

Digital Equalizer Control Software

QS  -WD

Für Windows
Bedienungsanleitung

Deutsch

KUNDENLIZENZVERTRAG für Yamaha QS1-WDDigitalEqualizerController

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 Einschränkungen, die in diesem Lizenzvertrag aufgeführt sind.
2. **RECHTSANSPRUCH** — Der Rechtsanspruch und der Besitz des YAMAHA QS1 Programms sowie aller diesbezüglichen Dokumente bleiben Eigentum von Yamaha.
Das durch diesen Lizenzvertrag vergebene Recht ist das Recht zur Verwendung des Programms gemäß 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 Sicherheitskopie dieses Programms erstellen, muß der Urheberrechtshinweis auf der Diskette angebracht werden. Dieses Programm wird nur zur Verwendung durch den Lizenzinhaber vertrieben.

Dieses Handbuch ist urheberrechtlich geschützt, und alle Rechte bleiben vorbehalten. Dieses Dokument darf 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, MIT AUSNAHME VON DEN AUSDRÜCKLICH IN DIESEM LIZENZVERTRAG ERWÄHNTEN HANDLUNGEN. DIESES PROGRAMM DARF NICHT MODIFIZIERT, BEARBEITET, ÜBERSETZT, ANALYSIERT, IN KLEINERE BESTANDTEILE ZERLEGT, DEMONTIERT ODER DAZU VERWENDET WERDEN, ÄHNLICHE PROGRAMME HERZUSTELLEN, WELCHE AUF DIESEM PROGRAMM BASIEREN.**
5. **GARANTIE** — DIESES PROGRAMM WIRD "WIE BESICHTIGT" LIZENSIIERT, OHNE GARANTIE JEDWEDER ART, ALSO WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH GEFOLGERT ODER ABLEITBAR AUS DEM KAUFVORGANG ODER AUS HANDELSGEWOHNHEITEN. DIES GILT AUSSERDEM OHNE EINSCHRÄNKUNG FÜR DIE GARANTIE ZUR EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK ODER VERKAUFBARKEIT DES PROGRAMMS ODER DER BEDIENUNGSHINWEISE, DIE IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBEN SIND. ANGABEN, DIE VON EINEM HÄNDLER ÜBER DIESES PROGRAMM GEGEBEN WERDEN, STELLEN KEINE GARANTIE DAR UND DÜRFEN NICHT ALS GRUNDLAGE ZUR LIZENSIIERUNG 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 DIESES PROGRAMMS BEFASST WAREN) DIE GESAMTEN KOSTEN ALLER ERFORDERLICHEN WARTUNGS-, REPARATUR- ODER KORREKTURARBEITEN UND SÄMTLICHE FOLGEGOSTEN, DIE AUF EINE FUNKTIONSTÖRUNG DES PROGRAMMS ZURÜCKZUFÜHREN SIND, 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 in 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 DIESES PROGRAMMS BEFASSTE PARTEIEN SIND HAFTBAR FÜR DIREKTE, INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, WIE ETWA, ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH, VERLUST VON ANGENOMMENEM GEWINN ODER VORTEIL, DIE AUS DER VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS ODER AUS DER VERLETZUNG EINER GARANTIE ENTSTEHEN.
8. **GÜLTIGKEITSDAUER** — Diese Lizenz ist bis auf Widerruf gültig. Widerruf ist jederzeit möglich, indem Sie das Programm und die Dokumentation sowie alle Kopien, Modifikationen oder Kombinationen zurückschicken an: Yamaha Corporation, 10-1 Nakazawa-cho, Hamamatsu, Japan 430. DER KUNDE HAT KEINERLEI RECHTE AUF RÜCKERSTATTUNG, SOBALD DIESE LIZENZ UNTERSCHRIEBEN UND GÜLTIG IST. Die Lizenz kann auch sofort und ohne vorherige Ankündigung von Yamaha widerrufen werden, wenn 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 DIESES PRODUKTS ODER DER VERWENDUNG DIESES PROGRAMMS GEBEN SIE AUSDRÜCKLICH ZU VERSTEHEN, DASS SIE DIESEN VERTRAG DURCHGELESEN HABEN UND DAMIT EINVERSTANDEN SIND. AUSSERDEM STIMMEN SIE ZU, DASS DER LIZENZVERTRAG EINE VOLLSTÄNDIGE UND EXKLUSIVE BESCHREIBUNG DER ZWISCHEN IHNEN UND YAMAHA BESTEHENDEN VEREINBARUNG DARSTELLT UND VORRANG HAT VOR JEDLICHEN ANDEREN ABSPRACHEN ODER VEREINBARUNGEN MÜNDLICHER ODER SCHRIFTLICHER ART, SOWIE JEDEM ANDEREN INFORMATIONSAUSTAUSCH ZWISCHEN IHNEN UND YAMAHA, YAMAHA-HÄNDLERN ODER VERTREIBERN VON YAMAHA-PRODUKTEN, DER SICH IN IRGEND EINER WEISE AUF DIESEN LIZENZVERTRAG BEZIEHEN KÖNNTE.
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, geschickt). 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.

Microsoft, MS und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen und Windows ist ein Warenzeichen von Microsoft Inc.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
Willkommen	1
Was genau ist QS1?	1
Features.....	1
Zu dieser Bedienungsanleitung	2
Lieferumfang	2
Registrieren des Programms	2
Systemvoraussetzungen.....	2
Sicherheitskopie der Programmdisketten	2
Kapitel 1: Und los geht's	3
Was Sie brauchen, um QS1 einsetzen zu können.....	3
Systemanschlüsse	3
Systemeinstellungen	3
Einstellung der Geräte	4
Installieren von QS1	4
QS1 starten	4
Dummy-Gerät.....	5
Wenn bestimmte Geräte nicht erkannt werden.....	5
QS1 verlassen	5
Kapitel 2: EQ-Geräte (Devices)	6
Was ist ein Gerät?	6
Was ist eine Adresse?.....	6
Neue Geräte hinzufügen	6
Geräte abkoppeln.....	7
Geräte speichern	7
Gerätedaten laden	8
Device Edit	9
Device-Fenster.....	9
Equalizer Type.....	10
Parameter Linking	10
Bypass.....	10
Config Option.....	11
Bmp Select (Hintergrund des Device-Fensters)	12
Kapitel 3: Windows	13
Device/Scene	13
Graphic Equalizer	13
Die Equalizer-Steuerbetriebsarten	14
Parametric Equalizer.....	16
Equalizer Common (EQ. Com)	18
Filter.....	20
Frequency Curve.....	21
Utility.....	22
Time Code Event	23

Kapitel 4: Projekte	24
Was ist ein Projekt?.....	24
Neue Projekte programmieren	24
Szenen programmieren	24
Szenenikonen Marke Eigenbau.....	25
Szenen editieren	25
Szenenwechsel ausführen	26
Szenen löschen.....	26
Projekte speichern	26
Projekt laden	27
Kapitel 5: SysEx	28
Empfang von SysEx-Datenblöcken (Bulk Data Input).....	28
SysEx-Datenblöcke senden (Bulk Data Output).....	29
Master Select.....	30
Default Project Error-Fenster.....	31
Fehlersuche	32
Glossar	33
Anhang	34
QS1WD.INI Datei.....	34
Bestätigungsbefehle	35
Warnhinweise.....	38
Index	40

Einleitung

Willkommen

Vielen Dank, daß Sie sich für das *QS1-WD Digital Equalizer Controller* -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-WD Digital Equalizer Controller ist ein Windows-Programm, mit dem Sie die Equalizer von Yamaha von einem Tisch- oder tragbaren PC 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. 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 Geräts 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 daß Sie sie aufrufen können, indem Sie diese Ikone doppelklicken.

Mit der GUI (Graphical User Interface) von QS1 können Sie die Einstellungen genauso ändern wie auf dem Gerät selbst. So können Sie zum Beispiel die abgebildeten Schieberegler 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 Windows-Menüs.

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
- Zahlreiche Befehle befinden sich in den vertrauten Menüs

Zu dieser Bedienungsanleitung

In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß Sie bereits wissen, wie man Windows einsetzt 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 des Windows-Programms.

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

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

Um QS1 verwenden zu können, brauchen Sie folgende Dinge:

- Einen IBM-PC oder kompatiblen Rechner (vorzugsweise einen 80486 66MHz oder schneller)
- VGA oder SVGA Windows-kompatibler Bildschirm (vorzugsweise ein Farbmonitor)
- 3,5"/1,44MB Diskettenlaufwerk
- Windows-kompatible Maus
- MS-DOS 3.3 oder neuer
- MS-Windows 3.1 oder neuer
- Mindestens 4MB an verfügbarem RAM-Speicher (vorzugsweise 6MB oder mehr)
- Mindestens 5MB an verfügbarer Speicherkapazität auf der Festplatte.

Im Prinzip funktioniert QS1 auf jedem IBM-PC oder kompatiblen Rechner, der mit Microsoft-Windows 3.1 betrieben wird.

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* von Windows.

