



DIGITAL MIXING SYSTEM

RIVAGE
PM10

Benutzerhandbuch

Teil 1: Überblick
Teil 2: Bedienung

Bedienungsanleitungen für dieses Produkt

Die Bedienungsanleitungen für das RIVAGE PM10-System sind wie folgt organisiert.

Gedruckte Anleitungen

RIVAGE PM10 System Setup Guide

Dieser Guide enthält eine Übersichtsbeschreibung des RIVAGE-PM10-Systems und erklärt Schritt für Schritt, wie Sie das System aufbauen, vom Anschließen der Geräte bis zum Hörbarmachen eines Tonsignals.

Anleitungen für die einzelnen Geräte

Die Anleitungen für die einzelnen Geräte enthalten Bezeichnungen der Teile und Beschreibungen der Funktionen des jeweiligen Geräts. Jede Anleitung wird zusammen mit dem entsprechenden Gerät geliefert.

Online-Anleitungen



RIVAGE-PM10 – Benutzerhandbuch (dieses Dokument)

Dieses bietet genaue Beschreibungen der Bildschirme und der auf der Bedienoberfläche angezeigten Funktionen.

Part 1: Überblick bietet einen Überblick über das System und beschreibt die Konzepte, die zum Verständnis des RIVAGE-PM10-Systems erforderlich sind. Es enthält Wissen und Informationen darüber, wie Sie Ihr System planen können.

Part 2: Bedienung beschreibt die jeweiligen Bedienvorgänge und Funktionsweisen des Systems. Er bietet eine Function Map (Funktionsübersicht), von der aus Sie wie aus einem Wörterbuch schnell die benötigten Informationen abrufen können.



RIVAGE PM10 Editor – Installationshandbuch

Dieses Handbuch erklärt die Installation von RIVAGE PM10 Editor.

HINWEIS

Alle Anleitungen stehen auf der Yamaha-Website zum Herunterladen bereit. Falls erforderlich, erhalten Sie auch aktualisierte Anleitungsinformationen, die immer auf der Website von Yamaha gepostet werden.

<http://download.yamaha.com/>

Hinweise zur Verwendung dieses Benutzerhandbuchs

Da das Benutzerhandbuch des RIVAGE PM10 (dieses Dokument) als elektronische Datei (PDF-Datei) vorliegt, bietet es Links, die Sie anklicken können, um das Thema Ihres Interesses sofort zu erreichen. Außerdem können Sie das Dokument nach Begriffen durchsuchen.

Verwenden der Symbol-Schaltflächen

Symbol-Schaltflächen befinden sich im Benutzerhandbuch oben rechts.

INHALT ()...Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Inhaltsverzeichnis zu erreichen.

FUNKTION MAP ()...Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Funktionsdiagramm aufzurufen. Da für jeden Funktionsbildschirm ein Eintrag vorhanden ist, können Sie schnell die gewünschte Erklärung der jeweiligen Funktion abrufen.

Suchen nach Begriffen

Zum Suchen nach einem Begriff verwenden Sie die Suchfunktion der Software, mit der Sie das vorliegende Dokument lesen.

Wenn Sie Adobe Acrobat Reader DC verwenden, geben Sie den Begriff im Suchbalken ein und drücken Sie dann die <Enter> Ihrer Computertastatur, um nach Treffern für diesen Begriff zu suchen.

HINWEIS

Die aktuelle Version von Adobe Acrobat Reader DC kann unter folgendem URL heruntergeladen werden.
<http://www.adobe.com/>

Anzeigen der nächsten/vorhergehenden Ansicht

Wenn Sie Adobe Acrobat Reader DC verwenden, können Sie zur vorhergehenden/nächsten Seite springen, die Sie betrachtet haben.

Dies ist sehr hilfreich, falls Sie zu einer Link-Seite gesprungen sind und nun zur vorher dargestellten Seite zurückkehren möchten.

HINWEIS

Falls die Schaltflächen für vorherige/nächste Ansicht nicht in der Werkzeugleiste angezeigt werden, können Sie die <Alt>-Taste gedrückt halten und mit den Tasten <←> <→> zur vorherigen/nächsten Ansicht gelangen.

Inhalt (Teil 1: Überblick)

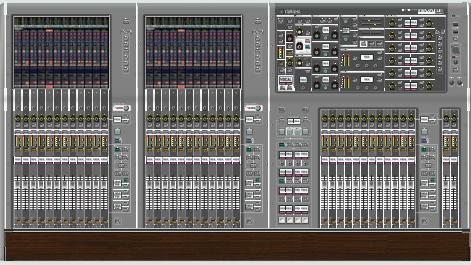
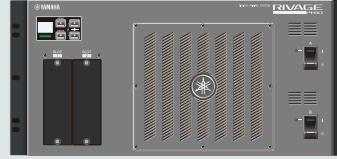
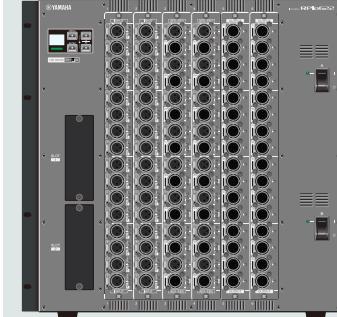
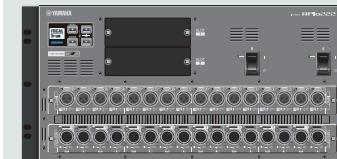
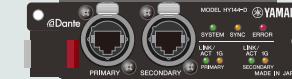
Bedienungsanleitungen für dieses Produkt	2
Architektur der Komponenten	4
Bedienoberfläche.....	5
Über RIVAGE PM10 Editor.....	7
DSP Engine (DSP-R10).....	8
I/O-Rack (RPio622).....	9
I/O-Rack (RPio222).....	10
RY-Karte.....	11
HY-Karte.....	11
TWINLANe-Netzwerk.....	12
TWINLANe-Netzwerk	12
Anschließen einer TWINLANe-Netzwerkkarte.....	12
I/O und Routing-Struktur	14
Systemweiter Signalfluss	14
Signalfluss im RPio622.....	15
Über die Verbindungen	16
Anschließen eines Computers	17
Wordclock	18
Wordclock im RIVAGE-PM10-System.....	18
Über die Sampling Rate Converter (SRC).....	18
Funktionsliste des RIVAGE-PM10-Systems	19
Eingangskanäle	20
I/O-Bereich	20
Mixing-Engine-Bereich.....	21
Ausgangskanäle	24
Mixing-Engine-Bereich.....	24
MIX-Bus	24
MATRIX-Bus	26
STEREO-Bus.....	27
I/O-Bereich.....	29

Delay Compensation	30
Monitor	31
Cue (Vorhören).....	32
Oscillator	33
Talkback	34
DCA-/Mute-Gruppen	35
GEQ/PEQ/Automixer	35
Plug-Ins	36
Liste der Plug-In-Typen.....	36
RTA (Realtime Analyzer).....	38
Aufnahme	40
2-Spur-USB-Rekorder	40
Mehrspuraufnahme und virtueller Soundcheck	40
Signalfluss beim virtuellen Soundcheck (VSC)	42
MIDI/GPI	43
Anpassbarkeit	44
Settings-Dateien	45
Durch eine Settings-Datei verwaltete Daten	45
Konzeptdiagramm des Speichers.....	47
Szenenspeicher	50
OVERLAY	51
Weitere praktische Funktionen	52
Wartungsfunktionen.....	52
Initialisierung	52
Systemprotokoll.....	52
Kalibrierung.....	52

Architektur der Komponenten

Das RIVAGE-PM10-System verwendet eine modulare Architektur, so dass Sie flexibel ein System passender Größe und Struktur designen können.

Die folgenden Komponenten sind im RIVAGE-PM10-System enthalten.

Bedienoberfläche	DSP-Engine	I/O-Racks	RY-Karten	HY-Karten
CS-R10 	DSP-R10 (Größe 5 HE) 	RPio622 (Größe 10 HE) 	RY16-ML-SILK  <p>Dies ist eine 16-Kanal-Karte für Mic-/Line-Eingänge. Sie bietet die digitale Processing-Technologie SILK, die in Zusammenarbeit von Rupert Neve Designs und Yamaha entwickelt wurde.</p>	HY256-TL 
CS-R10-S 	<p>Die DSP-Engine führt das Processing der Mischvorgänge und der Plug-ins sowie die gesamte übrige Audioverarbeitung des RIVAGE PM10-Systems aus. (Genauere Informationen finden Sie auf Seite 8.)</p>	RPio222 (Größe 5 HE) 	RY16-DA  <p>Diese Karte bietet 16 analoge Ausgangskanäle.</p>	HY256-TL-SMF 
<p>Auf der Bedienoberfläche können Sie die allgemeine Bedienung des RIVAGE PM10-Systems ausführen. (Genauere Informationen finden Sie auf Seite 5.)</p>		<p>Die I/O-Racks übertragen analoge und digitale Audiosignale an die und von der DSP-Engine. (Näheres hierzu finden Sie auf den Seiten 9 und 10.)</p>	RY16-AE  <p>Diese Karte besitzt digitale Ein-/Ausgänge auf 16 Kanälen, die das AES/EBU-Format unterstützen. Für alle Ein- und Ausgänge sind Sample-Rate-Konverter vorgesehen. (Näheres zu RY-Karten finden Sie auf Seite 11.)</p>	HY144-D 
				<p>Diese Digital-I/O-Karte unterstützt TWINLANE* (das proprietäre Yamaha-Netzwerkprotokoll für Audioübertragung). Es verarbeitet bis zu 256 Kanäle und wird im HY-Slot 1 installiert.</p> <p>(Näheres zu HY-Karten finden Sie auf Seite 11.)</p>

Bedienoberfläche

Auf der Bedienoberfläche CS-R10 können Sie alle Funktionen der DSP Engine steuern. Alle Vorgänge für Audiosignale, Mischen, Routing, Speicherfunktionen und Systemeinstellungen lassen sich steuern.

Die folgende Funktionalität steht zur Verfügung.

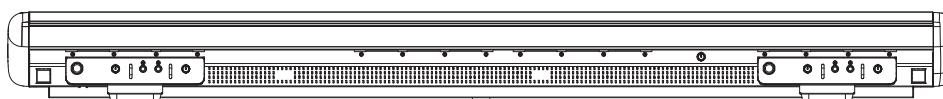
- 12 x 3 Bays + 2 (insgesamt 38) Fader (CS-R10)
- 12 x 2 Bays + 2 (insgesamt 26) Fader (CS-R10-S)
- Der bei Digitalmischpulten von Yamaha beliebte Selected-Channel-Bereich (Ausgewählter Kanal) mit allen Funktionen
- Eine Benutzerschnittstelle, die eine Touch-Bedienung auf großen LC-Displays erlaubt
- Audio-Ein-/Ausgangsanschlüsse zum Anschließen von Peripheriegeräten oder CD-Spielern (lokale Ein-/Ausgänge), und Ein-/Ausgangsanschlüsse für die Steuerung (MIDI/GPI)
- Zweispur-USB-Aufnahmefunktion ermöglicht Live-Aufnahme oder Wiedergabe von Hintergrundmusik oder Sound-Effekten ohne zusätzliche Geräte
- Zwei interne Netzteile bieten redundante Stromversorgung

■ CS-R10

Oberseite



Vorderseite



Rückseite



Übersicht der Anschlussbuchsen

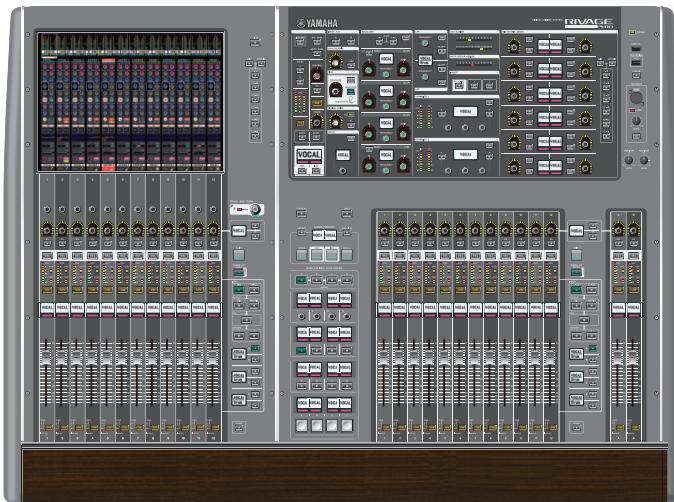
Buchse	Anschlusstyp	Anzahl der Buchsen
OMNI IN (ANALOG)	XLR Typ 3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	XLR Typ 3-32	8
AES/EBU IN	XLR Typ 3-31	4
AES/EBU OUT	XLR Typ 3-32	4
TO ENGINE (Pultnetzwerk)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
MIDI IN	DIN 5P	1
MIDI OUT	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	4 (vorne)
TALKBACK	XLR Typ 3-31	1
USB	TYPE A USB	1 (oben) 3 (hinten)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-Sub 25P (weiblich)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	XLR Typ 4-31	4
AC INLET	V-Lock-Typ	2

Liste der Slots

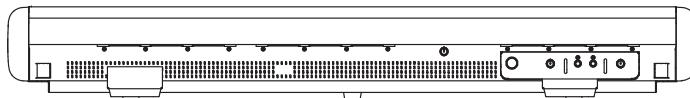
Slot	Nummer
MY CARD SLOT	2

■ CS-R10-S

Oberseite



Vorderseite



Rückseite



Übersicht der Anschlussbuchsen

Buchse	Anschlusstyp	Anzahl der Buchsen
OMNI IN (ANALOG)	XLR Typ 3-31	8
OMNI OUT (ANALOG)	XLR Typ 3-32	8
AES/EBU IN	XLR Typ 3-31	4
AES/EBU OUT	XLR Typ 3-32	4
TO ENGINE (Pultnetzwerk)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK OUT	BNC	1
Buchse	DIN 5P	1
Buchse	DIN 5P	1
PHONES	TRS 1/4" (6,35 mm)	2 (vorne)
TALKBACK	XLR Typ 3-31	1
USB	TYPE A USB	1 (oben) 3 (hinten)
RECORDING	TYPE A USB	1
GPI	D-Sub 25P (weiblich)	1
VIDEO OUT	DVI-D	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
LAMP	XLR Typ 4-31	3
AC INLET	V-Lock-Typ	2

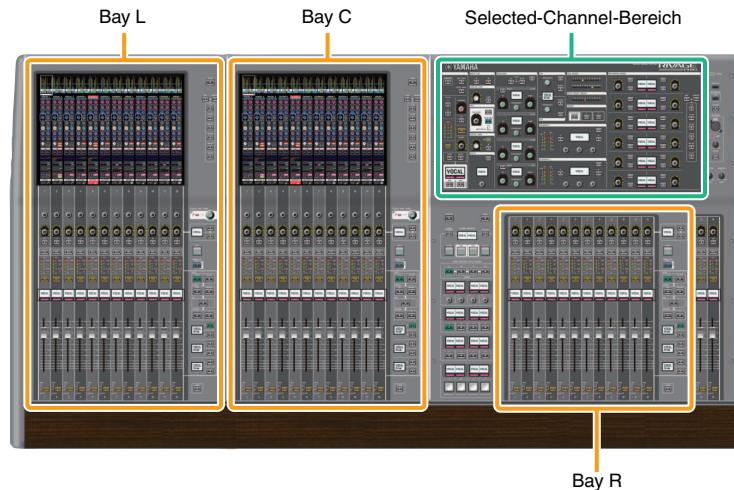
Liste der Slots

Slot	Nummer
MY CARD SLOT	2

Bays

Eine Gruppe von jeweils 12 Kanalzügen mit Fadern und deren Touchscreen-Bereich wird „Bay“ (Bucht) genannt.

