, handelt es sich um folgende Equalizer: DEQ5, DEQ5E, YDG2030 und YDP2006.

Die Daten der Geräte werden in Device-Dateien gespeichert. Wenn Sie nur ein oder zwei Geräte haben, können die Daten tatsächlich in einer Device-Datei gespeichert werden. Bei Systemen mit mehreren Geräten, ist es jedoch einfacher die Daten als Projekt abzuspeichern. Eine Projekt-Datei kann nämlich alle benötigten Device-Daten enthalten.

Was ist eine Adresse?

Jedem Gerät des Systems muß eine noch nicht vergebene Adresse zugeordnet werden. Eine Adresse enthält folgende Informationen: einen Gruppen ID-Nummer sowie eine Device ID-Nummer. Zum Beispiel: So bedeutet @1.5 zum Beispiel, daß es sich um das fünfte Gerät der Gruppe 1 handelt.

Achtung: Jede Adresse darf jeweils nur einmal vergeben werden. QS1 ist nämlich nicht in der Lage zwischen mehreren Geräten derselben Adresse zu unterscheiden, so daß das Ergebnis nicht vorhersehbar ist. Den Remote-Adressen müssen Sie jeweils eine noch freie Nummer zuordnen. Mehrfach vergebene Adressen können zu Funktionsstörungen führen.

Neue Geräte hinzufügen

Mit dem New-Befehl können Sie im Device-Fenster neue Adressen zu den existierenden hinzufügen. In der Regel werden die aktiven Geräte beim Programmstart automatisch in die Liste aufgenommen. Sie können jedoch auch die Search-Funktion des Option-Menüs verwenden, um eventuell eingeschaltete Geräte zu "suchen". Mit Search können Sie außerdem Dummy-Geräte generieren, um ein wenig zu experimentieren oder ein Geräte bzw. ein Projekt hinzuzufügen bzw. zu bearbeiten.

Achtung: Wenn Master Select (Preference-Menü) auf "Device" gestellt wird, können Sie kein Dummy-Gerät verwenden.

1. Wählen Sie New im File-Menü

Auf dem Monitor erscheint nun folgendes Dialogfenster.

The screenshot shows a dialog box titled "Device Information". At the top left is a small icon of a device labeled "DEQ5". Below it are three fields: "Model" with a dropdown menu showing "DEQ5", "Group ID" with a dropdown menu showing "1", and "Device ID" with a dropdown menu showing "1". To the right of the "Device ID" field is a button labeled "Revert". Below these fields is a text input field labeled "Name" containing the text "Device @1.1". At the bottom center of the dialog is a button labeled "OK".

Device Information: Hier erscheint die Ikone des gewählten Geräts.

Model: Klicken Sie auf den nach oben oder unten zeigenden Pfeil, um ein Modell zu wählen.

Group ID: Klicken Sie auf den nach oben oder unten zeigenden Pfeil, um die Gruppen ID-Nummer zu wählen.

Device ID: Klicken Sie auf den nach oben oder unten zeigenden Pfeil, um die Device ID-Nummer zu wählen.

Group ID und Device ID werden automatisch die nächsten freien Adressen zugeordnet.

Revert: Klicken Sie auf Revert, um die Änderung der Group ID- und Device ID-Nummer rückgängig zu machen.

Name: Hier können Sie einen Namen von maximal 16 Zeichen programmieren. Der hier programmierte Name erscheint unter der dazugehörigen Ikone im Device-Fenster. Den Namen können Sie jedoch auch im Device-Fenster programmieren.

2. Klicken Sie OK, um das neue Gerät im Device-Fenster zu speichern.

Geräte speichern

1. Um ein Gerät zu speichern, müssen Sie es im Device-Fenster anwählen.

Der Name dieses Gerätes wird dann weiß auf schwarz angezeigt.

2. Wählen Sie Save im File-Menü.

Die Geräte werden in demselben Ordner gespeichert wie QS1.

Geräte abkoppeln

1. Um ein Gerät abzukoppeln, müssen Sie es zuerst einmal im Device-Fenster anwählen.

Der Name dieses Gerätes wird dann weiß auf schwarz angezeigt.

2. Wählen Sie Close im File-Menü.

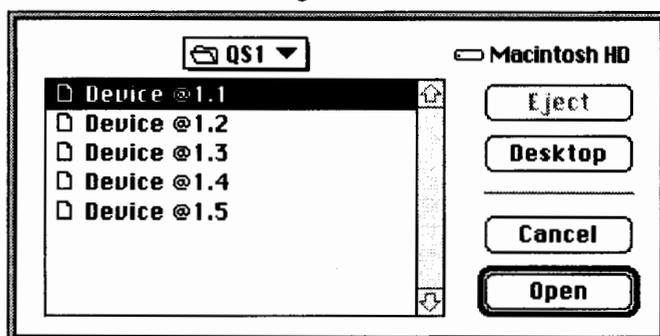
Nun erscheint ein Dialogfenster, das Sie auffordert die Daten zu speichern.

Achtung: Wenn die Auto Polling-Funktion des Preference-Menüs aktiv ist (weil sie angekreuzt ist), kann es vorkommen, daß das abgekoppelte Gerät doch wieder erscheint, wenn QS1 die Anlage kontrolliert. Um ein Gerät wirklich abzukoppeln, müssen Sie entweder Auto Polling oder das betreffende Gerät ausschalten.

Gerät öffnen

1. Um ein Gerät zu öffnen, müssen Sie den Open-Befehl (Command-O) des File-Menüs bemühen.

Hierauf erscheint ein Dialogfenster.



2. Wählen Sie ein Gerät und klicken Sie "Open".

Geräte suchen

Mit dem Search-Befehl können Sie die Anlage kontrollieren, um zu erfahren, welche Geräte derzeit angeschlossen sind.

- 1. Wählen Sie die Search-Funktion im Option-Menü an.**

Im Device-Fenster erscheinen dann die Ikone der angeschlossenen Geräte.

Wertangleichung (Update)

Wenn Sie den Update-Befehl ausführen, kontrolliert QS1 die Einstellungen aller aktiven Geräte und registriert diese Werte. Diese Funktion ist vor allem gedacht für Situationen, in denen Sie die Master Select-Funktion des Preference-Menüs auf Host gestellt haben und die Einstellungen direkt am betreffende Gerät vornehmen. In diesem Fall werden die neuen Werte nämlich nicht automatisch zu QS1 gesendet, so daß die angezeigten Werte nicht mehr mit den tatsächliche Einstellungen übereinstimmen. Mit Update können Sie die Werte an die Einstellungen angleichen.

Am besten ändern Sie die Einstellungen niemals direkt an den Geräten, wenn sich Master Select in der Host-Position befindet, weil QS1 das nicht nachvollziehen kann.

- 1. Für die Wertangleichung müssen Sie Update im Option-Menü anwählen.**

Geräte laden

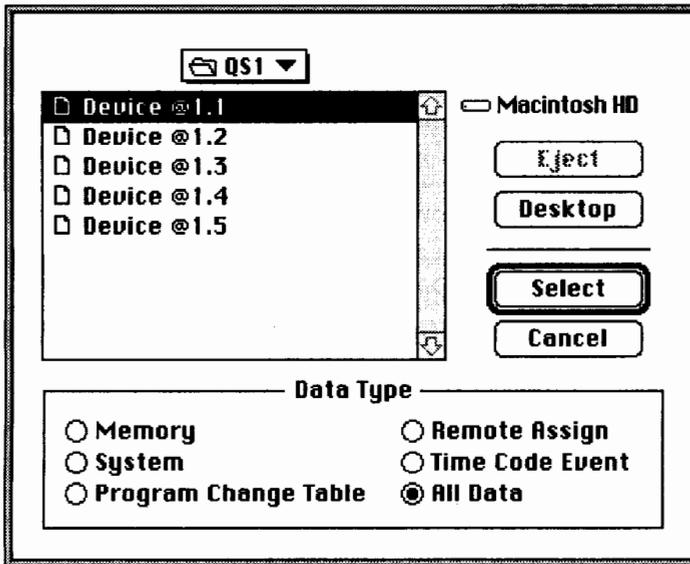
Mit dem Load-Befehl können Sie die Daten einzelner Geräte laden.

1. Wählen Sie das Gerät, das Sie laden möchten, im Device-Fenster.

Der Name des gewählten Gerätes erscheint dann weiß auf schwarz.

2. Wählen Sie Load im File-Menü.

Auf dem Monitor erscheint nun folgendes Dialogfenster:



3. Wählen Sie eine Device-Datei.

4. Wählen Sie den Datentyp.

Es stehen folgende Datentypen zur Wahl:

Memory: alle Speicher (Programme).

System: Systemdaten.

Program Change Table: Programmwechseltabelle.

Remote Assign: Remote Assign-Daten.

Time Code Event: Die Zeitcodeliste.

All Data: Alle bis jetzt erwählten Daten.

5. Klicken Sie Select.

Die Daten werden nun zu dem gewählten Gerät kopiert. Wenn Master Select auf *Host* gestellt wurde, werden die Daten nicht nur geladen, sondern auch sofort zum betreffenden Gerät gesendet.

Achtung: Es ist nicht möglich, Device-Daten eines Modells zu einem anderen Modell zu kopieren. Sie können also keine DEQ5-Daten zu einem YDG2030 kopieren.

Device Information

Das Informationsfenster enthält sachdienliche Angaben zum gewählten Gerät.

1. Wählen Sie ein Gerät im Device-Fenster und anschließend Information (Command-I) im File-Menü.

Achtung: Das Informationsfenster kann nicht aufgerufen werden, wenn Sie das gewählte Gerät gerade editieren. Alle Equalizer-Fenster müssen also geschlossen sein.

Der Monitor zeigt nun folgendes Fenster an.

The screenshot shows a dialog box titled "DEQ5 Device Information". At the top left is a small icon of a speaker labeled "DEQ5". Below it are four fields: "Model" (dropdown menu with "DEQ5"), "Group ID:" (dropdown menu with "1"), "Device ID:" (dropdown menu with "1"), and "Name" (text input field with "Device @1.1"). To the right of the "Group ID" and "Device ID" fields is a "Revert" button. At the bottom center is an "OK" button.

Device Information: Hier erscheint die Ikone des gewählten Geräts.

Model: Modellangabe.

Group ID: Gruppen ID-Nummer.

Device ID: Device ID-Nummer.

Revert: Klicken Sie auf Revert, um die Änderung der Group ID- und Device ID-Nummer rückgängig zu machen.

Name: Hier können Sie einen Namen von maximal 16 Zeichen programmieren. Der hier programmierte Name erscheint unter der dazugehörigen Ikone im Device-Fenster. Am besten verwenden Sie Namen wie "Bühne links", "Side Fill rechts", Schlagzeugmonitor" usw.

Achtung: Am besten ändern Sie niemals die Model, Group ID- und Device ID-Nummer aktiver Geräte. Die Nummern der Dummy-Geräte können jedoch geändert werden. Andererseits können Sie jedoch den Namen der aktiven Geräte Dummy-Geräte ändern.

Device-Fenster

Der Device- und Scene-Befehl im Windows-Menü dienen zum Anwählen des Device- bzw. Scene-Fensters. Man kann jedoch nur jeweils ein Fenster aktivieren. Der Name des aktivierten Fensters erscheint grau im Menü.

