



Studio Manager V2 DM2000 Editor

Bedienungsanleitung

Besondere Anmerkungen

- Das Copyright dieser Bedienungsanleitung und der Software liegt ausschließlich bei der Yamaha Corporation.
- Die Betriebssoftware bzw. diese Bedienungsanleitung darf ohne die schriftliche Genehmigung des Herstellers weder auszugsweise noch vollständig vervielfältigt oder anderweitig kopiert werden.
- Außer für den reinen Privatgebrauch dürfen Sie urheberrechtlich geschützte Sequenzdaten und/oder digitale Audiodateien niemals kopieren.
- Yamaha Corporation haftet nicht für Schäden oder andere Folgen, die sich aus der Verwendung dieser Bedienungsanleitung und der Software ergeben könnten.
- Dieser Datenträger ist eine CD-ROM. Spielen Sie ihn niemals auf einem herkömmlichen CD-Player ab. Sonst können Sie den CD-Player nämlich schwer beschädigen.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung haben lediglich Beispielcharakter und stimmen daher nicht immer mit jenen auf Ihrem Computerbildschirm überein.
- Aktualisierungen der Funktionen und Betriebssoftware sowie Änderungen der technischen Daten werden separat bekannt gegeben.

Warenzeichen

- Adobe und Acrobat sind eingetragene Warenzeichen der Adobe Systems Incorporated. Apple, Mac und Macintosh sind eingetragene Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der betreffenden Firmen und werden von Yamaha anerkannt.

Copyright

- Diese Bedienungsanleitung bzw. die Studio Manager-Software dürfen ohne die schriftliche Genehmigung der Yamaha Corporation weder auszugsweise noch vollständig vervielfältigt oder anderweitig kopiert bzw. verteilt werden.

© 2004 Yamaha Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

YAMAHA PRO AUDIO GLOBAL WEB SITE

<http://www.yamahaproaudio.com/>

Contents

Vorbereitung	2
Starten und Einrichten von Studio Manager	2
Beenden von Studio Manager	3
„Offline Edit“-Funktion	6
Undo/Redo-Funktion	7
Andere Funktionen	8
Arbeiten mit den Fenstern von Studio Manager	9
'Master'-Fenster	9
'Layer'-Fenster	10
Das 'Selected Channel'-Fenster	14
Das 'Library'-Fenster	21
Das 'Patch Editor'-Fenster	23
Das 'Surround Editor'-Fenster	28
Das 'Timecode Counter'-Fenster	29
Das 'Effect Editor'-Fenster	29
'Meter'-Fenster	30
Das 'GEQ Editor'-Fenster	31
Kurzbefehle	32
Index	33

- * Die technischen Daten und Beschreibungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder deren technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder Sonderzubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Vorstellung der Menüs und Buttons

Wenn die Menü- und Button-Namen unter Windows anders heißen als unter Mac OS, werden zuerst die Windows-Bezeichnungen erwähnt. Die Macintosh-Namen befinden sich dann in Klammern.

Um mit Studio Manager arbeiten zu können, müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- > Starten Sie Studio Manager.
- > Richten Sie den Editor ein.
- > Synchronisieren Sie Studio Manager.

Starten und Einrichten von Studio Manager

1 Starten Sie Studio Manager.

Windows 2000: Führen Sie den Cursor zur [Start]-Schaltfläche, wählen Sie [Programme], [YAMAHA Studio Manager] und klicken Sie auf [Studio Manager].

Windows XP: Führen Sie den Cursor zur [Start]-Schaltfläche, wählen Sie [Alle Programme], [YAMAHA Studio Manager] und klicken Sie auf [Studio Manager].

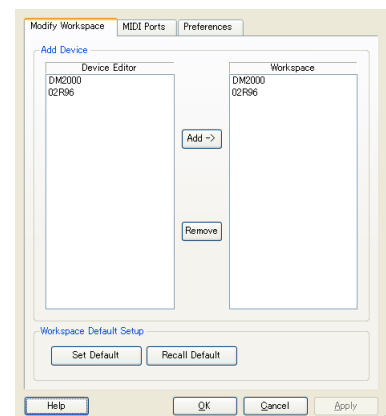
Mac OS X: Wählen Sie [Programme], [YAMAHA], dann [Studio Manager] und klicken Sie auf [Studio Manager].

2 Wählen Sie das Gerät, das editiert werden soll.

Die Namen der installierten Geräte finden Sie im „Device Editor“-Feld. Wählen Sie das gewünschte Gerät und klicken Sie auf den [Add ->]-Button.

Der Name des gewählten Gerätes erscheint im Workspace-Feld.

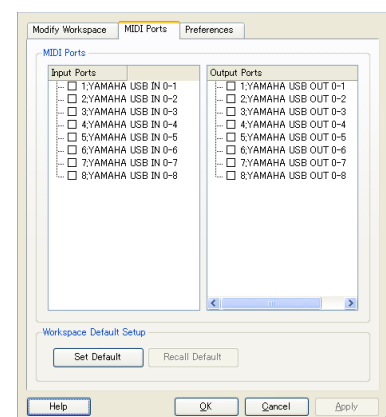
Achtung: Wenn Sie dieses Gerät auch später oft verwenden möchten, können Sie auf den [Set Default]-Button klicken, solange sein Name im Workspace-Feld angezeigt wird. Wenn Sie Studio Manager das nächste Mal starten, wird automatisch dieses Gerät gewählt.



3 Wählen Sie einen MIDI-Port.

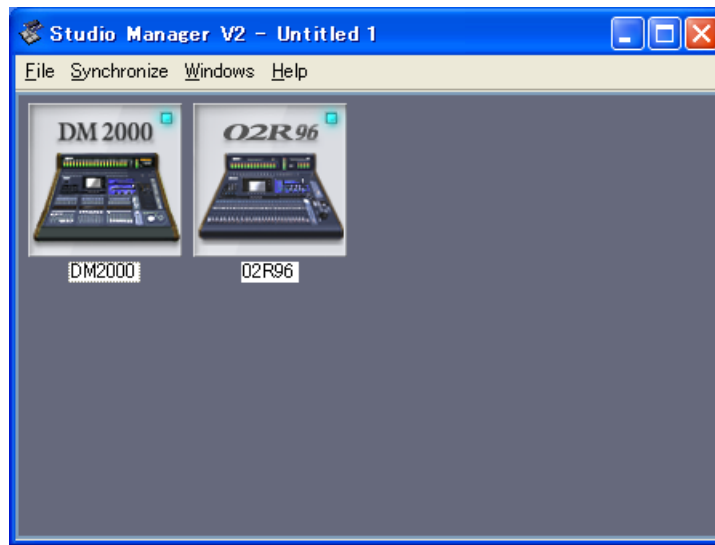
Wählen Sie das [MIDI Ports]-Register und geben Sie an, mit welchem MIDI IN-, OUT- und THRU-Port das Pult verbunden ist.

Achtung: Um den MIDI-Port von Studio Manager zu aktivieren, müssen Sie ihn auch im Editor des Pultes definieren. Unter „Einrichten des Editors“ auf Seite 4 erfahren Sie, wie man den MIDI Port für Editor definiert.



4 Klicken Sie auf [OK].

Nun erscheint das „Studio Manager“-Fenster.



Studio Manager-Gastfenster

5 Doppelklicken Sie auf das Symbol des Pultes, das Sie editieren möchten.

Nun erscheint der Editor des gewählten Pultes.

Beenden von Studio Manager

Wählen Sie im [File]-Menü des Gastfensters [Exit (Quit)].

Wenn sich die Einstellungen seit Öffnen der Projektdatei nicht geändert haben, wird Studio Manager beendet. Haben sich hingegen wohl Einstellungen geändert, so erscheint die Rückfrage, ob die neue Version gespeichert werden soll oder nicht. Klicken Sie auf [Yes] wenn dem so ist bzw. auf [No], um das Programm zu verlassen. Klicken Sie auf [Cancel], um den Befehl abubrechen. Studio Manager kann man auch verlassen, indem man auf das Schließfeld klickt.

Einrichten des Editors

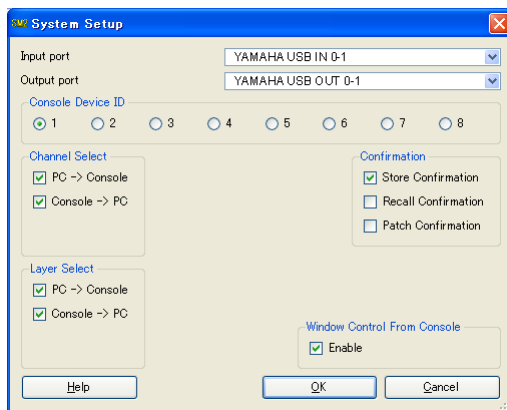
Für jeden geöffneten Editor müssen folgende Einstellungen vorgenommen werden.

Achtung: Bevor Sie die folgenden Einstellungen ändern, müssen Sie den MIDI-Port wählen (Seite 2).

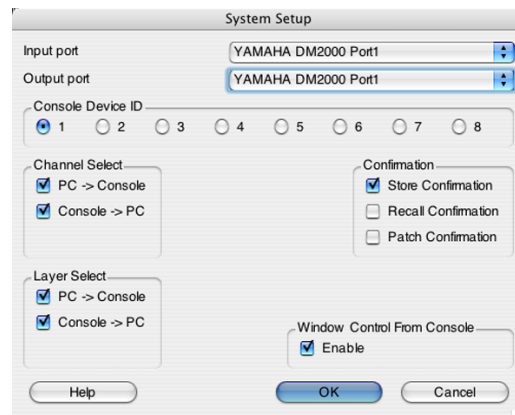
System Setup

Um dieses Dialogfenster zu öffnen, müssen Sie „System Setup“ im File-Menü wählen.

Wählen Sie sowohl einen Ein- als auch einen Ausgangsport.



System Setup-Fenster unter Windows



System Setup-Fenster auf einem Macintosh

Input port/Output port: Über diese Einblendmenüs können Sie die Ports wählen, über welche Studio Manager mit Ihrem Yamaha-Pult kommunizieren soll.

Achtung: Wählen Sie die gleichen Ports wie jene, die Sie in Schritt 3 auf Seite 2 definiert haben.

Console Device ID: Studio Manager kann für die Steuerung von bis zu 8 Yamaha-Pulten verwendet werden. Jedes muss allerdings eine eigene ID-Nummer haben. Wählen Sie die ID-Nummer des Pultes, das Sie fernbedienen möchten.

Channel Select: Mit diesen Optionen bestimmen Sie, ob die Kanalanwahl synchron erfolgt. Wenn Sie die Option „PC->Console“ aktivieren, wird der in Studio Manager gewählte Kanal auch auf dem Pult selbst aktiviert. Wenn Sie die Option „Console->PC“ aktivieren, wird der auf dem Pult gewählte Kanal auch in Studio Manager aktiviert.

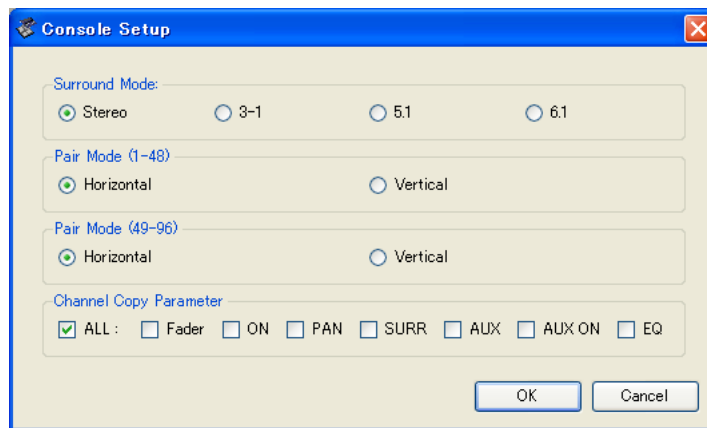
Confirmation: Hier können Sie einstellen, ob vor dem Speichern, Laden oder Ändern der Routings jeweils eine Rückfrage erscheinen soll oder nicht.

Layer Select: Mit diesen Optionen bestimmen Sie, ob die Anwahl der Mischebene synchron erfolgt. Wenn Sie die Option PC->Console aktivieren, wird die in Studio Manager gewählte Mischebene auch auf dem Pult selbst aktiviert. Wenn Sie die Option Console->PC aktivieren, wird die auf dem Pult gewählte Mischebene auch in Studio Manager aktiviert.

Window Control from Console: Mit diesen Optionen bestimmen Sie, ob bei Drücken eines USER DEFINED KEYS-Tasters auf dem Pult auch das entsprechende Studio Manager-Fenster geöffnet wird.

Console Setup

Um das „Console Setup“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [File]-Menü [Console Setup] wählen.



DM2000 Editor-Fenster

Surround Mode: Wählen Sie einen Surround-Modus: STEREO, 3-1, 5.1 oder 6.1.

Pair Mode: Mit diesen Optionen bestimmen Sie, ob Fader-Paarungen horizontal oder vertikal erfolgen.

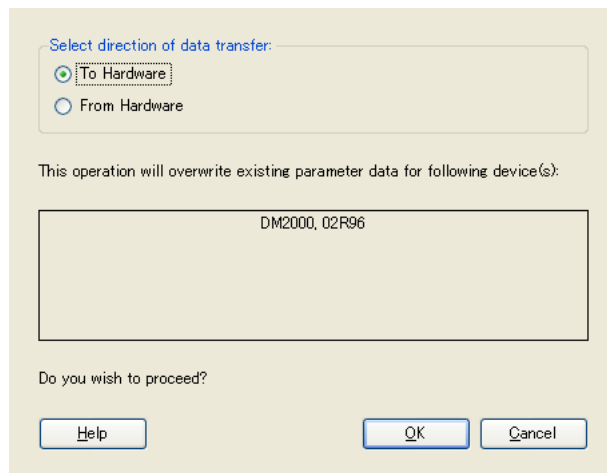
Channel Copy Parameter: Wählen Sie die Parameter, die von einem Kanal zu einem anderen kopiert werden sollen.