Die CS-R10 enthält drei Bays; die CS-R10-S enthält zwei Bays, die unabhängig voneinander bedient werden können.



Über RIVAGE PM10 Editor

Diese Windows-Anwendungs-Software erlaubt den Zugriff auf dieselben Funktionen, die auch auf der Bedienoberfläche verfügbar sind. Mit Offline-Bearbeitung auf dem Computer können Sie die Einstellungen des RIVAGE-PM10-Systems vorbereiten und diese Einstellungen auch abhören und ändern (Online-Monitoring/Betrieb).

Sie können einen Computer mit installiertem RIVAGE PM10 Editor (in dieser Anleitung mit PM10 Editor bezeichnet) mit einer DSP Engine oder einer Bedienoberfläche verbinden. Wenn Sie eine DSP Engine anschließen, können Sie das gesamte System ohne Bedienoberfläche steuern. Sollte es also mit einer Bedienoberfläche ein Problem geben, können Sie als Backup immer noch Ihren Computer verwenden.

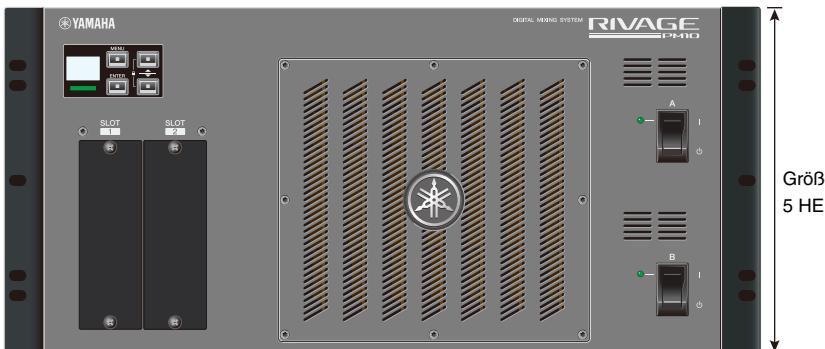
Näheres über die Software finden Sie auf der folgenden Yamaha-Pro-Audio-Website:
<http://www.yamahaproaudio.com/>

Für Informationen zum Herunterladen oder Installieren von PM10 Editor sowie der zahlreichen Einstellmöglichkeiten beachten Sie die oben angegebene Website oder das Installationshandbuch, das zusammen mit der Software heruntergeladen werden kann.

DSP Engine (DSP-R10)

Dies ist eine DSP Engine (ein Mainframe-Rechner) mit 144 Eingängen, 72 Mischungen, 36 Matrixkanälen und 2-Stereokanälen, welche die gesamten Audio-Processing-Vorgänge des RIVAGE-PM10-Systems wie Mischung und Plug-in-Verarbeitung ausführt. Sie bietet vier HY-Slots und zwei MY-Slots sowie Ein-/Ausgangsanschlüsse zur Steuerung durch externe Geräte. Es sind zwei Netzteile eingebaut für redundante Stromversorgung.

Vorderseite



Rückseite



Übersicht der Anschlussbuchsen

Buchse	Anschlusstyp	Anzahl der Buchsen
TO CONSOLE (Pultnetzwerk)	etherCON CAT5e	2
WORD CLOCK IN	BNC	1
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK (PC)	etherCON CAT5	1
NETWORK	etherCON CAT5	1*
MIDI IN	DIN 5P	1*
MIDI OUT	DIN 5P	1*
TC IN	XLR Typ 3-31	1*
GPI	D-Sub 25P (weiblich)	1*
REMOTE	D-Sub 9P (männlich)	1*
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	V-Lock-Typ	2

* Unterstützung geplant für zukünftige Aktualisierung.

Liste der Slots

Slot	Nummer
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	4*

* HY-Slot 2 wird in einer zukünftigen Aktualisierung unterstützt.

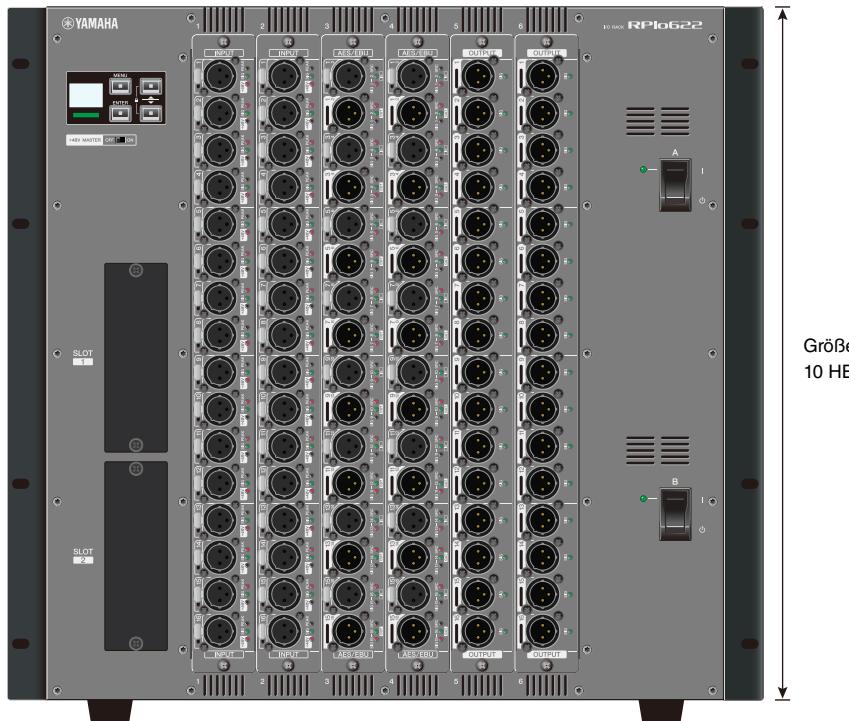
Informationen über die HY-Slots

Der HY-Slot Nr. 1 der DSP Engine wird ausschließlich für eine TWINLANe-Netzwerkkarte verwendet. HY-Slot Nr. 4 wird für die Mehrspuraufnahme verwendet. HY-Slot Nr. 3 kann als Ein-/Ausgabe für allgemeine Zwecke (General-Purpose) verwendet werden. HY-Slot Nr. 2 wird in einer zukünftigen Aktualisierung unterstützt. Jeder HY-Slot 1–4 besitzt 256 Ein-/Ausgänge.

I/O-Rack (RPIo622)

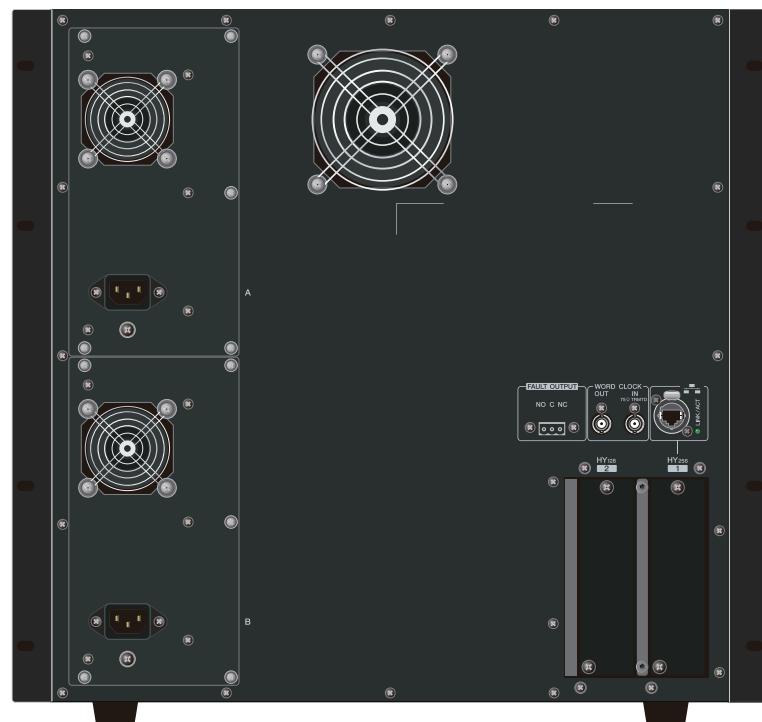
Dies ist ein I/O-Rack für die Ein-/Ausgabe analoger Audiosignale und digitaler Audiosignale in verschiedenen Formaten einschließlich AES/EBU an die und von der DSP Engine über eine TWINLANe-Netzwerkkarte, die im HY-Slot Nr. 1 installiert ist. Mit sechs RY-Slots und zwei MY-Slots kann die I/O-Struktur flexibel konfiguriert werden. Es sind zwei Netzteile eingebaut für redundante Stromversorgung.

Vorderseite



Größe
10 HE

Rückseite



Übersicht der Anschlussbuchsen

Buchse	Anschlusstyp	Anzahl der Buchsen
WORD CLOCK IN	BNC	1*
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETWORK	etherCON CAT5	1*
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	V-Lock-Typ	2

* Unterstützung geplant für zukünftige Aktualisierung.

Liste der Slots

Slot	Nummer
RY CARD SLOT	6
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2

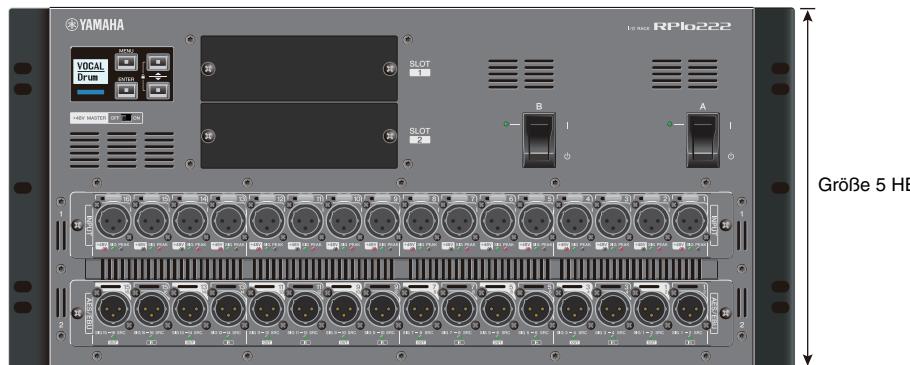
Informationen über die HY-Slots

Der HY-Slot Nr. 1 des I/O-Racks wird ausschließlich für eine TWINLANe-Netzwerkkarte verwendet. HY-Slot Nr. 2 kann als Ein-/Ausgabe für allgemeine Zwecke (General-Purpose) verwendet werden. Der HY-Slot Nr. 1 bietet 256 Ein-/Auszgänge, der HY-Slot Nr. 2 bietet 128 Ein-/Auszänge.

I/O-Rack (RPiO222)

Dies ist ein I/O-Rack für die Ein-/Ausgabe digitaler Audiosignale an die und von der DSP-Engine. Sie bietet zwei RY-Kartenschächte, zwei MY-Kartenschächte und zwei HY-Kartenschächte. Durch Beschränkung der Anzahl von RY-Kartenschächten bietet dieses Rack eine kompakte Größe von 5 HE (halbe Bauhöhe des RPiO622) für mehr Flexibilität bei der Installation. Für eine redundante Stromversorgung sind zwei Netzteile eingebaut.

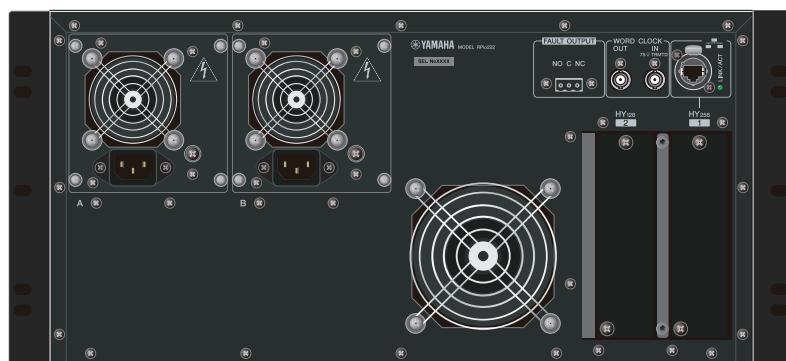
Vorderseite



Informationen über die HY-Kartenschächte

Der HY-Kartenschacht Nr. 1 am I/O-Rack wird ausschließlich für eine TWINLAnet-Netzwerkplatine verwendet. HY-Kartenschacht Nr. 2 kann für allgemeine Ein-/Ausgabe verwendet werden (General Purpose). Der HY-Kartenschacht 1 bietet 256 Ein-/Ausgänge, der HY-Kartenschacht 2 bietet 128 Ein-/Ausgänge.

Rückseite



Übersicht der Anschlussbuchsen

Buchse	Anschlusstyp	Anzahl der Buchsen
WORD CLOCK IN	BNC	1*
WORD CLOCK OUT	BNC	1
NETZWERK	etherCON CAT5	1*
FAULT OUTPUT	Euroblock 3P	1
AC INLET	V-Lock-Typ	2

* Unterstützung geplant für zukünftige Aktualisierung.