Kapitel 1 – Und los geht's

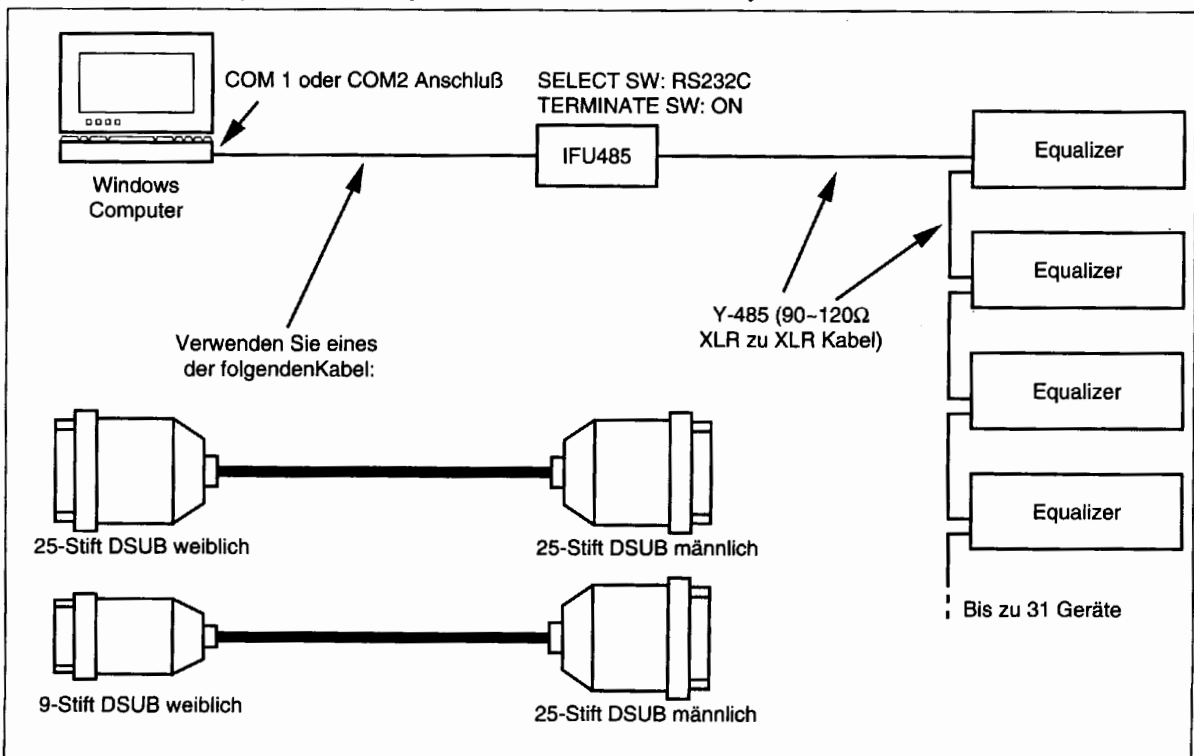
In diesem Kapitel zeigen wir Ihnen, wie man das QS1-System anschließt und startet.

Was Sie brauchen, um QS1 einsetzen zu können

- Einen IBM-PC oder kompatiblen Rechner (siehe "Systemvoraussetzungen" auf Seite 2)
- 25-Stift → 25-Stift oder 9-Stift → 25-Stift DSUB Kabel
- 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-232.
- 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 "Config Option" auf Seite 11). 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 6).

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 Rechner ein.**
2. **Starten Sie Windows (tippen Sie "win" hinter dem von MS-DOS angezeigten Pfeil).**
3. **Schieben Sie die Kopie der QS1-Programmdiskette in das Laufwerk.**
4. **Wählen Sie im Dateimenü des Programmverwaltungsfensters "Starten" (Run) an.**
5. **Geben Sie folgenden Befehl in dem sich darauf öffnenden Fenster ein: A:\setup.**
6. **Drücken Sie ENTER.**
7. **Folgen Sie den nun erscheinenden Befehlen.**

Das Setup-Programm von QS1 legt nun ein Gruppenfenster an, das Yamaha heißt. In diesem Fenster erscheint auch die QS1-Programmikone.

QS1 starten

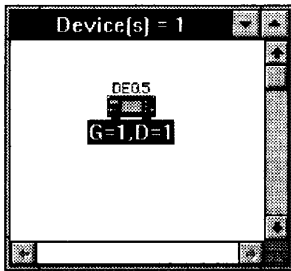
Bevor Sie das QS1-Programm starten, müssen Sie alle Equalizer sowie das IFU485 einschalten.

Um QS1 zu starten:

1. **Starten Sie Windows (tippen Sie win hinter dem von MS-DOS angezeigten Pfeil).**
2. **Wählen Sie im Programmverwaltungsfenster Yamaha QS1-WD.**
3. **Doppelklicken Sie die QS1-WD-Ikone.**



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.



Dummy-Gerät

Wenn QS1 kein aktives Gerät findet, können Sie ein Dummy-Gerät verwenden, das Sie zwar nicht ansteuern können, aber mit dem Sie QS1 wenigstens laden können. Tun Sie das, dann können Sie die verschiedenen Equalizer und Szenendaten der existierenden Projekte kontrollieren. Ein Dummy-Gerät ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie vor dem Wahnsinnig noch einmal alle Projektdaten in aller Ruhe kontrollieren möchten.

Wenn bestimmte Geräte nicht erkannt werden

Wenn QS1 bestimmte Geräte nicht erkennt:

- Schauen Sie nach, ob alle Geräte eingeschaltet sind
- Kontrollieren Sie die Anschlüsse und Kabel
- Kontrollieren Sie die Einstellungen des IFU485
- Kontrollieren Sie die Equalizer-Einstellungen
- Starten Sie QS1 noch einmal

Achtung: Schalten Sie das IFU485 niemals aus, solange QS1 läuft, da das Programm sonst abstürzen kann.

Wenn Sie einen Anschluß lösen oder ein Gerät ausschalten, funktioniert QS1 nicht mehr nach Erwarten. Daher sollten Sie die Lautstärke des Verstärkers auf Null stellen und die Geräte in der folgenden Reihenfolge einschalten:

- Geräte (alle Equalizer)
- Rechner
- IFU485
- Endstufe

Schließlich können Sie QS1 starten und alle notwendigen Einstellungen vornehmen.

QS1 verlassen

QS1 kann man auf vier Arten verlassen:

- Wählen Sie *Verlassen* (Quit) im Dateimenü.
- Doppelklicken Sie das Kästchen des Steuermenüs.
- Klicken Sie das Kästchen des Steuermenüs und wählen Sie *Schließen* (Close).
- Drücken Sie Alt+F4.

Kapitel 2 – EQ-Geräte (Devices)

In diesem Kapitel erklären wir, was Geräte (Devices) sind 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. So bedeutet @1.5 zum Beispiel, daß es sich um das fünfte Gerät der Gruppe 1 handelt.

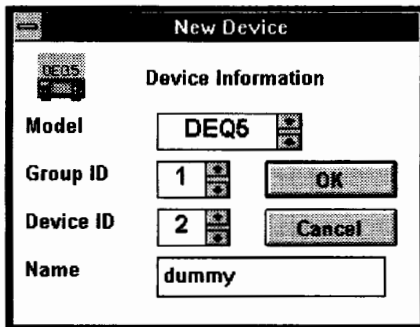
Achtung: Jede Adresse darf jeweils nur einmal vergeben werden. QS1 ist nämlich nicht in der Lage zwischen mehreren Geräten derselben Adresse zu unterscheiden, so daß das Ergebnis nicht vorhersehbar ist. Den Remote-Adressen müssen Sie jeweils eine noch freie Nummer zuordnen. Mehrfach vergebene Adressen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

Neue Geräte hinzufügen

Mit dem New Device-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. Mit diesem Befehl können Sie außerdem Dummy-Geräte generieren, um ein wenig zu experimentieren oder ein Gerät bzw. ein Projekt hinzuzufügen bzw. zu bearbeiten.

1. Wählen Sie New Device im Edit-Menü.

Auf dem Monitor erscheint nun folgendes Dialogfenster:



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.

Name: Hier können Sie einen Namen von maximal 16 Zeichen programmieren. Der hier programmierte Name erscheint unter der Ikone im Device-Fenster. Den Namen können Sie jedoch auch im Device Edit-Fenster programmieren. Am besten geben Sie allen Geräten einen Namen, damit Sie sie besser auseinanderhalten können. Namen wie *Bühne links*, *Side Fill*, *Schlagzeug* usw. dürften anschaulich genug sein.

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

Geräte abkoppeln

1. Um ein Gerät abzukoppeln, müssen Sie es zuerst einmal im Device-Fenster anwählen.
2. Wählen Sie Delete Device im Edit-Menü.

Hierauf erscheint ein Warnungsfenster.

3. Klicken Sie OK, um das Gerät zu löschen oder Widerrufen (Cancel), wenn Sie es sich anders überlegt haben.

Achtung: Wenn die Auto Polling-Funktion (siehe S. 11) aktiv 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 wählen oder das betreffende Gerät ausschalten.

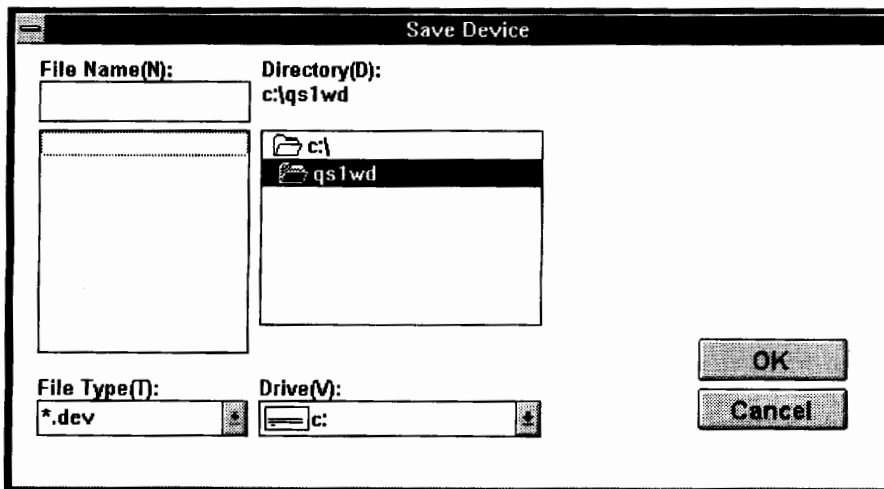
Geräte speichern

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 Device (F2) im Dateimenü.

Hierauf erscheint folgendes Fenster.



3. Klicken Sie im File Name (Dateiname) Feld.
4. Geben Sie einen Dateinamen von höchstens 8 Zeichen ein.
Das passende Suffix wird automatisch hinzugefügt.
5. Klicken Sie OK.