Device Window Information

Wenn das Device-Fenster aktiviert ist, haben Sie die Wahl, ob Ikonen oder eine Liste angezeigt werde sollen.

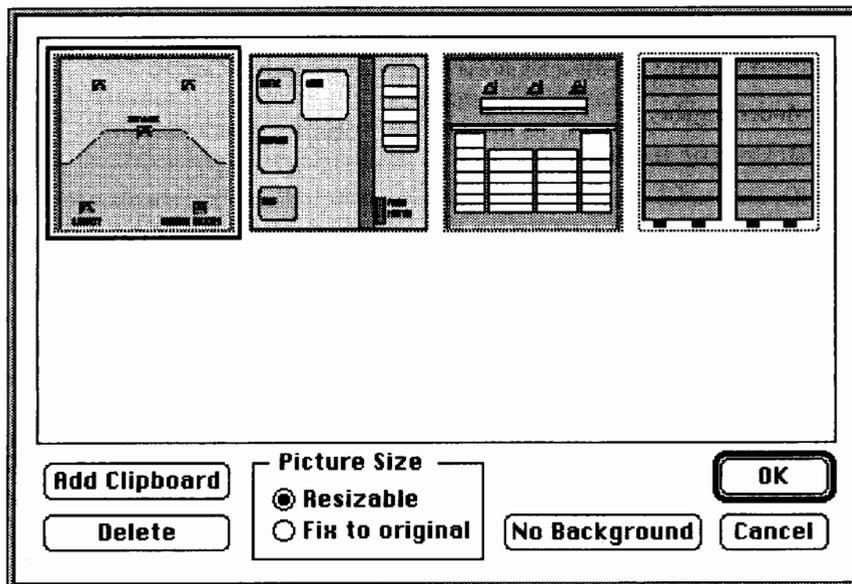
1. Den Informationstyp wählt man, indem man entweder **Icon** oder **List** im **View-Menü** aktiviert.

Ikonenhintergrund

Wenn das Device-Fenster Ikonen abbildet, können Sie den Hintergrund ändern.

1. Um einen anderen Hintergrund zu wählen, müssen Sie den **Background-Befehl (Command-B)** im **View-Menü** aktivieren.

Hierauf erscheint folgendes Dialogfenster:



2. Klicken Sie einen Hintergrund an, um ihn zu wählen.
3. Klicken Sie im **OK-Feld**.

Andere Möglichkeiten im Background-Fenster sind:

Add Clipboard: Hiermit können Sie andere Bilder in das Background-Fenster kopieren. Diese Bilder können in jedem beliebigen Zeichen und Malprogramm erstellt werden, müssen jedoch als PICT-Datei vorliegen. In diesem Mal- oder Zeichenprogramm müssen Sie das Bild anwählen und in die Zwischenablage kopieren (Command-C). Kehren Sie anschließend zurück zu QS1 und öffnen Sie das Background-Fenster. Klicken Sie auf Add Clipboard (Zwischenablage einfügen). Das Bild erscheint dann. Nicht alle Programme unterstützen das PICT-Format, weshalb das Kopieren bisweilen nicht nach Wunsch verläuft. Experimentieren Sie also ein bißchen.

Delete: Hiermit können Sie einen Hintergrund löschen. Wählen Sie den unerwünschten Hintergrund erst an und klicken Sie anschließend auf Delete.

Picture Size: Mit dieser Option bestimmen Sie die Abmessungen des Bildes. Wenn Sie Resizable gewählt haben, ändern sich auch die Abmessungen des Bildes, wenn Sie das Device-Fenster vergrößern oder verkleinern.

No Background: Hiermit bestimmen Sie, daß kein Hintergrund verwendet wird.

Equalizer Type

Mit dem Equalizer Type-Befehl wählen Sie den Equalizer-Typ an: grafisch oder parametrisch.

1. **Um die Betriebsart einstellen zu können, müssen Sie die Device-Ikone im Device-Fenster anwählen.**

Achtung: Diese Funktion ist nicht belegt für den YDG2030 und den YDP2006.

2. **Wählen Sie Equalizer Type im Option-Menü.**

Auf dem Monitor erscheint nun ein Submenü und der gegenwärtige Typ ist angekreuzt.

3. **Wählen Sie entweder Graphic oder Parametric in diesem Submenü.**

Hierauf erscheint ein Dialogfenster.

4. **Klicken Sie OK, um weiterzumachen oder Cancel.**

Max Gain

Mit Max Gain können Sie die Anhebung/Absenkung des gewählten Gerätes auf 6dB oder 12dB stellen.

1. **Um Max Gain einstellen zu können, müssen Sie zuerst ein Gerät im Device-Fenster anwählen.**

Achtung: Max Gain ist nicht belegt für den DEQ5 und den DEQ5E.

2. **Wählen Sie Max Gain im Option-Menü.**

Hierauf erscheint wieder ein Submenü.

3. **Wählen Sie entweder 6 dB oder 12 dB in diesem Submenü.**

Der Monitor zeigt nun ein Dialogfenster an.

4. **Klicken Sie OK, um weiterzumachen oder Cancel.**

Parameter Linking

Mit dem Parameter Linking-Befehl können Sie bestimmte Parameter miteinander verknüpfen.

Achtung: Die Parameter Linking-Funktion ist nicht belegt für YPD2006-Geräte, die sich im Mono-Betrieb befinden.

1. **Wählen Sie die Ikone des gewünschten Gerätes im Device-Fenster an.**
2. **Wählen Sie Parameter Linking im Option-Menü.**

Ist Parameter Linking aktiv, so erscheint ein Haken vor dem Befehlsnamen im Menü. Diesen Parameter können Sie jedoch auch im Equalizer und Filter-Fenster aktivieren oder deaktivieren.

Bypass

Mit dem Bypass-Befehl können Sie die gleichnamige Funktion ein- und ausschalten.

- 1. Wählen Sie die Ikone eines Geräts im Device-Fenster.**
- 2. Wählen Sie Bypass im Option-Menü.**

Wenn die Bypass-Funktion eingeschaltet ist, erscheint ein Haken vor dem Befehlsnamen im Menü. Diesen Parameter können Sie jedoch auch im Equalizer und Filter-Fenster aktivieren oder deaktivieren.

Hum Cancel

Hiermit können Sie die Hum Cancel-Funktion ein- und ausschalten.

Achtung: Hum Cancel Funktion ist nicht belegt für den YDG2030 und YDP2006.

- 1. Wählen Sie die Ikone eines Geräts im Device-Fenster.**
- 2. Wählen Sie Hum Cancel im Option-Menü.**

Wenn diese Funktion aktiviert ist, erscheint ein Haken vor dem Befehlsnamen im Menü.

Kapitel 3 – Das Edit-Menü (Bearbeiten)

In diesem Kapitel erklären wir die Befehle des Edit-Menüs: Cut, Copy, Paste, Clear und Preference. Die Funktionen des Edit-Menüs dienen ausschließlich zum Editieren von Texten (Programmnamen usw).

Cut

Mit dem Cut-Befehl (Ausschneiden, Command-X), können Sie Textdaten löschen. Diese Daten werden jedoch zur Zwischenablage kopiert und können woanders eingesetzt werden. Die Daten bleiben so lange in der Zwischenablage, bis Sie den Cut- oder Copy- Befehl noch einmal verwenden.

Copy

Mit dem Copy-Befehl (Kopieren, Command-C) können Sie Textdaten zur Zwischenablage kopieren. Auch diese Daten können an jeder beliebige Stelle eingesetzt werden. Die Daten bleiben so lange in der Zwischenablage, bis Sie den Cut- oder Copy- Befehl noch einmal verwenden.

Paste

Mit dem Paste-Befehl (Einsetzen, Command-V) können Sie den Text der Zwischenablage an jeder beliebigen Stelle einsetzen.

Clear

Mit dem Clear-Befehl können Sie Textdaten löschen. Obgleich diese Funktion sich optisch nicht von Cut unterscheidet, sollten Sie vorsichtig sein: Die gelöschten Daten werden nicht zur Zwischenablage kopiert.

Preference

Im Preference-Fenster können Sie verschiedene Dinge einstellen.

1. Wählen sie Preference im Edit-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Fenster.

Port Select: Mit diesem Parameter wählen Sie den seriellen Port. Am besten verwenden Sie den Modem-Anschluß – wenn er zumindest nicht bereits einem anderen Gerät zugeordnet ist. Die Verwendung des Druckeranschlusses könnte zu Problemen führen, für die Yamaha keine Haftung übernimmt.

Baud Rate: Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Übertragungsgeschwindigkeit (Baud-Rate).

Auto Polling: Mit diesem Parameter schalten Sie die Auto Polling-Funktion ein und aus. Außerdem bestimmen Sie hier die Abtastintervalle (Intervalle) sowie die Wiederholungen (Time Out). Wenn Auto Polling aktiv ist, kontrolliert QS1 den Status aller Geräte in den für Interval eingestellten Zeitabständen. Mit Time Out bestimmen Sie, wie lange QS1 zu einem Gerät Kontakt sucht, das nicht auf den Kontrollbefehl reagiert.

Bei einem kleinen Interval-Wert tastet QS1 das Netz in kurzen Zeitabständen ab. Je größer der Interval-Wert, desto seltener die Kontrollen des Systems. Wenn Sie eine große Datenmenge editieren, sollten Sie also einen hohen Wert einstellen, damit die Arbeit schneller vonstatten geht. Sobald alle Werte editiert sind, können Sie dann wieder einen kleinere Interval-Wert einstellen, damit das System öfter abgetastet wird. Der kleinste Interval-Wert ist 100.

Achtung: Wenn der Interval-Wert zu klein ist, so daß QS1 sehr träge wird, kann es vorkommen, daß die Ikone eines Gerätes schwarz anläuft, um Sie darauf hinzuweisen, daß das betreffende Gerät inaktiv ist – obwohl das eigentlich nicht zutrifft. Deswegen sollten Sie einen relativ hohen Interval-Wert einstellen.

Der Time Out-Parameter dient zum Bestimmen, wie lange QS1 warten soll, wenn ein bestimmtes Gerät nicht auf die Systemkontrolle reagiert. Wenn Sie nur wenige Geräte verwenden und einen hohen Wert einstellen, dauert das Starten und Kontrollieren des Systems viel länger. Die Statuskontrolle wird aber dennoch regelmäßig durchgeführt. Der Time Out-Mindestwert beträgt 3. Wegen der Eigenarten bezüglich der Interval- und Time Out-Parameter sollten Sie also immer nach den Idealwerten suchen.

Master Select: Mit diesem Parameter wählen Sie die Steuereinheit: Device oder Host (Rechner). In der Regel ist der Rechner auch die Steuereinheit, da Sie sich wahrscheinlich just zu diesem Zweck das QS1-Programm zugelegt haben. Dieser Parameter ist jedoch sinnvoll, wenn Sie QS1 in einer Anlage einsetzen, in der jeder Equalizer bereits Szenen in seinem internen Speicher enthält. Wenn Sie von Device zu Host umschalten, fordert QS1 bei allen Equalizern die letzten Parameterwerte an. Mithin stimmen die angezeigten Werte überein mit den tatsächlichen Einstellungen der Equalizer, so daß Sie QS1 danach sinnvoll einsetzen können.