Liste der Slots

Steckplatz	Nummer
RY CARD SLOT	2
MY CARD SLOT	2
HY CARD SLOT	2

RY-Karte

RY-Karten sind 16-kanalige Ein-/Ausgangskarten. Sie unterstützen unabhängig von der Sampling-Frequenz 16 Ein-/Ausgangskanäle.

■ Mic/Line-Eingangskarte (RY16-ML-SILK)

Dies ist eine analoge Karte mit 16-Mic-/Line-Eingangskanälen und einem neu entwickelten Mikrofonvorverstärker und dem „Silk“-Processing von Rupert Neve Designs als Modell auf digitaler Ebene. Siehe [Seite 20](#) für mehr Informationen über Silk.



■ Analog Ausgangskarte (RY16-DA)

Dies ist eine analoge Ausgangskarte mit 16 Kanälen. Mit Schaltern für die Pegeleinstellung kann der maximale Ausgangspegel jedes Kanals zwischen +15 dBu, +18 dBu und +24 dBu umgeschaltet werden. Näheres finden Sie in der Bedienungsanleitung der Karte.



■ AES/EBU-Ein-/Ausgangskarte (RY16-AE)

Dies ist eine digitale Ein-/Ausgangskarte mit 16 Ein- und 16 Ausgängen im AES/EBU-Format. Für alle Ein- und Ausgänge sind Sample-Rate-Konverter vorgesehen. Näheres finden Sie in der Bedienungsanleitung der Karte.

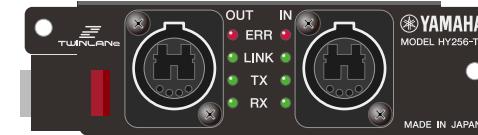


HY-Karte

Mit den HY-Karten können mehrere Kanäle digitaler Audio- und Steuersignale übertragen werden.

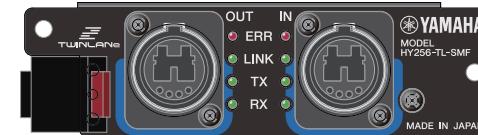
■ TWINLANe-Schnittstellenkarte (HY256-TL)

Dies ist eine Schnittstellenkarte mit 256 Ein-/Ausgängen, die TWINLANe unterstützt, das proprietäre Yamaha-Netzwerkprotokoll für Audioübertragung. Sie verwendet multimodale faseroptische Kabel (50/125 µm) wie opticalCON DUO von Neutrik und ermöglicht eine Datenübertragung zwischen Geräten, die bis zu 300 Meter voneinander entfernt sind.



HY256-TL-SMF

Sie verwendet faseroptische Kabel (50/125 µm; Single Mode) wie opticalCON DUO von Neutrik und ermöglicht eine Datenübertragung zwischen Geräten, die bis zu 2 km voneinander entfernt sind.



■ Dante-Schnittstellenkarte (HY144-D)

Dies ist eine Schnittstellenkarte, die das digitale Netzwerkprotokoll Dante von Audinate unterstützt. Es ermöglicht eine Übertragung von bis zu 144 Audiokanälen bei einer Sampling-Frequenz von 96 kHz. Eine Übertragung von bis zu 100 Metern mittels CAT5e- oder besseren Ethernet-Kabeln ist möglich.



HINWEIS

- Informationen zur Installation der I/O-Karten finden Sie in der mit dem Host-Gerät mitgelieferten Bedienungsanleitung.
- Nähere Informationen zu den Einstellungen der I/O-Karten finden Sie in der Bedienungsanleitung der I/O-Karte.
- Für neueste Informationen darüber, welche I/O-Karten mit dem System benutzt werden können, besuchen Sie die Pro-Audio-Website von Yamaha unter: <http://www.yamahaproaudio.com/>

TWINLANe-Netzwerk

TWINLANe ist ein proprietäres Netzwerkprotokoll von Yamaha, mit dem mehrere Kanäle Audio- und Steuersignale gleichzeitig über ein einziges Kabel übertragen werden können.

TWINLANe erlaubt eine Übertragung von bis zu 400 Audio-Kanälen mit geringer Latenz über Distanzen von bis zu 300 Metern zwischen den Geräten über ein multimodales Glasfaserkabel, und es ermöglicht Sharing zwischen allen Geräten im Netzwerk. Eingangssignale können auch zwischen mehreren DSP Engines geteilt werden (Sharing).

Die Ringtopologie erlaubt eine Redundanz, bei der das Netzwerk auch dann weiterläuft, wenn ein Kabel ausfällt.

TWINLANe-Netzwerk

Übertragene Daten	400 Audiosignalkanäle, Steuersignale
Sampling-Frequenz	44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz
Netzwerklatenz*	11 Samples @ Fs = 44,1 kHz (0,25 ms) 11 Samples @ Fs = 48 kHz (0,23 ms) 12 Samples @ Fs = 88,2 kHz (0,14 ms) 12 Samples @ Fs = 96 kHz (0,13 ms)
Bit-Länge	32-Bit
Topologie	Ring

* Wenn die Anzahl angeschlossener Geräte sehr viel höher ist, oder wenn die Gesamtlänge der Kabel zu hoch ist, ist der angegebene Wert nicht gültig.

HINWEIS

Verwenden Sie faseroptische Neutrik opticalCON DUO Multi-Mode-Kabel. Optische Glasfaserkabel können durch Biege- und Zugkräfte leicht zerstört werden. Die Verwendung von Kabeln mit Verriegelungsmechanik und starker Isolationsschicht kann helfen, diese Probleme zu vermeiden.

Reinigen

Eine korrekte Kommunikation ist evtl. nicht möglich, wenn Schmutz und/oder Staub an die Enden der faseroptischen Kabel oder in die Anschlüsse gelangt ist.

Reinigen Sie die Komponenten regelmäßig mit handelsüblichen Reinigungsprodukten für Glasfaserleitungen.

Anschließen einer TWINLANe-Netzwerkkarte

Die TWINLANe-Netzwerkkarte „HY256-TL“ kann mit dem RIVAGE-PM10-System verwendet werden.

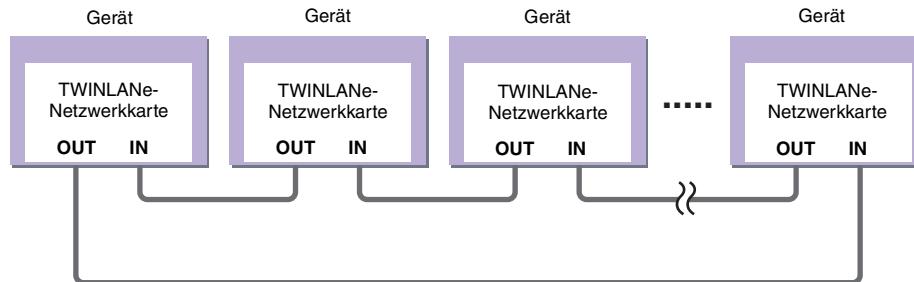
TWINLANe-Netzwerkkarte	HY256-TL	HY256-TL-SMF
Verbindungskabel	Multimodales faseroptisches Kabel	Faseroptisches Single-Mode-Kabel
Maximale Kabellänge zwischen Geräten	Maximal 300 Meter	Maximal 2 km
Maximale Kanalanzahl	256 Eingänge/256 Ausgänge	

Um die Geräte miteinander zu verbinden, setzen Sie zuerst jeweils eine TWINLANe-Netzwerkkarte in einen HY-Slot der Geräte ein, und verbinden Sie dann die TWINLANe-Netzwerkkarten mit faseroptischen Kabeln in einer Ring-Topologie miteinander.

HINWEIS

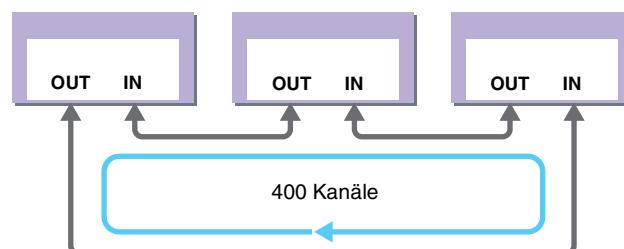
- Installieren Sie nicht gleichzeitig eine HY256-TL-SMF und eine HY256-TL-Karte in einem TWINLANe-Netzwerk.
- Wenn Sie eine HY256-TL-SMF-Karte verwenden, stellen Sie sicher, dass die Gesamtlänge aller Kabel weniger als 6 km beträgt.

Ringverbindung

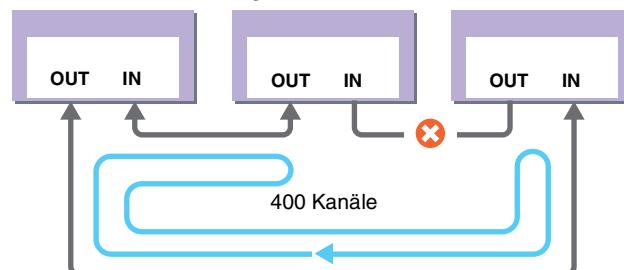


Wenn ein Kabel im Netzwerk aus irgend einem Grund ausfällt, wird das Signal automatisch umgeleitet und das Audiosignal fließt ohne Unterbrechung weiter. Auch dann, wenn ein Gerät im Netzwerk nicht mehr funktioniert, können andere Geräte weiterhin untereinander kommunizieren.

- **Normalbetrieb**



- **Wenn ein Kabel defekt ist oder abgetrennt wurde**

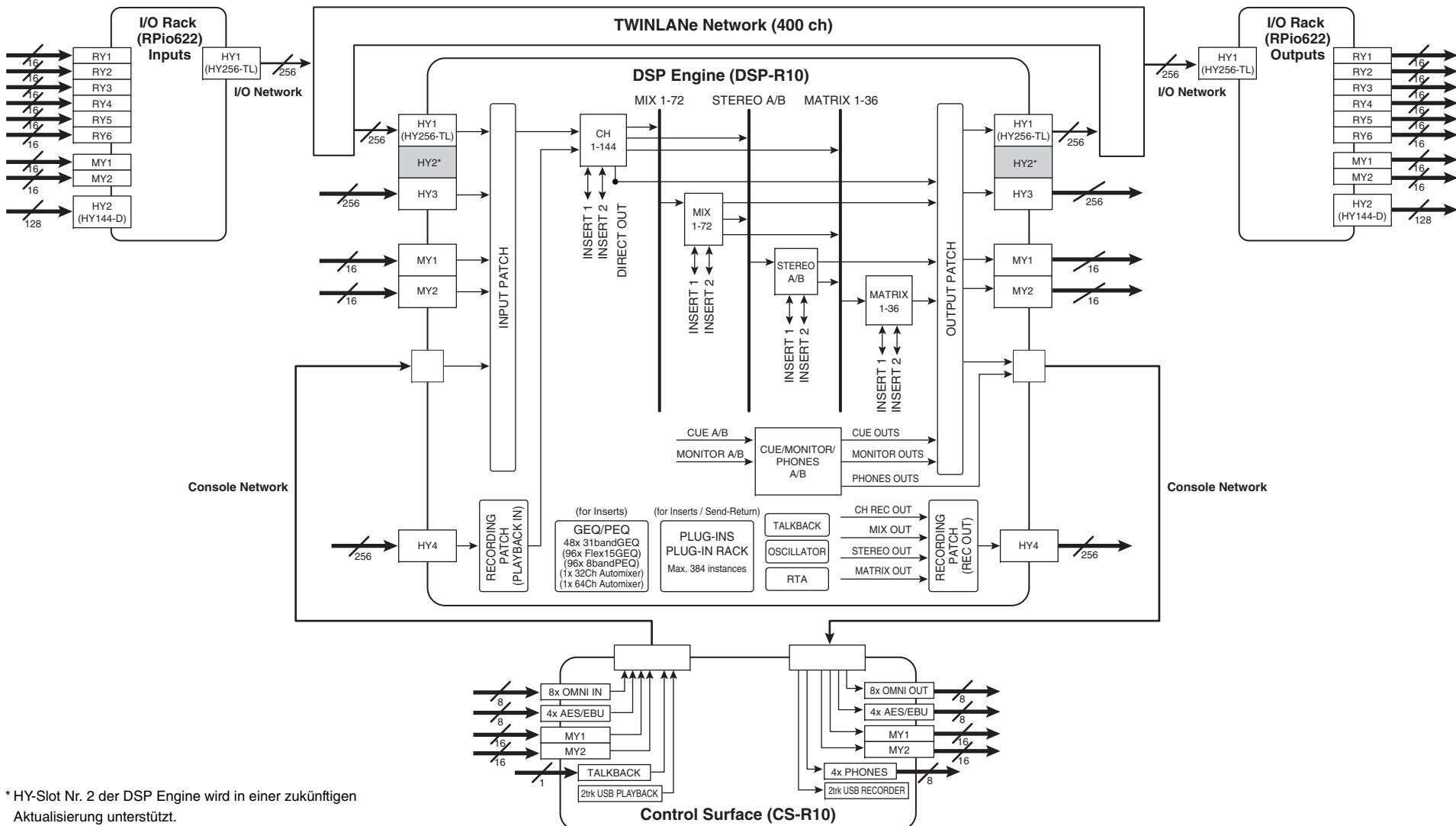


Auch dann, wenn ein Kabel an einem Punkt im Netz beschädigt wird, wird das Signal automatisch umgeleitet und die Kommunikation fließt ohne Unterbrechung weiter.

I/O und Routing-Struktur

Die folgende Abbildung verdeutlicht den Signalfluss innerhalb des gesamten RIVAGE-PM10-Systems.