Achtung: Wenn Sie Master Select (Config) auf "Device" stellen, ist diese Funktion nicht belegt.

Gerätedaten laden

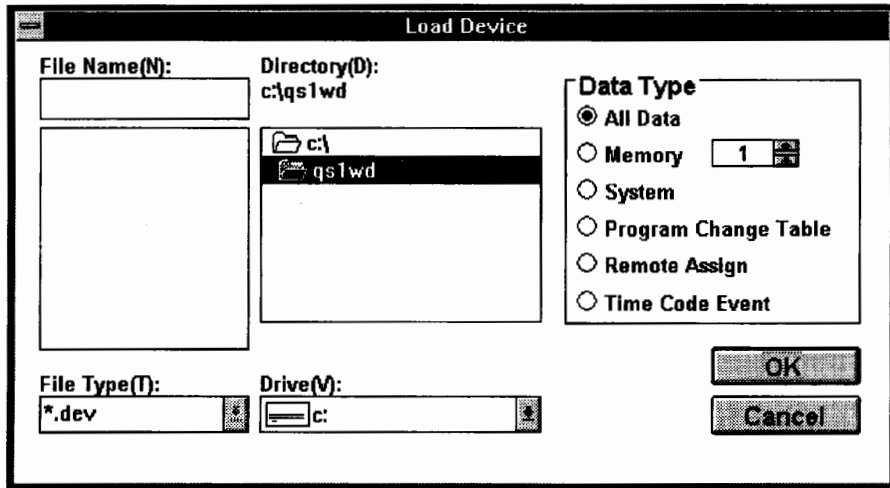
Mit dem Load-Befehl können Sie die Daten einzelner Geräte laden.

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

Der Name des gewählte Gerätes erscheint dann weiß auf schwarz.

2. **Wählen Sie Load Device (F1) im File-Menü.**

Hierauf erscheint folgendes Dialogfenster:



3. **Wählen Sie eine Device-Datei.**

4. **Wählen Sie den Datentyp.**

Es stehen folgende Datentypen zur Wahl:

All Data: Alle Daten.

Memory: Klicken Sie auf einen der Pfeile, um einen Speicher (Programm) zu wählen.

System: Systemdaten.

Program Change Table: Programmwechseltabelle.

Remote Assign: Remote Assign-Daten.

Time Code Event: Die Zeitcodeliste.

5. **Klicken Sie OK.**

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.

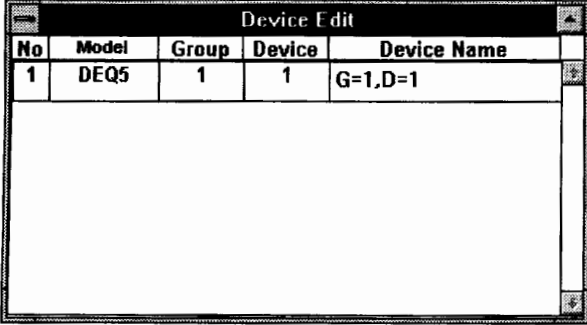
Achtung: Wenn Sie Master Select (Config) auf "Device" stellen, ist diese Funktion nicht belegt.

Device Edit

Das Device Edit-Fenster enthält sachdienliche Angaben zu den Geräten im Device-Fenster.

1. Wählen Sie Device im Edit-Menü.

Der Monitor zeigt nun folgendes Fenster an.



Device Edit				
No	Model	Group	Device	Device Name
1	DEQ5	1	1	G=1,D=1

Das Device Edit-Fenster informiert Sie über das Modell, die Gruppe, das Gerät und den Namen aller Geräte, die in diesem Device-Fenster erscheinen. Wenn Sie einen Namen ändern, müssen Sie auf ENTER drücken, um die Änderung zu bestätigen. Andernfalls gilt weiterhin der alte Name. Die Gerätenamen können Sie ändern (bis zu 16 Zeichen). Dieser Name erscheint jeweils unter der Ikone des betreffenden Geräts. Am besten verwenden Sie Namen wie "Bühne links", "Side Fill rechts", "Schlagzeugmonitor" usw.

Device-Fenster

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

Equalizer Type

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

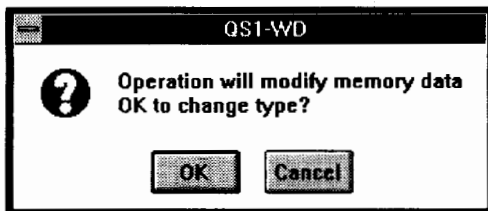
1. **Doppelklicken Sie eine Geräteikone im Device-Fenster, um das Equalizer-Fenster zu öffnen.**

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

2. **Wählen Sie Graphic Equalizer oder Parametric Equalizer im Option-Menü.**

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

Außerdem erscheint ein Dialogfenster.



3. **Klicken Sie OK, um weiterzumachen oder Widerrufen (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. **Doppelklicken Sie die Ikone des gewünschten Gerätes im Device-Fenster, um ein Equalizer-Fenster zu öffnen.**
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. **Doppelklicken Sie eine Geräteikone im Device-Fenster, um ein Equalizer-Fenster zu öffnen.**
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 bzw. deaktivieren.

Config Option

Im Config Option-Fenster können Sie verschiedene Dinge einstellen.

1. Wählen Sie Config (Ctrl+C) im Option-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Fenster.

Master Select: Mit diesem Parameter wählen Sie den seriellen Anschluß: Device (Gerät) oder Host (Rechner). In der Regel fungiert wohl der Rechner als Steuereinheit (Master), denn schließlich ist das ja der Zweck von QS1. Diesen Parameter können Sie jedoch auch verwenden, wenn Sie QS1 nach den Equalizern gekauft haben und letztere nun mit Hilfe des Programms ansteuern möchten. Hierfür müßten Sie dann zuerst die Szenen usw. der verwendeten Equalizer laden. Wenn Sie statt *Device* dann *Host* wählen, fordert QS1 die Einstellungen aller erkannten Equalizer an. Mithin stimmen die angezeigten Werte überein mit den tatsächlichen Einstellungen der Equalizer, so daß Sie QS1 danach sinnvoll einsetzen können.

Wenn 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 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 30.

Protect: Mit diesem Parameter können Sie die EQ-Daten sichern. Wenn Sie Off wählen, sind die Daten nicht gesichert. Wählen Sie jedoch On, dann können Sie die Einstellungen der Equalizer nicht ändern. Szenenwechsel können jedoch auch weiterhin gesendet werden. Allerdings sind folgende Menübefehle nicht mehr belegt:

Load Device, Save Device, Bulk In, Bulk Out, Device Edit, Delete Device, New Device, Delete Scene, New Scene, Load Project, Save Project, Eq. Com, Filter, Curve, Utility, Time Code, Graphic Equalizer, Parametric Equalizer, Parameter Linking und Bypass.

Achtung: Wenn Sie einen der folgenden Parameter ändern, müssen Sie QS1 noch einmal starten.

Port Select: Hiermit wählen Sie den verwendeten seriellen Anschluß an.

Auto Polling: Mit diesem Parameter schalten Sie die Auto Polling-Funktion ein und aus. Wenn Auto Polling aktiv ist, kontrolliert QS1 den Status aller Geräte in regelmäßigen Zeitabständen.

Confirm: Mit diesem Befehl bestimmen Sie, ob und wann Warnhinweise angezeigt werden. Wenn On aktiviert ist, erscheinen die Warnhinweise wie gewohnt. Wenn Sie Off einstellen, erscheinen die Warnhinweise nur bei nicht behebbaren Fehlern.

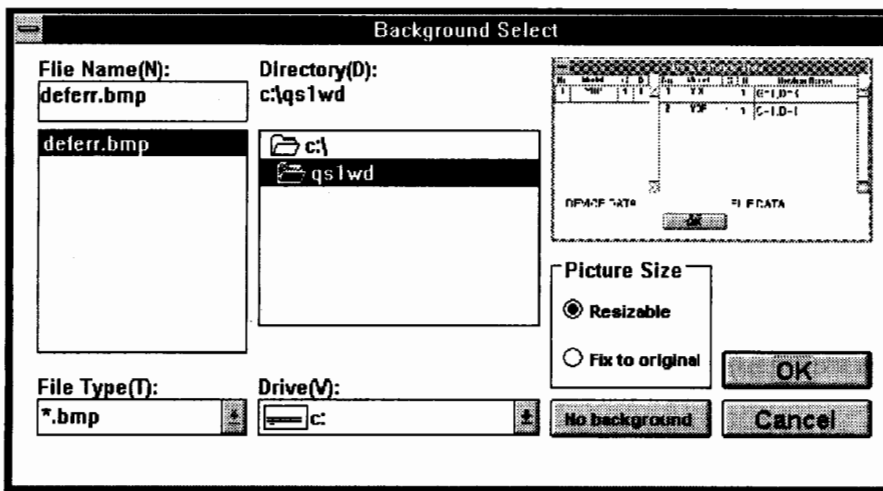
Baud Rate: Mit diesem Parameter bestimmen Sie die Übertragungsgeschwindigkeit (Baud-Rate). Für serielle Schnittstellen ist die Übertragungsgeschwindigkeit im allgemeinen 9600 Baud. Ob auch 38400 möglich ist, richtet sich nach dem verwendeten Rechner.

Bmp Select (Hintergrund des Device-Fensters)

Mit dem Background-Befehl können Sie ein Bild wählen, das dann als Hintergrund des Device-Fensters fungiert. Es kann einerseits ein zum Lieferumfang von QS1 gehöriger Hintergrund oder jedes beliebige Bild (auch Eigenkreationen) im BMP-Format gewählt werden. Dieses Format ist ein von nahezu allen Windows-Applikationen unterstütztes Grafikformat.