Wenn Sie Master Select auf Device eingestellt ist: (Ausgangswert) Die Device-Daten sind die Hauptdaten. Beim Laden von Projektdaten ändern sich nur die Einstellungen des Rechners – also nicht die der Gerätedaten. Wenn Sie dann jedoch die Einstellungen ändern, betrifft das auch die Geräte. Wenn Sie mit dem Rechner jedoch einen Program Recall-Befehl ausführen, fordert er die Einstellungen des Geräts an. Einstellungsänderungen und Programmaufrufe, die auf dem Gerät selbst vorgenommen werden, empfängt der Rechner nicht. Wenn Sie diese Daten auch zum Rechner senden möchten, müssen Sie den Update-Befehl im Option-Menü verwenden.

Wenn Master Select auf Host eingestellt ist: Die Rechnerdaten sind die wichtigsten Daten. Beim Laden eines Projekts, werden die Daten sowohl zum Rechner als auch zum Gerät kopiert. Beim Ausführen eines Program Recall-Befehls sendet der Rechner ausschließlich einen Programmwechsel zum Gerät. Siehe “Master Select” auf Seite 32.

Update: Mit diesem Parameter bestimmen Sie, welche Daten angeglichen werden, wenn Sie den Update-Befehl im Option-Menü verwenden.

Parameter Link: Mit diesem Parameter bestimmen Sie, was der linke und der rechte Kanal eines Equalizers tun, wenn Parameter Linking eingeschaltet ist. Wenn Sie Absolute wählen, stimmen die Einstellung der beiden Kanäle immer miteinander überein. Im Relative-Betrieb werden die Änderungen eines Kanals im gleichen Verhältnis beim anderen Kanal vorgenommen.

Drag Dial: Mit diesem Parameter können Sie die Drehpotentiometerfunktion ein- und ausschalten. Wenn Sie “On” wählen, können die Drehpotis der QS1-Fenster eingesetzt werden. Wenn Sie hingegen “Off” wählen, können die Potis nicht verwendet werden. Bisweilen ist der Off-Stand sinnvoll, vor allem wenn Sie nur geringfügige EQ-Änderungen vornehmen möchten, die man mit der Maus nur schwer einstellen kann.

Confirm: Mit diesem Befehl bestimmen Sie, ob und wann Warnhinweise angezeigt werden. Wenn Always aktiviert ist, erscheinen die Warnhinweise wie gewohnt. Wenn Sie hingegen Save & Fatal wählen, erscheinen die Warnhinweise nur, wenn Sie Daten speichern oder Befehle ausführen, die die Daten ändern. Wenn Sie schließlich Only Fatal einstellen, erscheinen die Warnhinweise nur bei nicht behebbaren Fehlern.

Kapitel 4 – Windows

In diesem Kapitel werden die Befehle des Window-Fensters erklärt.

Device/Scene

Mit dem Device- und Scene-Befehl des Windows-Menüs wählen Sie das Device- bzw. das Scene-Fenster an. Das ist im Grunde dasselbe wie das Anklicken des betreffenden Fensters. Es kann nur jeweils ein Fenster aktiv sein. Der Name dieses Fensters ist grau im Windows-Menü.

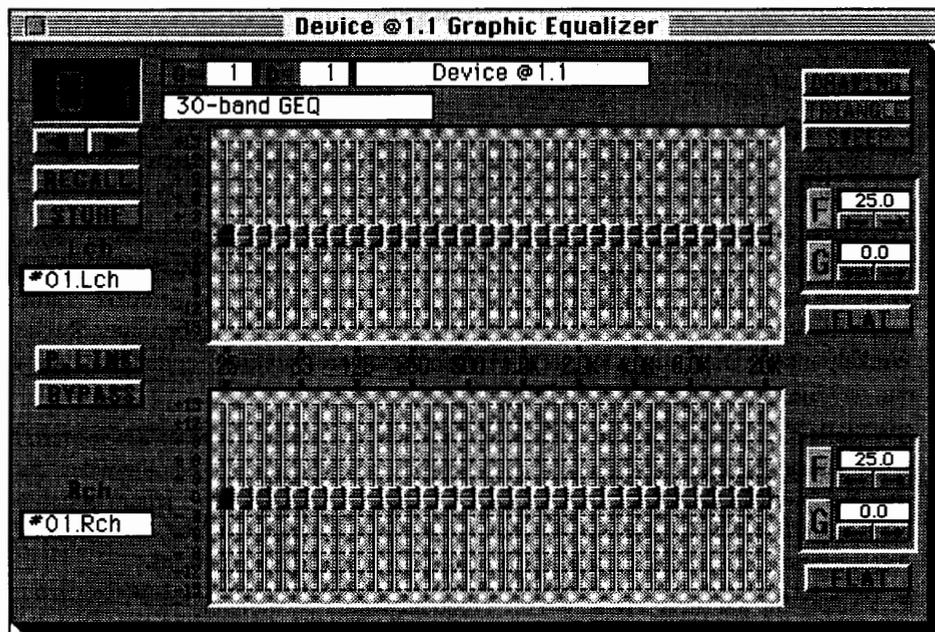
Graphic Equalizer

Im Graphic Equalizer-Fenster haben Sie Zugriff auf die Graphic Equalizer-Funktionen.

Achtung: Weitere Bedienungshinweise entnehmen Sie bitte der Anleitung des betreffenden Equalizers.

1. Um das Graphic Equalizer-Fenster anzuwählen, müssen Sie eine Device-Ikone im Device-Fenster doppelklicken. Sonst können Sie die Ikone auch anwählen und Equalizer (Command-E) im Windows-Menü wählen.

Hierauf erscheint das Graphic Equalizer-Fenster.



Achtung: Wenn sich das Gerät im Parametric Equalizer-Betrieb befindet, erscheint statt dessen das Parametric Equalizer-Fenster.

Es können mehrere Graphic Equalizer-Fenster gleichzeitig geöffnet werden.

Um ein Graphic Equalizer-Fenster wieder zu schließen, müssen Sie sein Schließfeld anklicken. Die Group- und Device-Nummer sowie der Name des Gerätes erscheinen unmittelbar unter der Menüleiste.

2. Um die Einstellung eines Reglers zu ändern, müssen Sie ihn bewegen.

Die Farbe des aktivierten Reglers ändert sich daraufhin, um anzuzeigen, daß Sie diesen Regler aktiviert haben.

Die gegenwärtige Programmnummer erscheint linksoben im Fenster. Der Programmname befindet sich hingegen rechtsoben. Sie können dem Programm einen Namen von maximal 16 Zeichen zuordnen. Diese Funktion ist Title Edit im Utility-Menü identisch.

Um ein anderes Programm anzuwählen, klicken Sie die Pfeile unter Programmnummer an. Mit dem linken Pfeil wählen Sie jeweils das vorige und mit dem rechten Pfeil jeweils das nächste Programm. Sie können einen der beiden Pfeile "gedrückt" halten, um schneller zu einem weiter entfernten Programm zu gehen. Wenn Sie ein anderes Programm anwählen, blinkt dessen Nummer. Das bedeutet, daß dieses Programm nicht mehr mit dem zuletzt gespeicherten oder aufgerufenen Programm übereinstimmt. Wenn Sie das vorige Programm wieder aufrufen, hört die Programmnummer auf zu blinken.

Wenn Sie jedoch das neue Programm brauchen, müssen Sie auf Recall klicken, um es zu aktivieren. Sie können jedoch auch auf Store klicken, um es zu speichern. Wenn Sie auf Store klicken, erscheint ein Warnhinweis, den Sie bestätigen müssen. Klicken Sie auf OK oder Cancel.

***Achtung:** Sie können keine Programme speichern, wenn die Software Protect-Funktion des Geräts aktiviert ist.*

Das Laden eines Programms dauert unter Umständen etwas länger. Ist das neue Programm aktiviert, blinkt die Nummer nicht mehr. Also erscheinen dann die Namen des Programms und der Kanäle, wenn Sie sie zuvor gespeichert haben.

Die übrigen Parameter des Equalizer-Fensters sind:

DRAWING: Klicken Sie hier, um den Drawing-Betrieb zu aktivieren. In dieser Betriebsart können Sie mit der Maus eine Equalizerkurve "auf den Schieberegler" zeichnen. Die Knöpfe der Regler zeigen dabei die mit der Maus gezeichnete Kurve an.

TRIANGLE: Klicken Sie hier, um den Triangle-Betrieb anzuwählen. In dieser Betriebsart können Sie die Equalizerkurve anhand dreier Punkte einstellen. QS1 zieht dann selbst die Verbindung zwischen diesen drei Punkten, woraus sich eine angewinkelte Equalizerkurve ergibt. Stellen Sie zuerst die Regler der beiden Eckwerte ein und bewegen Sie anschließend den Regler des Winkelpunktes. Die übrigen Regler (zwischen diesen drei Punkten) stellen sich dann automatisch so ein, daß Sie einen angewinkelten Frequenzgang erzielen.

SWEEP: Klicken Sie hier, um den Sweep-Betrieb zu wählen. In dieser Betriebsart, können Sie die Frequenzbänder durchkämmen, was zum Beispiel sinnvoll ist beim Ermitteln der "Störquellen", die zum Beispiel Rückkopplung verursachen. Bewegen Sie die Maus bei jedem beliebigen Pegel über die Reglerzone. Die Regler werden dann der Reihe nach hochgefahren, kehren jedoch zu ihrer Ausgangsposition zurück, sobald der nächste Regler hochgefahren wird.

F: Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Frequenzbänder zu wählen.

G: Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Anhebung/Absenkung einzustellen. Das hat denselben Effekt wie das Bewegen der Regler.

FLAT: Klicken Sie hier, um den Equalizer neutral zu schalten.

Lch: Hier können Sie einen achtstelligen Namen für den linken Kanal programmieren.

Rch: Hier können Sie einen achtstelligen Namen für den rechten Kanal programmieren.

P.LINK: Klicken Sie hier, um die Parameter Link-Funktion ein- oder auszuschalten.

BYPASS: Klicken Sie hier, um die Bypass-Funktion ein- oder auszuschalten.

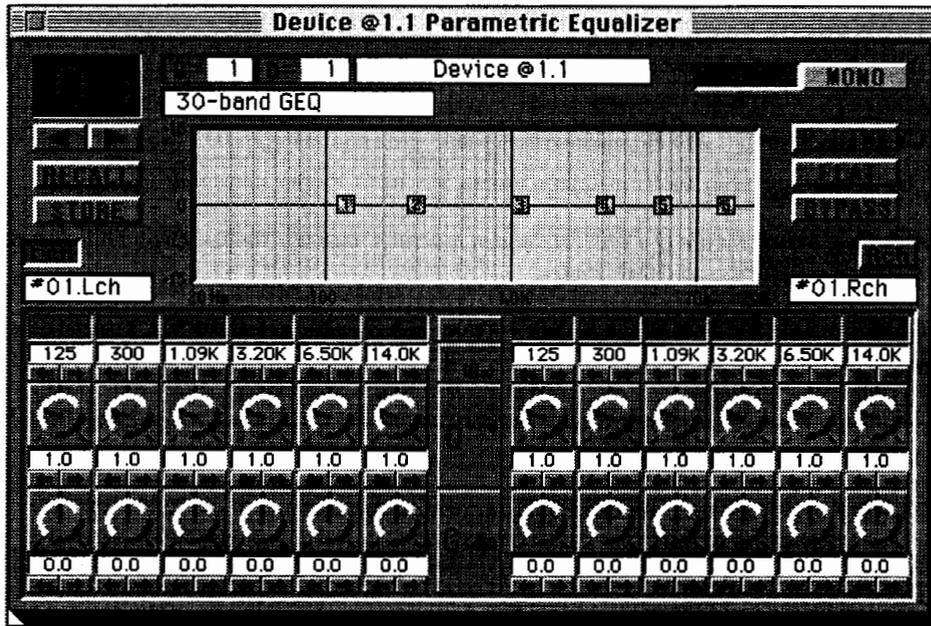
Parametric Equalizer

Im Parametric Equalizer-Fenster haben Sie Zugriff auf die Parametric Equalizer-Funktionen.