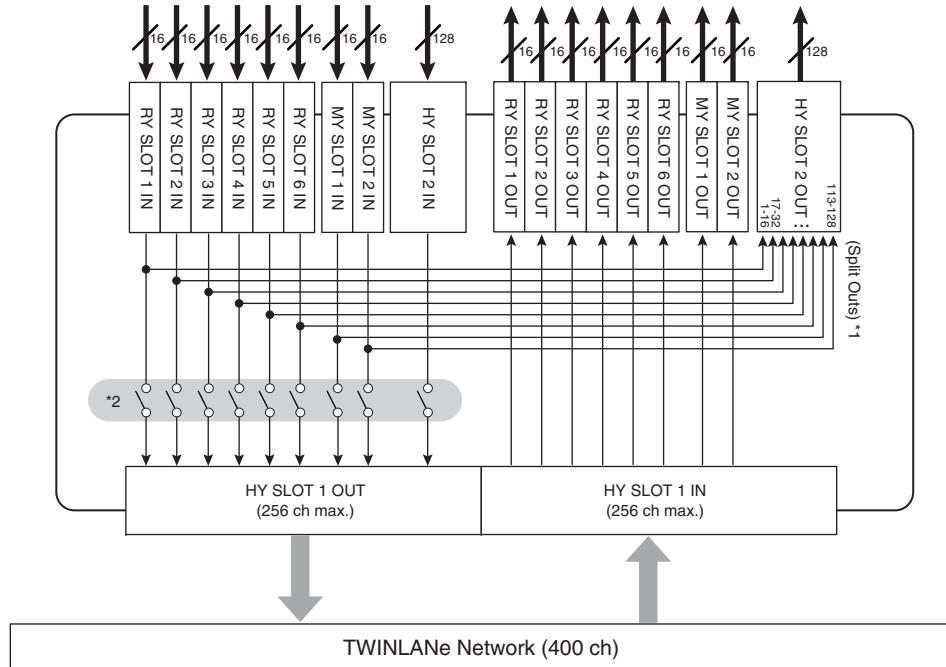
Systemweiter Signalfluss



Signalfluss im RPi622

Die folgende Abbildung verdeutlicht den Signalfluss innerhalb des RPio622.

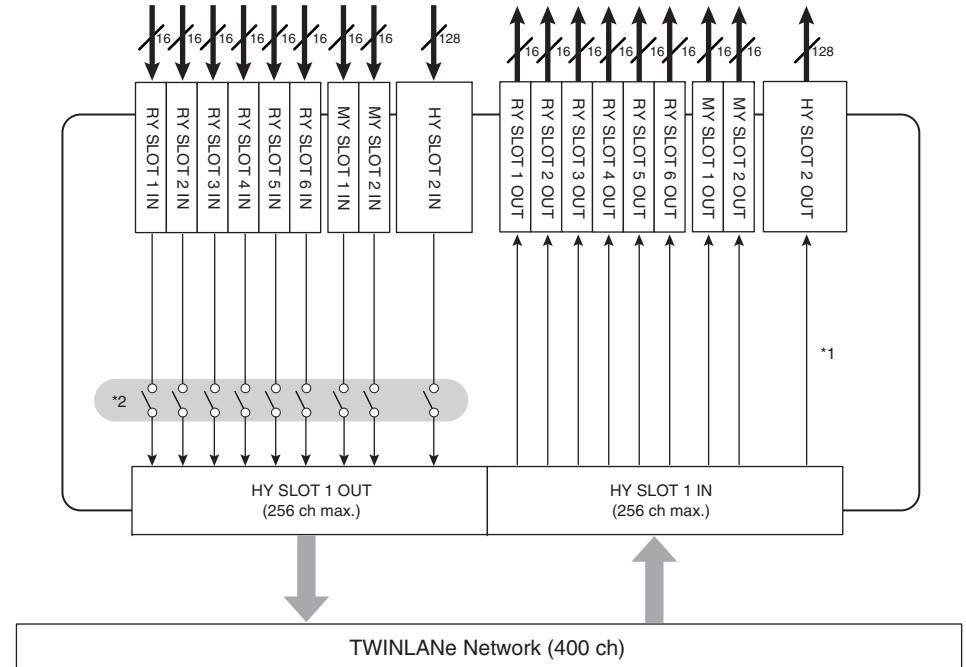
■ Mode 1



*1) Alle Eingangssignale (insgesamt 128 Kanäle) der RY- und der MY-Slots werden immer aufgeteilt für die Ausgabe am HY SLOT 2. Es wird das Signal unmittelbar nach der Gain Compensation ausgegeben.

*2) Gibt die Anzahl der Kanäle an, die an das TWINLane-Netzwerk ausgegeben werden (ein-/ausschaltbar für jeden Kanalschacht für jeweils 16 Kanäle).

■ Mode 2



*1) Im Modus 2 können Sie Signale von der DSP Engine über das TWINLAnE-Netzwerk zum Ausgang am HY SLOT 2 leiten.

*2) Gibt die Anzahl der Kanäle an, die an das TWINLANe-Netzwerk ausgegeben werden (ein-/ausschaltbar für jeden Kanalschacht für jeweils 16 Kanäle).

Über die Verbindungen

Die folgende Abbildung zeigt typische Verbindungen in einem RIVAGE-PM10-System. Die Geräte lassen sich auf verschiedene Weise zu kleinen oder großen Systemen kombinieren.

• Verbinden von Bedienoberfläche und DSP Engine (Pultnetzwerk)

Eine DSP Engine (DSP-R10) hat einen speziellen Anschluss (TO CONSOLE) für die Verbindung zur Bedienoberfläche (CS-R10, CS-R10-S). Sie können eine einzelne Bedienoberfläche an einer DSP-Engine anschließen. Ein Netzwerk, das eine Bedienoberfläche und eine DSP-Engine enthält, heißt „Pultnetzwerk“. Das Pultnetzwerk ist als Ringverbindung ausgeführt. Dies bietet Redundanz sowohl für Audio- als auch für Steuersignale.

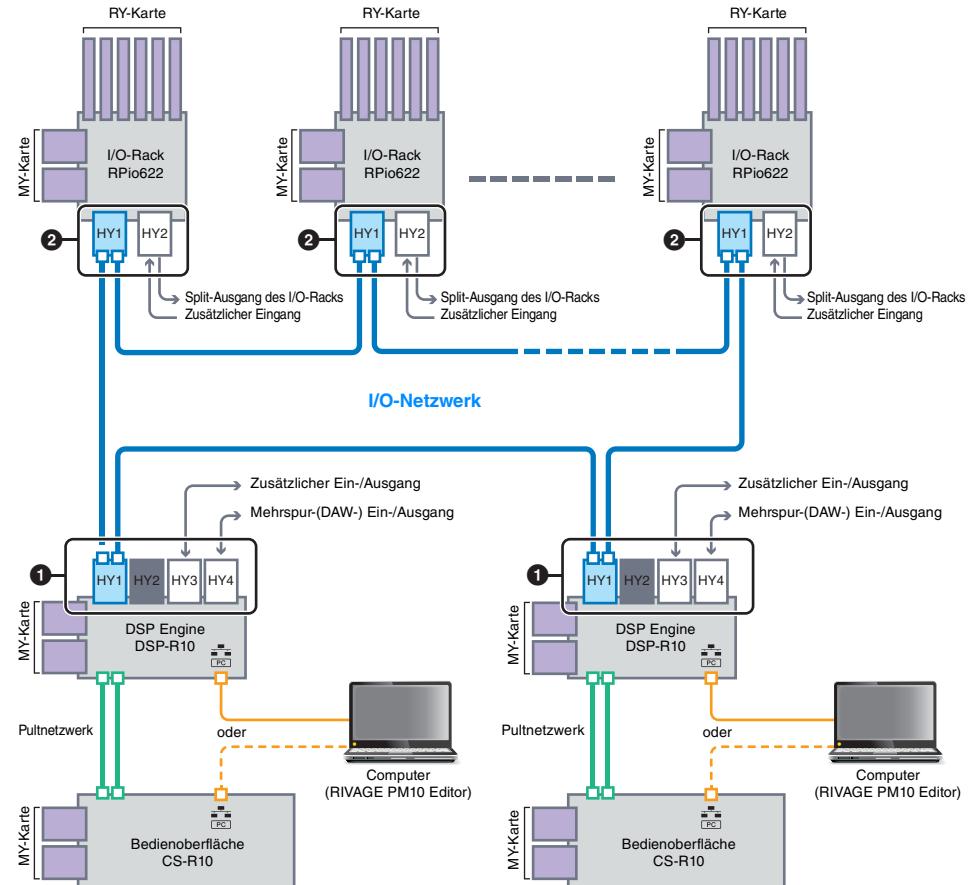
• Verbindung zwischen DSP Engines und I/O-Racks (I/O-Netzwerk)

Eine DSP-Engine und ein I/O-Rack (RPio622, RPio222) werden unter Verwendung des HY-Kartenschachts Nr. 1 über ein TWINLANe-Netzwerk verbunden. Ein Netzwerk aus einer DSP Engine und einem I/O-Rack heißt „I/O-Netzwerk“.

Das I/O-Netzwerk wird ringförmig angeschlossen. Ein Ring kann bis zu zwei DSP Engines und acht I/O-Racks miteinander verbinden.

Informationen über die HY-Slots

- ① Der HY-Slot Nr. 1 der DSP Engine wird ausschließlich für eine TWINLANe-Netzwerkkarte verwendet. HY-Slot Nr. 4 wird für die Mehrspuraufnahme verwendet. HY-Slot Nr. 3 kann als Ein-/Ausgabe für allgemeine Zwecke (General-Purpose) verwendet werden. HY-Slot Nr. 2 wird in einer zukünftigen Aktualisierung unterstützt. Jeder HY-Slot 1–4 besitzt 256 Ein-/Ausgänge.
- ② Der HY-Slot Nr. 1 des I/O-Racks wird ausschließlich für eine TWINLANe-Netzwerkkarte verwendet. HY-Slot Nr. 2 kann als Ein-/Ausgabe für allgemeine Zwecke (General-Purpose) verwendet werden. Der HY-Slot Nr. 1 bietet 256 Ein-/Ausgänge, der HY-Slot Nr. 2 bietet 128 Ein-/Ausgänge.



* HY-Slot Nr. 2 wird in einer zukünftigen Aktualisierung unterstützt.

Ethernet-Verbindung

Ethernetkabel (CAT5 oder besser) (maximal 100 Meter)

Pultnetzwerk

Ethernetkabel (CAT5e oder besser) (maximal 100 Meter)

* Es werden etherCON-Verbinder des Herstellers Neutrik empfohlen.

I/O-Netzwerk

Multimodales faseroptisches Kabel mit 50/125 µm (maximal 300 Meter)

Verwenden Sie faseroptische Single-Mode-Kabel (maximal 2 km zwischen den Geräten).

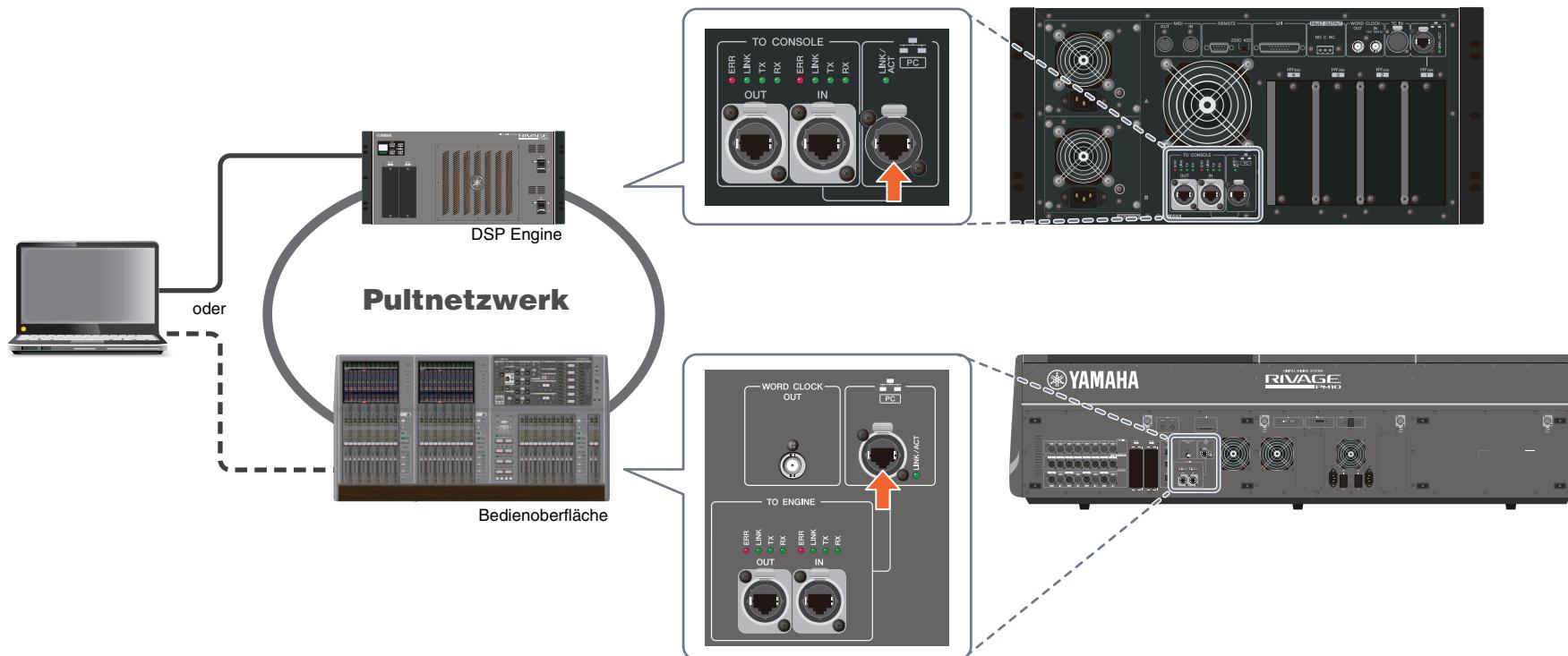
* Es werden LC-Duplex-Verbinder empfohlen, die kompatibel sind mit opticalICON von Neutrik.

Anschließen eines Computers

Sie können einen Computer, auf dem PM10 Editor installiert ist, mit der DSP-Engine verbinden. Verbinden Sie hierzu Ihren Computer mit dem NETWORK-Anschluss [PC] neben dem TO-CONSOLE-IN-Anschluss. Schließen Sie ihn nicht mit dem NETWORK-Anschluss oberhalb der HY-Slots an.
Alternativ können Sie den NETWORK-Anschluss an der Bedienoberfläche verwenden. In diesem Fall kann jedoch der Computer nicht mit der DSP Engine kommunizieren, wenn Sie die Bedienoberfläche ausschalten.

HINWEIS

Sie können pro System nur jeweils eine Instanz des PM10 Editor verwenden. Schließen Sie nicht zwei oder mehr Computer am System an.