Synchronisieren von Studio Manager

Beim Hochfahren von Studio Manager stimmen die Einstellungen des Pultes eventuell nicht mit jenen von Studio Manager überein. Deshalb müssen Sie erst dafür sorgen, dass Studio Manager und das Pult die gleichen Einstellungen verwenden. Diesen Abgleich nennen wir die „Synchronisation“. Für diese Synchronisation von Studio Manager müssen Sie folgendermaßen vorgehen.

1 Wählen Sie im Gast-Fenster [Synchronize] und dann [Total Recall...].

Nun erscheint folgendes Fenster.



2 Geben Sie an, ob die Einstellungen von Studio Manager zum Pult oder umgekehrt übertragen werden sollen.

To Hardware: Die Einstellungen der aktuellen Studio Manager-Session werden zum Pult übertragen.

From Hardware: Die Einstellungen des Pultes werden von der aktuellen Studio Manager-Session übernommen.

3 Klicken Sie auf [OK].



Solange die Synchronisation nicht beendet ist, dürfen Sie das Pult nicht bedienen.

Achtung:

- Bei Bedarf können Sie das System aller Editoren synchronisieren, indem Sie im [Synchronization]-Menü jedes Editors [Re-synchronize] wählen. Dann bestimmen Sie mit der „All Lib“-Option, ob auch die Szenen- und anderen Speicherdaten synchronisiert werden sollen. Wenn Sie das System vom Gastfenster aus synchronisieren, werden auch die Szenen- und Speicherdaten auf Linie gebracht.
- Um die von Studio Manager verwendeten Kommunikationsports abzuschotten, können Sie die „To Hardware“-Option von Studio Manager aktivieren. Dann ändern sich die Kommunikationseinstellungen des Pultes (z.B. MIDI, „Remote“-Ebene und Machine Control-Einstellungen) nämlich nicht.

„Offline Edit“-Funktion

Wenn Sie nicht möchten, dass das Pult die in Studio Manager vorgenommenen Einstellungen sofort übernimmt, müssen Sie im [Synchronization]-Fenster [Offline Edit] des betreffenden Editors wählen. Wenn Sie alles wunschgemäß eingestellt haben, können Sie die Studio Manager-Einstellungen mit „To Hardware“ zum Pult übertragen.

Die „Offline Edit“-Funktion wird außerdem aktiviert, wenn Sie im Master-Fenster auf den [ONLINE]/[OFFLINE]-Button klicken.

Arbeiten mit 'Sessions'

Alle Einstellungen eines Pultes, die mit Studio Manager bearbeitet werden können (darunter die Szenen- und Speicherdaten) nennt man eine „Session“. Nachstehend wird erläutert, wie man mit solchen Sessions arbeitet.

Anlegen einer neuen Session	Wählen Sie im [File]-Menü [New (Session)].
Öffnen einer zuvor gespeicherten Session	Wählen Sie im [File]-Menü [Open (Session)].
Speichern der aktuellen Session	Wählen Sie im [File]-Menü [Save (Session)].
Speichern der aktuellen Session unter einem anderen Namen	Wählen Sie im [File]-Menü [Save (Session)] As.

Achtung: Um auch den aktuellen Automix oder die Einstellungen einer Y56K-Platine innerhalb einer Session zu speichern, müssen Sie Studio Manager erneut aktualisieren, indem Sie die „From Hardware“-Option wählen.

Wenn Sie eine Session im Gastfenster wählen, werden alle Editor-Einstellungen mit der Kennung „YSM“ gespeichert.

Wenn Sie eine Session von einem Editor aus speichern, werden nur die Einstellungen jenes Editors gespeichert.

Die Editor-Einstellungen werden entweder im Studio Manager V2-Format (Kennung „YSE“) oder in einem Format gespeichert, das auch zu älteren Studio Manager-Versionen kompatibel ist (dann richtet sich die Kennung nach dem verwendeten Pult).

Bedenken Sie, dass ältere Studio Manager-Versionen Dateien mit der Kennung „YSE“ nicht öffnen können.

Achtung:

- Wenn Sie im Host-Fenster eine neue Session zu definieren versuchen oder eine bereits gespeicherte Session öffnen, werden Sie gefragt, ob die Einstellungen der aktuellen Session gespeichert werden sollen. Klicken Sie auf [Yes], um die aktuelle Session zu speichern und anschließend eine neue Session anzulegen bzw. eine gespeicherte Session zu öffnen. Klicken Sie auf [No], um die neue oder gespeicherte Session zu öffnen, ohne die aktuelle Session vorher zu speichern. Um den Befehl abzubrechen, müssen Sie auf [Cancel] klicken.
- Studio Manager kann bestimmte Dateien einer SmartMedia-Karte nicht speichern. Kopieren Sie solche Dateien zur Festplatte und öffnen Sie sie danach mit Studio Manager.

Undo/Redo-Funktion

Bei Studio Manager können Sie die letzten Bearbeitungsschritte rückgängig machen (Undo) und wiederherstellen (Redo). Wenn Sie „Undo“ zweimal hintereinander durchführen, werden ihre zwei letzten Arbeitsschritte rückgängig gemacht. Wenn Sie „Undo“ dreimal hintereinander durchführen, werden ihre drei letzten Arbeitsschritte rückgängig gemacht. So kann man bei Bedarf also wieder zu einem vorigen Stadium zurückkehren. Die folgende Tabelle zeigt, wie die Undo/Redo-Funktion genutzt werden kann:

Undo	Wählen Sie im [Edit]-Menü [Undo].
Redo	Wählen Sie im [Edit]-Menü [Redo].

Beachten Sie, dass ein „Undo“- oder „Redo“-Befehl im Anschluss an eine der folgenden Handlungen nicht möglich ist:

- Schließen von Studio Manager
- Ändern des Surround-Modus' (Stereo/3-1/5.1/6.1)
- Ändern des Paarungsmodus' (horizontal/vertikal)
- Synchronisieren des Pultes mit Studio Manager
- Anlegen einer neuen Session

- Sichern einer Session
- Kopieren und Einfügen eines Kanals
- Erstellen bzw. Aufheben eines Kanal-Paares
- Speichern oder Aufrufen einer Szene oder eines Speichers
- Ausschalten des GATE: [LINK]-Buttons im „Selected Channel“-Fenster
- Ausschalten des COMPRESSOR: [LINK]-Buttons im „Selected Channel“-Fenster
- Ausschalten des [LINK]-Buttons im „Surround Editor“-Fenster
- Ändern des AUX Send-Modus' (Fixed/Variable) auf dem Mischpult
- Starten einer Automix-Aufnahme oder -Wiedergabe auf dem Mischpult
- Ändern der Sampling-Frequenz (auf dem Gerät selbst).
- Einstellungsänderungen der „User Assignable Layer“ (auf dem Gerät selbst).

Achtung: Folgende Handlungen kann man nicht rückgängig machen bzw. wiederherstellen:

- Änderungen im „Setup“-Fenster.
- Synchronisation
- Das Öffnen oder Schließen von Fenstern
- Änderungen der Fenstergröße

Achtung: Im „Library“-Fenster stehen Undo und Redo nur für die letzte Änderung zur Verfügung. Weiter kann man aber nicht zurückgehen.

Andere Funktionen

Kopieren (Copy) und Einfügen (Paste)

In Studio Manager können außer Zeichen auch die Positionen der Bedienelemente kopiert werden.

Im „Console Setup“-Fenster ([Seite 5](#)) können Sie die Parameter wählen, die kopiert werden sollen. In der Tabelle wird erläutert, wie man die Copy- und Paste-Funktionen verwenden kann.

Kopieren von Zeichen	Wählen Sie die Zeichen der Quelle für die Kopie, klicken Sie mit der rechten Maustaste (<Strg> + klicken) und wählen Sie [Copy].
Einfügen von Zeichen	Führen Sie den Cursor zum Zielbereich, klicken Sie mit der rechten Maustaste (<Strg> + klicken) und wählen Sie [Paste].
Kopieren eines Kanals	Klicken Sie mit der rechten Maustaste (<Strg> + klicken) auf den Quellkanal und wählen Sie [Copy].
Einfügen der Kanaleinstellungen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste (<Strg> + klicken) auf den Zielkanal und wählen Sie [Paste].

Aufrufen der Vorgaben (Strg (⌘) + Klicken)

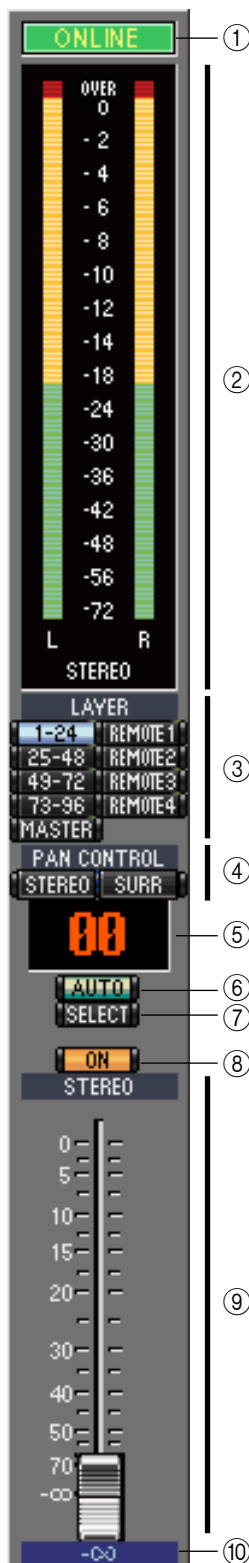
Führen Sie den Cursor zu einem Regler oder Parameter, halten Sie die <Strg>-Taste (⌘) gedrückt und klicken Sie mit der Maus, um den betreffenden Wert wieder auf die Vorgabe zu stellen (damit kann man den Fader eines Eingangskanals z.B. wieder auf „-∞“ oder einen Pan-Regler wieder in die Mitte stellen).

Strg (⌘) + Umschalt + Klicken

Führen Sie den Cursor zu einem Fader oder AUX Send-Reglersymbol, halten Sie die <Strg>- ([⌘]) und <Umschalt>-Taste gedrückt und klicken Sie mit der Maus, um den betreffenden Wert auf den Nennwert zurückzustellen.

Arbeiten mit den Fenstern von Studio Manager

'Master'-Fenster



Im „Master“-Fenster können Sie Mischebenen wählen und die gewünschten Signale auf den Stereo-Bus routen. Um jenes Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Master]-Menü [Windows] wählen.

① [ONLINE]/[OFF LINE]-Button

Bei wiederholtem Klicken auf diesen Button wählen Sie abwechselnd den „Online“- und „Offline“-Status.

Achtung: Wenn Studio Manager nicht angeschlossen ist bzw. nicht mit dem DM2000 kommuniziert, kann der „Online“-Status nicht gewählt werden.

ONLINE

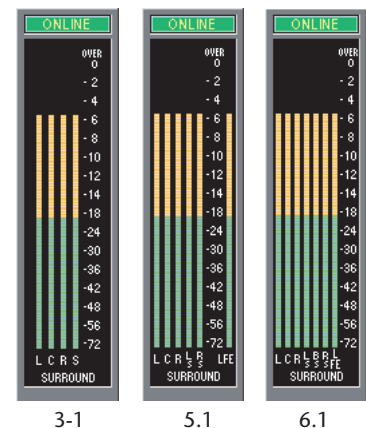
Diese Anzeige erscheint, wenn Studio Manager ordnungsgemäß mit dem DM2000 verbunden ist. In dem Fall verwenden Studio Manager und das DM2000 dieselben Parameterwerte.

OFFLINE

Diese Anzeige erscheint, wenn Studio Manager nicht ordnungsgemäß mit dem DM2000 verbunden ist bzw. wenn Sie „Offline Edit“ gewählt haben. Wenn die Verbindung nicht steht, verwenden Studio Manager und das DM2000 wahrscheinlich unterschiedliche Parameterwerte.

② Meter

Diese Meter zeigen den Ausgangspegel des Stereo-Busses an, wenn Sie den Surround-Modus auf „STEREO“ stellen; wählen Sie für den Surround-Modus hingegen „3.1“, „5.1“ oder „6.1“, so werden die Ausgangspegel der Busse angezeigt. Rechts werden die Meter für den „3-1“- „5.1“- und „6.1“-Surround-Modus gezeigt.



③ LAYER-Buttons

Mit diesen Buttons wählen Sie die benötigte Mischebene.

④ PAN CONTROL

Mit diesen beiden Buttons wählen Sie entweder „STEREO“ (Stereo-Modus) oder „SURR“ (Surround-Modus). Wenn Sie „STEREO“ wählen, werden die Pan-Regler der Eingangskanäle als Reglersymbole dargestellt. Wählen Sie hingegen „SURR“, so werden sie als Punkte auf einer Pan-Grafik dargestellt.

⑤ Szenen-Nummernanzeige

Hier wird die Nummer der aktuell gewählten Szene angezeigt.

⑥ [AUTO]-Button

Hiermit kann der Automix-Status des Stereo-Busses festgelegt werden.

⑦ [SELECT]-Button

Hiermit kann der Stereo-Bus angewählt werden.

⑧ [ON]-Button

Hiermit kann der Stereo-Bus ein- und ausgeschaltet werden. Wenn er aktiv ist, wird der Button orange dargestellt.

⑨ Master-Fader

Vertritt den Fader des Stereo-Busses.

⑩ Fader-Wertanzeige

Hier wird der mit dem Fader eingestellte Pegel in Dezibel (dB) angezeigt.

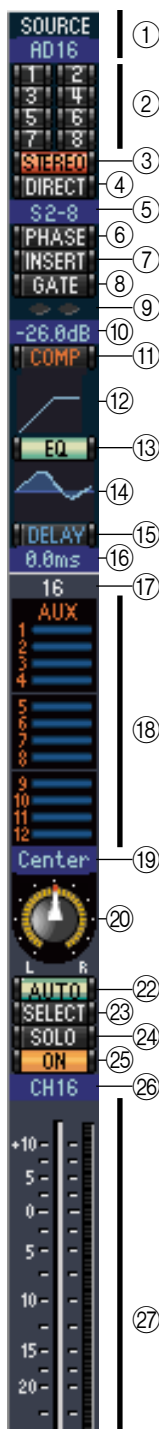
'Layer'-Fenster

Das „Layer“-Fenster von DM2000 Editor enthält 24 Kanalzüge. Mit den LAYER-Buttons im „Master“-Fenster kann die benötigte Mischebene gewählt werden. Um das „Layer“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Layer] wählen.