Achtung: Weiterführende Informationen entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des betreffenden Geräts.

1. Um das Parametric Equalizer-Fenster anzuwählen, müssen Sie eine Device-Ikone im Device-Fenster doppelklicken. Sonst können Sie die Ikone auch anwählen und Equalizer (Command-E) im Windows-Menü wählen.

Hierauf erscheint das Parametric Equalizer-Fenster.



Achtung: Wenn sich das Gerät im Graphic Equalizer-Betrieb befindet, erscheint statt dessen das Graphic Equalizer-Fenster.

Es können mehrere Parametric Equalizer-Fenster gleichzeitig geöffnet werden.

Um ein Parametric Equalizer-Fenster wieder zu schließen, müssen Sie sein Schließfeld anklicken.

Die Group- und Device-Nummer sowie der Name des Gerätes erscheinen unmittelbar unter der Menüleiste.

Die gegenwärtige Programmnummer erscheint linksoben im Fenster. Der Programmname befindet sich hingegen rechtsoben. Sie können dem Programm einen Namen von maximal 16 Zeichen zuordnen. Diese Funktion ist Title Edit im Utility-Menü identisch.

Um ein anderes Programm anzuwählen, klicken Sie die Pfeile unter Programmnummer an. Mit dem linken Pfeil wählen Sie jeweils das vorige und mit dem rechten Pfeil jeweils das nächste Programm. Sie können einen der beiden Pfeile "gedrückt" halten, um schneller zu einem weiter entfernten Programm zu gehen. Wenn Sie ein anderes Programm anwählen, blinkt dessen Nummer. Das bedeutet, daß dieses Programm nicht mehr mit dem zuletzt gespeicherten oder aufgerufenen Programm übereinstimmt. Wenn Sie das vorige Programm wieder aufrufen, hört die Programmnummer auf zu blinken.

Wenn Sie jedoch das neue Programm brauchen, müssen Sie auf Recall klicken, um es zu aktivieren. Sie können jedoch auch auf Store klicken, um es zu speichern. Wenn Sie auf Store klicken, erscheint ein Warnhinweis, den Sie bestätigen müssen. Klicken Sie auf OK oder Cancel.

Achtung: Sie können keine Programme speichern, wenn die Software Protect-Funktion des Geräts aktiviert ist.

Das Aufrufen eines Programms kann unter Umständen etwas dauern. Ist das Programm jedoch aktiviert, erscheinen die Namen des Programms und der Kanäle, wenn Sie sie zuvor gespeichert haben.

Die übrigen Parameter des Parametric Equalizer-Fensters sind:

F: Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Frequenzbänder zu wählen.

Diese Frequenz kann auch eingestellt werden, indem Sie die Ziffernkästchen auf der Grafik nach links oder nach rechts bewegen.

Q: Klicken Sie hier, um die Güte einzustellen.

Die Güte können Sie auch einstellen, indem Sie die Q-Regler bewegen.

Achtung: Wenn Sie die Q-Potis verwenden möchten, müssen Sie den Drag Dial-Parameter des Preferences-Menüs auf "On" stellen.

G: Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Anhebung/Absenkung einzustellen. Das hat denselben Effekt wie das Bewegen der Regler.

Achtung: Wenn Sie die Gain-Regler verwenden möchten, müssen Sie den Drag Dial-Parameter des Preferences-Menüs auf "On" stellen.

FLAT: Klicken Sie hier, um den Equalizer neutral zu schalten.

Lch: Hier können Sie einen achtstelligen Namen für den linken Kanal programmieren.

Rch: Hier können Sie einen achtstelligen Namen für den rechten Kanal programmieren.

P.LINK: Klicken Sie hier, um die Parameter Link-Funktion ein- oder auszuschalten.

Achtung: Wenn ein YDP2006 sich im Monobetrieb befindet, ist P.Link nicht aktiv.

BYPASS: Klicken Sie hier, um die Bypass-Funktion ein- oder auszuschalten.

STEREO/MONO: Klicken Sie hier, um für das entsprechende Gerät den Stereo oder Mono Parametric-Betrieb zu wählen.

Achtung: Der STEREO/MONO Parameter bezieht sich ausschließlich auf den YDP2006.

EQ. Com

Im Common-Fenster haben Sie Zugriff auf die Common (gemeinsamen) Funktionen.

Achtung: Siehe die Bedienungsanleitung der verwendeten Geräte für nähere Einzelheiten zu den Common-Funktionen.

1. Um das Common-Fenster zu öffnen, wählen Sie die Ikone eines Geräts im Device-Fenster und anschließend EQ. Com (Command-M) im Windows-Menü.

Hierauf erscheint das Common-Fenster. Das DEQ5 und DEQ5E Common-Fenster sieht folgendermaßen aus:

Device @1.1 Common	
Left Channel	Right Channel
Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual	Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual
Frequency <input type="text" value="50"/> Threshold <input type="text" value="-75"/>	Frequency <input type="text" value="50"/> Threshold <input type="text" value="-75"/>
Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse	Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse
Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches	Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches
Delay <input type="text" value="0.021"/>	Delay <input type="text" value="0.021"/>
Att. In <input type="text" value="0.0"/>	Att. In <input type="text" value="0.0"/>
Out <input type="text" value="0.0"/>	Out <input type="text" value="0.0"/>

Und das YDG2030 und YDP2006 Common-Fenster so (hier fehlen Hum Cancel und Polarity).

Device @1.2 Common	
Left Channel	Right Channel
Delay <input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off	Delay <input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off
Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches	Delay Units <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches
Delay <input type="text" value="0.031"/>	Delay <input type="text" value="0.031"/>
Att. In <input type="text" value="0.0"/>	Att. In <input type="text" value="0.0"/>

Die Funktionen des linken Kanals erscheinen jeweils links. Die Funktionen des rechten Kanals hingegen befinden sich rechts.

Es können mehrere Common-Fenster gleichzeitig geöffnet werden.

Um ein Common-Fenster zu schließen, klicken Sie in seinem Schließfeld.

Die Funktionen des Common-Fensters sind:

Hum Cancel: Hier können Sie für die Hum Cancel-Funktion entweder Auto oder Manual sowie die Frequenz (Frequency) und die Schwelle (Threshold) einstellen. Klicken Sie auf einen der Pfeile, um die Frequenz und den Schwellenwert einzustellen.

Polarity: Mit diesen Tastern stellen Sie die Polarität ein (Normal oder Reverse).

Delay Units: Mit diesen Tastern bestimmen Sie die Verzögerungseinheiten. Ein Gerät führt die neuen Einstellungen erst aus, wenn die Verzögerungszeit eingestellt ist.

Delay: Hiermit stellen Sie die Verzögerungszeit ein. Bewegen Sie den Regler oder klicken Sie auf einen der beiden Pfeile, um den Wert einzustellen.

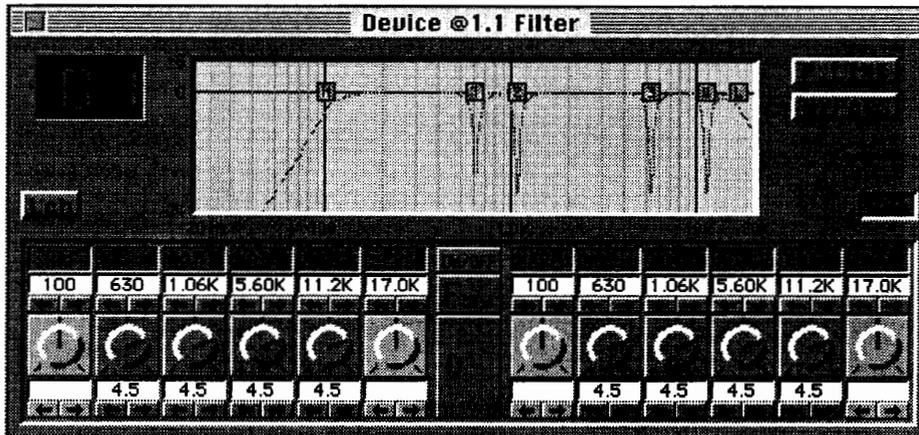
Att.: Hiermit bestimmen Sie die Eingangs- und Ausgangsbedämpfung. Bewegen Sie einen dieser Regler oder klicken Sie auf einen der Pfeile, um die gewünschten Werte einzustellen. Hierbei bedeutet "--" *unendlich* (∞).

Filter

Im Filter-Fenster haben Sie Zugriff auf die Filterfunktionen.

1. Um das Filter-Fenster zu öffnen, wählen Sie die Ikone eines Geräts im Device-Fenster und anschließend Filter (Command-F) im Windows-Menü.

Hierauf erscheint das Filter-Fenster.



Es können mehrere Filter-Fenster gleichzeitig geöffnet werden.

Um ein Filter-Fenster zu schließen, klicken Sie sein Schließfeld an.

Lch: Klicken Sie hier, um den linken Kanal zu aktivieren.

Rch: Klicken Sie hier, um den rechten Kanal zu aktivieren.

P.LINK: Klicken Sie hier, um die Parameter Link-Funktion ein- oder auszuschalten.

BYPASS: Klicken Sie hier, um die Bypass-Funktion ein- oder auszuschalten.

ON/OFF: Klicken Sie die ON/OFF Taster, um die einzelnen Filter ein- oder auszuschalten.

F (Hz): Klicken Sie auf diese Pfeiltasten, um die Filterfrequenz einzustellen.

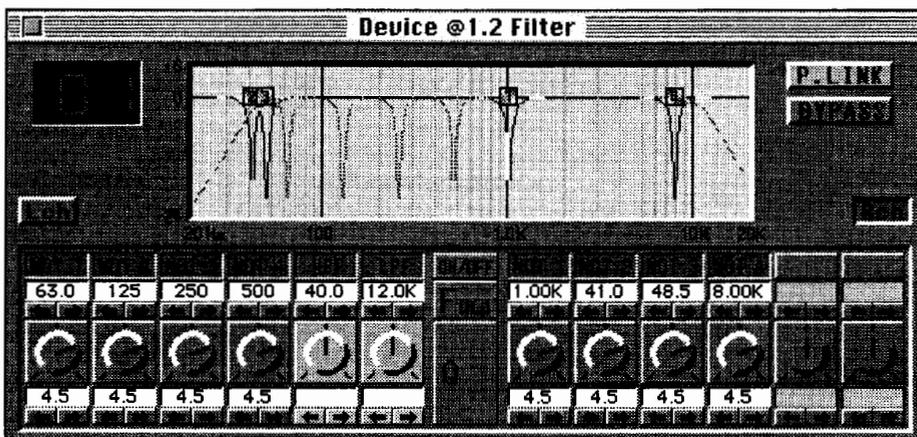
Die Filterfrequenz kann man auch einstellen, indem man die Ziffernkästchen der Filterfrequenzkurve hin- und herbewegt.