Wordclock

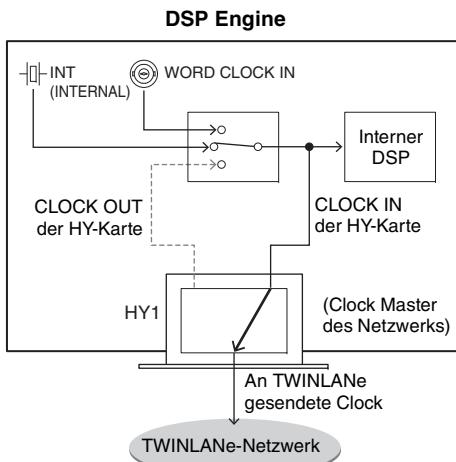
Wordclock im RIVAGE-PM10-System

In einem TWINLANE-Netzwerk dient nur eine DSP Engine als Master für ein Netzwerk. Wenn zwei DSP Engines in einem Netzwerk vorhanden sind, dient eine als Master und die andere als Slave. Als Master-Clock in einem TWINLANE-Netzwerk gibt es zwei mögliche Quellen: die interne Clock der DSP Engine (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz) oder die externe Clock, die am WORD-CLOCK-IN-Anschluss an der Rückseite der als Master dienenden DSP Engine zugeführt wird.

Da die als Slave dienende DSP Engine die Wordclock verwendet, die über das TWINLANE-Netzwerk gesendet wird, ist der HY SLOT Nr. 1 gewählt. Wenn die Clock aus irgendwelchen Gründen unterbrochen wird, wird die als Slave dienende DSP Engine zum Ersatz-Master. Da I/O-Racks immer diejenige Wordclock verwenden, die über das TWINLANE-Netzwerk gesendet wird, muss deren Wordclock-Quelle nicht angegeben werden.

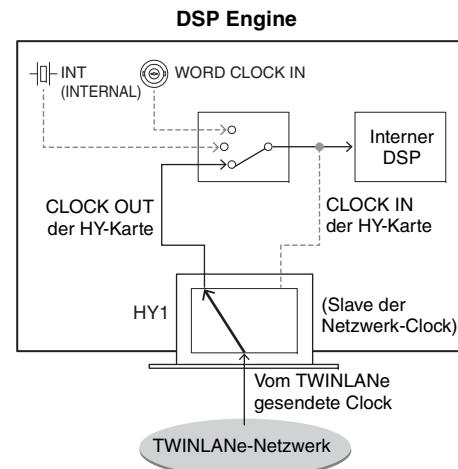
Bei Auswahl von INT (INTERNAL) oder WORD CLOCK IN

Die DSP Engine ist der Clock Master für das des TWINLANE-Netzwerk.



Bei Auswahl von HY SLOT Nr. 1

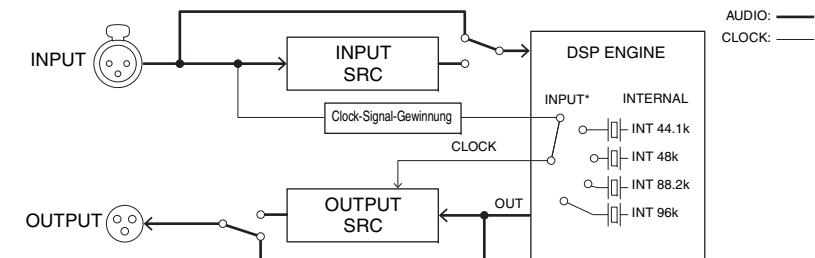
Die DSP Engine ist der Clock Slave für das des TWINLANE-Netzwerk.



Über die Sampling Rate Converter (SRC)

Ein SRC ist in allen Ein- und Ausgangskanälen der AES/EBU-Buchsen an der Rückseite der Bedienoberfläche und der RY16-AE integriert (jeweils ein SRC für zwei Kanäle). Dadurch können auch Digitalsignale ein- und ausgegeben werden, die nicht mit dem RIVAGE-PM10-System synchronisiert sind.

SRC-Blockschaltbild

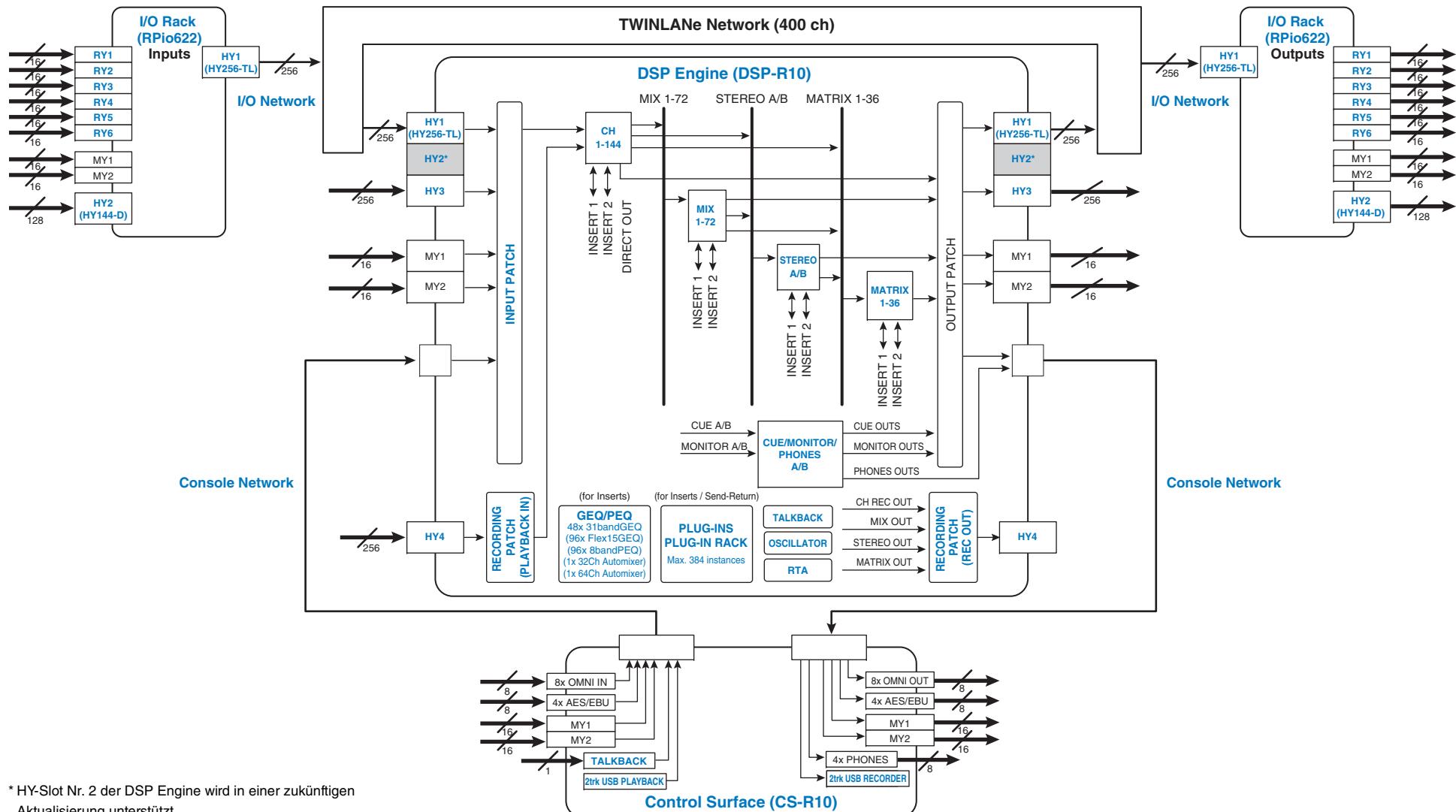


Der SRC am Eingang konvertiert das Signal auf die System-Clock des RIVAGE-PM10-Systems. Der SRC am Ausgang konvertiert das Signal auf die angegebene interne Clock-Quelle oder auf dieselbe Clock wie der Eingang des entsprechenden Kanals.

* Es können nur die entsprechenden Eingangskanäle ausgewählt werden (wenn OUT 1/2, dann IN 1/2). IN 7/8 lässt sich also z. B. nicht für OUT 1/2 nutzen.

Funktionsliste des RIVAGE-PM10-Systems

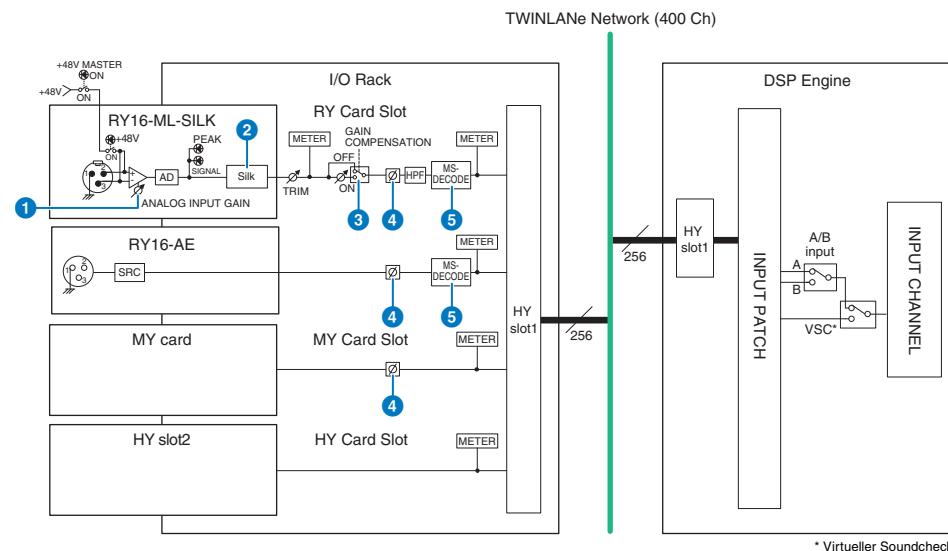
Klicken Sie auf eine Funktion (blauer Text), um eine genaue Beschreibung der jeweiligen Funktion zu sehen.



* HY-Slot Nr. 2 der DSP Engine wird in einer zukünftigen Aktualisierung unterstützt.

Eingangskanäle

I/O-Bereich



① ANALOG INPUT GAIN

Dies ist die analoge Verstärkung des Eingangsverstärkers.

② Silk

Hiermit können Sie einen natürlichen Eindruck der Kompression und Sättigung durch einen Audio-Transformer erzielen.

Diese Funktion fügt dem Klang Tiefe und Räumlichkeit hinzu und erzeugt so einen frischeren Klang. Sie können die Brillanz oder den „Druck“ einstellen.

Informationen zu „Silk“

Silk verwendet die digitale Signalverarbeitung der proprietären „VCM-Technologie“ von Yamaha für die getreue Wiedergabe des „Silk“-Processing, das in zahlreichen analogen High-End-Audiogeräten integriert ist, die von Rupert Neve Designs entwickelt, hergestellt und verkauft wurden.

Auf Grundlage der natürlichen Kompression und Sättigung von Audio-Transformern, ein Thema, für das Rupert Neve eine besondere Leidenschaft entwickelt hat, kann der Nutzer zwischen zwei Charakteristiken wählen, „Blue“ oder „Red“, und mit einem kontinuierlich einstellbaren „Texture“-Drehregler erhält er eine wirksame Regelung des Klangs und der zugehörigen Obertöne. Silk erlaubt Effekte wie die folgenden.

- Zusätzlich zu mehr Druck und Brillanz können Sie die Luftigkeit wiederherstellen, die in der Mischung leicht verlorengeht.

- Es lässt sich der elegante und solide Klangcharakter eines analogen Pults erzielen.
- Atemgeräusche und subtile Pianissimos werden auf lebendige Art und Weise wiedergegeben.
- Die Wirksamkeit von Kanal-EQ und Hall erhöht sich.
- Wenn all dies nur auf eine kleine Anzahl von Kanälen angewendet wird, stehen diese Parts klanglich über dem Mix.
- Bei Anwendung auf alle Kanäle erhält die Mischung Tiefe und einen ddimensionalen Charakter.
Red: Hell und lebendig
Blue: Fett und druckvoll

Über das Konzept des „Hybrid Mic Preamp“ (hybrider Mikrofonvorverstärker)

Dies ist ein revolutionärer Mikrofonvorverstärker, der digitale Signalverarbeitung verwendet, um den analogen ultra-hochwertigen Mikrofonvorverstärker, der die Spitze der „Natural Sound“-Philosophie von Yamaha darstellt, zu modellieren und mit dem „Silk“-Processing von Rupert Neve Designs zu kombinieren, mit dem die beliebige Steuerung der Parameter „Tiefe, Räumlichkeit und Luftigkeit“ möglich ist. Im RIVAGE-PM10-System ist dieser Mic Preamp standardmäßig am RY16-ML-SILK und allen OMNI-INPUT-Kanälen an der Rückseite des CS-R10 vorgesehen.

③ GAIN COMPENSATION

Schaltet Gain Compensation für den betreffenden Kanal ein und aus.

Wenn eingeschaltet, bleibt der Signalpegel des vom I/O-Rack an das Audionetzwerk (Karten-Slots) ausgegebenen Signals immer gleich, auch dann, wenn der analoge Pegel am HA verändert wird.

Gain Compensation

Die analoge HA-Verstärkung des I/O-Racks lässt sich mit dem Gain-Regler der Bedienoberfläche einstellen. Normalerweise ändert sich dadurch auch der Eingangspiegel für eine andere DSP Engine oder ein Aufnahmegerät, das denselben Eingang nutzt.

Wenn die Gain Compensation eingeschaltet wird, um den Pegel innerhalb des I/O-Rack zu fixieren, wird das an das Audionetzwerk ausgegebene Signal auf gleichem Pegel gehalten.

Wenn also die Analogverstärkung erhöht (oder verringert) wird, verringert (bzw. erhöht) die Gain Compensation die digitale Verstärkung im I/O-Rack. Da der Eingangspiegel für die Mischung über den digitalen Gain innerhalb der DSP Engine eingestellt werden kann, ist der Eingangspiegel optimal für die verschiedenen Signalwege und Routings.

Auch dann, wenn Sie die Verstärkungskompensation wieder ausschalten, nehmen die analoge Verstärkung und die kompensierte Verstärkung des I/O-Racks wieder die Einstellungen an, die beim Einschalten von Gain Compensation in Kraft waren, so dass sich der an das Audionetzwerk ausgegebene Signalpegel sich nicht ändert.