Achtung:

- Im [View]-Menü können Sie bei Bedarf bestimmte Kanalzüge ein- und ausschalten.
- Es können durchaus mehrere „Layer“-Fenster geöffnet werden. In der Titelleiste des zweiten und aller nachfolgenden Fenster erscheint jedoch die Meldung „Locked“, um Sie darauf hinzuweisen, dass die Anwahl der Mischebenen auf dem Pult oder im „Master“-Fenster dort nicht aktualisiert wird. Um ein solches „Layer“-Fenster zu aktualisieren, müssen Sie mit der rechten Maustaste (Macintosh: <Ctrl> +) darauf klicken und dann mit den LAYER-Tastern die gewünschte Ebene wählen.

Eingangskanäle



Mit den LAYER-Buttons 1-24, 25-48, 49-72 und 73-96 im „Master“-Fenster können Sie die entsprechenden Eingangskanalzüge wählen.

① SOURCE-Parameter

Hiermit wählen Sie die Signalquelle. Klicken Sie auf den Button und wählen Sie in der dann erscheinenden Übersicht die benötigte Quelle.

② Routing-Buttons

Mit diesen Buttons können Sie das Signal des betreffenden Eingangskanals auf die benötigten Busse routen.

③ [STEREO]-Button

Hiermit können Sie das Signal des Eingangskanals an den Stereo-Bus anlegen.

④ [DIRECT]-Button

Hiermit können Sie die Direktausgabe (Direct Out) des betreffenden Eingangskanals aktivieren oder ausschalten.

⑤ Direct Out-Parameter

Hiermit wählen Sie den Ausgang, der für die Direktausgabe dieses Kanals verwendet wird. Klicken Sie auf diesen Parameter und wählen Sie in der dann erscheinenden Übersicht das gewünschte Ziel.

⑥ [PHASE]-Button

Hiermit kann die Phase bei Bedarf gedreht werden.

⑦ [INSERT]-Button

Hiermit kann die Insert-Schleife des Kanals aktiviert oder ausgeschaltet werden.

⑧ [GATE]-Button

Hiermit kann das Gate des betreffenden Eingangskanals ein- und ausgeschaltet werden.

⑨ Gate-Statusanzeige (an oder aus)

An diesen Anzeigen können Sie ablesen, ob das Gate gerade geöffnet (grün) oder geschlossen (rot) ist.

⑩ Gate-Schwelle

Dieser Wert vertritt die aktuelle Pegelschwelle („Threshold“) des Gates. Er kann durch Ziehen der Maus geändert werden.

⑪ [COMP]-Button

Hiermit kann der Kompressor des betreffenden Eingangskanals ein- und ausgeschaltet werden.

⑫ Kompressor-Kurve

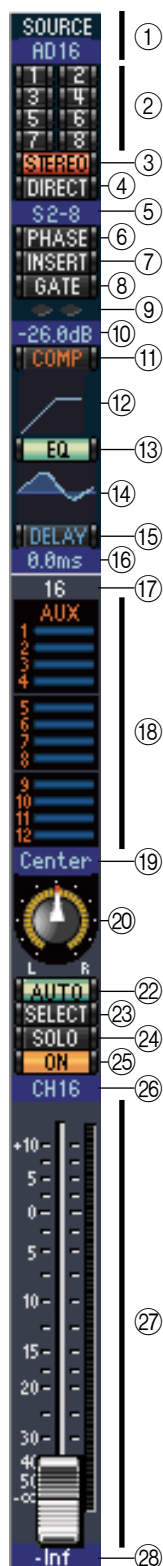
Grafische Darstellung der aktuellen Kompressoreinstellungen.

⑬ [EQ]-Button

Hiermit schalten Sie die Klangregelung des Eingangskanals ein-/aus.

⑭ EQ-Kurve

Grafische Darstellung der aktuellen EQ-Einstellungen. Der EQ kann durch Ziehen der Maus editiert werden.



15 [DELAY]-Button

Mit diesem Button kann die Verzögerung des Eingangskanals ein-/ausgeschaltet werden.

16 Delay-Parameter

Mit diesem Parameter kann die Verzögerungszeit durch Ziehen der Maus eingestellt werden.

17 Kanalnummer

Hier wird die Nummer des betreffenden Kanals angezeigt. Doppelklicken Sie auf eine Kanalnummer, um das „Selected Channel“-Fenster zu öffnen.

18 AUX-Sektion

Mit diesen Reglern können Sie den Hinwegpegel des Eingangskanals zu den AUX-Wegen einstellen. Der Hinwegpegel kann durch Ziehen des zugeordneten Balkens oder durch Anklicken der gewünschten Position auf dem betreffenden Balken eingestellt werden. Um die Verbindung mit einem AUX-Weg auszuschalten, müssen Sie auf die betreffende Nummer klicken.

In der nachstehenden Tabelle erfahren Sie, wie die AUX-Parameter eines Eingangskanals dargestellt werden. Das richtet sich nach ihrem aktuellen Status und der Pre/Post-Einstellung. Im „Selected Channel“-Fenster (siehe „AUX SEND-Sektion“ auf S. 15) kann man bestimmen, ob das Hinwegsignal vor oder hinter dem Fader abgegriffen wird.



AUX-Hinwegstatus	Darstellung
An oder aus, aber kein Pegel eingestellt.	Dunkleblauer Balken
Aus, Pre-Fader	Grüner Balken, hohl, Pegelanzeige
An, Pre-Fader	Grüner Balken, Pegelanzeige
Aus, Post-Fader	Orangener Balken, hohl, Pegelanzeige
An, Post-Fader	Orangener Balken, Pegelanzeige

19 Pan/Aux Send-Display

Hier erscheint entweder die Stereo- oder die Surround-Position. Während der Einstellung des AUX-Hinwegpegels wird der gewählte Wert hier in dB angezeigt.

20 PAN-Regler

Dieser Regler kann zum Einstellen der Stereo- oder Surround-Position des betreffenden Eingangskanals verwendet werden. Wenn Sie PAN CONTROL in der „Master“-Fenster auf „STEREO“ stellen, wird dieser Parameter als Regler dargestellt. Haben Sie hingegen die Einstellung „SURR“ gewählt, so wird ein Punkt auf einer Pan-Grafik angezeigt. Die Surround-Position kann durch Ziehen des Punktes geändert werden.

21 LFE-Regler

Nach Anwahl des „5.1“ oder „6.1“ Surround-Modus' kann hiermit der Pegel des LFE-Kanals eingestellt werden. Dieser Parameter erscheint nur, wenn Sie PAN CONTROL in der „Master“-Fenster auf „SURR“ gestellt haben. Um den LFE-Pegel zu ändern, müssen Sie das Ende des Balkens in die gewünschte Position ziehen oder auf die gewünschte Stelle klicken.



(21)

22 [AUTO]-Button

Hiermit kann der Automix-Status des Eingangskanals festgelegt werden.

23 [SELECT]-Button

Mit diesem Button kann der betreffende Eingangskanal angewählt werden.

24 [SOLO]-Button

Mit diesem Button kann der Eingangskanal solo geschaltet werden. In dem Fall wird der Button dann orange dargestellt.

25 [ON]-Button

Mit diesem Button schalten Sie den Eingangskanal ein oder aus. Wenn er an ist, wird der Button orange dargestellt.

26 Kurzname des Kanals

Hier wird der Kurzname des Kanals angezeigt. Dieser kann hier auch editiert werden: klicken Sie ihn an und geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen ein.

27 Kanal-Fader und -Meter

Dies ist der Fader eines Eingangskanals. Das Meter rechts neben dem Fader zeigt den Signalpegel des Eingangskanals an.

28 Fader-Wertanzeige

Hier wird der mit dem Fader eingestellte Pegel in Dezibel (dB) angezeigt.

Ausgangskanäle



Wenn Sie im „Master“-Fenster den Master LAYER-Button wählen, werden die Pegel der Busse, AUX- und Matrix-Wege angezeigt. Die AUX- und Matrix-Kanäle werden genau wie die Busse dargestellt. Die Busse bieten allerdings auch [STEREO]-Button.

1 [STEREO]-Button (nur für Busse)

Hiermit kann der betreffende Bus auf den Stereo-Bus geroutet werden.

2 [INSERT]-Button

Hiermit kann die Insert-Schleife des Busses ein-/ausgeschaltet werden.

3 [COMP]-Button

Hiermit kann der Kompressor des Busses ein-/ausgeschaltet werden.

4 Kompressor-Kurve

Grafische Darstellung der aktuellen Kompressoreinstellungen.

5 [EQ]-Button

Hiermit kann die Klangregelung des betreffenden Busses ein-/ausgeschaltet werden.

6 EQ-Kurve

Grafische Darstellung der aktuellen EQ-Einstellungen. Der EQ kann durch Ziehen der Maus editiert werden.

7 [DELAY]-Button

Mit diesem Button kann die Verzögerung des Busses ein-/ausgeschaltet werden.

8 Delay-Parameter

Mit diesem Parameter kann die Verzögerungszeit durch Ziehen der Maus eingestellt werden.

9 Kanalnummer

Hier wird die Nummer des betreffenden Kanals angezeigt. Doppelklicken Sie auf eine Kanalnummer, um das „Selected Channel“-Fenster zu öffnen.

10 [AUTO]-Button

Hiermit kann der Automix-Status des Busses festgelegt werden.

11 [SELECT]-Button

Hiermit kann der Bus angewählt werden. Wenn Sie wiederholt auf diesen Button eines Matrix-Kanals klicken, wählen Sie abwechselnd den „L“- und „R“-Kanal.

12 [SOLO]-Button

Mit diesem Button kann der Bus solo geschaltet werden. In dem Fall wird der Button dann orange dargestellt.

13 [ON]-Button

Hiermit kann der betreffende Bus ein-/ausgeschaltet werden. Wenn er an ist, wird der Button orange dargestellt.

14 Kurzname des Kanals

Hier wird der Kurzname des Kanals angezeigt. Dieser kann hier auch editiert werden: Klicken Sie ihn an und geben Sie über die Tastatur den gewünschten Namen ein.

15 Kanal-Fader und -Meter

Dies ist ein Bus-Fader. Das Meter rechts neben dem Fader zeigt den Signalpegel des Busses an.

⑩ Fader-Wertanzeige

Hier wird der mit dem Fader eingestellte Pegel in Dezibel (dB) angezeigt.

Remote-Kanäle

Wenn Sie eine Remote-Ebene (REMOTE1, REMOTE2, REMOTE3 oder REMOTE4) mit dem LAYER-Button des „Master“-Fensters wählen, werden die Remote-Kanäle angezeigt.

① Kanalnummer

Hier wird die Nummer des Kanals angezeigt. Doppelklicken Sie auf eine Kanalnummer, um das „Selected Channel“-Fenster zu öffnen.

② [SELECT]-Button

Mit diesem Button kann der betreffende Remote-Kanal angewählt werden.

③ [ON]-Button

Mit diesem Button kann der betreffende Remote-Kanal ein- und ausgeschaltet werden. Wenn er an ist, wird der Button orange dargestellt.

Achtung: Wenn Sie als Ziel (Target) der Remote-Ebene auf dem DM2000 „User Defined“ wählen, können Sie die [ON]-Buttons und Kanal-Fader zum Fernbedienen der auf den „Remote 1~4“-Seiten definierten Funktionen verwenden.

④ Remote Target-Name

Dieser Name verweist auf das Gerät usw., das auf dem DM2000 definiert wurde.

⑤ Fader

Vertritt den Fader des Remote-Kanals.

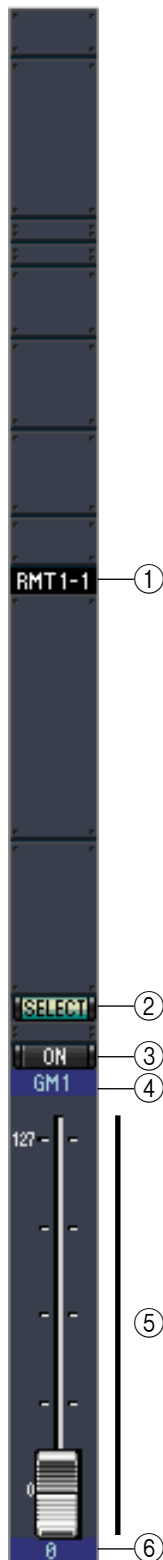
Achtung: Wenn Sie als Ziel (Target) der Remote-Ebene auf dem DM2000 „User Defined“ wählen, können Sie die [ON]-Buttons und Kanal-Fader zum Fernbedienen der auf den „Remote 1~4“-Seiten definierten Funktionen verwenden.

⑥ Fader-Wertanzeige

Hier wird der mit dem Fader eingestellte Pegel im Bereich 0~127 angezeigt.

Wenn als „Target“ die Einstellung „User Assignable Layer“ gewählt wurde:

In diesem Fall werden die zugeordneten Kanäle angezeigt. Alles Weitere hierzu finden Sie unter „Eingangskanäle“ auf S. 10 und „Ausgangskanäle“ auf S. 12. Wenn Sie dort die Summen-Fader der Gruppen definiert haben, werden nur die Buttons [AUTO], [SOLO] und [ON] sowie die Fader angezeigt.