Q: Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Güte einzustellen.

Die Güte können Sie auch mit den Q-Reglern einstellen.

Achtung: Das HPF und LPF sind nicht mit einem Q-Parameter ausgestattet.

Im Mono-Betrieb des YDP2006 ändert sich die Reihenfolge der Filter:

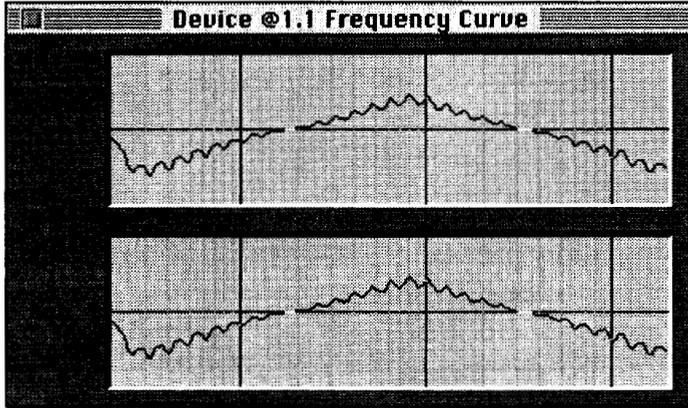


Frequency Curve

Im Frequency Curve-Fenster wird der Frequenzgang eines Geräts angezeigt.

1. Um das Frequency Curve-Fenster zu öffnen, wählen Sie die Ikone eines Geräts im Device-Fenster und anschließend Curve (Command-A) im Windows-Menü.

Hierauf erscheint das Frequency Curve-Fenster.

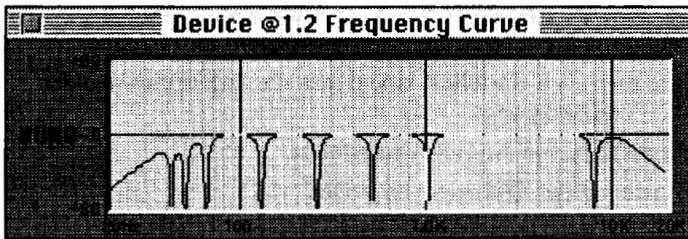


Man kann auch mehrere Frequency Curve-Fenster gleichzeitig öffnen.

Um ein Frequency Curve-Fenster zu schließen, klicken Sie in seinem Schließfeld.

Achtung: Das Curve-Fenster wird nicht automatisch auf den neusten Stand gebracht. Wenn Sie die EQ-Werte geändert haben, müssen Sie das Fenster noch einmal aktivieren, indem Sie es anklicken. Erst dann werden die neuen Werte erkannt und ausgegeben.

Das Frequency Curve-Fenster des YDP2006 sieht im Mono-Betrieb etwas anders aus.



Utility

Im Utility-Fenster haben Sie Zugriff auf die Utility-Funktionen.

Achtung: Siehe die Bedienungsanleitung der verwendeten Geräte für nähere Einzelheiten zu den Utility-Funktionen.

1. Um das Utility-Fenster zu öffnen, wählen Sie die Ikone eines Geräts im Device-Fenster und anschließend Utility (Command-U) im Windows-Menü.

Hierauf erscheint das Utility-Fenster (DEQ5, DEQ5E).

Device @1.1 Utility			
Sampling Freq = 48.0K		PLL Lock = OFF	
I/O Mode <input checked="" type="radio"/> Analog <input type="radio"/> Pre Send <input type="radio"/> Post Send <input type="radio"/> Digital	Clock Source <input checked="" type="radio"/> Internal <input type="radio"/> AES/EBU <input type="radio"/> Y2 <input type="radio"/> Word Clk	In Format <input checked="" type="radio"/> Y2 <input type="radio"/> AES/EBU	Bit Shift <input type="text" value="00"/> <input type="text" value="00"/>
Emphasis <input checked="" type="radio"/> Off <input type="radio"/> On <input type="radio"/> Auto		Remote Address Group <input type="text" value="1"/> Device <input type="text" value="1"/>	

Es können mehrere Utility-Fenster gleichzeitig geöffnet werden.

Um ein Utility-Fenster zu schließen, klicken Sie im Schließfeld.

Die Funktionen des Utility-Fensters sind:

Sampling Freq: Hier erscheint die Sampling-Frequenz des betreffende Geräts.

PLL Lock: Hier erfahren Sie, ob PLL Lock ein- oder ausgeschaltet ist.

I/O Mode: Mit diesen Tastern wählen Sie den I/O-Betrieb.

Clock: Mit diesen Tastern wählen Sie die Zeittaktquelle.

In Format: Mit diesen Tasten stellen Sie das Digital-Eingangsformat des betreffenden Geräts ein.

Bit Shift: Hier kann die Bitversetzung eingestellt werden. Klicken Sie auf die Pfeiltasten, um eine andere Bitversetzung (Bit Shift) einzustellen.

Achtung: Bit Shift ist auf dem DEQ5E nicht belegt.

Emphasis: Mit diesen Tastern können Sie die Emphasis-Funktion einstellen (Off, On oder Auto).

Remote Address: Hiermit stellen Sie die Adresse des Geräts ein (Group, Device).

Das Utility-Fenster des YDG2030 und YDG2006 sieht folgendermaßen aus:

Device @1.2 Utility	
Sampling Freq = 32.0K	PLL Lock = OFF
Emphasis <input checked="" type="radio"/> Off <input type="radio"/> On	Remote Address Group <input type="text" value="1"/> Device <input type="text" value="2"/>

Time Code Event

Im Time Code Event-Fenster können Sie Programm Recall-Ereignisse eingeben.

Achtung: Siehe die Bedienungsanleitung der verwendeten Geräte für nähere Einzelheiten zu den Time Code-Ereignissen.

1. Um das Time Code Event-Fenster zu öffnen, wählen Sie die Ikone eines Geräts im Device-Fenster und anschließend Time Code (Command-T) im Windows-Menü.

Hierauf erscheint das Time Code Event-Fenster.

No.	HH	MM	SS	FF	Pgm
1	00	00	01	00	1
2	00	00	10	00	2
3	00	00	20	00	5
4	00	00	26	00	3
**	**	**	**	**	nop

Achtung: Time Code-Ereignisse sind nur auf dem DEQ5 belegt.

Es können mehrere Time Code Event-Fenster gleichzeitig geöffnet werden.

Sobald die Ereignisliste eine bestimmte Länge erreicht, erscheinen automatisch Rollbalken, die Sie verwenden können, um zu weiter entfernten Ereignissen zu gehen. Außerdem können Sie das Vergrößerungs- und Verkleinerungsfeld verwenden, um einen Ausschnitt zu vergrößern oder eine Gesamtübersicht zu bekommen.

Um ein Time Code Event-Fenster zu schließen, klicken Sie in dessen Schließfeld.

2. Um die Time Code Event-Funktion ein- oder auszuschalten, klicken Sie das Event-Kästchen.

Wenn ein Kreuz angezeigt wird, ist die Time Code Event-Funktion eingeschaltet.

3. Mit den Type-Tastern können Sie nun den Zeitcodetyp einstellen: 30, 30D, 25, 24.
4. Um ein Ereignis (Event) zu programmieren, müssen Sie zuerst dessen Position mit den HH:MM:SS:FF-Funktionen einstellen, anschließend eine Programmnummer eingeben mit dem PGM-Regler (nop bedeutet "no Program") und schließlich auf Store klicken, um das neue Ereignis zu der Liste hinzuzufügen.
5. Wiederholen Sie den 4. Schritt, wenn Sie noch weitere Ereignisse programmieren möchten.
6. Um die Ereignisliste zu dem betreffenden Gerät zu senden, klicken Sie Transmit.

Achtung: Im Utility-Betrieb empfängt das Gerät die Event List nicht.

Kapitel 5 – Projekte

In diesem Kapitel erklären wir Ihnen, was Projekte sind und wie Sie sie einsetzen können.

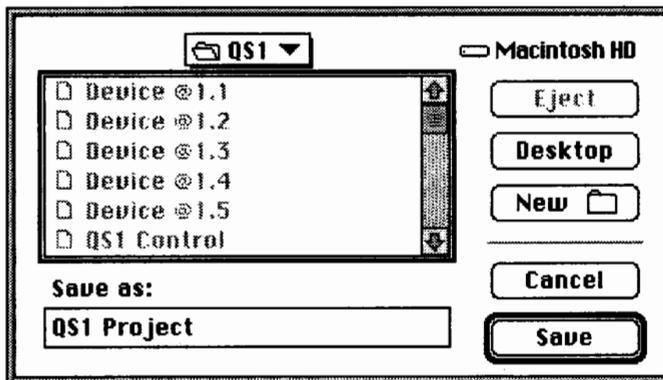
Was ist ein Projekt?

Projekte sind die effizienteste Art der Equalizer-Steuerung in großen Anlagen. Ein Projekt enthält die Daten aller Equalizer sowie bis zu 100 Szenen, mit denen Sie für mehrere Equalizer gleichzeitig ein anderes Programm aufrufen können. Jeder Szene kann man eine Ikone zuordnen, die man dann nur zu doppelklicken braucht, um die Szene zu aktivieren. Die Positionen der Device-Ikonen (Device-Fenster) werden ebenfalls mit dem Projekt gespeichert.

Neue Projekte programmieren

1. Um ein neues Projekt zu programmieren, müssen Sie New Project im Project-Menü wählen.

Hierauf erscheint ein Dialogfenster.



2. Geben Sie einen Namen für das neue Projekt ein und wählen Sie den Ordner, in dem es untergebracht werden soll.
3. Klicken Sie den Save-Taster.

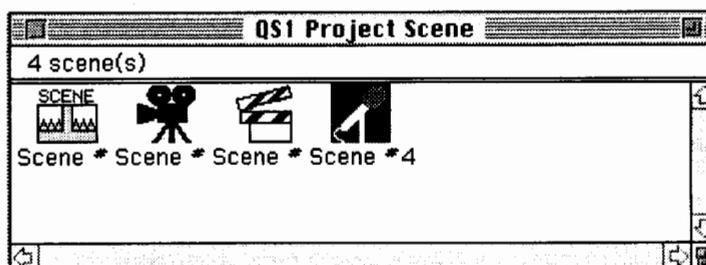
Hierauf erscheint ein leeres Scene-Fenster, in dessen Titelleiste der soeben programmierte Name steht.

Szenen programmieren

1. Um eine neue Szene innerhalb des Projektes zu programmieren, müssen Sie New Scene (Command-K) im Project-Menü wählen.

Im Scene-Fenster erscheint dann eine neue Szenenikone.

Die Zahl der bereits im Projekt enthaltenen Szenen erscheint unterhalb der Titelleiste des Scene-Fensters.



Name der Szenen

1. Um einer Szene einen Namen geben zu können, klicken Sie den Namen unterhalb der betreffenden Ikone an.
Der Name wird nun schwarz auf weiß abgebildet.
2. Geben Sie den neuen Namen ein (maximal 16 Zeichen).
3. Drücken Sie die Rücklauffaste.

Szenen editieren

1. Um eine Szene editieren zu können, wählen Sie Edit Scene (Command-R) im Project-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Fenster.