Auf diese Weise können Sie die analoge Verstärkung auf optimalen Rauschabstand einstellen und mit der digitalen Verstärkung den Eingangspiegel unabhängig regeln.

④ Ø

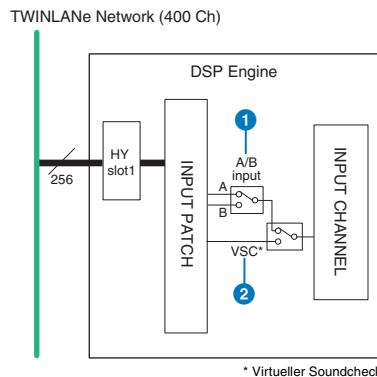
Dreht die Phase des Eingangssignals um.

⑤ M/S DECODE

Ein M/S-Decoder ist integriert.

Der M/S-Decoder ist jeweils für benachbarte, ungerade/gerade nummerierte Kanäle vorgesehen.

Mixing-Engine-Bereich



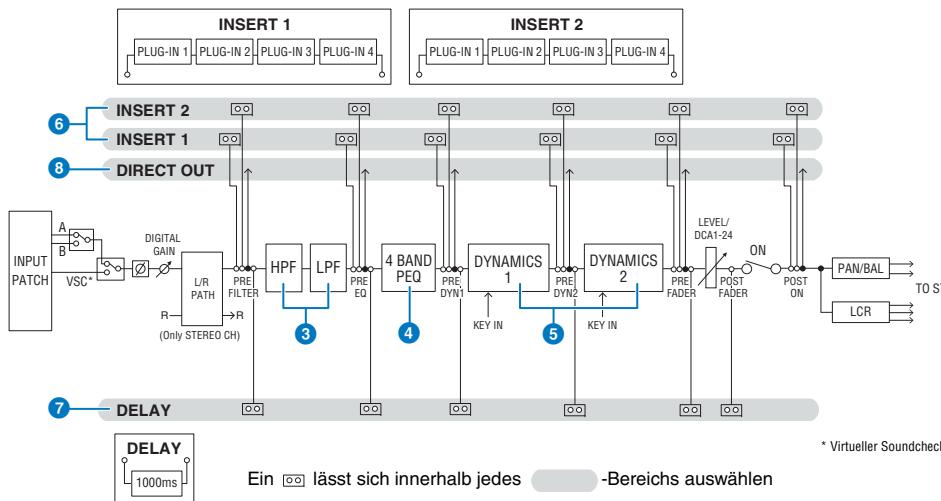
1 A/B-Eingang

Schaltet zwischen den beiden Quellen A und B um, die dem Eingangskanal zugewiesen sind. Dies können Sie auf die folgenden Arten und Weisen nutzen.

- Richten Sie im Vorwege einen Signalweg zur Sicherheit ein, auf den im Notfall schnell umgeschaltet werden kann.
- Schalten Sie schnell Eingangsquellen um, je nach Bühnenprogramm oder Scene.

2 Virtueller Soundcheck

Alle Bühnenein-/ausgänge (I/O) und DAW-Wiedergabe mit einem einzigen Bedienschritt umschalten.



3 Filter

• HPF

Die Flankensteilheit des Hochpaßfilters lässt sich einstellen als -6 dB/Okt., -12 dB/Okt., -18 dB/Okt. und -24 dB/Okt.

• LPF

Die Flankensteilheit des Tiefpaßfilters lässt sich einstellen als -6 dB/Okt. oder -12 dB/Okt.

4 EQ

Dies ist ein vierbandiger parametrischer EQ.

• 4 BAND PEQ

Die folgenden EQ-Typen können ausgewählt werden: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH oder LEGACY.

Zwei Sätze von EQ-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich. Der FREQUENCY-Parameter jedes Bandes wird normalerweise in Schritten von 1/12-Oktave eingestellt, wenn Sie jedoch genauere Einstellungen benötigen, können Sie ihn in 1/24-Oktav-Schritten einstellen. Die beiden Bänder LOW und HIGH lassen sich auf L SHELF (Tiefen-Niveauregelung) und H SHELF (Höhen-Niveauregelung) umschalten.

Die verfügbaren EQ-Typen umfassen:

PRECISE

Bei diesem EQ wurde versucht, ultimative Genauigkeit und Steuerbarkeit zu erreichen. Sie können den Arbeitspunkt präzise einstellen und die verschiedenen Anforderungen an den Sound flexibel erfüllen. Die Niveaufilter für Tiefen und Höhen bieten einen „Q“-Parameter (Quality; Güte), mit dem Sie die Flankensteilheit der Filter einstellen können.

AGGRESSIVE

Dieser EQ ist musikalisch und effektiv. Mit diesem können Sie einen druckvollen, kreativen Sound einstellen. Er dient als starkes Tool für den künstlerischen Ausdruck.

SMOOTH

Dieser EQ ist für die behutsame Klangänderung geeignet. Er trägt zu einem natürlichen Klang bei und verändert die Atmosphäre des ursprünglichen Signals möglichst wenig.

LEGACY

Dies ist der Standard-EQ, der auf Digitalmischpulten von Yamaha seit dem PM1D und dem PM5D zu finden ist.

5 DYNAMICS

Es sind zwei Dynamikprozessormodule vorgesehen: Dynamics 1 und Dynamics 2. Jedem Modul können Sie einen von sechs Funktionstypen zuweisen wie GATE oder COMP. Es sind zwei Arten von Kompressoren vorgesehen: LEGACY COMP und COMP 260. Zwei Sätze von Dynamik-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich.

Folgende Dynamiktypen stehen zur Verfügung:

LEGACY COMP	Dies ist der Standardkompressor, der auf Digitalmischpulten von Yamaha seit dem PM1D und dem PM5D zu finden ist.
COMP 260	Dies ist ein integrierter analog-artiger Kompressor mit der Yamaha-eigenen VCM-Technologie (Virtual Circuitry Modeling). Er emuliert die Eigenschaften von Kompressoren und Limitern Mitte der 70er Jahre, die heute als Standard bei Live-Anwendungen in der PA-Technik eingesetzt werden. Die VCA-Schaltung (Voltage Controlled Amplifier) und die RMS-Erkennung (Root Mean Square) dieses Kompressors wurden originalgetreu nachgebildet. Die Kompressionskurve (Knee) lässt sich auf Hard, Medium oder Soft einstellen. Obwohl die Attack-/Release-Zeiten auch eingestellt werden können, geben die Voreinstellungen das festgelegte Verhalten des hier modellierten Originalgeräts wieder. Die Einstellcharakteristik der Parameter wurde unter Aufsicht von Top-Toningenieurern für die Live-Beschallung optimiert.
GATE	Dieser Dynamiktyp reduziert das Ausgangssignal um einen festen Wert (RANGE), wenn ein Signal zugeführt wird, das unterhalb des THRESHOLD-Pegels liegt.
DE-ESSER	Dieser Dynamiktyp erfasst nur die Zischlaute und andere hochfrequente Aspekte der Stimme und komprimiert diesen Frequenzbereich.
EXPANDER	Dieser Dynamiktyp reduziert das Ausgangssignal um ein festes Verhältnis (RATIO), wenn ein Signal zugeführt wird, das unterhalb des THRESHOLD-Pegels liegt.
DUCKING	Dieser Dynamiktyp reduziert das Ausgangssignal um einen festen Wert (RANGE), wenn ein Signal zugeführt wird, das oberhalb des THRESHOLD-Pegels liegt. Dies ist hilfreich wenn Sie die Lautstärke von Hintergrundmusik entsprechend dem KEY-IN-SOURCE-Signal verringern möchten.

• KEY IN SOURCE (Quelle des Key-In-Signals)

Wählt die Quelle des Key-In-Signals aus.

Neben SELF (der eigene Eingang) kann das Key-In-Signal auch direkt von einem anderen Kanal oder einer Eingangszuordnung stammen.

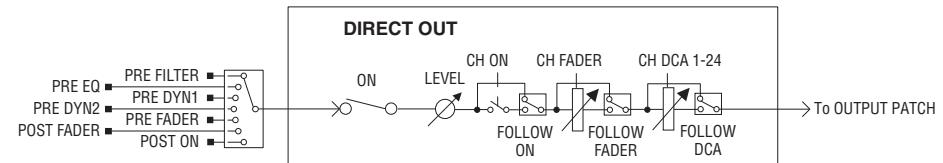
6 INSERT

Es stehen zwei Inserts zur Verfügung: Insert 1 und Insert 2. In jedem Insert können bis zu vier Plug-Ins/GEQ/PEQ/externe Geräte (über die I/O-Buchsen) eingesetzt werden. Jeder Insert-Punkt kann für INSERT 1 und INSERT 2 unabhängig gewählt werden.

7 DELAY

Bis zu 1000 ms Verzögerung sind für jeden Kanal vorgesehen. Sie können den Insert-Punkt des Delays beliebig auswählen. Die Zeiteinheit der Verzögerung kann aus den folgenden Optionen ausgewählt werden: meter (Meter), feet (Fuß), sample (Samples), msec (ms), frame (Frames), ganz nach Ihrer Anwendung.

8 DIRECT OUT



• DIRECT OUT POINT

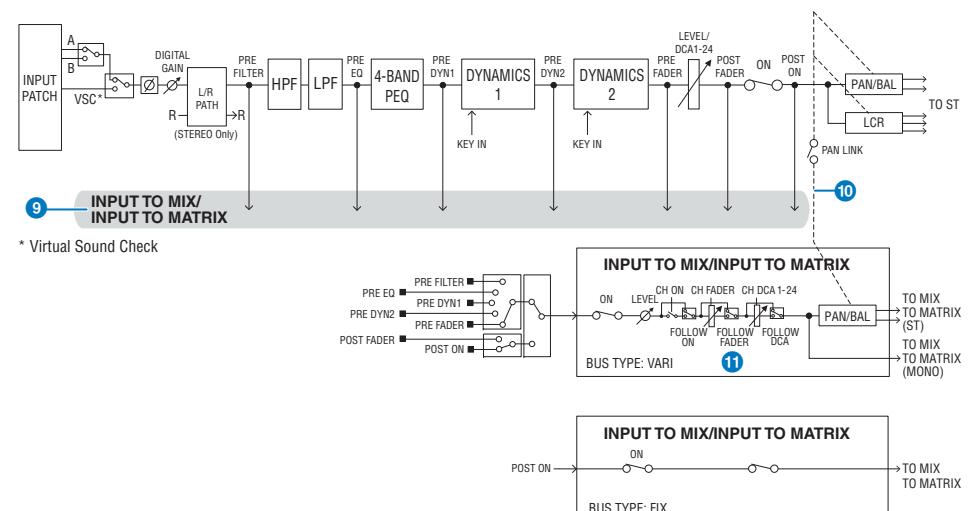
Für jeden Kanal kann eine Vielzahl von Punkten im Kanalzug ausgewählt werden, von dem aus das Signal zum Direktausgang des Kanals geführt wird.

• DIRECT OUT LEVEL

Stellt für jeden Kanal den Ausgangspegel des Direktausgangs ein.

• FOLLOW

Mit dieser Funktion kann das direkte Ausgangssignal unabhängig vom Direct-Out-Punkt den Einstellungen der Kanalparameter (FADER/ON/DCA) „folgen“. Wenn Sie z. B. ein Signal direkt nach dem HA zur Aufnahme an einen Direct Out routen möchten, können Sie hiermit bewirken, dass das Signal dem Ausschalten des Kanals (OFF) folgt, um die Aufnahme möglicher Geräusche durch Anschließen/Abziehen von Kabeln oder Ein-/Ausschalten der Phantomspannung zu vermeiden.



9 INPUT TO MIX/INPUT TO MATRIX

Ein Signal kann vom Eingangskanal an die MIX-Busse 1–72 gesendet werden. Neben den konventionellen MIX-Ausspielwegen gibt es auch direkte Ausspielwege zu den MATRIX-Bussen 1–36. Indem Sie diese kombinieren, können Sie bis zu 108 Mix-Busse nutzen.

- **Send Point**

Hiermit können Sie den Send-Punkt (des Ausspielwegs) auswählen.

Sie können den hier ausgewählten Send-Punkt mit der PRE-Taste auf PRE oder POST einstellen.

Sie können jeden Send-Punkt im BUS-SETUP-Bildschirm einstellen.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN1	
PRE DYN2	
PRE FADER	

10 PAN LINK

Mit dieser Einstellung kann das von einem Eingangskanal an den MIX-/MATRIX-Bus gesendete Signal unabhängig vom Send Point so eingestellt werden, dass es der Pan-Position des PAN für den STEREO-Bus folgt.

11 FOLLOW

Mit dieser Einstellung kann das von einem Eingangskanal an den MIX-/MATRIX-Bus gesendete Signal unabhängig vom Send Point so eingestellt werden, dass es der Einstellung von FADER/ON/DCA des Kanals folgt. Sie können z. B. einstellen, ob ein PRE FADER-Monitoring-Signal der ON/OFF-Einstellung für den Send-Weg des STEREO-Busses folgen soll oder nicht.

Paarschaltung

Benachbarte Kanäle können als Paar geschaltet und als Stereomodul genutzt werden. Es können ungerade/gerade nummerierte Kanäle oder gerade/ungerade nummerierte Kanäle als Kombination gewählt werden. Bei herkömmlichen Eingangskanälen (mono) ist die Pegelanpassung in der Mitte nominell und +3 dB bei Positionierung ganz links oder rechts.

Wenn Kanäle paarig geschaltet werden, ist die Pegelanpassung deren Balance in der Mitte nominell und +3 dB bei Positionierung ganz links oder rechts.

Wenn zwei Kanäle paarig geschaltet werden, werden alle Parameter (ausgenommen Delay) miteinander verkoppelt.