Das 'Selected Channel'-Fenster

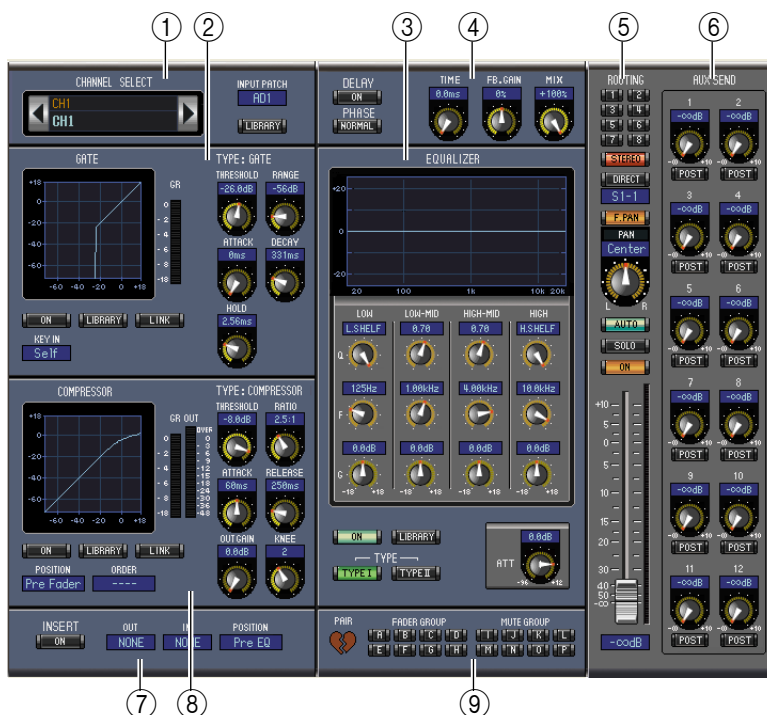
Im „Selected Channel“-Fenster kann der aktuell gewählte Kanal detailliert editiert werden. Um das „Selected Channel“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Selected Channel] wählen. Das „Selected Channel“-Fenster kann auf sechs verschiedene Arten dargestellt werden:

- Für Eingangskanäle (siehe unten).
- Für Busse (siehe [Seite 16](#))
- Für AUX-Wege (siehe [Seite 17](#))
- Für Matrix-Wege (siehe [Seite 18](#))
- Für den Stereo-Bus (siehe [Seite 19](#))
- Für „Remote“-Kanäle (siehe [Seite 20](#))

Achtung: Es können durchaus mehrere „Selected Channel“-Fenster geöffnet werden. In der Titelleiste des zweiten und aller nachfolgenden Fenster erscheint jedoch die Meldung „Locked“, um Sie darauf hinzuweisen, dass dort kein „Library“-Fenster geöffnet werden kann. Außerdem werden folgende Änderungen in jenen Fenstern nicht aktualisiert:

- Kanalwahl im „Layer“-Fenster (mit dem SELECT-Taster)
- Änderungen im „Surround Editor“-Fenster

Eingangskanäle



① CHANNEL SELECT, INPUT PATCH & LIBRARY Sektion

Den benötigten Kanal kann man wählen, indem man auf die „Channel ID“ klickt und in der Übersicht den Kanal selektiert bzw. indem man auf Channel Select ◀▶ klickt. Der Vollname erscheint unter der „Channel ID“. Um den Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und über die Tastatur die Zeichen eingeben. Mit dem INPUT PATCH-Parameter kann die Eingangsquelle gewählt werden: Klicken Sie auf den Parameter und wählen Sie in der dann erscheinenden Liste einen Eingang. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Channel Library“-Fenster geöffnet werden.

② GATE-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik für das Gate des aktuell gewählten Eingangskanals. Mit den Reglersymbolen können folgende Dinge eingestellt werden: Threshold, Range, Attack, Decay und Hold. Das GR-Meter zeigt die Pegelreduzierung des Gates an. Mit dem [ON]-Button kann das Gate ein- und ausgeschaltet werden. Mit dem [LINK]-Button lässt sich das Gate-Verhalten des aktuellen Kanals mit jenem des benachbarten Kanals verkoppeln. Mit dem KEY IN-Parameter wählen Sie den Auslöser für das Gate. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Gate Library“-Fenster geöffnet werden.

③ EQUALIZER-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik für den EQ des gewählten Eingangskanals. Mit den Reglersymbolen können folgende Dinge eingestellt werden: Anhebung/Absenkung, Eckfrequenz, Güte (Q) der einzelnen Bänder und die Pegelabschwächung am EQ-Eingang. Die EQUALIZER-Kurve erlaubt das Editieren durch Ziehen der Eckpunkte. Mit dem ON-Button schalten Sie den EQ abwechselnd ein und aus. Mit den TYPE-Buttons wählen Sie den EQ-Typ. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Equalizer Library“-Fenster geöffnet werden.

④ DELAY & PHASE-Sektion

Hier befinden sich die Verzögerung und Phasenregelung des momentan gewählten Eingangskanals. Mit den Reglersymbolen können Sie die Verzögerungszeit, Rückkopplung (Feedback) und Mischbalance (Effekt/Originalsignal) einstellen. Mit dem [ON]-Button kann die Verzögerung ein-/ausgeschaltet werden. Mit dem [PHASE]-Button können Sie die Phase des Kanals drehen.

⑤ ROUTING, PAN, Level-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente für das Routing, die Stereoposition (Pan), den Pegel und noch weitere Parameter des aktuellen Eingangskanals. Mit den ROUTING-Buttons (1–8) kann man den Kanal auf den/die gewünschten Bus(se) routen. Mit dem [STEREO]-Button routen Sie den Kanal auf den Stereo-Bus. Mit dem [DIRECT]-Button kann die Direktausgabe des Eingangskanals aktiviert oder ausgeschaltet werden. Mit dem „Direct Out“-Parameter darunter wählen Sie den dafür verwendeten Ausgang. Mit dem [F.PAN]-Button kann die „Follow Pan“-Funktion der Busse ein-/ausgeschaltet werden und mit dem PAN-Regler stellt man die Stereoposition des Kanals im Stereo-Bus oder den Bussen ein. Der [AUTO]-Button verweist auf den Automix-Status. Mit dem [SOLO]-Button kann der aktuell gewählte Kanal solo geschaltet werden. Der [ON]-Button dient zum Ein-/Ausschalten des Kanals. Mit dem Fader stellt man den Kanalpegel ein. Das Meter rechts neben dem Fader zeigt den Signalpegel an. Die Wertanzeige informiert Sie über den mit dem Fader eingestellten Pegel in Dezibel (dB).

⑥ AUX SEND-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente für die AUX-Hinwegsignale des aktuell gewählten Eingangskanals. Mit den Reglersymbolen können folgende Dinge eingestellt werden: Hinwegpegel des Eingangskanals für die betreffenden AUX-Wege und An/Aus-Status der Verbindung. Dieser Status kann durch Anklicken des Reglersymbols geändert werden. Mit dem Button unter einem AUX-Regler bestimmen Sie, ob das Hinwegsignal vor oder hinter dem Fader abgegriffen wird. Im „Fixed“-Modus dient dieser Button zum Ein- und ausschalten der AUX-Wege (der Hinwegpegel ist fest auf den Nennwert eingestellt).

Eventuell angezeigte Herzen bedeuten, dass die betreffenden AUX-Wege gepaart sind. In dem Fall dient der Regler für den ungeradzahligem AUX-Weg zum Einstellen des Hinwegpegels. Der Regler für den geradzahligem AUX-Weg fungiert hingegen als Pan-Regler.

⑦ INSERT-Sektion

Diese Sektion enthält die Insert-Parameter des aktuell gewählten Eingangskanals. Mit dem [ON]-Button kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden. Mit dem OUT- und IN-Parameter wählen Sie den Hin- und Rückweg der Schleife. Mit dem POSITION-Parameter definieren Sie den Signalpunkt der Schleife.

⑧ COMPRESSOR-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik des Kompressors für den aktuell gewählten Eingangskanal. Mit den Reglersymbolen können die Parameter Threshold, Ratio, Attack, Release, Output Gain und Knee eingestellt werden. Das GR-Meter zeigt die Pegelreduzierung des Kompressors an, während das OUT-Meter den Ausgangspegel anzeigt. Mit dem ON-Button kann der Kompressor ein-/ausgeschaltet werden. Mit dem [LINK]-Button lässt sich das Kompressor-Verhalten des aktuellen Kanals mit jenem des benachbarten Kanals verkoppeln. Mit dem POSITION-Parameter bestimmen Sie, an welcher Stelle sich der Kompressor im Signalweg des aktuell gewählten Kanals befindet. Mit ORDER bestimmen Sie, ob die Insert-Schleife vor oder hinter dem Kompressor liegt. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Compressor Library“-Fenster geöffnet werden.

⑨ PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP-Sektion

Hier befinden sich die Buttons, mit denen man den Eingangskanal mit einem anderen paart bzw. einer Fader- und/oder Mute-Gruppe zuordnet. Klicken Sie auf das Herzsymbol, wenn Sie den Kanal mit dem benachbarten Kanal paaren möchten. Mit den FADER GROUP-Buttons ordnen Sie den Kanal einer Fader-Gruppe zu, Mit den MUTE GROUP-Buttons regeln Sie die Zugehörigkeit zu den Mute-Gruppen.





① CHANNEL SELECT-Sektion

Den benötigten Bus kann man wählen, indem man auf die „Channel ID“ klickt und in der Übersicht den Kanal selektiert bzw. indem man auf Channel Select ◀▶ klickt. Der Vollname erscheint unter der „Channel ID“. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Channel Library“-Fenster geöffnet werden.

② EQUALIZER-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik für den EQ des gewählten Busses. Die Einteilung entspricht exakt der EQUALIZER-Sektion der Eingangskanäle. [Siehe auch „EQUALIZER-Sektion“ auf Seite 15.](#)

③ DELAY-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente für die Delay-Funktion des aktuell gewählten Busses. Mit dem Regler kann die Verzögerungszeit eingestellt werden. Mit dem [ON]-Button schalten Sie die Delay-Funktion ein oder aus.

④ TO STEREO & Pegelsektion

Hier befinden sich der TO STEREO-Button, der Pan- und Pegelregler sowie die Buttons [AUTO], [SOLO] und [ON] des momentan gewählten Busses. Mit dem TO STEREO-Button können Sie den Bus auf den Stereo-Bus routen. Die Drehregler dienen zum Einstellen des Pegels und der Stereoposition für den Bus im Stereo-Bus. Der [AUTO]-Button verweist auf den Automix-Status. Mit dem [SOLO]-Button können Sie den Bus solo schalten; mit dem [ON]-Button schalten Sie den Bus zu und ab; mit dem Fader stellen Sie den Buspegel ein. Das Meter rechts neben dem Fader zeigt den Signalpegel an. Die Wertanzeige informiert Sie über den mit dem Fader eingestellten Pegel in Dezibel (dB).

⑤ INSERT-Sektion

Diese Sektion enthält die Insert-Parameter des aktuell gewählten Busses. Mit dem [ON]-Button kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden. Mit dem OUT- und IN-Parameter wählen Sie den Hin- und Rückweg der Schleife. Mit dem POSITION-Parameter definieren Sie den Signalpunkt der Schleife.

⑥ COMPRESSOR-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik des Kompressors für den aktuell gewählten Bus. Die Einteilung entspricht exakt der COMPRESSOR-Sektion der Eingangskanäle. [Siehe auch „COMPRESSOR-Sektion“ auf Seite 15.](#)

⑦ PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP-Sektion

Hier befinden sich die Buttons, mit denen man den Bus mit einem anderen paart bzw. einer Fader- und/oder Mute-Gruppe zuordnet. Klicken Sie auf das Herzsymbol, wenn Sie den Bus mit dem benachbarten Bus paaren möchten. Mit den FADER GROUP-Buttons ordnen Sie den Bus einer Fader-Gruppe zu, mit den MUTE GROUP-Buttons regeln Sie die Zugehörigkeit zu den Mute-Gruppen.



AUX-Wege



① CHANNEL SELECT-Sektion

Den benötigten AUX-Weg kann man wählen, indem man auf die „Channel ID“ klickt und in der Übersicht den Kanal selektiert bzw. indem man auf Channel Select ◀▶ klickt. Der Vollname erscheint unter der „Channel ID“. Mit dem LIBRARY-Button kann das „Channel Library“-Fenster geöffnet werden.

② EQUALIZER-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik für den EQ des aktuell gewählten AUX-Weges. Die Einteilung entspricht exakt der EQUALIZER-Sektion der Eingangskanäle. [Siehe auch „EQUALIZER-Sektion“ auf Seite 15.](#)

③ DELAY-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente für die Delay-Funktion des aktuell gewählten AUX-Weges. Mit dem Regler kann die Verzögerungszeit eingestellt werden. Mit dem [ON]-Button schalten Sie die Delay-Funktion ein oder aus.

④ Pegel des AUX-Weges

Diese Sektion enthält einen [AUTO]-, [SOLO]- und [ON]-Button sowie den Fader des aktuell gewählten AUX-Weges. Das Meter rechts neben dem Fader zeigt den Signalpegel an. Die Wertanzeige informiert Sie über den mit dem Fader eingestellte Pegel in Dezibel (dB).

⑤ INSERT-Sektion

Diese Sektion enthält die Insert-Parameter des aktuell gewählten AUX-Weges. Mit dem [ON]-Button kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden. Mit dem OUT- und IN-Parameter wählen Sie den Hin- und Rückweg der Schleife. Mit dem POSITION-Parameter definieren Sie den Signalfunkt der Schleife.