Scene #1			
Model Adrs	Device Name	Program Name	Pgm No
DEQ5 (1,1)	Device @1.1	30-band GEQ	1
YDP (1,2)	Device @1.2	6-band PEQ	21
YDG (1,3)	Device @1.3	6-band PEQ	23

Dieses Fenster zeigt den Modellnamen, den Gerätenamen und die Programmwechselnummer aller aktiven Equalizer an. Sie können jedem Equalizer ein Programm zuordnen, das geladen wird, sobald Sie die betreffende Szene aufrufen.

2. Klicken Sie auf einen der beiden Pfeile, um ein anderes Programm zu wählen.

Nun erscheint jeweils der Name des Programms, das der angewählten Programmwechselnummer zugeordnet ist.

3. Klicken Sie auf das Schließfeld, wenn alles nach Zufriedenheit eingestellt ist.

Szenenwechsel ausführen

Szenewechsel können auf drei Arten vorgenommen werden:

1. Doppelklicken Sie die Szenenikone.
2. Aktivieren Sie die Szenenikone und drücken Sie Command-G.
3. Wählen Sie die Szenenikone und anschließend Transmit Scene im Project-Menü.

Achtung: Wählen Sie niemals eine Broadcast-Adresse, die der Remote-Adresse des Geräts entspricht. Andernfalls kann es nämlich vorkommen, daß die Szenenwechsel nicht wie erwartet ausgeführt werden.

Szenen löschen

1. Um eine Szene zu löschen, wählen Sie zuerst die Ikone und anschließend Delete Scene (Command-D) im Project-Menü.

Projekte speichern

1. Um ein Projekt zu speichern, wählen Sie Save Project im Project-Menü.

Projekte schließen

1. Um ein Projekt zu schließen, wählen Sie Close Project im Project-Menü.

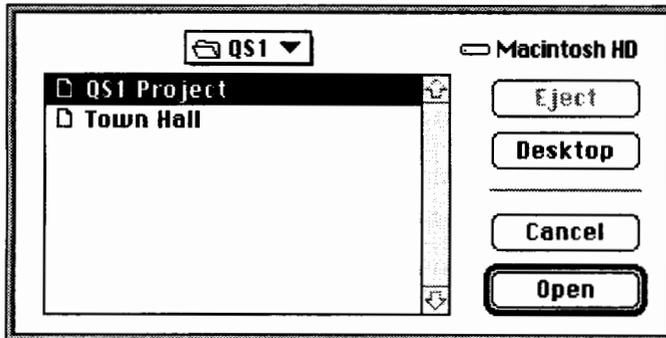
Hierauf erscheint ein Warnfeld, sofern die Projektdaten gespeichert werden müssen.

Achtung: Wenn die Auto Polling-Funktion des Preference-Menüs aktiv ist (weil sie angekreuzt ist), kann es vorkommen, daß das abgekoppelte Gerät doch wieder erscheint, wenn QSI die Anlage kontrolliert. Um ein Gerät wirklich abzukoppeln, müssen Sie Auto Polling ausschalten.

Projekt öffnen

1. Um ein vorhandenes Projekt zu öffnen, müssen Sie **Open Project** im **Project-Menü** wählen.

Hierauf erscheint ein Dialogfenster.



2. Wählen Sie das Projekt und klicken Sie **Open**.

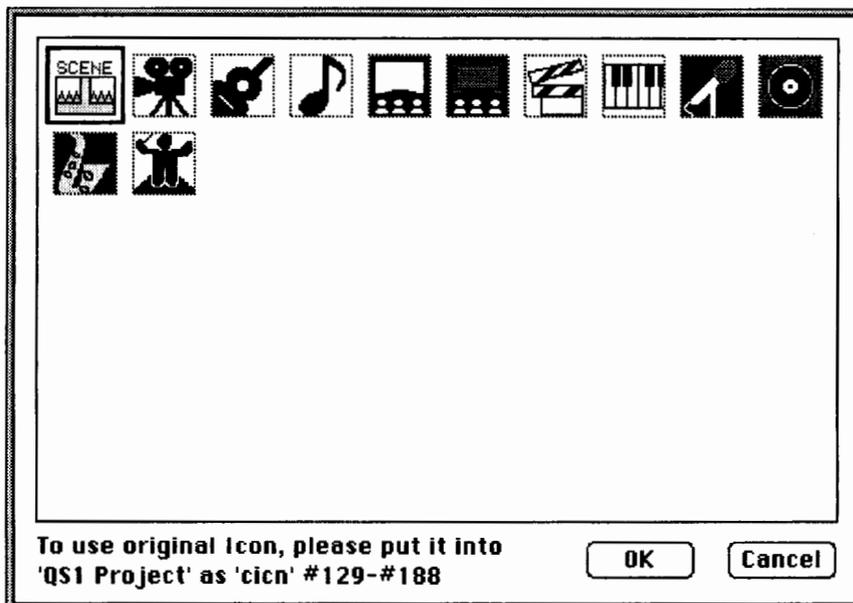
Achtung: man kann jeweils nur ein Projekt öffnen.

Szenenikonen zuordnen

Wenn Sie jeder Szene eine andere Ikone zuordnen, können Sie sie viel schneller anwählen.

1. Um einer **Szene eine andere Ikone zuzuordnen**, müssen Sie **zuerst die Szene anwählen** und dann **Change Icon (Command-J)** im **Project-Menü** wählen.

Hierauf erscheint folgendes Fenster.



2. Klicken Sie eine Ikone an, um sie zu aktivieren.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Diese Ikone wird nun der betreffenden Szene zugeordnet.

Szenenikonen Marke Eigenbau

Siehe "Eigene Szenenikonen" auf Seite 36.

Kapitel 6 – SysEx Dumps

In diesem Kapitel erfahren Sie, wie man SysEx-Blockdaten senden und empfangen kann.

Empfang von SysEx-Datenblöcken

Mit dem Bulk Dump Receive -Befehl können Sie SysEx-Datenblöcke bei einem Gerät anfordern und empfangen.

1. Wählen Sie Receive im File-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Dialogfenster.

Source	<input checked="" type="checkbox"/> Current	Destination	Host
Group	Device	Device Name	
1	1	Device @1.1	

Bulk Dump Receive

Data Type

Memory

System

Program Change Table

Remote Assign

Time Code Event

All Bulk Dump Request

OK

Cancel

2. Klicken Sie die Pfeile neben dem Group, Device, Device Name-Feld und wählen Sie das Gerät, das die Daten senden soll.

Wenn das gegenwärtige Gerät gewählt wird, erscheint ein Kreuz im Current-Kästchen.

Wenn Sie in diesem Kästchen klicken, wird automatisch das gegenwärtige Gerät angewählt.

Das Zielgerät (Destination) erscheint rechts neben dem Dialogfenster.

Wenn Sie die Daten eines anderen Geräts kopieren möchten (also nicht des Current-Geräts), müssen Sie die Bulk Dump Transmit -Funktion verwenden, um die Daten zu senden, sobald der Rechner sie empfangen hat. Andernfalls stimmen die Daten des Rechners nämlich nicht mit denen des Gerätes überein.

3. Wählen Sie den Datentyp.

Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

Memory: alle oder einzelne Speicher (Program). Klicken Sie auf die Pfeile, um entweder All oder eine Nummer zwischen 1 und 40 zu wählen.

System: Systemdaten.

Program Change Table: Programmwechsellabendaten.

Remote Assign: Remote Assign-Daten.

Time Code Event: Time Code Event List-Daten.

All Bulk Dump Request: alle oben erwähnten Daten (Ausgangswert).

4. Klicken Sie OK, um die Daten zu empfangen oder Cancel.

Die Übertragung zum Rechner kann mehrere Sekunden dauern.

SysEx-Datenblöcke senden

Mit dem Bulk Dump Transmit-Befehl können Sie die Datenblöcke zu einem anderen Gerät senden.

1. Wählen Sie Transmit im File-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Dialogfenster.

Source	Host	Destination	<input checked="" type="checkbox"/> Current			
Bulk Dump Transmit		Group Device Device Name				
Data Type <input type="radio"/> Memory all <input type="radio"/> System <input type="radio"/> Program Change Table <input type="radio"/> Remote Assign <input type="radio"/> Time Code Event <input checked="" type="radio"/> All Bulk Dump		<table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>1</td> <td>Device @1.1</td> </tr> </table>	1	1	Device @1.1	<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="Cancel"/>
1	1	Device @1.1				

2. Klicken Sie die Pfeiltasten neben dem Group, Device, Device Name-Feld, um den Empfänger anzuwählen.

Wenn das gegenwärtige Gerät gewählt wird, erscheint ein Kreuz im Current-Kästchen.

Wenn Sie in diesem Kästchen klicken, wird automatisch das gegenwärtige Gerät angewählt.

Der Sender erscheint links neben dem Dialogfenster.

3. Wählen Sie den Datentyp.

Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Memory: alle oder einzelne Speicher (Programs). Klicken Sie auf die Pfeile, um entweder All oder eine Nummer zwischen 1 und 40 zu wählen.

System: Systemdaten.

Program Change Table: Programmwechseltabellendaten.

Remote Assign: Remote Assign-Daten.

Time Code Event: Time Code Event List-Daten.

All Bulk Dump: alle oben erwähnten Daten (Ausgangswert).

4. Klicken Sie OK, um die Daten zu senden oder Cancel.

Die Übertragung kann mehrere Sekunden dauern.

Master Select

In diesem Kapitel erfahren Sie, was es mit Master Select auf sich hat. Bei normalem Gebrauch werden die Daten des Master-Geräts nicht verändert, Anfangs ist Master Select auf Device eingestellt.

Wenn der Rechner die Steuereinheit (Master) ist

- In diesem Fall sind die Daten des Rechners die wichtigsten
- Beim Laden eines Projekts werden die Daten des Rechners und der Geräte geändert
- Wenn Sie auf dem Rechner ein anderes Programm wählen, wird ausschließlich ein Programmwechselbefehl gesendet

Wenn ein Gerät als Master fungiert

- In diesem Fall haben die Daten des Geräts Vorrang
- Wenn Sie ein Projekt laden, werden die Daten nur zum Rechner kopiert
- Alle Parameteränderungen auf dem Rechner gelten auch für das angesteuerte Gerät
- Wenn Sie auf dem Rechner ein anderes Programm anwählen, sendet er ein Datenblockabwurfbefehl (Bulk Dump Request) zum Gerät, um dessen Daten zu erhalten

Wenn Sie Master Select ändern (Device zu Host), empfängt der Rechner SysEx-Datenblöcke von allen aktive Geräten.

Anwendung

- 1. Um eine Anlage vom Rechner aus anzusteuern und die Daten auf den neusten Stand zu bringen, damit die Einstellungen der Geräte den Datenwerten des Rechners entsprechen:**

Wenn mehrere Geräte verwendet werden, müssen Sie sie alle einschalten und jedem Gerät eine Adresse zuordnen (Group, Device). Verbinden Sie sie anschließend mit einem Y-485.

Schalten Sie den Rechner ein und starten Sie QS1. Das Programm tastet dann das gesamte Netz nach aktiven Geräten ab. Alle aktiven Geräte erscheinen im Device-Fenster. Kontrollieren Sie, ob auch wirklich alle Geräte erkannt wurden und ob ihre Adresse stimmt.

Stellen Sie den Master Select-Parameter im Preference-Menü auf Host.

Nun werden die Daten aller aktiven Geräten zum Rechner gesendet. Alle Änderungen, die Sie im Programm vornehmen, werden auch zu den aktiven Geräten gesendet.