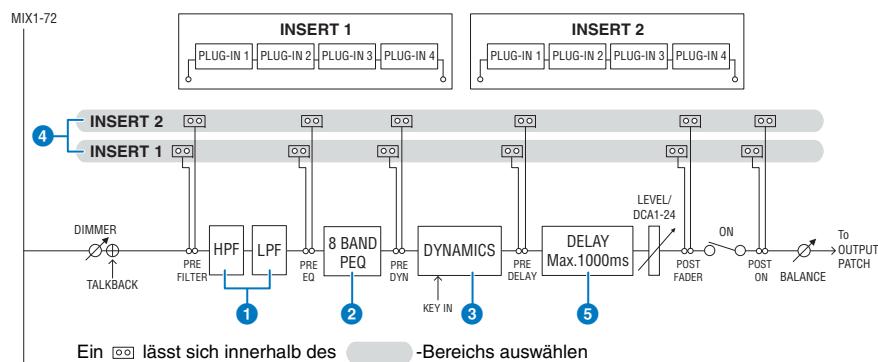
Library

Mit der „INPUT CHANNEL LIBRARY“ können Sie verschiedene Kanalparameter für Eingangskanäle speichern und abrufen.

Ausgangskanäle

Mixing-Engine-Bereich

MIX-Bus



1 FILTER

- **HPF-Flankensteilheit**

Sie können -6 dB/Okt, -12 dB/Okt, -18 dB/Okt oder -24 dB/Okt angeben.

- **LPF-Flankensteilheit**

Sie können -6 dB/Okt oder -12 dB/Okt angeben.

2 EQ

- **8 BAND PEQ**

Dies ist ein achtbandiger parametrischer Equalizer. Die folgenden EQ-Typen lassen sich auswählen: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH oder LEGACY. Zwei Sätze von EQ-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich. Der FREQUENCY-Parameter jedes Bandes wird normalerweise in Schritten von 1/12-Oktave eingestellt, wenn Sie jedoch genauere Einstellungen benötigen, können Sie ihn in 1/24-Oktav-Schritten einstellen. Band 1 lässt sich auf L SHELF (Tiefen-Niveauregelung) umschalten, Band 8 kann auf H SHELF (Höhen-Niveauregelung) umgeschaltet werden.

Die auswählbaren EQ-Typen entsprechen denen der Eingangskanäle ([Seite 21](#)).

3 DYNAMICS

Es ist ein Dynamikprozessormodul vorgesehen. Sie können aus sechs Funktionstypen einschließlich GATE und COMP auswählen. Es sind zwei Arten von Kompressoren vorgesehen: LEGACY COMP und COMP 260. Zwei Sätze von Dynamik-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich.

Die auswählbaren Dynamik-Typen entsprechen denen der Eingangskanäle ([Seite 22](#)).

- **KEY IN SOURCE**

Wählt die Quelle des Key-In-Signals aus.

Neben SELF (der eigene Eingang) kann das Key-In-Signal auch direkt von einem anderen Kanal oder einer Eingangszuordnung stammen. Sie können einen HPF, BPF oder LPF als KEY IN FILTER verwenden.

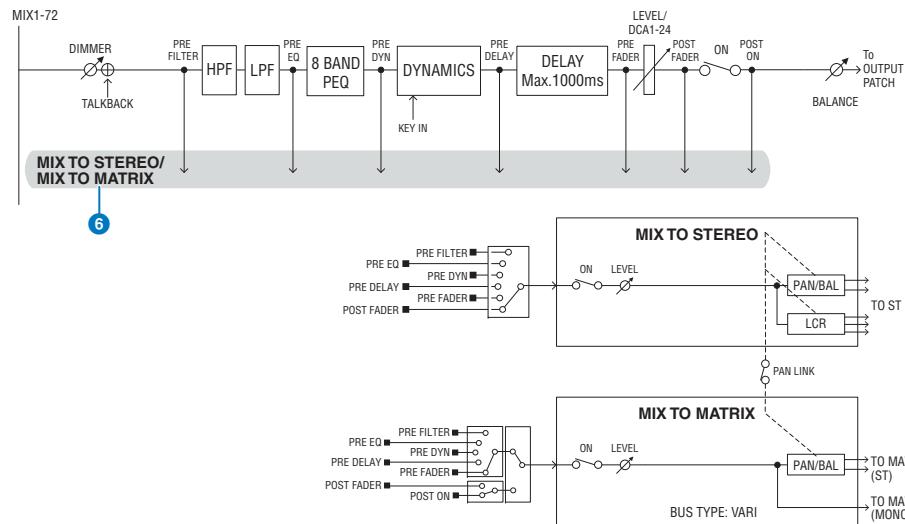
4 INSERT

Es stehen zwei Inserts zur Verfügung: Insert 1 und Insert 2. In jedem Insert können bis zu vier Plug-Ins/GEQ/PEQ/externe Geräte (über die I/O-Buchsen) eingesetzt werden.

Jeder Insert-Punkt kann beliebig und unabhängig festgelegt werden.

5 DELAY

Bis zu 1000 ms Verzögerung sind für jeden Kanal vorgesehen. Die Position, an der das Delay eingefügt wird, ist auf pre-fader festgelegt. Die Zeiteinheit der Verzögerung kann aus den folgenden Optionen ausgewählt werden: meter (Meter), feet (Fuß), sample (Samples), msec (ms), frame (Frames), ganz nach Ihrer Anwendung.



6 MIX TO STEREO/MIX TO MATRIX

Die Signale von den MIX-Bussen 1–72 an den STEREO-Bus oder an die MATRIX-Busse 1–36 gesendet werden.

• Send Point (MIX TO STEREO)

Sie können den Send-Ausspielpunkt jedes Kanals aus den folgenden Optionen auswählen.

- PRE FILTER
- PRE EQ
- PRE DYN
- PRE DELAY
- PRE FADER
- POST FADER

• Send Point (MIX TO MATRIX)

Sie können den Send-Ausspielpunkt flexibel für jeden Kanal auswählen.

Sie können den hier ausgewählten Send-Punkt mit der PRE-Taste auf PRE oder POST einstellen.

Sie können jeden Send-Punkt im BUS-SETUP-Bildschirm einstellen.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN	
PRE DELAY	
PRE FADER	

Paarschaltung

Sie können un-/geradzahlige MIX-Busse (in dieser Reihenfolge) paarig schalten und dieses Paar als Stereomodul nutzen. Wenn zwei Kanäle paarig geschaltet werden, werden alle Parameter (ausgenommen Delay) miteinander verkoppelt.

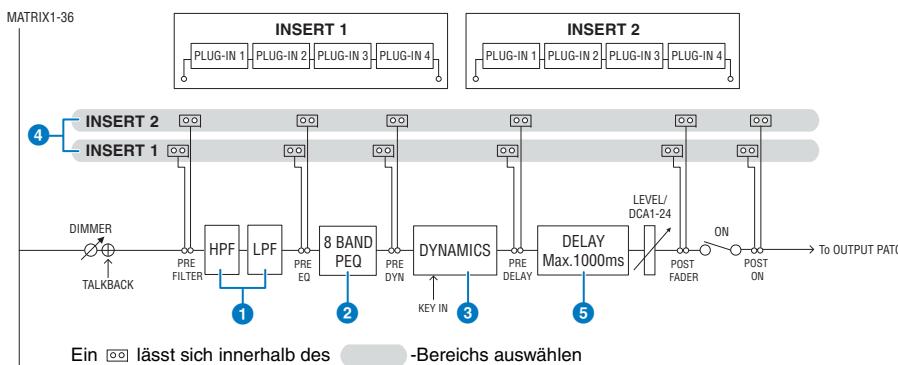
BUS TYPE

MIX-Busse können entweder vom FIXED-Typ sein, bei denen der Send-Pegel fixiert ist, oder vom VARI-Typ, deren Send-Pegel variabel ist; Sie können jedes un-/geradzahlig nummerierte Paar auf jeden Typ einstellen.

Library

Mit der „OUTPUT CHANNEL LIBRARY“ können Sie verschiedene Kanalparameter für Ausgangskanäle speichern und abrufen.

MATRIX-Bus



1 FILTER

• HPF-Flankensteilheit

Sie können -6 dB/Okt, -12 dB/Okt, -18 dB/Okt oder -24 dB/Okt angeben.

• LPF-Flankensteilheit

Sie können -6 dB/Okt oder -12 dB/Okt angeben.

2 EQ

• 8 BAND PEQ

Dies ist ein achtbandiger parametrischer Equalizer. Die folgenden EQ-Typen lassen sich auswählen: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH oder LEGACY. Zwei Sätze von EQ-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich. Der FREQUENCY-Parameter jedes Bandes wird normalerweise in Schritten von 1/12-Oktave eingestellt, wenn Sie jedoch genauere Einstellungen benötigen, können Sie ihn in 1/24-Oktav-Schritten einstellen. Die beiden Bänder LOW und HIGH lassen sich auf L SHELF (Tiefen-Niveauregelung) und H SHELF (Höhen-Niveauregelung) umschalten.

Die auswählbaren EQ-Typen entsprechen denen der Eingangskanäle ([Seite 21](#)).

3 DYNAMICS

Es ist ein Dynamikprozessormodul vorgesehen. Sie können aus sechs Funktionstypen einschließlich GATE und COMP auswählen. Es sind zwei Arten von Kompressoren vorgesehen: LEGACY COMP und COMP 260. Zwei Sätze von Dynamik-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich.

Die auswählbaren Dynamik-Typen entsprechen denen der Eingangskanäle ([Seite 22](#)).

• KEY IN SOURCE

Wählt die Quelle des Key-In-Signals aus.

Neben SELF (der eigene Eingang) kann das Key-In-Signal auch direkt von einem anderen Kanal oder einer Eingangszuordnung stammen. Sie können einen HPF, BPF oder LPF als KEY IN FILTER verwenden.

4 INSERT

Es stehen zwei Inserts zur Verfügung: Insert 1 und Insert 2. In jedem Insert können bis zu vier Plug-Ins/GEQ/PEQ/externe Geräte (über die I/O-Buchsen) eingesetzt werden.

Jeder Insert-Punkt kann beliebig und unabhängig festgelegt werden.

5 DELAY

Bis zu 1000 ms Verzögerung sind für jeden Kanal vorgesehen. Die Position, an der das Delay eingefügt wird, ist auf pre-fader festgelegt. Die Zeiteinheit der Verzögerung kann aus den folgenden Optionen ausgewählt werden: meter (Meter), feet (Fuß), sample (Samples), msec (ms), frame (Frames), ganz nach Ihrer Anwendung.

Paarschaltung

Benachbarte Kanäle können als Paar geschaltet und als Stereomodul genutzt werden.

Benachbarte un-/geradzahlige MATRIX-Busse können (in dieser Reihenfolge) paarig geschaltet werden. Wenn zwei Kanäle paarig geschaltet werden, werden alle Parameter (ausgenommen Delay) miteinander verkoppelt.

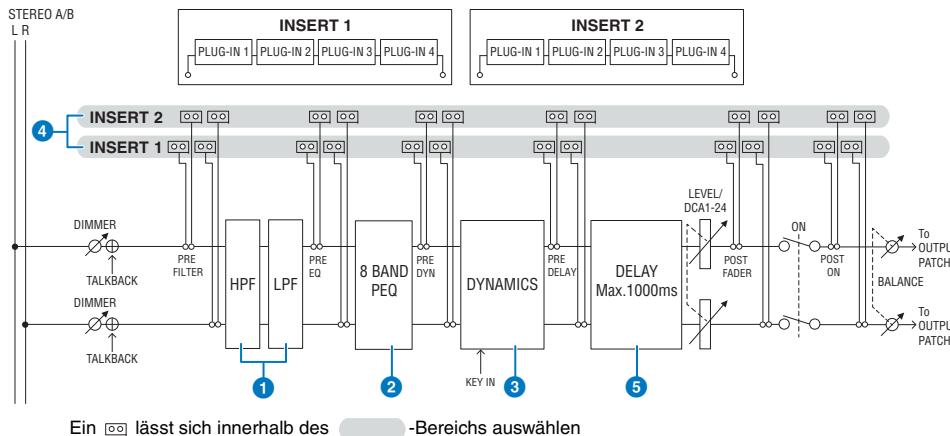
Library

Mit der „OUTPUT CHANNEL LIBRARY“ können Sie verschiedene Kanalparameter für Ausgangskanäle speichern und abrufen.

BUS TYPE

MATRIX-Busse sind immer vom Typ VARI.

STEREO-Bus



1 FILTER

- **HPF-Flankensteilheit**

Sie können -6 dB/Okt , -12 dB/Okt , -18 dB/Okt oder -24 dB/Okt angeben.

- **LPF-Flankensteilheit**

Sie können -6 dB/Okt oder -12 dB/Okt angeben.

2 EQ

- **8 BAND PEQ**

Dies ist ein achtbandiger parametrischer Equalizer. Die folgenden EQ-Typen lassen sich auswählen: PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH oder LEGACY. Zwei Sätze von EQ-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich. Der FREQUENCY-Parameter jedes Bandes wird normalerweise in Schritten von 1/12-Oktave eingestellt, wenn Sie jedoch genauere Einstellungen benötigen, können Sie ihn in 1/24-Oktav-Schritten einstellen. Die beiden Bänder LOW und HIGH lassen sich auf L SHELF (Tiefen-Niveauregelung) und H SHELF (Höhen-Niveauregelung) umschalten.

Die auswählbaren EQ-Typen entsprechen denen der Eingangskanäle ([Seite 21](#)).

3 DYNAMICS

Es ist ein Dynamikprozessormodul vorgesehen. Sie können aus sechs Funktionstypen einschließlich GATE und COMP auswählen. Es sind zwei Arten von Kompressoren vorgesehen: LEGACY COMP und COMP 260. Zwei Sätze von Dynamik-Parameter-Einstellungen (A und B) lassen sich einstellen für einen schnellen Vergleich.

Die auswählbaren Dynamik-Typen entsprechen denen der Eingangskanäle ([Seite 22](#)).

• KEY IN SOURCE

Wählt die Quelle des Key-In-Signals aus.

Neben SELF (der eigene Eingang) kann das Key-In-Signal auch direkt von einem anderen Kanal oder einer Eingangszuordnung stammen. Sie können einen HPF, BPF oder LPF als KEY IN FILTER verwenden.