⑥ COMPRESSOR-Sektion

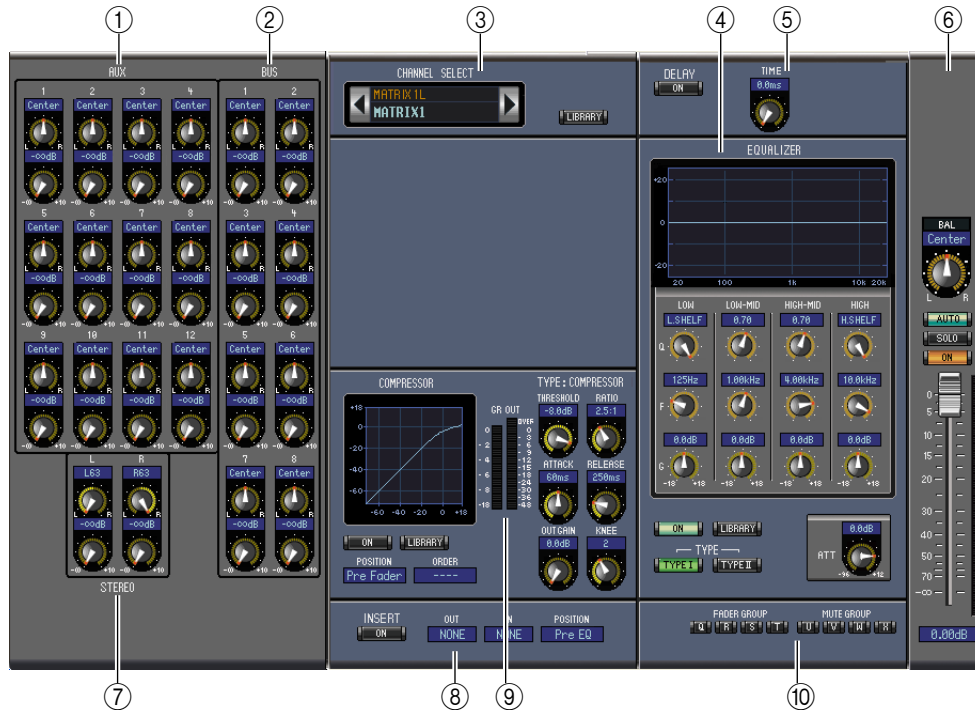
Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik des Kompressors für den gewählten AUX-Weg. Die Einteilung entspricht exakt der COMPRESSOR-Sektion der Eingangskanäle. [Siehe auch „COMPRESSOR-Sektion“ auf Seite 15.](#)

⑦ PAIR, FADER GROUP & MUTE GROUP-Sektion

Hier befinden sich die Buttons, mit denen man den AUX-Weg mit einem anderen paart bzw. einer Fader- und/oder Mute-Gruppe zuordnet. Klicken Sie auf das Herzsymbol, wenn Sie den AUX-Weg paaren möchten. Mit den FADER GROUP-Buttons ordnen Sie den AUX-Weg einer Fader-Gruppe zu, mit den MUTE GROUP-Buttons regeln Sie die Zuhörbarkeit zu den Mute-Gruppen.



Matrix-Wege



① AUX-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente zum Anlegen der AUX-Wege an den aktuell gewählten Matrix-Weg. Mit den Reglersymbolen können die Stereoposition und der Pegel der an diesen Matrix-Weg angelegten AUX-Wege (Summen) eingestellt werden. Gepaarte AUX-Wege sind an einem Herzsymbol erkenntlich.

② BUS-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente zum Anlegen der Busse an den aktuell gewählten Matrix-Weg. Hier können die Stereoposition und der Pegel der an diesen Matrix-Weg angelegten Busse (Summen) eingestellt werden. Gepaarte Busse sind an einem Herzsymbol erkenntlich.

③ CHANNEL SELECT-Sektion

Den benötigten Kanal kann man wählen, indem man auf die „Channel ID“ klickt und in der Übersicht den Kanal selektiert bzw. indem man auf Channel Select ◀▶ klickt. Der Vollname erscheint unter der „Channel ID“. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Channel Library“-Fenster geöffnet werden.

④ EQUALIZER-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik für den EQ des aktuell gewählten Matrix-Weges. Die Einteilung entspricht exakt der EQUALIZER-Sektion der Eingangskanäle. [Siehe auch „EQUALIZER-Sektion“ auf Seite 15.](#)

⑤ DELAY-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente für die Delay-Funktion des aktuell gewählten Matrix-Weges. Mit dem Regler kann die Verzögerungszeit eingestellt werden. Mit dem [ON]-Button schalten Sie die Delay-Funktion ein oder aus.

⑥ Pegel des Matrix-Weges

Diese Sektion enthält einen [AUTO]-, [SOLO]- und [ON]-Button sowie den Fader des aktuell gewählten Matrix-Weges. Das Meter rechts neben dem Fader zeigt den Signalpegel an. Die Wertanzeige informiert Sie über den mit dem Fader eingestellten Pegel in Dezibel (dB).

⑦ STEREO-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente zum Anlegen des Stereo-Busses an den aktuell gewählten Matrix-Weg. Hier können der Pegel und Stereoposition des Stereo-Busses eingestellt im Matrix-Signal werden.

⑧ INSERT-Sektion

Diese Sektion enthält die Insert-Parameter des aktuell gewählten Matrix-Weges. Mit dem [ON]-Button kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden. Mit dem OUT- und IN-Parameter wählen Sie den Hin- und Rückweg der Schleife. Mit dem POSITION-Parameter definieren Sie den Signalpunkt der Schleife.

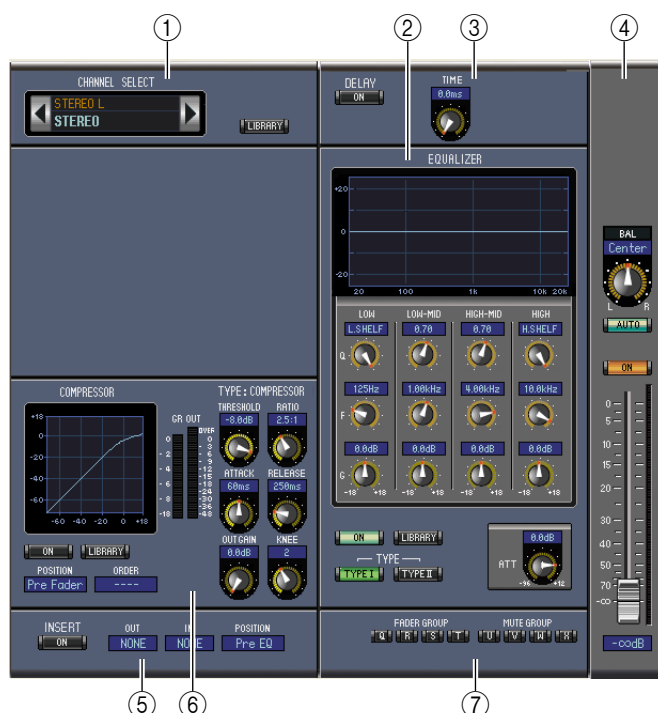
⑨ COMPRESSOR-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik des Kompressors für den aktuell gewählten Matrix-Weg. Die Einteilung entspricht exakt der COMPRESSOR-Sektion der Eingangskanäle, nur gibt es hier keinen [LINK]-Button. *Siehe auch „COMPRESSOR-Sektion“ auf Seite 15.*

⑩ FADER GROUP & MUTE GROUP-Sektion

Hier befinden sich die Buttons, mit denen man den Matrix-Weg einer Fader- und/oder Mute-Gruppe zuordnet. Mit den FADER GROUP-Buttons ordnen Sie den Matrix-Weg einer Fader-Gruppe zu, mit den MUTE GROUP-Buttons regeln Sie die Zugehörigkeit zu den Mute-Gruppen.

Stereo-Bus



① CHANNEL SELECT-Sektion

Den benötigten Kanal kann man wählen, indem man auf die „Channel ID“ klickt und in der Übersicht den Kanal selektiert bzw. indem man auf Channel Select ◀▶ klickt. Der Vollname erscheint unter der „Channel ID“. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Channel Library“-Fenster geöffnet werden.

② EQUALIZER-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik für den EQ des Stereo-Busses. Die Einteilung entspricht exakt der EQUALIZER-Sektion der Eingangskanäle. *Siehe auch „EQUALIZER-Sektion“ auf Seite 15.*

③ DELAY-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente für die Delay-Funktion des Stereo-Busses. Mit dem Regler kann die Verzögerungszeit eingestellt werden. Mit dem [ON]-Button schalten Sie die Delay-Funktion ein oder aus.

④ Balance & Pegel

Diese Sektion enthält einen Balance-Regler, einen [AUTO]- und [ON]-Button sowie den Fader des aktuell gewählten Stereo-Busses. Das Meter rechts neben dem Fader zeigt den Signalpegel an. Die Wertanzeige informiert Sie über den mit dem Fader eingestellten Pegel in Dezibel (dB).

⑤ INSERT-Sektion

Diese Sektion enthält die Insert-Parameter für den Stereo-Bus. Mit dem [ON]-Button kann die Insert-Schleife ein-/ausgeschaltet werden. Mit dem OUT- und IN-Parameter wählen Sie den Hin- und Rückweg der Schleife. Mit dem POSITION-Parameter definieren Sie den Signalpunkt der Schleife.

⑥ COMPRESSOR-Sektion

Diese Sektion enthält die Bedienelemente sowie eine Grafik des Kompressors für den gewählten Stereo-Buskanal. Die Einteilung entspricht exakt der COMPRESSOR-Sektion der Eingangskanäle, nur gibt es hier keinen [LINK]-Button. [Siehe auch „COMPRESSOR-Sektion“ auf Seite 15.](#)

⑦ FADER GROUP & MUTE GROUP-Sektion

Hier befinden sich die Buttons, mit denen man den Stereo-Bus einer Fader- und/oder Mute-Gruppe zuordnet. Mit den FADER GROUP-Buttons ordnen Sie den Stereo-Bus einer Fader-Gruppe zu, mit den MUTE GROUP-Buttons regeln Sie die Zugehörigkeit zu den Mute-Gruppen.

‘Remote’-Kanäle

Wenn Sie als Ziel „User Assignable Layer“ wählen, werden die zugeordneten Kanäle angezeigt. Alles Weitere hierzu finden Sie unter [„Eingangskanäle“ auf S. 10](#) und [„Ausgangskanäle“ auf S. 12](#). Wenn Sie dort die Summen-Fader der Gruppen definiert haben, werden nur die Buttons [AUTO], [SOLO] und [ON] sowie die Fader angezeigt.

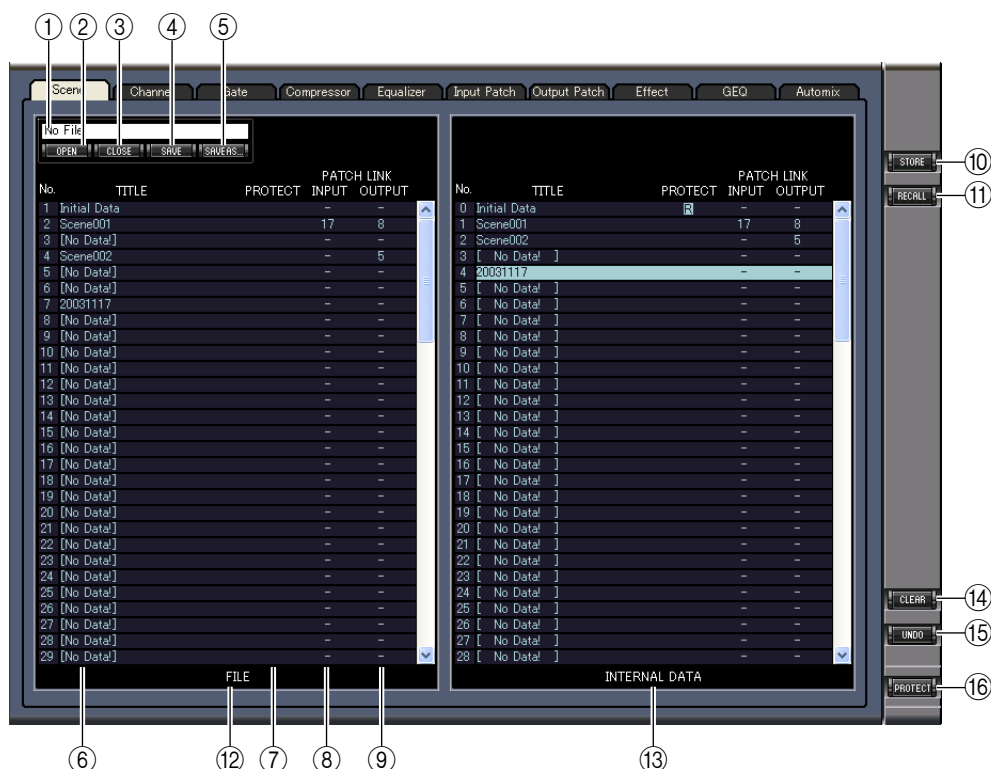
Das 'Library'-Fenster

Im „Library“-Fenster können Sie die Szenen- und übrigen Speicher verwalten. Außerdem können Sie den Inhalt der Szenen- und anderen Speicher auf der Festplatte sichern (dabei entsteht eine „Library“-Datei). Um das „Library“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Library] wählen. Das „Library“-Fenster erstreckt sich über 10 Seiten. Diese Seiten können Sie aufrufen, indem Sie auf die Register am oberen Fensterrand klicken oder wie nachfolgend beschrieben vorgehen:

Library-Seite	Funktion
Kanalspeicher (Channel)	[LIBRARY]-Buttons des „Selected Channel“-Fensters
Gate-Speicher	
Kompressorspeicher (COMP)	
EQ-Speicher	
Eingangszuordnungen (Input Patch)	[LIBRARY]-Button im „Patch Editor“-Fenster
Ausgangszuordnungen (Output Patch)	
Effektspeicher	[LIBRARY]-Buttons des „Effect Editor“-Fensters
GEQ-Speicher	[LIBRARY]-Buttons des „GEQ Editor“-Fensters

Die Seiten des „Library“-Fensters sehen immer ungefähr gleich aus (unten wird z.B. die Seite der Szenenspeicher gezeigt). Das „Library“-Fenster besteht aus zwei Teilen. Die linke Hälfte nennen wir die [FILE]-Sektion. Dort wird der Status der momentan geöffneten Library-Datei angezeigt. Die rechte Hälfte nennen wir die [INTERNAL DATA]-Sektion. Diese informiert Sie über den Status des betreffenden Speicherbereichs im Pult selbst.

Bei Bedarf können Sie den Inhalt eines Speichers kopieren, indem Sie den Eintrag von einer Fensterhälfte zur anderen ziehen. Innerhalb einer Fensterhälfte kann man Speicher kopieren, indem man den gewünschten Eintrag auf einen anderen zieht. Wenn Sie einen Eintrag zwischen zwei andere schieben, wird er dort eingefügt. Die nachfolgenden Speicher werden dann eine Einheit nach unten verschoben. Um die Daten zweier Speicher gegeneinander auszutauschen, müssen Sie die Umschalt-Taste gedrückt halten, während Sie den einen Eintrag zum anderen ziehen. In allen Fällen wird der Inhalt des Zielspeichers überschrieben. Um den Namen eines Speichers zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die neuen Zeichen eingeben.