1. Um einen Hintergrund wählen zu können, müssen Sie **Background (Ctrl+B)** im **Option-Menü** aktivieren.

Hierauf erscheint folgendes Fenster:



2. Klicken Sie den gewünschten Hintergrund an.
Nun wird ein Bild dieses Hintergrunds angezeigt.
3. Klicken Sie **OK**, wenn Sie dieses Bild als Hintergrund verwenden möchten.

Es gibt jedoch noch eine weitere Möglichkeit:

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

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.

Kapitel 3 – 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. Es kann nur jeweils ein Fenster aktiv sein. Der Name dieses Fensters ist jeweils angekreuzt.

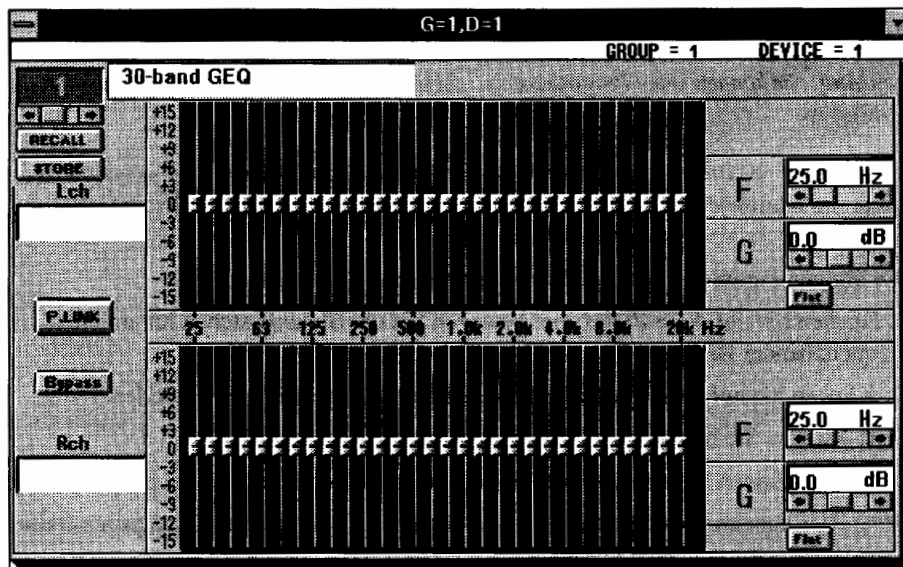
Graphic Equalizer

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.

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 das Steuermenükästchen doppelklicken.

Der Device-Name erscheint in der Menüleiste. Die Gruppen- und Device-Nummer hingegen stehen unmittelbar darunter.

Achtung: Wenn Protect (Config-Option) eingeschaltet (On) ist, können die Graphic Equalizer-Fenster nicht geöffnet werden.

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

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.

***Achtung:** Der Name wird immer mit dem Systemzeichensatz angezeigt. Wenn also bestimmte Buchstaben nicht mehr lesbar sind, müssen Sie den Systemzeichensatz anders einstellen.*

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. Manchmal 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:

F: Klicken Sie auf diese Pfeile oder bewegen Sie das Steuerkästchen hin und her, um die Frequenzbänder zu wählen.

G: Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Anhebung/Absenkung einzustellen.

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.

12dB/6dB: (Nur für YPD2006). Klicken Sie hier, um den Anhebungs-/Absenkungsgrad auf 6dB bzw. 12dB zu stellen.

Die Equalizer-Steuerbetriebsarten

Die EQ-Regler bieten folgende Betriebsarten: Normal, Drawing, Sweep und Triangle.

1. Die betriebsart wählen Sie bitte im Mode-Menü.

Vor der gewählten Betriebsart erscheint jeweils ein Häkchen.

Normal: In dieser Betriebsart können alle Schieberegler einzeln betätigt werden.

Drawing: 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.

Sweep: 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.

Triangle: 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.

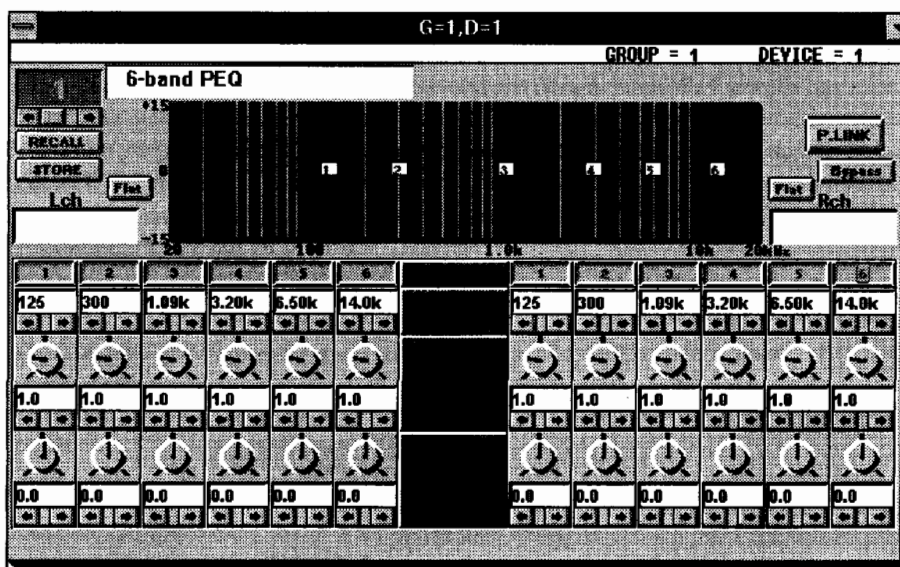
Parametric Equalizer

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.

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 das Steuermenükästchen doppelklicken.

Der Device-Name erscheint in der Menüleiste. Die Gruppen- und Device-Nummer hingegen stehen unmittelbar darunter.

Die gegenwärtige Programmnummer erscheint linksoben im Fenster. Der Programmname befindet sich hingegen rechtsoben. Sie können dem Programm einen Namen von maximal 16 Zeichen zuordnen.

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, blinkt die Programmnummer nicht mehr.

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. Manchmal 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.

Sobald Sie die Güte ändern, drehen sich auch die Drehpotis.

G: Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Anhebung/Absenkung einzustellen.

Das hat denselben Effekt wie das Bewegen der Zahlenkästchen der Grafik.

Wenn Sie diesen Wert ändern, drehen sich auch die Drehpotis.

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 Param Link nicht aktiv.

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

12dB/6dB: (Nur für YPD2006). Klicken Sie hier, um den Anhebungs-/Absenkungsgrad auf 6dB bzw. 12dB zu stellen.

STEREO/MONO: (Nur für YPD2006). Klicken Sie hier, um für das entsprechende Gerät den Stereo oder Mono Parametric-Betrieb zu wählen.

Equalizer Common (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, müssen Sie zuerst ein geöffnete Graphic- oder Parameter-Fenster anwählen und anschließend Eq. Com (Ctrl+M) im Window-Menü aktivieren.

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

Equalizer Common	
Device Name = G=1,D=1	PGM = 30-band GEQ Mem No = 1
Hum Cancel <input type="radio"/> On <input checked="" type="radio"/> Off	
Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual	Hum Cancel <input checked="" type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual
Frequency 60 Threshold -75	Frequency 60 Threshold -75
Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse	Polarity <input checked="" type="radio"/> Normal <input type="radio"/> Reverse
Delay Unit <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches	
Delay 5.333ms	Delay 5.333ms
Att. In 0 dB	Att. In 0 dB
Att. Out 0 dB	Att. Out 0 dB

Und das YDG2030 und YDP2006 Common-Fenster so (Die Hum Cancel-Funktion ist hier nicht belegt; außerdem erscheint hier statt Polarity die Option Delay Off/On).

Equalizer Common	
Device Name = dummy	PGM = 6-band PEQ 1 Mem No = 1
Hum Cancel <input type="radio"/> On <input type="radio"/> Off	
Hum Cancel <input type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual	Hum Cancel <input type="radio"/> Auto <input type="radio"/> Manual
Frequency Threshold	Frequency Threshold
Delay <input type="radio"/> Off <input checked="" type="radio"/> On	Delay <input type="radio"/> Off <input checked="" type="radio"/> On
Delay Unit <input checked="" type="radio"/> Milliseconds <input type="radio"/> Meters/Millimeters <input type="radio"/> Feet/Inches	
Delay 0.000ms	Delay 0.000ms
Att. In 0 dB	Att. In 0 dB
Att. Out	Att. Out

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

Im YDP2006 Mono-Betrieb sind nur die Parameter links im Fenster aktiv.

Um ein Common-Fenster zu schließen, müssen Sie das Steuermenükästchen doppelklicken.

Die Funktionen des Common-Fensters sind:

Hum Cancel On/Off: Hiermit können Sie die Hum Cancel-Funktion ein- und ausschalten.

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.

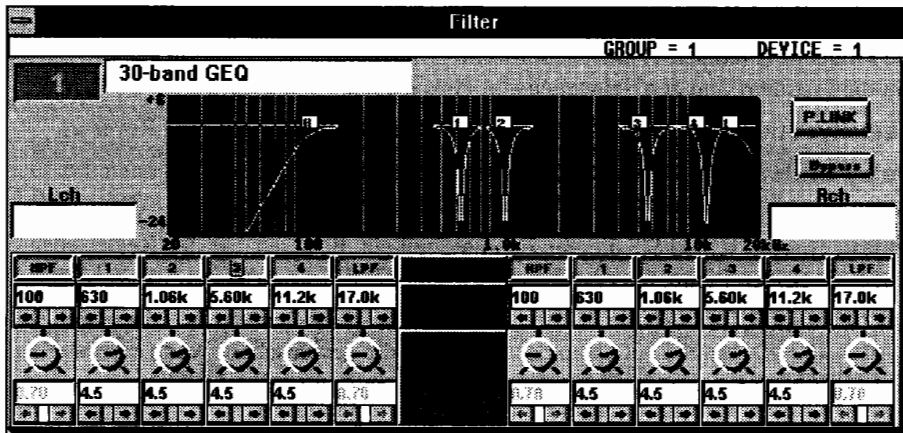
Att.: Hiermit bestimmen Sie die Eingangs- und Ausgangsbedämpfung. Bewegen Sie einen dieser Regler oder klicken Sie auf einen der Pfeile, um die gewünschten Werte einzustellen. Hierbei bedeutet "*" (Sternchen) *unendlich* (∞).