Wenn eine Projektdatei geöffnet ist, werden die Daten des Rechners und der Geräte aktualisiert.

- 2. Wenn die Gerätedaten wichtiger sind:**

Wenn Sie die gegenwärtigen Einstellungen noch verbessern möchten, ohne sie gleich zu den Geräten zu senden:

Stellen Sie Master Select im Preference-Menü auf Device. Nun werden die Device-Daten nicht zu den Geräten gesendet. Nur die Änderungen gelangen zu den Geräten.

Wenn Sie eine Projektdatei öffnen, werden nur die Parameter des Rechners aktualisiert – nicht aber die Parameter der Geräte.

Wenn Sie auf dem Rechner ein anderes Programm anwählen, empfangen alle aktiven Geräte die betreffenden Daten. Die Daten im Rechner fungieren jeweils als Puffer.

Fehlersuche

Manchmal scheint es wollte QS1-MC nicht wie man selbst. Sehen Sie dann in nachstehender Tabelle nach, ob Sie den Fehler beheben können.

Symptom	Lösung
IFU485 BUSY Diode leuchtet nicht, wenn Sie QS1-MC starten.	Schalten Sie das System immer in folgender Reihenfolge ein: Geräte, Computer, IFU485, anschließend QS1 starten.
	Wenn Ihr Rechner mit einem internen Modem ausgestattet ist, müssen Sie das betreffende Programm auf External stellen oder das Modem ausbauen. Bisweilen blockiert ein eingebautes Modem nämlich den Zugang zum Modem-Anschluß, weshalb QS1-MC nicht funktioniert.
QS1 wird geladen, aber keine Device-Ikonen erscheinen und nichts kann angesteuert werden.	Kontrollieren Sie die Baud-Rate von QS1 (Preferences) und des IFU485. Probieren Sie 9600 und 38400 Baud.
	Kontrollieren Sie, ob die Baud-Rate von QS1 (Preferences) mit der des IFU485 übereinstimmt.
	Kontrollieren, ob das IFU485 mit einem Modem-Kabel mit dem Rechner verbunden ist. Druckerkabel funktionieren nämlich nicht (weil die Leitungen vertauscht sind).
	Kontrollieren Sie folgende Einstellungen des IFU485: POWER Taster muß gedrückt sein (ein). TERMINATE Schalter muß sich in der On-Position befinden. Der SELECT Schalter muß auf RS-232C oder RS-422 gestellt werden (je nach den Anforderungen). Interner Baud-Ratenschalter (Ausgangswert: 9600).
	Kontrollieren Sie folgende Geräteeinstellungen: Comm, I/O, ALL. Local address, Remote address. Baud-Rate.
	Entfernen Sie alle Systemerweiterungen, INITS usw. aus dem Systemordner, damit alles nach Plan läuft. In der Regel müssen Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie den Macintosh einschalten. Hierdurch werden die Erweiterungen, INITS usw. nicht geladen.
IFU485 BUSY Diode leuchtet, wenn Sie QS1-MC starten.	Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
QS1 hält ab und zu an	Stellen Sie die Auto Polling-Funktion (Preferences-Menü) auf einen niedrigeren Wert (2-3) oder deaktivieren Sie diese Funktion (Auto Polling Kästchen darf nicht angekreuzt sein). Wenn Auto Polling aktiv ist, kontrolliert QS1-MC in regelmäßigen Zeitabständen den Status der angeschlossenen Geräte. Hierdurch wird QS1-MC kurzzeitig unterbrochen.
Eine Geräteikone ist nicht aktiv.	Siehe Auto Polling, 15.
Die Farben scheinen nicht zu stimmen.	Im Monitor-Kontrollfeld müssen Sie 256 oder sogar weniger Farben wählen.
QS1 braucht zu lange zum Starten und Laden der Daten.	Stellen Sie im Preferences-Menü Master Select auf Device und klicken Sie OK. Stellen Sie anschließend Select auf Host (Preferences) und klicken Sie OK. Die Daten aller aktiven Geräte werden dann zum Rechner gesendet. Generieren Sie ein neues Projekt und speichern Sie es. Diese Daten sind nun in einer Projektdatei gespeichert, die Sie doppelklicken können, um sie zu öffnen. Bitte bedenken Sie, daß es u.U. 10 Minuten dauern kann, bis alle 31 Geräte ihre Daten gesendet haben (bei 9600 Baud).
Manche Menübefehle sind nicht aktiv	Wenn Master Select auf Device gestellt wird, sind bestimmte Funktionen nicht länger belegt. Außerdem sehen die Dialogfenster dann anders aus. Die verfügbaren Befehle richten sich jeweils nach dem aktiven Gerät und dem Fenster, daß Sie geöffnet haben.

Symptom	Lösung
Die Meldung "Can't create..." erscheint und Sie können keine Datei generieren.	Wenn Sie QS1-MC von einer Diskette aus starten, müssen Sie ihren Schreibschutz deaktivieren. Außerdem muß genug Speicherkapazität für die neue Datei vorhanden sein.
Das System funktioniert selbst nicht, wenn Port Select auf Printer gestellt wird.	Wenn Sie QS1-MC von der Festplatte aus starten, müssen Sie kontrollieren, ob noch Speicherraum verfügbar ist. Normalerweise muß Port Select auf Modem gestellt werden, da bestimmte Systeme nicht funktionieren, wenn Sie Printer gewählt haben. Wenn das System an den Modem-Port angeschlossen ist, dürfen Sie den Druckeranschluß nicht verwenden. Wir raten Ihnen den Modem-Anschluß zu verwenden und übernehmen keine Haftung für Betriebsfehler, die sich aus der Verwendung des Druckeranschlusses ergeben.

Glossar

Aktives Fenster — Das Fenster, das sich vor allen anderen befindet und dessen Menüleiste, Schließfeld, Größeneinstellung usw. sichtbar sind (typisch Macintosh). Dieses Fenster gehört immer zum Programm, das Sie gerade verwenden.

Aktives Gerät — Ein Equalizer, der eingeschaltet ist und von QS1 erkannt wird.

Auto Polling — Ein unsichtbarer Prozeß, bei dem QS1 in regelmäßigen Zeitabständen den Status der angeschlossenen Geräte kontrolliert.

Baud Rate — Die Anzahl Datenbits, die pro Sekunde übertragen werden.

Device (Gerät) — Ein allgemeiner Name für die Digital-Equalizer, die mit QS1 angesteuert werden können. Es handelt sich z.B. um grafische oder parametrische Equalizer usw.

Device-Adresse — Eine ID-Nummer, die jedem Equalizer exklusiv vergeben wird. *Siehe auch* Device ID und Group ID.

Device-Datei — Eine QS1-Datei, die Gerätedaten (Device-Daten) enthält.

Device ID — Der Teil der Device-Adresse, der die Gerätenummer innerhalb einer Gruppe enthält.

Dummy-Gerät — Mit Dummy-Geräten können Sie QS1 starten, bestimmte grafische Equalizer-Fenster öffnen und die Szenendaten kontrollieren – auch wenn kein Gerät angeschlossen ist.

Group ID — Der Teil der Device-Adresse, der die Gruppennummer eines Geräts enthält.

Kästchen — Ein Quadrat, das in Dialog- und anderen Fenstern erscheint. Hiermit können Sie bestimmte Optionen ein- oder ausschalten. Ist ein Kästchen angekreuzt, so ist die betreffende Funktion aktiv.

Netz — Eine Reihe von Geräten, die miteinander verbunden sind.

PICT-Datei — Ein Bitmap-Grafikformat, das ganz selbstverständlich ist auf einem Macintosh. Mit Programmen, die PICT-Daten speichern können, lassen sich neue Hintergründe machen, die Sie über die Zwischenablage in QS1 importieren können.

Programm — Die Equalizer-Einstellungen eines Geräts.

Projektdatei — Eine QS1-Datei, die Projektdaten enthält.

Projekt — Datei, mit der man mehrere Equalizer gleichzeitig ansteuern kann.

RS-232C — Ein serieller Anschlußtyp, der vor allem auf PC-ATs und kompatiblen Computern verwendet wird. In der Regel handelt es sich um 9 Stifte oder 25 Stifte DSUB.

RS-422 — Ein symmetrisches Serienprotokoll, das auf Macintosh-Rechnern verwendet wird. In der Regel 8 Stifte Mini-DIN.

Schließfelder — Ein Kästchen linksoben im aktiven Fenster. Hiermit können Sie das Fenster schließen.

Steuerdatei — Eine QS1-Datei, die für den normalen Gebrauch unentbehrlich ist.

Szene — Die schnellste und eleganteste Art andere Programme aufzurufen. Die Übertragung erfolgt, sobald Sie die Ikone doppelklicken.

Textfeld — Ein Rechteck in einem Dialogfenster, in dem Sie Text eingeben können.

Y-485 — Ein serielles Protokoll, das bei Equalizern von verwendet wird.

Zoom-Fenster — Kleines Feld rechtsoben in der Menüleiste, mit dem Sie ein Fenster abwechselnd größer und kleiner machen können.

Zwischenablage — Eine Speicherzone des Rechners, in dem die kopierten oder ausgeschnittenen Daten zeitweilig gespeichert werden. Die Daten des Zwischenspeichers können bisweilen in andere Programme eingesetzt werden.

Anhang

Kurzbefehle

Nachstehend sind alle Tastaturbefehle des QS1-Programms aufgeführt.

File-Menü

Command-N	Neues Gerät
Command-O	Gerät öffnen
Command-W	Gewähltes Gerät schließen
Command-S	Gewähltes Gerät speichern
Command-L	Device-Daten laden
Command-I	Geräteinformationen
Command-Q	QS1 verlassen

Project-Menü

Command-K	Neue Szene
Command-D	Gewählte Szene löschen
Command-R	Gewählte Szene editieren
Command-J	Andere Ikone für die gewählte Szene
Command-G	Senden der gewählten Szene

Windows-Menü

Command-E	Equalizer-Fenster öffnen
Command-M	Common-Fenster öffnen
Command-F	Filter-Fenster öffnen
Command-A	Frequency Curve-Fenster öffnen
Command-U	Utility-Fenster öffnen
Command-T	Time Code Event-Fenster öffnen

View-Menü

Command-B	Background-Fenster öffnen
-----------	---------------------------

Eigene Szenenikonen

Wie bereits erwähnt, können Sie auch selbst Ikonen erstellen. Hierfür können Sie zum Beispiel Programme wie ResEdit verwenden. ResEdit ist so ungefähr in jedem Bulletin Board erhältlich. Bedenken Sie jedoch, daß es ein relativ gefährliches Programm ist, weil der kleinste Fehler eine Datei bereits unleserlich machen kann. Daher müssen wir Sie darauf hinweisen, daß Yamaha keine Haftung übernimmt für Probleme, die sich aus der Verwendung von ResEdit ergeben. Es gibt genug Literatur über ResEdit, die Sie sich durchlesen sollten, bevor Sie wichtige Dateien abwandeln.

Eigene Ikonen können Sie in der "cicn" Ressource einer Projektdatei erstellen. Bitte ordnen Sie ihnen eine Nummer zwischen 129 und 188 zu.

Übertragung von QS1-Daten

Wenn Sie die QS1-Daten auf einem anderen Macintosh-Rechner verwenden möchten, müssen Sie sowohl das QS1-Programm als auch die betreffenden Kontrolldateien, sowie die Projekt- und Device-Dateien kopieren. Normalerweise befinden sich diese Dateien im selben Ordner wie das QS1-Programm (es sei denn, Sie machen es anders).