① Dateiname

Dieser Name bezieht sich auf die momentan geöffnete „Library“-Datei.

② [OPEN]-Button

Über diesen Button kann die benötigte „Library“-Datei geöffnet werden.

Achtung: Studio Manager kann bestimmte Dateien einer SmartMedia-Karte nicht speichern. Kopieren Sie solche Dateien zur Festplatte und öffnen Sie sie danach mit Studio Manager.

③ [CLOSE]-Button

Hiermit kann das aktuell geöffnete „Library“-Fenster geschlossen werden.

④ [SAVE]-Button

Hiermit können die Einstellungen des aktuell geöffneten „Library“-Fensters gesichert werden.

⑤ [SAVE AS]-Button

Klicken Sie auf diesen Button, um die Einstellungen des aktuell geöffneten „Library“-Fensters unter einem anderen Namen zu sichern.

⑥ TITLE

Hier wird eine Speicherübersicht angezeigt.

⑦ PROTECT (nur für Szenen- und Automix-Speicher belegt)

Hier werden Hängeschlösser für schreibgeschützte Speicher angezeigt. Werksdaten sind an dem „“ (nur lesen) erkenntlich.

⑧ INPUT PATCH LINK (nur für die Szenenspeicher)

Hier erfahren Sie, welcher Input Patch-Speicher mit dem betreffenden Szenenspeicher verknüpft ist. Wenn Sie eine Szene sichern oder laden, wird auch der verknüpfte Input Patch-Speicher gesichert bzw. aufgerufen.

⑨ OUTPUT PATCH LINK (nur für die Szenenspeicher)

Hier erfahren Sie, welcher Output Patch-Speicher mit dem betreffenden Szenenspeicher verknüpft ist. Wenn Sie eine Szene sichern oder laden, wird auch der verknüpfte Output Patch-Speicher gesichert bzw. aufgerufen.

⑩ [STORE]-Button

Mit diesem Button können Sie die betreffenden Einstellungen speichern.

Achtung: Automix-Einstellungen können nicht gesichert werden, solange das Pult „offline“ ist.

⑪ [RECALL]-Button

Hiermit können Sie den gewählten Speicher laden.

Achtung: Automix-Einstellungen können nicht gesichert werden, solange das Pult „offline“ ist.

⑫ [FILE]-Sektion

Hier erfahren Sie, welche Einstellungen die zuletzt geöffnete Library-Datei enthält.

⑬ [INTERNAL DATA]-Sektion

Hier wird der Pultstatus des aktuell gewählten Speichers angezeigt.

Achtung: Wenn Sie mit dem [ONLINE]/[OFFLINE]-Button im „Master“-Fenster „OFFLINE“ gewählt haben, erfolgt keine Synchronisation zwischen Studio Manager und dem Pult. In dem Fall stimmt die Statusanzeige des Pultes also nicht mit den Tatsachen überein.

⑭ [CLEAR]-Button

Hiermit löschen Sie den gewählten Speicher.

⑮ [UNDO]-Button

Hiermit können Sie den letzten Vorgang (Aufrufen, Speichern, Kopieren, Löschen, Ordnen oder Benennen eines Speichers) wieder rückgängig machen.

Achtung: Im „Library“-Fenster steht Undo nur für die letzte Änderung zur Verfügung. Vorangehende Stationen kann man nicht wiederherstellen.

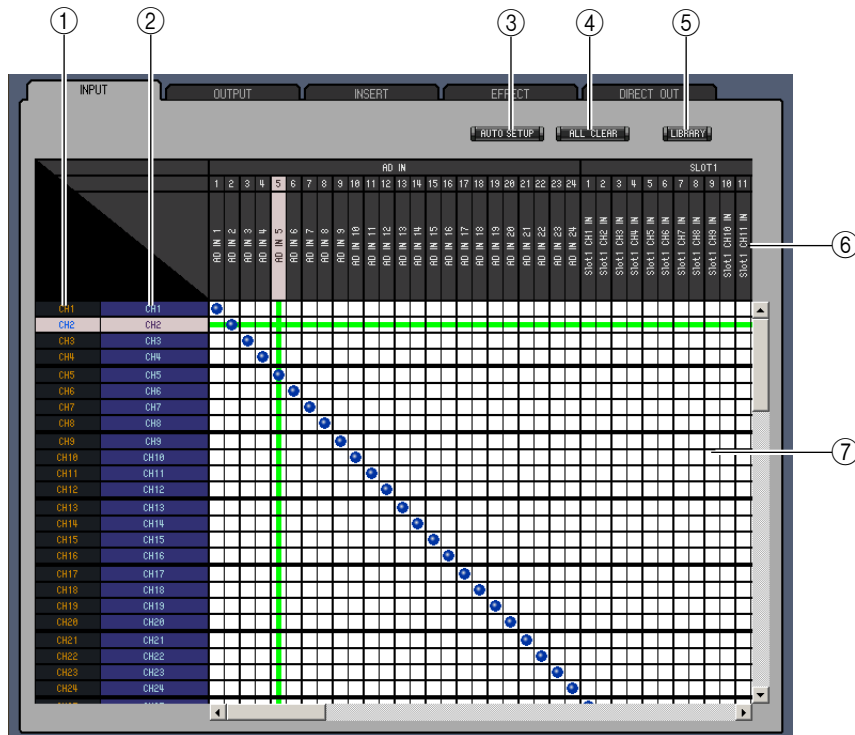
⑯ [PROTECT]-Button (nur für Szenen- und Automix-Speicher)

Hiermit können Sie den Schreibschutz des gewählten Speichers aktivieren und ausschalten.

Das 'Patch Editor'-Fenster

Im „Patch Editor“-Fenster können die Signalzuordnungen der Ein- und Ausgänge, Insert-Schleifen, Effekte und Direktausgänge vorgenommen werden. Um dieses Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Patch Editor] wählen. Dieses Fenster umfasst fünf Seiten, die man über die Register am oberen Fensterrand wählt.

'INPUT PATCH'-Seite



① Channel IDs

Dieser Name bezieht sich auf die momentan geöffnete „Library“-Datei.

② Vollnamen der Kanäle

Verweisen auf die Vollnamen der Kanäle. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die Zeichen eingeben.

③ [AUTO SETUP]-Button

Klicken Sie auf diesen Button, um die Zuordnungen dieser Seite zurückzustellen.

④ [ALL CLEAR]-Button

Mit diesem Button heben Sie alle Routings der aktuellen Seite auf.

⑤ [LIBRARY]-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das „Input Patch Library“-Fenster.

⑥ Portnamen

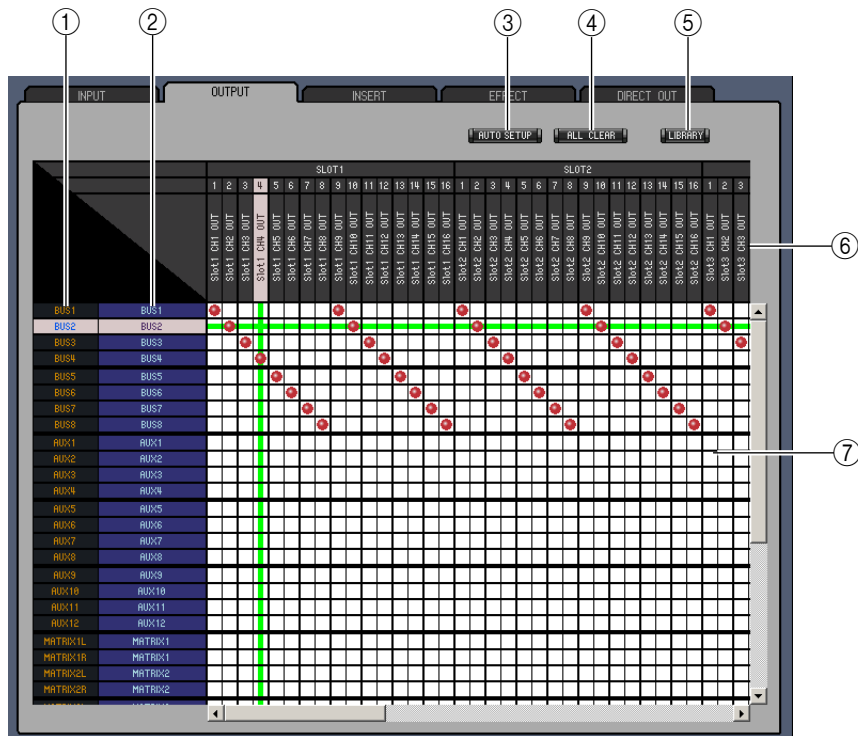
Dies sind die Portnamen. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die neuen Zeichen eingeben.

⑦ Patchbay

Über diese Matrix können die Eingänge an die gewünschten Eingangskanäle angelegt werden. Klicken Sie auf ein Quadrat, um eine Verbindung herzustellen und auf den blauen Punkt, um sie wieder zu lösen.

Achtung: Verbindungen können auch mit den Cursor-Tasten und der <ENTER>-Taste der Computertastatur hergestellt werden.

'OUTPUT PATCH'-Seite



① Channel IDs

Dieser Name bezieht sich auf die momentan geöffnete „Library“-Datei.

② Vollnamen der Kanäle

Verweisen auf die Vollnamen der Kanäle. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die Zeichen eingeben.

③ [AUTO SETUP]-Button

Klicken Sie auf diesen Button, um die Zuordnungen dieser Seite zurückzustellen.

④ [ALL CLEAR]-Button

Mit diesem Button heben Sie alle Routings der aktuellen Seite auf.

⑤ [LIBRARY]-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das „Output Patch Library“-Fenster.

⑥ Portnamen

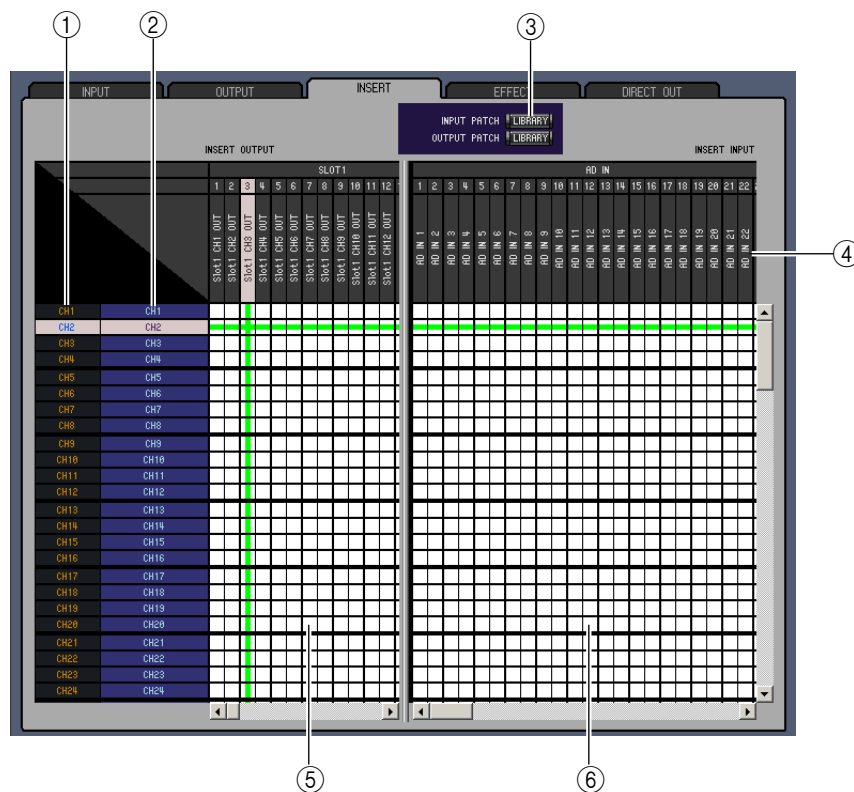
Dies sind die Portnamen. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die neuen Zeichen eingeben.

⑦ Patchbay

Diese „Patchbay“ erlaubt das Routen der Ausgangsports auf die Ausgangskanäle. Aktive Verbindungen sind an dem roten Punkt erkenntlich. Um eine Verbindung herzustellen, müssen Sie auf ein Quadrat klicken. Um sie zu lösen, müssen Sie auf den roten Punkt klicken.

Achtung: Verbindungen können auch mit den Cursor-Tasten und der <ENTER>-Taste der Computertastatur hergestellt werden.