Filter

Im Filter-Fenster haben Sie Zugriff auf die Filterfunktionen.

1. Um das Filter-Fenster zu öffnen, müssen Sie zuerst ein geöffnete Graphic- oder Parameter-Fenster anwählen und anschließend Filter (Ctrl+F) im Window-Menü aktivieren.

Hierauf erscheint das Filter-Fenster.



Es können mehrere Filter-Fenster gleichzeitig geöffnet werden.

Um ein Filter-Fenster zu schließen, müssen Sie das Kästchen des Control-Menüs doppelklicken.

Lch: Hier erscheint der Name des linken Kanals.

Rch: Hier erscheint der Name des rechten Kanals.

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.

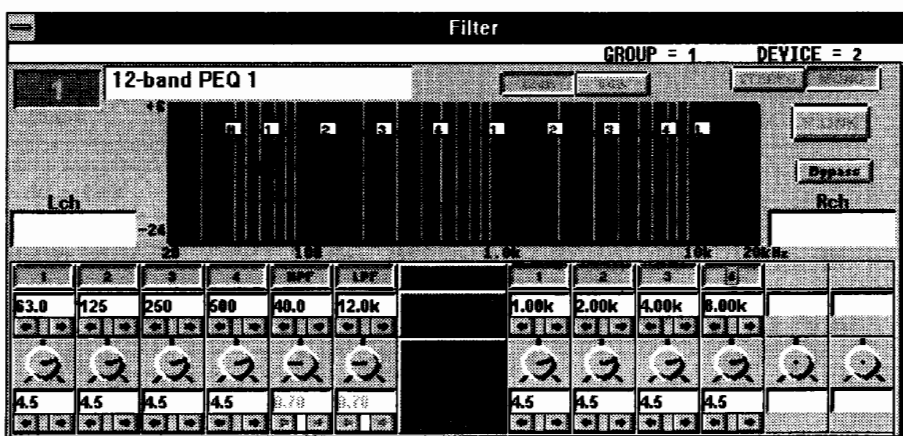
F (Hz): Klicken Sie auf diese Pfeiltasten, um die Filterfrequenz einzustellen.

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.

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

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

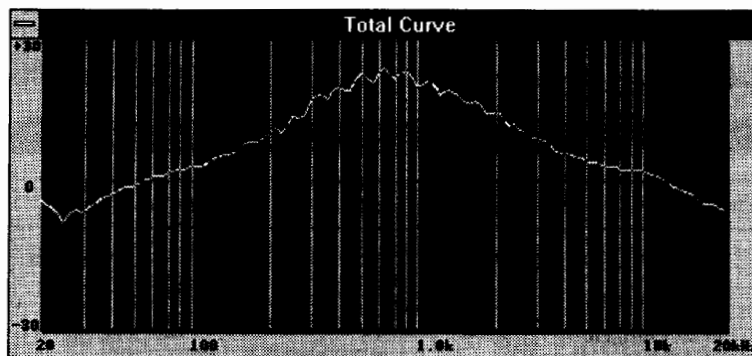


Frequency Curve

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

1. **Um das Frequency Curve-Fenster zu öffnen, müssen Sie zuerst ein geöffnete Graphic- oder Parameter-Fenster anwählen und anschließend Curve (Ctrl+A) im Window-Menü aktivieren.**

Hierauf erscheint das Frequency Curve-Fenster.



Man kann auch mehrere Frequency Curve-Fenster gleichzeitig öffnen.

Die Frequenzkurve wird bei jeder Einstellung automatisch an den neuesten Stand der Dinge angeglichen.

Um ein Frequency Curve-Fenster zu schließen, müssen Sie das Kästchen des Control-Menüs doppelklicken.

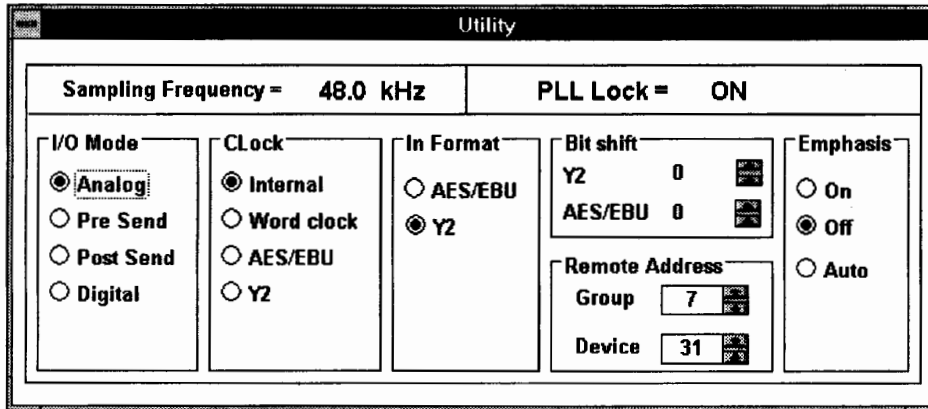
Utility

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, müssen Sie zuerst ein geöffnete Graphic- oder Parameter-Fenster anwählen und anschließend Utility (Ctrl+U) im Window-Menü aktivieren.

Hierauf erscheint das Utility-Fenster.



Um ein Utility-Fenster zu schließen, müssen Sie das Kästchen des Control-Menüs doppelklicken.

Die Funktionen des Utility-Fensters sind:

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

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

I/O Mode: Hier können Sie den I/O-Betrieb wählen.

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 oder On).

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

Im Utility-Fenster des YDG2030 und YDG2006 sind alle nicht belegten Parameter grau.

Time Code Event

Im Time Code Event-Fenster können Sie Program 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, müssen Sie zuerst ein geöffnete Graphic- oder Parameter-Fenster anwählen und anschließend Time Code (Ctrl+T) im Window-Menü aktivieren.

Hierauf erscheint das Time Code Event-Fenster.

The screenshot shows a window titled "Time Code Event". At the top, there are two radio buttons for "Event": "On" (selected) and "Off". To the right, "Type = 30" is displayed with a small menu icon. Below this is a table with 5 rows and 6 columns: "No", "H", "M", "S", "F", and "Pgm".

No	H	M	S	F	Pgm
1	0	1	0	0	2
2	0	1	10	0	3
3	0	1	50	0	5
4	0	2	10	0	3
5	---	---	---	---	NOP

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

Verwenden Sie die Rollbalken um eine Gesamtübersicht zu bekommen.

2. Verwenden Sie Event On und Off, um die Time Code Event-Funktion ein- oder auszuschalten.
3. Mit den Pfeilen können Sie den Zeitcodetyp einstellen: 30, 30D, 25, 24.
4. Um ein Ereignis (Event) zu programmieren, müssen Sie zuerst dessen Position in den H, M, S und F Kästchen einstellen und anschließend in den MEM-Kästchen eine Programmnummer einstellen (NOP bedeutet "no Program").

Zur Anwahl der H, M, S und F Kästchen verwenden Sie bitte die Maus. Anschließend können Sie mit der TAB-Taste zum nächsten bzw. mit Shift+TAB zum vorigen Kästchen springen.

5. Doppelklicken Sie das Kästchen des Steuermenüs, um das Time Code Event-Fenster wieder zu schließen.
6. Um die Ereignisliste zu dem betreffenden Gerät zu senden, klicken Sie OK oder Cancel, wenn Sie es sich anders überlegt haben.

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

Kapitel 4 – 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.

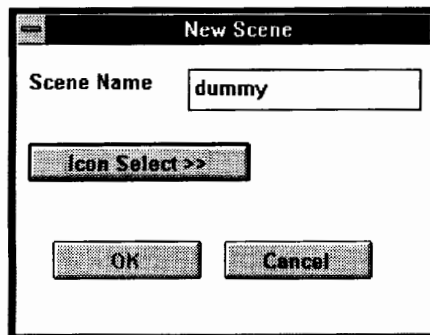
Neue Projekte programmieren

1. Um ein neues Projekt zu programmieren, müssen Sie Scene im Window-Menü wählen. Hierauf erscheint ein leeres Scene-Fenster.

Szenen programmieren

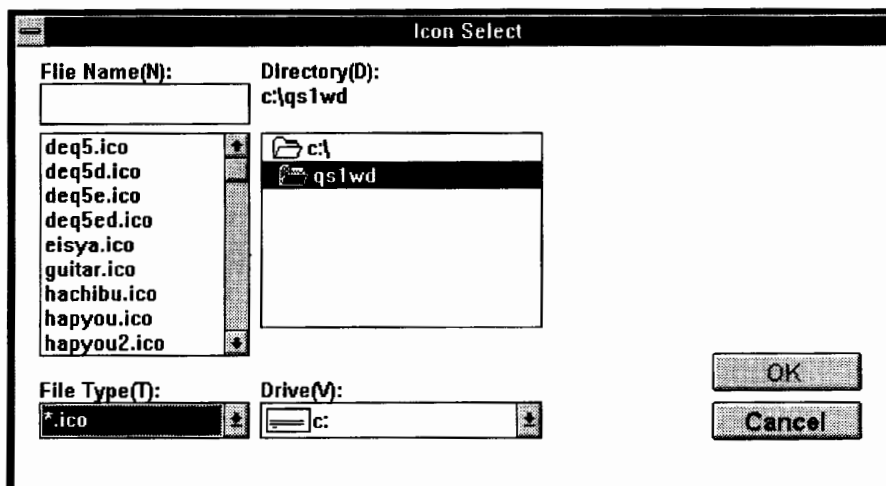
1. Um eine neue Szene innerhalb des Projektes zu programmieren, müssen Sie New Scene im Edit-Menü wählen.