Bestätigung

Address duplication...(gg, dd)

Replace 'xx' by 'xx' ?

Einstufung: Endgültig

Wann: Initialisieren und Öffnen eines Geräts

Die Adresse des Device-Datei ist mit einer vorhandenen identisch.

OK: Die Daten des betreffenden Geräts werden gelöscht. Statt dessen werden die Daten der Datei gesendet.

Cancel: Datei nicht lesen.

Changing master

Receive all data?

Einstufung: Normal

Wann: Preferences

Beim Einstellen von Master Select auf Host.

OK: Alle Daten von allen Geräten empfangen.

Cancel: Nichts tun.

Changing Type

Round illegal frame?

Einstufung: Normal

Wann: Time Code Event

Anwahl eines anderen Zeitcodetyps.

OK: Abrunden auf einen belegten Wert.

Cancel: Keinen anderen Zeitcodetyp wählen.

Closing edited device/project

Save 'xxxx' before closing ?

Einstufung: Endgültig & Speichern

Wann: Close Device, Close Project

Das editierte Gerät oder Projekt wird geschlossen.

Yes: Beim Schließen speichern.

No: Schließen ohne zu speichern.

Cancel: Nicht schließen.

Data are edited

Are you sure to recall #mm?

Einstufung: Normal

Wann: Memory Recall

Beim Aufrufen von Daten, während die gegenwärtigen noch nicht gespeichert sind.

OK: Recall ausführen.

Cancel: Recall nicht ausführen.

Edit window is opening

Delete 'xxxx'?

Einstufung: Normal

Wann: Delete Scene

Die editierte Szene soll gelöscht werden.

OK: Schließen des Edit-Fensters und löschen der Szene.

Cancel: Nicht löschen.

Model conflict@(gg, dd)

Overload 'xxxx'?

Einstufung: Endgültig

Wann: Auto Polling

Bei der Suche taucht plötzlich ein anderes Gerät unter einer vergebenen Adresse auf.

OK: Das neue Gerät nimmt die Stelle des vorigen ein.

Cancel: Das neue Gerät wird ignoriert.

(Bedenken, daß das bei jeder Suche wieder bestätigt werden muß)

Model mismatch

Continue receiving/transmitting?

Einstufung: Endgültig

Wann: Bulk Receive/Transmit

Empfang/Übertragung von SysEx-Datenblöcken von/zu einem anderen Modell.

OK: Trotzdem empfangen/senden.

Cancel: Nicht empfangen/senden.

New device found@(gg, dd)

Receive all data?

Einstufung: Normal

Wann: Auto Polling bei Master=Host

Nach der automatisch durchgeführten Kontrolle nach der Host-Änderung taucht ein neues Gerät auf.

OK: Daten des neuen Geräts empfangen.

Cancel: Daten des neuen Geräts werden initialisiert.

No device connected

Add dummy one?

Einstufung: Endgültig

Wann: Initialisieren

Bei Programmstart werden keine Geräte gefunden.

OK: Dummy-Gerät generieren.

Cancel: Kein Dummy-Gerät generieren.

**Operation will modify memory data
Are you sure to xxxxx?**

Einstufung: Normal

Wann: Änderung GEQ <-> PEQ

Änderung von Max Gain

Änderung Stereo <-> Mono

Ausschneiden, Einsetzen, Löschen (Clear)

Memory Store

Die Bearbeitungsfunktion (Cut, Paste, Clear, Memory Store usw.) bezieht sich auf die gespeicherten Daten – also nicht auf den Puffer.

OK: Trotzdem editieren.

Cancel: Bearbeitungsfunktion abbrechen.

**Operation will renew all data
Are you sure to update?**

Einstufung: Normal

Wann: Update bei Master=Host & Update=All

Beim aktualisieren nach Master=Host, während der Update-Betrieb "Current" oder "All" lautet.

OK: Empfang und Austausch aller gegenwärtigen Daten.

Cancel: Nicht aktualisieren.

**There are some edit windows
Close them?**

Einstufung: Normal

Wann: Schließen des Scene-Fensters

Beim Schließen des Scene-Fenster, während das Scene Edit-Fenster geöffnet ist.

OK: Scene Edit- und Scene-Fenster schließen.

Cancel: Nicht schließen.

Warnhinweise

**Add Time Code Event
No more room for adding**

Sie versuchen mehr als 99 Ereignisse in die Time Code Event-Liste einzusetzen.

Can't delete preset picture

Den vorprogrammierten Hintergrund können Sie nicht löschen.

**Illegal address value
Open cancelled**

Die Device-Datei, die Sie zu laden versuchen, enthält eine unrichtige Adresse. Diese Device-Datei wird nicht als solche erkannt.

**Illegal control file
Updating 'xxxx'**

Die Steuerdatei enthält besorgniserregende Daten. Die Device-Datei wird nicht als solche erkannt.

**Illegal project file
Ignore contents**

Die Projektdatei enthält unbekannte Daten.
Die Projektdatei wird nicht als solche erkannt.

**Load
Illegal mode**

Sie versuchen Remote Assign- Time Code Event-Daten zu einem Gerät zu senden, das kein DEQ5 ist.

**No more room for user PICT
Please delete needless one**

Sie können keine weitere PICT-Hintergründe einsetzen.

**Open
Can't open 'xxxx'**

Die Device-Datei, die beim Verlassen des Programms geöffnet war, kann nicht geöffnet werden.
Dieser Hinweis erscheint nicht, wenn Confirm Level auf All gestellt wird.

**Paste clipboard
Can't find PICT in clipboard**

Sie haben auf Add Clipboard geklickt, aber die Zwischenablage enthält keine PICT-Daten.

**Receive/Transmit bulk
Device (g, d) is not alive**

Das gewählte Gerät scheint beim Senden und Empfangen von Daten nicht zu reagieren.

**Receive/Transmit bulk
Illegal model**

Sie haben Remote Assign- oder Time Code-Ereignisse für ein Gerät gewählt, das kein DEQ5 ist.

Remote Assign/Time Code-Ereignisse

**WARNING
Can't change when Master=Device**

Wenn Master Select auf Device gestellt wird, können die Werte im Information-Feld nicht geändert werden.

**Warning
Can't open while editing parameters**

Das Information-Feld kann beim Editieren eines Geräts nicht geöffnet werden.

**WARNING
Can't receive device data...@(gg, dd)**

Aus irgend einem Grund können die Daten oder SysEx-Datenblöcke nicht geladen werden.

Andere

Fehlermeldungen bezüglich interner Konflikte und Fehler werden ebenfalls angezeigt.

Index

- A**
- Add clipboard 12
 - Adresse, Gerät 7
 - Aktualisieren, Geräte 9
 - Anschließen, QS1 3
 - Att 22
 - Ausführen von Szenenwechseln 28
 - Auto polling 15
- B**
- Background-Befehl 12
 - Baud-Rate 15
 - Bit shift 25
 - Bypass-Befehl 14
- C**
- Change icon-Befehl 29
 - Clear-Befehl 15
 - Close project-Befehl 28
 - Close-Befehl 8
 - Common-Fenster 21
 - Copy-Befehl 15
 - Curve-Befehl 24
 - Cut-Befehl 15
- D**
- Datenblöcke
 - empfangen 30
 - senden 31
 - Delay units 21
 - Delete scene-Befehl 28
 - Device Information 11
 - Device Window-Hintergrund 12
 - Device-Befehl 17
 - Device-Fenster 12
 - Drag dial 16
 - Drawing-Betrieb 18
 - Dummy-Geräte 6
- E**
- Edit scene-Befehl 28
 - Editieren, Szenen 28
 - Edit-Menu 15
 - Eigene Szenen-Ikonen 36
 - Empfang von Blockdaten 30
 - Emphasis 25
 - Eq. com-Befehl 21
 - Eq. com-Fenster 21
 - Equalizer type-Befehl 13
 - Equalizer-Befehl 17
- F**
- Features 1
 - Filter-Befehl 23
 - Filter-Fenster 23
 - Frequency-Fenster 24
- G**
- Gerät "schließen" 8
 - Gerät hinzufügen 7
 - Gerät öffnen 8
 - Geräte
 - Adresse? 7
 - aktualisieren 9
 - Beschreibung? 7
 - Dummy-Geräte 6
 - Einstellungen 4
 - Geräteinformation 11
 - hinzufügen 7
 - laden 10
 - schließen 8
 - speichern 8
 - suchen 9
 - Glossar 35
 - Graphic equalizer-Fenster 17
- H**
- Hintergrund des Device-Fensters 12
 - Hum cancel-Befehl 14
- I**
- I/O-Betrieb 25
 - Icon-Befehl 12
 - Ikonen
 - Anwahl für Szenen 29
 - eigene Szenen-Ikonen 29
 - In format 25
 - Information-Befehl 11
 - Installieren, QS1 4
- K**
- Kopieren des Programms 2
- L**
- Laden, Geräte 10
 - List-Befehl 12
 - Load-Befehl 10
- M**
- Macintosh
 - Anforderungen 2
 - Einstellungen 4
 - Master select
 - Beschreibung 32
 - Einstellung 16
 - Max gain-Befehl 13
- N**
- Namen der Szenen 28
 - New project-Befehl 27
 - New scene-Befehl 27
 - New-Befehl 7
- O**
- Öffnen, Projekte 29
 - Open project-Befehl 29
- P**
- Parameter linking-Befehl 13
 - Parametric equalizer-Befehl 19
 - Paste-Befehl 15
 - Picture size 13
 - PLL lock 25
 - Polarität 21
 - Port select 15
 - Preferences 15
 - Projekt "schließen" 28
 - Projekte 27
 - Beschreibung 27
 - neu 27
 - öffnen 29
 - schließen 28
 - speichern 28
 - Szenen hinzufügen 27
- Q**
- QS1
 - Anforderungen 3
 - Beschreibung 1
 - features 1
 - Hinweise 2
 - installieren 4
 - Lieferumfang 2
 - Registrierung 2
 - starten 4
 - Systemanschlüsse 3
 - verlassen 6
 - Quit-Befehl 6
- R**
- Receive-Befehl 30
 - Rechner 2
 - Registrieren, QS1 2
 - Remote-Adresse 25
- S**
- Sampling Frequenz 25
 - Save project-Befehl 28
 - Save-Befehl 8
 - Scene-Befehl 17
 - Search-Befehl 9
 - Senden, QS1-Daten 37
 - Speichern eines Geräts 8
 - Speichern eines Projekts 28
 - Starten, QS1 4
 - suchen, Geräte 9
 - Sweep-Betrieb 18
 - System
 - Anschlüsse 3
 - Einstellungen 3
 - Szenen
 - editieren 28
 - eigene Ikonen 29
 - Ikonen, Auswahl 29
 - in Projekte einfügen 27
 - löschen 28
 - Name 28
 - Szenenwechsel ausführen 28
 - Szenen löschen 28
 - Szenenwechsel ausführen 28

T

Time code event-Fenster 26
Time code-Befehl 26
Transmit scene-Befehl 28
Transmit-Befehl 31
Triangle-Betrieb 18

U

Übertragen, Datenblöcke 31
Update-Befehl 9
Utility-Befehl 25
Utility-Fenster 25

V

Verlassen, QS1 6

Z

Zeittakt 25