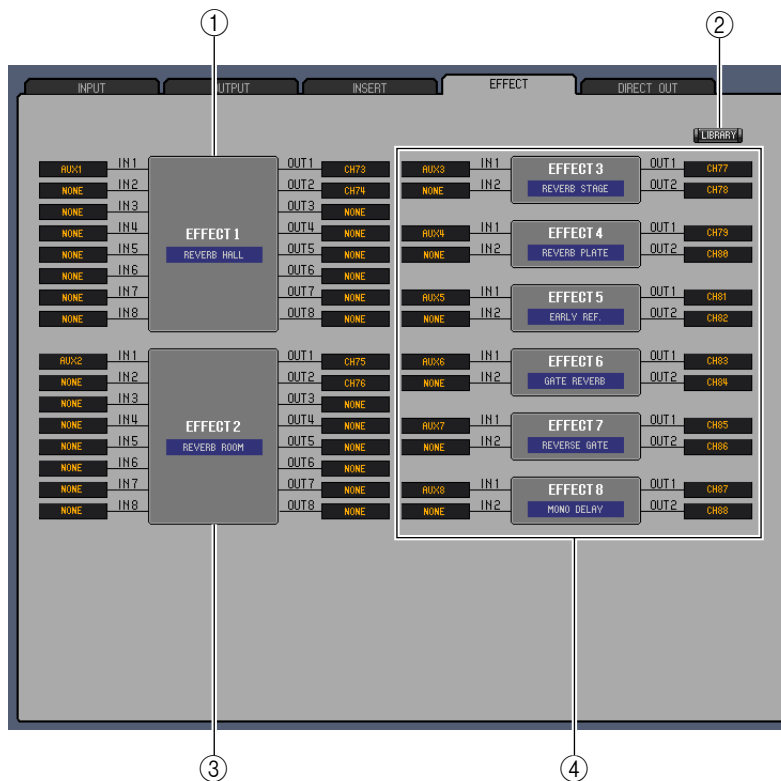
'INSERT PATCH'-Seite



- ① **Channel IDs**
Dieser Name bezieht sich auf die momentan geöffnete „Library“-Datei.
- ② **Vollnamen der Kanäle**
Verweisen auf die Vollnamen der Kanäle. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die Zeichen eingeben.
- ③ **[LIBRARY]-Buttons**
Mit diesen Buttons öffnen Sie das „Input“- und „Output Patch Library“-Fenster.
- ④ **Portnamen**
Dies sind die Portnamen. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die neuen Zeichen eingeben.
- ⑤ **Insert Out-Matrix**
Hier können Sie die Ausgangsports auf die Insert-Ausgänge der Eingangskanäle, die Busse, die AUX- und Matrix-Wege und den Stereo-Bus routen. Aktive Verbindungen sind an dem roten Punkt erkenntlich. Um eine Verbindung herzustellen, müssen Sie auf ein Quadrat klicken. Um sie zu lösen, müssen Sie auf den roten Punkt klicken.
- ⑥ **Insert In-Matrix**
Hier können Sie die Eingangsports auf die Insert-Eingänge der Eingangskanäle, die Busse, die AUX- und Matrix-Wege und den Stereo-Bus routen. Aktive Verbindungen sind an dem blauen Punkt erkenntlich. Um eine Verbindung herzustellen, müssen Sie auf ein Quadrat klicken. Um sie zu lösen, müssen Sie auf den blauen Punkt klicken.

Achtung: Verbindungen können auch mit den Cursor-Tasten und der <ENTER>-Taste der Computertastatur hergestellt werden.

'EFFECT PATCH'-Seite



① Sektion von Effektprozessor 1

Hier wird der Name des Effektprogramms angezeigt, das Effektprozessor 1 gerade verwendet. Hier können Sie die Ein- und Ausgänge von Effektprozessor 1 wunschgemäß routen.

② [LIBRARY]-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das „Input Patch Library“-Fenster.

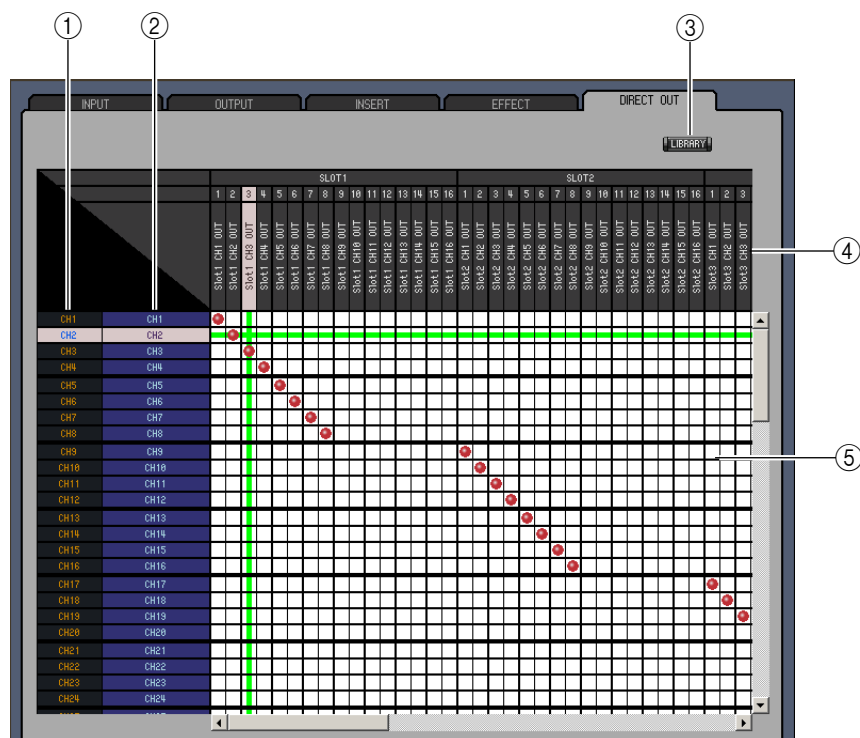
③ Sektion von Effektprozessor 2

Hier wird der Name des Effektprogramms angezeigt, das Effektprozessor 2 gerade verwendet. Hier können Sie die Ein- und Ausgänge von Effektprozessor 2 wunschgemäß routen.

④ Sektion der Effektprozessoren 3~8

Hier werden die Namen der Effektprogramme angezeigt, welche die Effektprozessoren 3~8 gerade verwenden. Hier können Sie die Ein- und Ausgänge der Effektprozessoren 3~8 wunschgemäß routen.

'DIRECT OUT PATCH'-Seite



① Channel IDs

Dieser Name bezieht sich auf die momentan geöffnete „Library“-Datei.

② Vollnamen der Kanäle

Verweisen auf die Vollnamen der Kanäle. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die Zeichen eingeben.

③ [LIBRARY]-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das „Output Patch Library“-Fenster.

④ Portnamen

Dies sind die Portnamen. Um einen Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die neuen Zeichen eingeben.

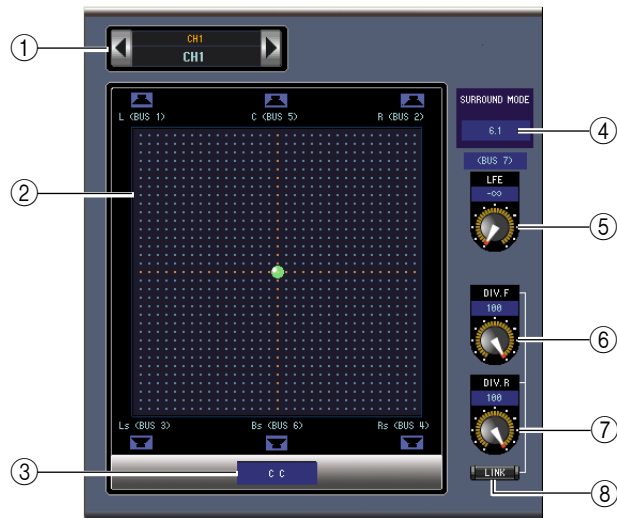
⑤ Matrix

Über diese Matrix können Sie die Direct Out-Signale auf die gewünschten Ausgänge routen. Klicken Sie auf ein Quadrat, um eine Verbindung herzustellen und auf den roten Punkt, um sie wieder zu lösen.

Achtung: Verbindungen können auch mit den Cursor-Tasten und der <ENTER>-Taste der Computertastatur hergestellt werden.

Das 'Surround Editor'-Fenster

Im „Surround Editor“-Fenster können Sie die Surround-Position des momentan gewählten Eingangskanals einstellen. Um das „Surround Editor“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Surround Editor] wählen.



① CHANNEL SELECT-Sektion

Den benötigten Kanal kann man wählen, indem man auf die „Channel ID“ klickt und in der Übersicht den Kanal selektiert bzw. indem man auf Channel Select ◀▶ klickt. Der Vollname erscheint unter der „Channel ID“. Um den Namen zu ändern, müssen Sie darauf klicken und über die Tastatur die Zeichen eingeben.

② Pan-Grafik

Der grüne Punkt in dieser Grafik verweist auf die Surround-Position des aktuell gewählten Eingangskanals. Durch Verschieben des Punktes können Sie die gewünschte Position einstellen. Wenn Sie auf ein Lautsprechersymbol klicken, wird das Signal zur Position jenes Symbols verschoben.

③ Surround Pan-Angabe

Weist Sie auf die momentan verwendete Surround-Position hin.

④ SURROUND MODE-Parameter

Klicken Sie auf diesen Parameter, um eine Übersicht zu öffnen, in der Sie als Surround-Modus STEREO, 3-1, 5.1 oder 6.1 wählen können.

⑤ [LFE]-Regler

Mit diesem Regler kann der Pegel des LFE-Kanals eingestellt werden.

⑥ [DIV.F]-Regler (6.1)/[DIV]-Regler (3-1, 5.1)

Mit diesen Regler bestimmen Sie die „Divergenz“ (d.h. wie das Mittensignal über den linken, mittleren und rechten Kanal ausgegeben wird). Bei 6.1 Surround können Sie diese Divergenz sowohl vorne als auch hinten einstellen. Mit dem DIV.F-Regler stellen Sie die Divergenz vorne ein.

⑦ [DIV.R]-Regler (nur bei 6.1)

Mit diesem Regler stellen Sie die Divergenz hinten ein.

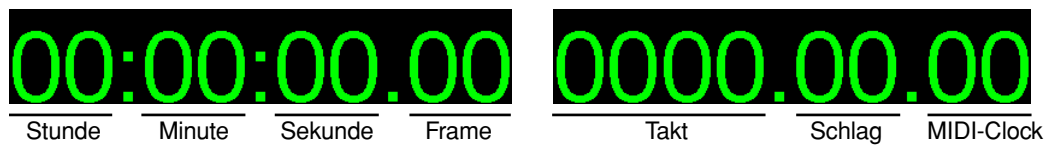
⑧ [LINK]-Button (nur bei 6.1)

Über diesen Button können Sie den [DIV.F]- und [DIV.R]-Regler miteinander verknüpfen.

Das 'Timecode Counter'-Fenster

Im „Timecode Counter“-Fenster wird die aktuelle Position in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames (oder aber in Takten, Schlägen und MIDI-Clocks) angezeigt. Das richtet sich nach dem gewählten Zählwerkbetrieb. Diese Anzeige stimmt immer mit jener des Zählwerks auf der „Automix Main“-Seite des DM2000 überein.

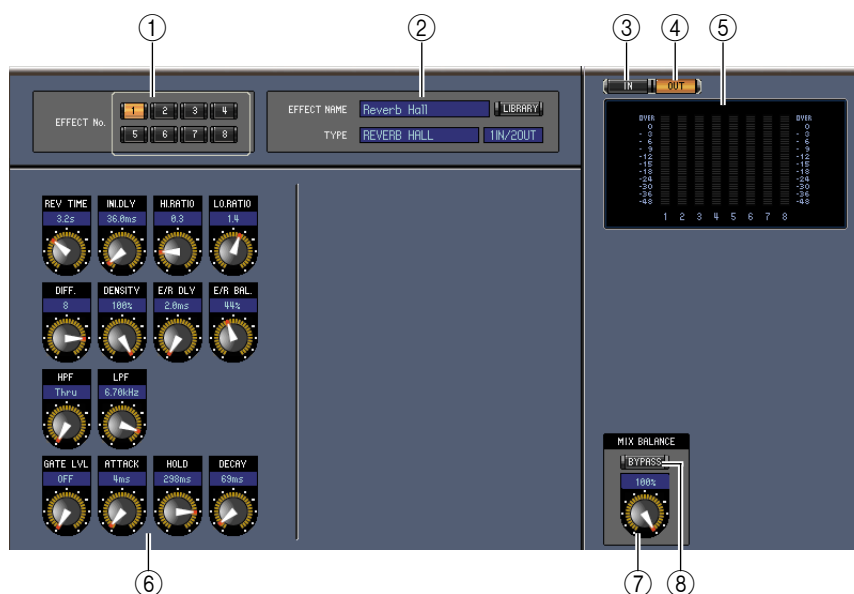
Um das „Timecode Counter“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Timecode Counter] wählen.



Das 'Effect Editor'-Fenster

Im „Effect Editor“-Fenster können Sie die internen Effektprozessoren editieren. Um das „Effect Editor“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Effect Editor] wählen.

*Achtung: Es können durchaus mehrere „Effect Editor“-Fenster geöffnet werden. In der Titelleiste des zweiten und aller nachfolgenden Fenster erscheint jedoch die Meldung „Locked“, um Sie darauf hinzuweisen, dass dort kein „Library“-Fenster geöffnet werden kann.
Wenn Sie einen Effektspeicher laden, werden nur die Fenster aktualisiert, in deren Titelleiste nicht „Locked“ steht.*



① Buttons für die Prozessoranwahl

Über diese Buttons kann der änderungsbedürftige Effektprozessor gewählt werden.

② Anwahl des benötigten Effekts

EFFECT NAME, TYPE und IN/OUT vertreten den Namen, den Typ und das Ein-/Ausgangs-Routing des aktuell gewählten Effektprozessors. Um den EFFECT NAME zu ändern, müssen Sie darauf klicken und die Zeichen eingeben. Mit dem [LIBRARY]-Button kann das „Effects Library“-Fenster geöffnet werden.

③ [IN]-Button

Hiermit wählen Sie als Signalpunkt die Eingänge der Effektprozessoren.

④ [OUT]-Button

Hiermit können Sie als Signalpunkt die Meter an den Ausgängen der Effektprozessoren wählen.

⑤ Meter

Diese Meter zeigen den Ausgangspegel des aktuell gewählten Effektprozessors an.

⑥ Effektparameter

In diesem Feld befinden sich die Regler, Buttons und Anzeigen der verfügbaren Effektparameter. Die Anzahl der Bedienelemente und die Aufmachung des Fensters richten sich nach dem gewählten Effekttyp.

⑦ [MIX BALANCE]-Regler

Mit diesem Reglersymbol können Sie die Balance zwischen dem Original- und Effektsignal einstellen. Wenn Sie „0“ wählen, ist nur noch das Originalsignal zu hören. Wenn Sie „100“ wählen, ist nur noch der Effekt zu hören.

⑧ [BYPASS]-Button

Hiermit kann der aktuell gewählte Effektprozessor umgangen werden.

‘Meter’-Fenster

Im „Meter“-Fenster befinden sich die Eingangs-, Ausgangs-, Effekt- und Stereo-Meter. Um das „Meter“-Fenster zu öffnen, müssen Sie im [Windows]-Menü [Meter] wählen. Dieses Fenster erstreckt sich über 5 Seiten, die Sie über die Register am oberen Fensterrand aufrufen können.