Hierauf erscheint das New Scene-Fenster.



2. Klicken Sie Icon Select.

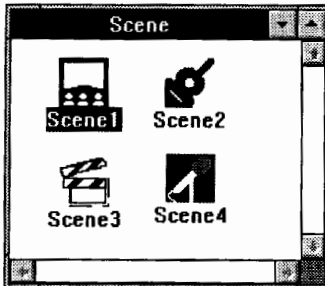
Hierauf erscheint das Icon Select Dialogfenster.



3. Ordnen Sie dieser Szene eine Ikone zu.
4. Klicken Sie OK.
5. Geben Sie anschließend einen Namen (maximal 16 Zeichen) in dem New Scene-Dialogfenster ein.
6. Klicken Sie OK.

Hierauf erscheint eine neue Szenenikone im Scene-Fenster.

In nachstehende Abbildung sehen Sie alle verfügbaren Szenenikonen:



Szenenikonen Marke Eigenbau

Man kann auch selbst Ikonen erstellen. Hierfür können Sie zum Beispiel Zeichenprogramme verwenden, die das ICO-Format unterstützen. Die Ikonen können in dem Icon Select Dialogfenster gewählt werden.

Szenen editieren

1. Um eine Szene editieren zu können, müssen Sie sie im Scene-Fenster auswählen.
2. Wählen Sie Scene im Edit-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Fenster.

Scene1					
No	Model	Group	Device	Device Name	Pgm No
1	DEQ5	1	1	G=1,D=1	1
2	DEQ5E	1	2	G=1,D=2	21
3	YDG	1	3	G=1,D=3	23

Dieses Fenster zeigt den Modell-, Gruppen und Gerätenamen sowie das Gerät an – und zwar aller Geräte, die im Device-Fenster erscheinen.

3. Geben Sie in den Pgm No Kästchen eine Nummer zwischen 1 und 40 ein, um ein anderes Programm zu wählen.
Verwenden Sie die Maus oder TAB bzw. Shift+TAB, um ein Pgm No Kästchen anzuwählen.
4. Doppelklicken das Kästchen des Control-Menüs, um das Edit Scene-Fenster wieder zu schließen.

Szenenwechsel ausführen

Szenewechsel können auf zwei Arten vorgenommen werden:

1. **Doppelklicken Sie die Szenenikone oder wählen Sie Transmit Scene im Project-Menü.**
Hierauf erscheint ein Warnkästchen.
2. **Klicken Sie OK, um einen Szenenwechsel vorzunehmen (oder Cancel).**

***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.*

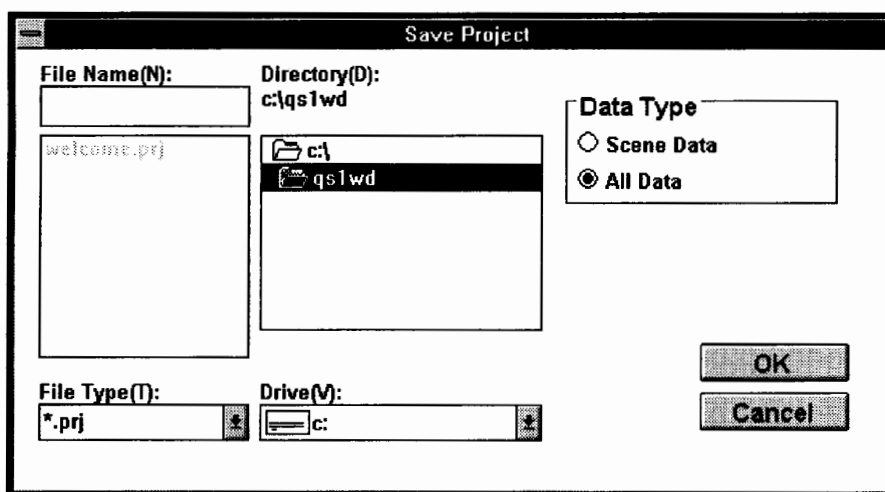
***Achtung:** Szenenwechsel, die sich auf mehrere Geräte beziehen, dauern unter Umständen etwas länger. Wenn Sie alle Geräte eingestellt haben, können Sie jedoch Protect (Config-Option) auf On stellen, damit das Ganze schneller vonstatten geht*

Szenen löschen

1. **Um eine Szene zu löschen, müssen Sie die betreffende Szenenikone im Scene-Fenster wählen.**
2. **Wählen Sie anschließend Delete Scene im Edit-Menü.**
Hierauf erscheint ein Warnkästchen.
3. **Klicken Sie OK, um die Szene zu löschen oder Cancel.**

Projekte speichern

1. **Um ein Projekt zu speichern, wählen Sie Save Project (F4) im Project-Menü.**
Hierauf erscheint das Save Project-Dialogfenster.



2. **Klicken Sie im File Name Textfeld.**
3. **Geben Sie einen Namen von bis zu acht Zeichen ein.**
Dieser Datei wird automatisch das prj Suffix angehängt.
4. **Anschließend müssen Sie den Datentyp (Mode) wählen.**
Scene Data: Bedeutet, daß ausschließlich die Szenendaten gespeichert werden.
All Data: Bedeutet, daß alle Daten gespeichert werden.

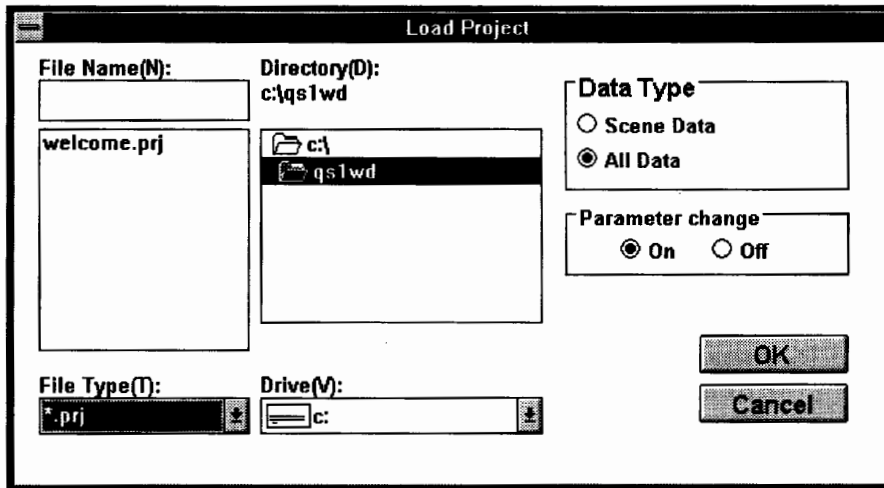
5. Klicken Sie OK.

Achtung: Wenn Master Select auf Device gestellt wurde und keine Szenendaten vorhanden sind, können Sie das Projekt nicht speichern.

Projekt laden

1. Um ein vorhandenes Projekt zu laden, müssen Sie Load Project (F3) im Project-Menü wählen.

Hierauf erscheint ein Dialogfenster.



2. Wählen Sie das Projekt an.
3. Bestimmen Sie den Datentyp (Mode).
Scene Data: Bedeutet, daß ausschließlich die Szenendaten geladen werden.
All Data: Bedeutet, daß alle Daten geladen werden.
4. Stellen Sie die gewünschte Param Change-Betriebsart ein.
On: Die Projektdaten werden geladen und zu den angeschlossenen Geräten gesendet.
Off: Die Projektdaten werden zwar geladen, aber nicht automatisch gesendet.
5. Klicken Sie schließlich OK.

Achtung: Es kann jeweils nur ein Projekt geladen werden.

Mit der Project Save und Project Load Funktion können Sie Projekte speichern bzw. laden, die folgendes Suffix bekommen:

Wenn Sie Master Select auf Host gestellt haben: “.prj”.

Wenn Sie Master Select auf Device gestellt haben: “.scn”.

Kapitel 5 – SysEx

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

Empfang von SysEx-Datenblöcken (Bulk Data Input)

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

1. Wählen Sie die Ikone des Zielgeräts.
2. Wählen Sie Bulk In (Ctrl+I) im File-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Dialogfenster.

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

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

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.

4. Wählen Sie den Datentyp.

Es stehen folgende Typen zur Verfügung:

Memory: Einzelne Speicher (Program). Klicken Sie auf die Pfeile, um 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).

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

Die Übertragung zum Rechner kann mehrere Sekunden dauern.

Achtung: Sobald der Rechner die Blockdaten empfangen hat, müssen Sie sie zum betreffenden aktiven gerät senden. Andernfalls stimmen die Daten des Rechners nämlich nicht mehr mit denen des Gerätes überein. Siehe "SysEx-Datenblöcke senden (Bulk Data Output)" auf Seite 29. Der Rechner empfängt selbst Datenblöcke, wenn das Zielgerät ein Dummy ist.

SysEx-Datenblöcke senden (Bulk Data Output)

Mit dem Bulk Data Out-Befehl können Sie die Datenblöcke zu einem anderen Gerät senden.

1. Wählen Sie Bulk Out (Ctrl+O) im File-Menü.

Hierauf erscheint folgendes Dialogfenster.

Group	Device	Device Name
1	3	G=1,D=3

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.

3. Wählen Sie den Datentyp.

Hier gibt es folgende Möglichkeiten:

Memory: Einzelne Speicher (Programs). Klicken Sie auf die Pfeile, um eine Nummer zwischen 1 und 40 zu wählen.

System: Systemdaten.

Program Change Table: Programmwechsellistendaten.

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 ein Gerät als Master fungiert

- In diesem Fall haben die Daten des Geräts Vorrang
- Alle Parameteränderungen auf dem Rechner gelten auch für das angesteuerte Gerät

Wenn Sie Master Select ändern (Device zu Host), empfängt der Rechner SysEx-Datenblöcke von allen aktiven 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 zuzuordnen (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 benötigten Geräte erkannt wurden und ob ihre Adresse stimmt.

Stellen Sie den Master Select-Parameter im Config-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. Das funktioniert allerdings nur, wenn die Parameter Change-Option im Load Project-Fenster auf *On* gestellt wird.

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 in Config Option 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.

Default Project Error-Fenster

Das Default Project Error-Fenster wird beim Starten des Programms aufgerufen, wenn die Gerätedaten (die gegenwärtigen Device-Einstellungen) und File-Daten (die Daten der letzten Verwendung von QS1) nicht miteinander in Einklang sind. Dieses Fenster erscheint allerdings nur, wenn Sie Master Select auf *Host* gestellt haben. Wenn der einzige Unterschied die Hinzufügung von neuen Geräten ist, wird dieses Fenster nicht angezeigt.

Das Default Project Error-Fenster könnte zum Beispiel folgendermaßen aussehen:

Default Project Error									
No	Model	G	D	No	Model	G	D	Device Name	
1	DEQ5	1	1	1	DEQ5	1	1	G=1,D=1	
				2	DEQ5	1	2	G=1,D=2	

DEVICE DATA FILE DATA

Was tun, wenn das Default Project Error-Fenster erscheint?

1. Kontrollieren Sie, ob alle Geräte, die bei der letzten Verwendung von QS1 aktiv waren, eingeschaltet sind. Außerdem sollten Sie kontrollieren, ob alle Adressen den richtigen Modellen zugeordnet sind.
2. Berichtigen Sie nötigenfalls die falschen Device-Adressen. Sie könnten auch die Namen der Geräte ändern.
3. Klicken Sie OK.
4. Wenn eine Fehlermeldung angezeigt wird, müssen Sie OK klicken und die Adresse noch einmal berichtigen.
5. Stimmen alle Adressen, muß der Rechner die Daten der aktiven Geräte empfangen.

Wenn bestimmte Device-Daten (Einstellungen des aktiven Geräts) und File-Daten (die Einstellungen der letzten Verwendung von QS1) nicht miteinander identisch sind, werden automatisch die File-Daten verwendet.

Achtung: Wenn auch die Berichtigungen im Default Project Error-Fenster nichts helfen, müssen Sie die Datei "QS1-WD.INI" (im Windows-Ordner) in ein Textverarbeitungsprogramm laden und unter "[Master Select]" den Befehl "Master=Device" (also nicht "Master=Host") einstellen. Starten Sie QS1 anschließend noch einmal und stellen Sie Master Select (unter Config) wieder auf "Host".

Fehlersuche

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

Symptom		Lösung
QS1 wird geladen, aber keine Device-Ikonen erscheinen und nichts kann angesteuert werden.	IFU485 BUSY Diode leuchtet nicht, wenn Sie QS1-WD starten.	Schalten Sie das System immer in folgender Reihenfolge ein: Geräte, Computer, IFU485, anschließend QS1 starten. Kontrollieren Sie die Baud-Rate von QS1(Config) und des IFU485. Probieren Sie 9600 und 38400 Baud.
	IFU485 BUSY Diode leuchtet, wenn Sie QS1-WD starten.	Kontrollieren Sie, ob die Baud-Rate von QS1 (Config) mit der des IFU485 übereinstimmt.
		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 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.
	Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.	
QS1 hält ab und zu an.		Stellen Sie die Auto Polling-Funktion (Config-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-WD in regelmäßigen Zeitabständen den Status der angeschlossenen Geräte. Hierdurch wird QS1-WD kurzzeitig unterbrochen.
Eine Geräteikone ist nicht aktiv.		Stellen Sie Auto Polling auf ON. Siehe Auto Pollig, S. 11.
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.
Die Kurzbefehle der Tastatur funktionieren nicht.		Schauen Sie nach, ob die Menüleiste von QS1-WD aktiv ist. Andernfalls müssen Sie sie anklicken.
Die Meldung "Can't create..." erscheint und Sie können keine Datei generieren.		Wenn Sie QS1-WD von der Festplatte aus starten, müssen Sie kontrollieren, ob noch Speicherplatz verfügbar ist.
TSR (Terminate and Stay Resident) Programme.		Es kann passieren, daß QS1-WD nicht kompatibel ist zu bestimmten TSR-Programmen. Im Maus-manager zum Beispiel können Extra Points Locate und Magnify nicht verwendet werden, solange QS1-WD aktiv ist.

Glossar

Aktives Fenster — Das Fenster, das sich vor allen anderen befindet und dessen Menüleiste farbig ist. 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.

BMP — Ein Bitmap-Grafikformat, daß nur unter Windows unterstützt wird. Es ist zum Beispiel möglich, selbst einen Hintergrund für das Device-Fenster zu erstellen, und zwar mit einem Zeichenprogramm, das das BMP-Format unterstützt.

Kästchen des Steuermenüs — Ein kleines Kästchen linksoben in einem Fenster. Mit diesem Kästchen haben Sie Zugriff auf Befehle wie Move (verschieben), Size (vergrößern/verkleinern) und Close (schließen). Dieses Kästchen ist vor allem sinnvoll, wenn Sie keine Maus verwenden. Dieses Kästchen kann man auch doppelklicken, um das betreffende Fenster zu schließen.

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.

ICO — Eine Ikonendatei im Windows-Bitmap-Format. Es kann für jede Szene eine neue Ikone generiert werden, und zwar mit einem Grafikprogramm, das das ICO-Format unterstützt.

Maximieroption — Ein Kästchen rechtsoben in einem Fenster (ein nach oben zeigender Pfeil). Wenn Sie diesen Pfeil anklicken, wird das Fenster automatisch so weit es geht vergrößert.

Minimieroption — Ein Kästchen rechtsoben in einem Fenster (ein nach unten zeigender Pfeil). Wenn Sie diesen Pfeil anklicken, wird das Fenster automatisch zu einer Ikone reduziert.

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

Programm — Die Equalizer-Einstellungen eines Geräts.

Projekdatei — 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.

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.

Anhang

QS1WD.INI Datei

Nachstehend finden Sie die Werkseinstellungen der QS1WD.INI-Datei, die sich im Windows-Ordner befindet.

```
[COM]
;Beispiel COM=COM1 oder COM=COM2
COM=COM2

[Baud Rate]
;Beispiel RATE=9600 oder RATE=38400
RATE=9600

[Ver.]
VER=1.00

[Master Select]
;Beispiel MASTER=HOST oder MASTER=DEVICE
MASTER=HOST

[Auto Polling]
;Beispiel AUTOPOLLING=ON oder AUTOPOLLING=OFF
AUTOPOLLING=OFF

[Confirm]
;Beispiel Confirm=ON oder Confirm=OFF
Bestätigung=ON

[Protect]
;Beispiel PROTECT=ON oder PROTECT=OFF
PROTECT=OFF

[Default Directory]
DIR=C:\QS1WD\

[Default File]
FILE=WELCOME.PRJ

[Device Icons]
DEQ5=DEQ5.ICO
DEQ5E=DEQ5E.ICO
YDG=YDG.ICO
YDP=YDP.ICO
UNK=UNK.ICO
DEQ5D=DEQ5D.ICO
DEQ5ED=DEQ5ED.ICO
YDGD=YDGD.ICO
YDPD=YDPD.ICO
UNKD=UNK.ICO

[Reserve]
```

Bestätigungsbefehle

1) Changing master OK to receive all data?

Ebene: Bestätigung

Wann: Config-Fenster

Wenn Master auf Host gestellt wird.

OK: Empfang ALLER Daten der angeschlossenen Geräte.

Cancel: Nicht ändern.

2) Data are edited OK to recall #mm?

(mm = Speichernummer)

Ebene: Bestätigung

Wann: Equalizer-Fenster

Wenn die RECALL Taste gedrückt wird.

OK: Ändern des Programms und Empfang der Daten.

Cancel: Nicht ändern.

3) Operation will modify memory data OK to change type?

Ebene: Bestätigung

Wann: Equalizer-Fenster (PEQ<->GEQ)

Wenn die Änderung im Menü vorgenommen wird (nur beim DEQ5/DEQ5E).

OK: Anwahl eines anderen Equalizer-Typs.

Cancel: Nicht ändern.

4) Operation will modify memory data OK to store #mm?

(mm = Speichernummer)

Ebene: Bestätigung

Wann: Equalizer-Fenster

Wenn Sie die STORE Taste drücken.

OK: Speichern der gegenwärtigen Daten.

Cancel: Nicht speichern.

5) Operation will modify memory data OK to change?

Ebene: Bestätigung

Wann: Equalizer-Fenster (MONO<->STEREO)

Wenn die STEREO oder MONO Taste gedrückt wird (nur beim YDP2006).

OK: Anwahl eines anderen Equalizer-Betriebs.

Cancel: Nicht ändern.

6) Operation will modify memory data

OK to change gain?

Ebene: Bestätigung

Wann: Equalizer-Fenster (6dB<->12dB)

Wenn die 6dB oder 12dB Taste gedrückt wird (nur beim YDP2006/YDG2030).

OK: Anwahl eines anderen Equalizer-Betriebs.

Cancel: Nicht ändern.

7) Gain will be zero

OK to set EQ flat?

Ebene: Bestätigung

Wann: Equalizer-Fenster

Wenn die Flat Taste gedrückt wird.

OK: Wenn der GAIN Wert auf 0 gestellt wird.

Cancel: Nicht ändern.

8) Closing Time Code Event

Transmit Time Code

Ebene: Bestätigung

Wann: Beim Schließen des Time Code Event Fensters (nur beim DEQ5).

OK: Senden der Time Code Event Blockdaten und Schließen des Time Code Event Fensters.