Seite	Funktion
CH1-96-Seite	Hier werden die Signalpegel aller Eingangskanäle 1~96 (12-gliedrige Ketten) angezeigt.
MASTER-Seite	Auf dieser Seite werden die Meter der Busse 1~8, AUX-Wege 1~12, Matrix-Wege 1~4 und des Stereo-Busses (12 Glieder) angezeigt.
‘Effects 1-8’-Seite	Hier werden die Ein- und Ausgangskanäle 1 & 2 der Effekte 1~8 (12 Glieder) angezeigt.
‘Effects 1-2’-Seite	Hier werden die Ein- und Ausgangskanäle 1~8 der Surround-Effekte (12 Glieder) angezeigt.
‘Stereo’-Seite	Hier werden die Meter des Stereo-Busses (32 Glieder) angezeigt.

Die Einteilung der Seiten im „Meter“-Fenster ist für alle Seiten gleich. (Nachstehend wird die „Master“-Seite gezeigt.)



① Meter-Modus

Hier können Sie angeben, wie die Meter angezeigt werden sollen. Es gibt drei Möglichkeiten:

GATE GR: Die Meter zeigen die Pegelreduzierung (GR) des Gates der einzelnen Kanäle an.

COMP GR: Die Meter zeigen die Pegelreduzierung (GR) der Kompressoren der einzelnen Kanäle an.

LEVEL: Die Meter zeigen die Kanalpegel an.

② POSITION-Parameter

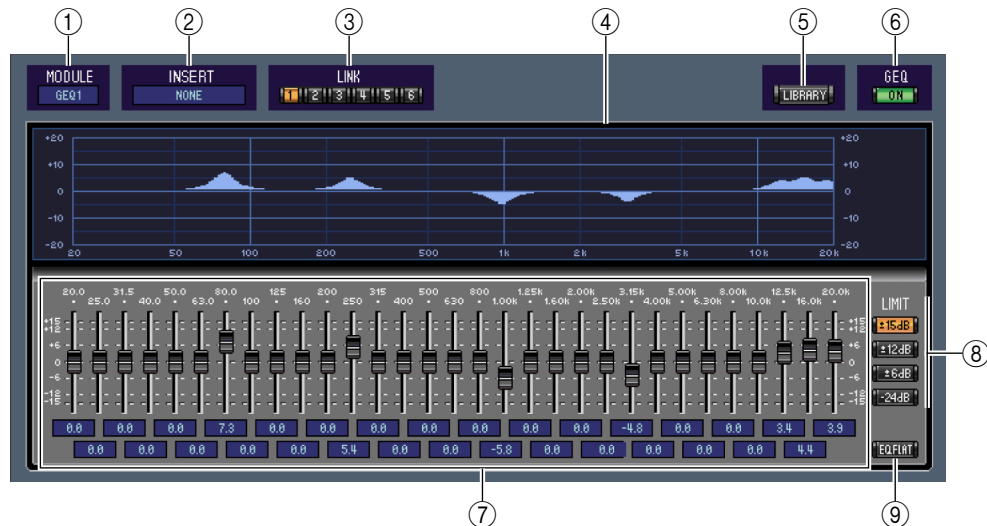
Mit diesem Parameter, der nur belegt ist, wenn Sie den „Level“-Modus aktivieren, können Sie den Signelpunkt wählen, an dem der Pegel gemessen wird.

③ PEAK HOLD-Button

Hiermit kann die Haltefunktion (Peak Hold) der Meter aktiviert und ausgeschaltet werden.

Das 'GEQ Editor'-Fenster

Im „GEQ Editor“-Fenster können Sie die grafischen Equalizer (GEQs) editieren. Um dieses Fenster zu öffnen, müssen Sie im [GEQ Editor]-Menü [Windows] wählen.



① MODULE-Parameter

Mit diesem Parameter wählen Sie den benötigten GEQ.

② INSERT-Parameter

Mit diesem Parameter ordnen Sie dem aktuell gewählten GEQ einen Insert-Signalkpunkt zu.

③ [LINK]-Buttons

Über diese Buttons können die Bedienelemente mehrerer GEQs miteinander verkoppelt werden. Wenn Sie einen Button anklicken, werden die Einstellungen des aktuell gewählten GEQs zu den übrigen GEQs kopiert. Die Buttons von bereits anderweitig verkoppelten GEQs stehen hier nicht zur Verfügung.

④ GEQ-Grafik

Hier werden die Einstellungen des aktuell gewählten GEQs grafisch angezeigt.

⑤ [LIBRARY]-Button

Mit diesem Button öffnen Sie das „GEQ Library“-Fenster.

⑥ GEQ [ON]-Button

Hiermit kann der GEQ aktiviert oder ausgeschaltet (umgangen) werden. Wenn der GEQ aktiv ist, wird der Button grün dargestellt.

⑦ GEQ-Regler

Mit diesen Schieberegler können Sie den Pegel der einzelnen GEQ-Bänder anheben und absenken.

⑧ [LIMIT]-Buttons

Mit diesen Buttons kann der Einstellbereich der GEQ-Regler eingestellt werden.

⑨ [EQ FLAT]-Button

Klicken Sie auf diesen Button, um für alle Frequenzbänder wieder „0 dB“ zu wählen.

Kurzbefehle

Menü	Funktion	Windows	Macintosh
File-Menü	Anlegen einer neuen Session.	Strg+N	⌘ +N
	Öffnen einer neuen Session.	Strg+O	⌘ +O
	Sichern der momentan geöffneten Session.	Strg+S	⌘ +S
Edit-Menü	Rückgängig machen einer Änderung (Undo)	Strg+Z	⌘ +Z
	Wiederherstellen der vorigen Version (Redo)	Strg+Y	⌘ +Y
Windows-Menü	Schließen des aktiven Fensters	Strg+W	⌘ +W
	Schließen aller Fenster	Strg+Alt+W	⌘ +Option+W
	Öffnen des „Master“-Fensters.	Strg+1	⌘ +1
	Öffnen des „Layer“-Fensters.	Strg+2	⌘ +2
	Öffnen des „Selected Channel“-Fensters.	Strg+3	⌘ +3
	Öffnen des „Library“-Fensters.	Strg+4	⌘ +4
	Öffnen des „Patch Editor“-Fensters.	Strg+5	⌘ +5
	Öffnen des „Surround Editor“-Fensters.	Strg+6	⌘ +6
	Öffnen des „Timecode Counter“-Fensters.	Strg+7	⌘ +7
	Öffnen des „Effect Editor“-Fensters.	Strg+8	⌘ +8
	Öffnen des „Meter“-Fensters.	Strg+9	⌘ +9
	Öffnen des „GEQ“-Fensters.	Strg+0	⌘ +0
Library-Fenster	Anwahl mehrerer aufeinander folgender Einträge (Speicher)	Umschalt + Klicken	Umschalt + Klicken
	Anwahl mehrerer frei gewählter Einträge (Speicher)	Strg + Klicken	Ctrl + Klicken
	Anwahl aller Speicher einer Sektion	Strg+A	Strg+A

Index

Ziffern

1-24-Button	10
25-48-Button	10
49-72-Button	10
73-96-Button	10

A

ALL CLEAR	23, 24
All Lib	6
Anlegen einer neuen Session	7
Anwahl des benötigten Effekts	29
Ausgangskanäle	12
Ausgangszuordnungen (Output Patch)	21
AUTO	9, 11, 12
SETUP	23, 24
AUX	11, 17, 18
AUX SEND	15

B

Balance	19
Beenden von Studio Manager	3
BUS	18
Busse	16
Buttons für die Prozessoranwahl ..	29
BYPASS	30

C

CH1-96	30
Channel IDs	23, 24, 25, 27
CHANNEL SELECT	14, 16, 17, 18, 19, 28
Channel Select	4
CLEAR	22
CLOSE	22
COMP	10, 12
COMP GR	30
COMPRESSOR	15, 16, 17, 19, 20
Confirmation	4
Console Device ID	4
Console Setup	5
Console->PC	4
Copy	8
Ctrl + click	8

D

Dateiname	22
DELAY	11, 12, 15, 16, 17, 18, 19
Delay-Parameter	11, 12
Device Editor	2

DIRECT	10
DIRECT OUT PATCH	27
Direct Out-Parameter	10
DIV.F-Regler	28
DIV.R-Regler	28
DIV-Regler	28

E

Effect Editor-Fenster	29
EFFECT NAME	29
EFFECT PATCH	26
EFFECT TYPE	29
Effects 1-2	30
Effects 1-8	30
Effektparameter	30
Effektsignal	30
Effektspeicher	21
Eingangskanal	14
Selected Channel-Fenster	14
Eingangskanäle	10
Eingangszuordnungen (Input Patch)	21
Einrichten des Editors	4
EQ	10, 12
EQ FLAT	31
EQ-Kurve	10, 12
EQ-Speicher	21
EQUALIZER	15, 16, 17, 18, 19

F

Fader	13
FADER GROUP	15, 16, 17, 19, 20
Fader-Wertanzeige	9, 12, 13
Fenster	9
Effect Editor	29
GEQ Editor	31
Layer	10
Library	21
Master	9
Meter	30
Patch Editor	23
Selected Channel	14
Surround Editor	28
Timecode Counter	29
FILE	21, 22
From Hardware	6

G

GATE	10, 14
Gate	
Statusanzeige	10

GATE GR	30
Gate-Speicher	21
GEQ	31
GEQ Editor-Fenster	31
GEQ ON	31
GEQ-Grafik	31
GEQ-Regler	31
GEQ-Speicher	21
Grafische Equalizer	31

I

IN	29
INPUT PATCH	14
Input Patch	23
INPUT PATCH LINK	22
Input Port/Output Port	4
INSERT ..10, 12, 15, 16, 17, 19, 20, 31	
Insert In-Matrix	25
Insert Out-Matrix	25
Insert Patch	25
INTERNAL DATA	21, 22

K

Kanal-Fader	12
Kanalmeter	12
Kanalnummer	11, 12, 13
Kanalspeicher (Channel)	21
Klangregelung	12
Kompressor-Kurve	10, 12
Kompressorspeicher (COMP)	21
Kurzbefehle	32
Kurzname des Kanals	12

L

LAYER	9
Layer Select	4
Layer-Fenster	10
LEVEL	30
Level	15, 16, 19
LFE	11, 28
LIBRARY	14, 23, 24, 25, 26, 27, 31
Library-Fenster	21
LIMIT	31
LINK	28, 31

M

MASTER	12, 30
Master-Fader	9
Master-Fenster	9
Matrix	18, 27

Meter	9, 12, 29
COMP GR	30
GATE GR	30
LEVEL	30
Meter-Fenster	30
Meter-Modus	30
MIDI-Port	2
MIX BALANCE	30
MODULE	31
MUTE GROUP	15, 16, 17, 19, 20

O

OFFLINE	2
Offline Edit	6, 9
Öffnen einer zuvor gespeicherten Session	7
ON	9, 11, 12, 13
ONLINE	2
ONLINE/OFF LINE	9
OPEN	22
Originalsignal	30
OUT	29
Output Patch	24
OUTPUT PATCH LINK	22

P

PAIR	15, 16, 17
PAN	11, 15
PAN CONTROL	9
Pan/Aux Send	11
Pan-Grafik	28
Paste	8
Patch Editor-Fenster	23
Patchbay	23, 24
PC->Console	4
PEAK HOLD	31
Pegel	19
Pegel des AUX-Weges	17
Pegel des Matrix-Weges	18
Pegelsektion	16
PHASE	10, 15
Portname	23, 24, 25, 27
POSITION	30
PROTECT	22

R

RECALL	22
Redo	7
Remote Target-Name	13
REMOTE1	13
REMOTE2	13
REMOTE3	13

REMOTE4	13
Remote-Kanäle	13, 20
Re-synchronize	6
ROUTING	10, 15

S

SAVE	22
SAVE AS	22
Schwellenpegel	10
Sektion der Effektprozessoren 3~8	26

Sektion von Effektprozessor 1	26
-------------------------------------	----

Sektion von Effektprozessor 2	26
-------------------------------------	----

SELECT	9, 11, 12, 13
--------------	---------------

Selected Channel-Fenster	14
--------------------------------	----

Shortcuts	32
-----------------	----

SOLO	11, 12
------------	--------

SOURCE	10
--------------	----

Speicher

Effekt	21
Gate	21
GEQ	21
Input Patch	21
Kanal	21
Klangregelung	21
Kompressor	21
Output Patch	21

Speichern der aktuellen Session	7
--------------------------------------	---

Speichern der aktuellen Session

unter einem anderen Namen	7
------------------------------------	---

Starten Sie Studio Manager	2
----------------------------------	---

STEREO	10, 12, 18
--------------	------------

Stereo	19, 30
--------------	--------

STORE	22
-------------	----

Summen-Fader der Gruppen	13
--------------------------------	----

Surround

Position	28
----------------	----

Surround Editor-Fenster	28
-------------------------------	----

SURROUND MODE	28
---------------------	----

Surround Pan-Angabe	28
---------------------------	----

Synchronisieren von Studio Manager

.....	6
-------	---

Synchronization	6
-----------------------	---

Synchronize	6
-------------------	---

System Setup	4
--------------------	---

Szenennummer	9
--------------------	---

T

Threshold	10
-----------------	----

Timecode Counter-Fenster	29
--------------------------------	----

TITLE	22
-------------	----

To Hardware	6
-------------------	---

TO STEREO	16
Total Recall	6

U

UNDO	22
------------	----

Undo	7
------------	---

User Assignable Layer	13
-----------------------------	----

User Defined	13
--------------------	----

V

Verlassen	22
-----------------	----

View-Menü	10
-----------------	----

Vollnamen der Kanäle	23, 24, 25, 27
----------------------------	----------------

W

Window Control from Console	4
-----------------------------------	---

Workspace	2
-----------------	---

Y

Y56K	7
------------	---

YAMAHA PRO AUDIO GLOBAL	
-------------------------	--

WEB SITE	1
----------------	---