Cancel: Nichts senden und Time Code Event Fenster schließen.

9) Changing to protect ON

Close active windows

Ebene: Information

Wann: Config-Fenster

Protect wird von OFF auf ON gestellt.

OK: Wenn das Equalizer-Fenster geöffnet ist, nicht laden.

(Kann nicht rückgängig gemacht werden)

10) Closing Utility

Transmit setup data

Ebene: Information

Wann: Close Utility-Fenster.

OK: Beim Senden der System Setup-Blockdaten.

(Kann nicht rückgängig gemacht werden)

11) Closing Eq.Com

Transmit setup data

Ebene: Information

Wann: Beim Schließen des Equalizer Common-Fensters.

OK: Senden der System Setup-Blockdaten

(Kann nicht rückgängig gemacht werden)

12) xxxxxx OK to update file?

xxxxxxx=Drive:\Directory\File name
(Beispiel) a:\qs1wd\ohishi.prj

Ebene: Bestätigung

Wann: Speichern des gewählten Projekts
Speichern des gewählten Geräts (Device)
Wenn Sie OK klicken, wird eine Datei mit demselben Namen entdeckt.

OK: Alte Datei wird gelöscht und durch die neue ersetzt.

Cancel: Nicht speichern.

13) OK to change scene?

Ebene: Bestätigung

Wann: Beim Doppelklicken einer Szenenikone
Bei der Anwahl von Transmit Scene im Menü.

OK: Anwahl einer anderen Szene.

Cancel: Nicht ändern.

Achtung: Die Befehle 1–13 erscheinen nicht, wenn die Confirm-Option unter Config auf OFF gestellt wurde.

Folgende Befehle erscheinen immer – also auch, wenn Confirm deaktiviert wurde.

OK to erase all changes?

Ebene: Bestätigung

Wann: Load Project
Load Device
BULK OUT
BULK IN

OK: Weitermachen.

Cancel: Nicht löschen.

Delete 'xxxxx'? (xxxx=Name)

Ebene: Bestätigung

Wann: Bei der Anwahl von Delete Device oder Delete Scene.

OK: Löschen.

Cancel: Nicht löschen.

No devices connected**Do you want to add a dummy device?**

Ebene: Bestätigung

Wann: Beim Programmstart wurden keine Geräte gefunden.

OK: Hinzufügen eines Dummy-Geräts.

Cancel: Nicht ändern.

Changing to protect OFF**Save current data**

Ebene: Information

Wann: Config-Fenster
Wenn Protect von OFF auf ON gestellt wird.

OK: Alle Daten der angeschlossenen Geräte speichern.

Warnhinweise

Drive not ready

Ebene: Warnung

Wann: Background (*, Select BMP) Fenster
Save Project Select-Fenster
Save Device Select-Fenster
Load Project Select-Fenster
Load Device Select-Fenster
Scene Icon Select-Fenster

Heißt: Das angewählte Gerät wurde nicht erkannt (keine Diskette vorhanden).

Load/Save file?

Enter file name

Ebene: Warnung

Wann: Anwahl des Save Project-Fensters
Anwahl des Save Device-Fensters
Anwahl des Load Project-Fensters
Anwahl des Load Device-Fensters

Heißt: Sie haben noch keinen Namen eingegeben.

Illegal group NO. or device NO.

Ebene: Warnung

Wann: Wenn MASTER auf HOST gestellt wurde (File Assign-Fenster).
Load Project-Fenster ist geöffnet, File Assign-Fenster.

Heißt: Wenn die Gruppen- oder Device-Nummer mit der eines anderen Geräts identisch sind.

Illegal device NO.

Ebene: Warnung

Wann: Wenn MASTER auf HOST gestellt wurde (File Assign-Fenster).
Das Load Project-Fenster ist geöffnet (File Assign-Fenster)

Heißt: Falsche Device-Nummer.

Illegal group NO.

Ebene: Warnung

Wann: Wenn MASTER auf HOST gestellt wurde (File Assign-Fenster).
Load Project-Fenster ist geöffnet, File Assign-Fenster.
File Assign-Fenster, wenn das Load Project Select-Fenster angewählt wurde.

Heißt: Gruppennummer stimmt nicht.

Delete device

Can not delete active device

Ebene: Warnung

Wann: Wenn Sie Delete Device im Edit-Menü wählen.

Heißt: Sie haben versucht etwas anderes als ein Dummy-Gerät zu löschen.
(Beim Versuch, angeschlossene Geräte zu löschen)

Program number must be set from 1 to 40

Ebene: Warnung

Wann: Bei der Anwahl des Scene Edit-Fensters.

Heißt: Die Programmnummer stimmt nicht.

Add new device**Duplicate ID**

Ebene: Warnung

Wann: Bei der Anwahl von New Device im Edit-Menü und bei aktivem Device-Fenster.

Heißt: Es gibt bereits ein Gerät mit derselben Group/Device ID in dieser Gruppe.

Add new device**Can not add new device**

Ebene: Warnung

Wann: Bei der Anwahl von New Device im Edit-Menü und bei aktivem Device-Fenster.

Heißt: Sie können gar kein neues Gerät hinzufügen.

Model mismatch

Ebene: Warnung

Wann: Wenn MASTER auf HOST gestellt wurde (File Assign-Fenster).

Heißt: Beim Schließen des File Assign-Fensters wurden Device-Daten und eine Datei desselben Namens und derselben Adresse gefunden. Die Modell-Zuordnung stimmt aber nicht.

Receive/Transmit bulk**Model mismatch**

Ebene: Warnung

Wann: Bulk IN Select-Fenster.

Bulk OUT Select-Fenster.

Heißt: Bulk IN/Bulk OUT ist unmöglich, weil nicht das richtige Modell gewählt wurde.

Frame data incorrect

Ebene: Warnung

Wann: Time Code Event-Fenster.

Heißt: Der Frame-Typ und die Frame-Daten stimmen nicht miteinander überein.

Illegal data format 'xxxxxxx' (xxxxxxxDateiname (darunter Directory))

Ebene: Warnung

Wann: Wenn eine Bitmap-Datei geöffnet wurde.

Heißt: Es wurde ein Lesefehler festgestellt, weil die Grafikdatei nicht das richtige Format hat.
Diese Datei gibt es nicht.

Index**A**

Abkoppeln, Gerät 7
 Abschwächung 19
 Adresse, Gerät 6
 All Data 26, 27
 Anhang 34
 Anhebungs-/Absenkungsgrad 14, 17
 Anschließen, QS1 3
 Att 19
 Ausführen von Szenenwechseln 26
 Auto Polling 11

B

Background 12
 Baud-Rate 12
 Bit shift 22
 Bulk Data Input 28
 Bulk Data Output 29
 Bypass 14, 17, 20
 Bypass-Befehl 10

C

Clock 22
 Common-Fenster 18
 Config Option 11
 Confirm 11
 Curve-Befehl 21

D

Datenblöcke
 empfangen 28
 senden 29
 Delay 19
 Units 19
 Delete scene-Befehl 26
 Device
 Edit 9
 Fenster 9
 Fensterhintergrund 12
 Drawing-Betrieb 14
 Dummy-Geräte 5

E

Edit Device 9
 Edit scene-Befehl 25
 Editieren, Szenen 25
 Empfang von Blockdaten 28
 Emphasis 22
 Eq. Com-Fenster 18
 Equalizer type-Befehl 10
 Equalizer-Befehl 13

F

Features 1
 Fenster
 Common 18
 Filter-Befehl 20
 Filter-Fenster 20
 Flat 14, 17
 Frequency-Fenster 21

G

Gerät
 Abkoppeln 7
 Daten laden 8
 Device-Fenster 9
 Editieren 9
 Hinzufügen 6
 Geräte
 Adresse? 6
 Beschreibung? 6
 Dummy-Geräte 5
 Einstellungen 4
 speichern 7
 Glossar 33
 Grafikformat 12
 Graphic equalizer-Fenster 13

H

Hintergrund
 Device-Fenster 12
 Hum Cancel 19

I

I/O-Betrieb 22
 Ikonen
 eigene Szenen-Ikonen 25
 In format 22
 Installieren, QS1 4

L

Laden
 Gerätedaten 8
 Projekt 27
 Link 10
 Load-Befehl 8

M

Master Select 11
 Master select
 Beschreibung 30
 Memory 28

N

New project-Befehl 24
 New scene-Befehl 24
 New-Befehl 6
 Normal 14

P

P. LINK 14, 20
 Parameter Linking 10
 Parametric equalizer-Befehl 16
 Picture size 12
 PLL lock 22
 Polarität 19
 Port Select 11
 Projekt
 Laden 27
 Projekte 24
 Beschreibung 24
 neu 24
 speichern 26
 Szenen hinzufügen 24
 Protect 11

Q

QS1
 Anforderungen 3
 features 1
 installieren 4
 Lieferumfang 2
 Registrierung 2
 starten 4
 Systemanschlüsse 3
 verlassen 5
 Quit-Befehl 5

R

Receive-Befehl 28
 Registrieren, QS1 2
 Remote-Adresse 22

S

Sampling Frequency 22
 Save project-Befehl 26
 Save-Befehl 7
 Scene 24
 Scene-Befehl 13
 Speichern eines Geräts 7
 Speichern eines Projekts 26
 Starten, QS1 4
 Steuerbetriebsarten 14
 Sweep-Betrieb 15
 SysEx 28
 System 28
 Anschlüsse 3
 Einstellungen 3
 Szenen
 editieren 25
 eigene Ikonen 25
 in Projekte einfügen 24
 löschen 26
 Szenenwechsel ausführen 26
 Szenen löschen 26

T

Time Code Event 23
 Transmit Scene 26
 Transmit scene-Befehl 26
 Transmit-Befehl 29
 Triangle-Betrieb 15

U

Utility-Befehl 22
 Utility-Fenster 22

V

Verlassen, QS1 5