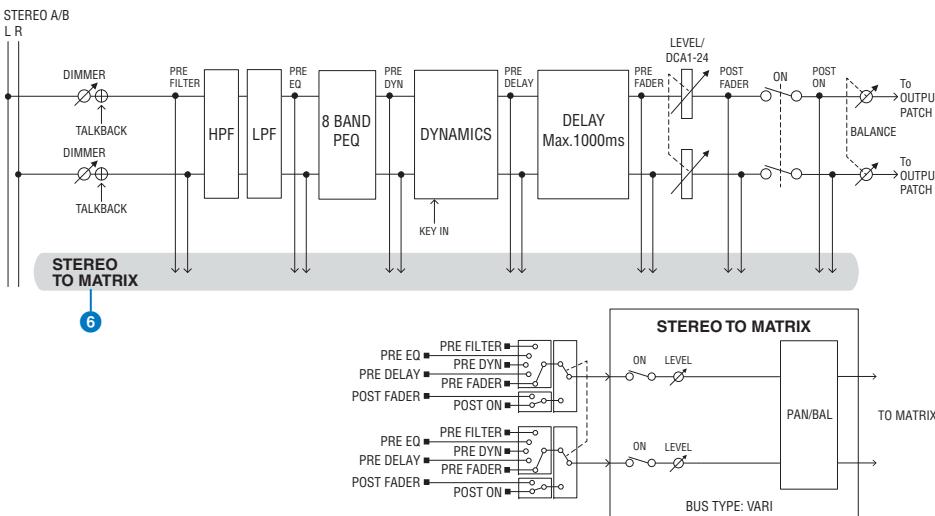
4 INSERT

Es stehen zwei Inserts zur Verfügung: Insert 1 und Insert 2. In jedem Insert können bis zu vier Plug-Ins/GEQ/PEQ/externe Geräte (über die I/O-Buchsen) eingesetzt werden.

Jeder Insert-Punkt kann beliebig und unabhängig festgelegt werden.

5 DELAY

Bis zu 1000 ms Verzögerung sind für jeden Kanal vorgesehen. Die Position, an der das Delay eingefügt wird, ist auf pre-fader festgelegt. Die Zeiteinheit der Verzögerung kann aus den folgenden Optionen ausgewählt werden: meter (Meter), feet (Fuß), sample (Samples), msec (ms), frame (Frames), ganz nach Ihrer Anwendung.



6 STEREO TO MATRIX

Ein Signal kann von den STEREO-Kanälen zu den MATRIX-Bussen 1–36 gesendet werden.

• Send Point

Hiermit können Sie den Send-Punkt (des Ausspielwegs) auswählen.

Sie können den hier ausgewählten Send-Punkt mit der PRE-Taste auf PRE oder POST einstellen.

Sie können jeden Send-Punkt im BUS-SETUP-Bildschirm einstellen.

PRE	POST
PRE FILTER	POST FADER
PRE EQ	POST ON
PRE DYN	
PRE DELAY	
PRE FADER	

Library

Mit der „OUTPUT CHANNEL LIBRARY“ können Sie verschiedene Kanalparameter für Ausgangskanäle speichern und abrufen.

MONO

STEREO B kann auf MONO umgeschaltet werden. In der Einstellung MONO wird jeweils dasselbe Signal an die Busse L und R von STEREO B gesendet.

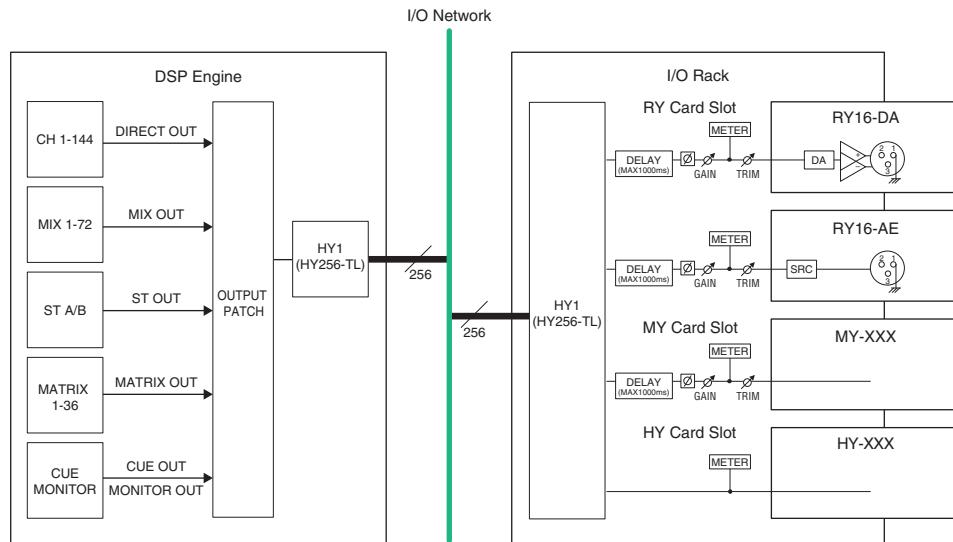
Dieser wird auch als CENTER-Kanal für LCR verwendet. In der Einstellung MONO wird jeweils dasselbe Signal an die Busse L und R von STEREO B gesendet.

LCR

Durch Einsatz von STEREO A als L/R und STEREO B (auf MONO eingestellt) als CENTER können die beiden Stereo-Buss als LCR-Bus verwendet werden.

I/O-Bereich

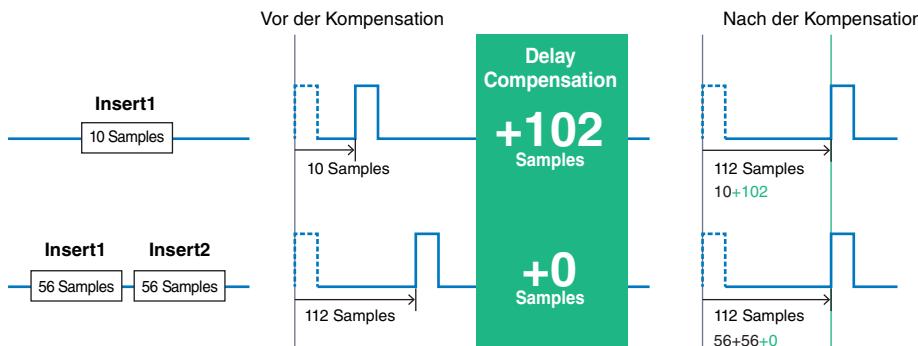
DELAY, GAIN und PORT TRIM lassen sich als Ausgangssignal des Ausgangskanals angeben.



Delay Compensation

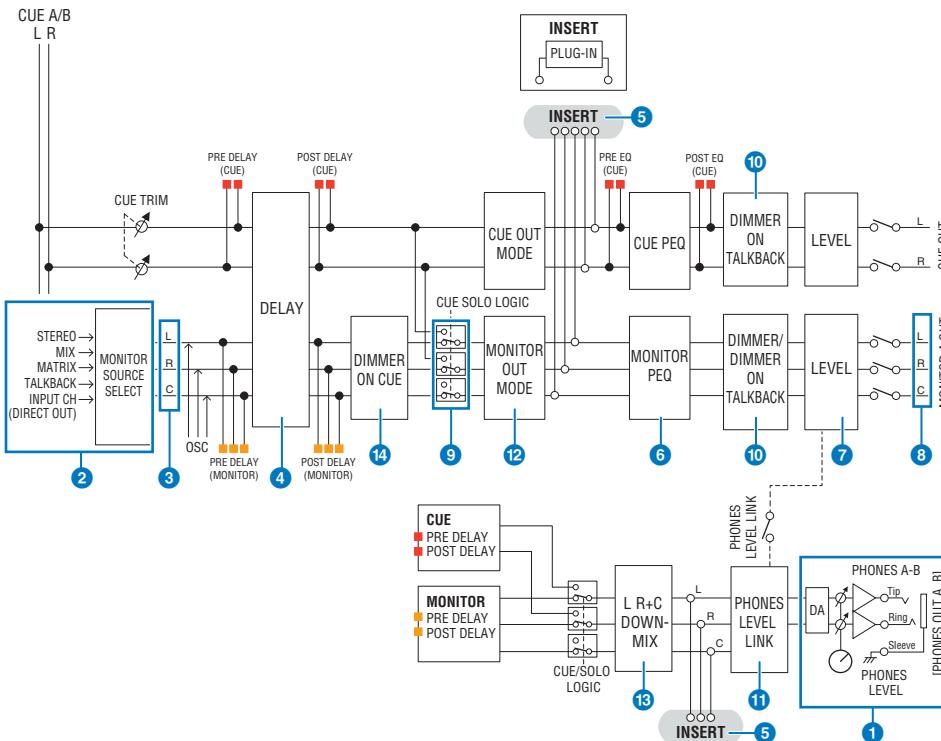
Unterschiede im Delay zwischen Kanälen entstehen durch die DSP-Verarbeitung, z. B. durch ein eingefügtes Plug-In oder einen GEQ, oder durch unterschiedliches Routing. Mit der Delay Compensation (Verzögerungsausgleich) wird das Timing dieser Delays automatisch angepasst. Zunächst wird die maximale Verzögerung berechnet, dann wird die entsprechende Verzögerungszeit als Kompensation für jeden Kanal angewendet.

Verzögerung durch Inserts in Eingangskanälen (Beispiel)



Monitor

Es sind zwei Sätze Monitoreausgänge vorgesehen, MONITOR A und MONITOR B. Die Monitorquelle und der Abhörpegel können unabhängig voneinander gewählt werden.



Anzahl der Systeme

Es sind zwei Sätze Monitoreausgänge vorgesehen, MONITOR A und MONITOR B.

1 Kopfhörerausgang

Es sind zwei Kopfhörerausgänge vorgesehen, PHONES A und PHONES B.

2 Eingangswahlschalter

Sie können acht abzuhörende Signalquellen einrichten und zwischen diesen umschalten. Die Signale von bis zu acht Kanälen lassen sich einer Monitorquelle zuweisen. Sie können nicht nur Kanal- oder Bus-Signale, sondern auch Signale direkt von den Eingangszuordnungen als Monitorsignale zuweisen.

3 Struktur der Monitorschaltung

Diese besteht aus drei Kanälen: Kanal L, Kanal R und CENTER-Kanal.

4 DELAY

Hiermit kann das Monitorsignal verzögert werden. Sie können bis zu 1000 ms Verzögerungszeit angeben. Die Zeiteinheit der Verzögerung kann aus den folgenden Optionen ausgewählt werden: meter (Meter), feet (Fuß), sample (Samples), msec (ms), frame (Frames), ganz nach Ihrer Anwendung.

5 INSERT

Es können Plug-Ins, GEQs oder PEQs eingefügt werden. Der Insert-Punkt ist fixiert auf PRE EQ (unmittelbar vor dem EQ). Auch der Ausgang PHONES OUT besitzt einen Insert-Punkt.

6 PEQ

Der Monitorbereich bietet einen 8-bandigen parametrischen EQ, der auf Abhörzwecke zugeschnitten ist.

7 MONITOR LEVEL

Die Ausgangspegel der MONITOR-OUT-Kanäle L, R und CENTER lässt sich einstellen. Der Monitorpegel kann auch einem Fader zugewiesen werden.

8 Struktur der Ausgänge

- Kanal L, Kanal R und CENTER-Kanal von MONITOR A
- Kanal L, Kanal R und CENTER-Kanal von MONITOR B

9 CUE SOLO LOGIC

Stellt ein, dass das CUE-Signal die Monitoreausgabe unterbricht, wenn CUE aktiv ist. Der CENTER-Kanal kann unabhängig von L und R ein-/ausgeschaltet werden.

10 DIMMER ON TALKBACK

Senkt das Monitorsignal um einen festen Wert ab.

11 PHONES LEVEL LINK

Der Pegel des Signals, das an die Buchsen PHONES A/PHONES B gesendet wird, ist gekoppelt mit dem MONITOR A/MONITOR B LEVEL.

12 MONITOR OUT MODE

Die Signale der Kanäle L/R werden auf Mono gemischt. Hiermit werden ebenfalls die Signale der Kanäle L/R/C auf L/R gemischt.

13 L R+C DOWNMIX

Hiermit werden die Signale der Kanäle L/R/C auf L/R gemischt.

14 DIMMER ON CUE

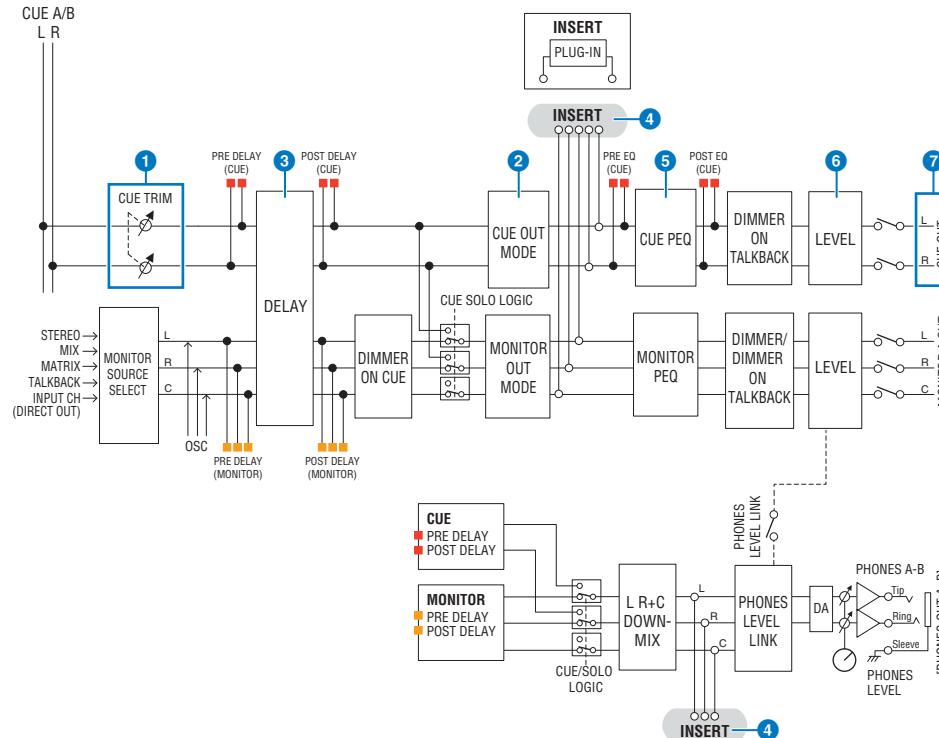
Wenn das CUE-Signal die Monitoreausgabe unterbrochen hat, senkt diese Funktion das zum Monitor gesendete Signal ab.

HINWEIS

Monitorzuweisungen und Ein-/Ausschaltvorgänge können auch einer USER-DEFINED-Taste zugewiesen werden.

Cue (Vorhören)

Um den Sound eines gewählten Einzelkanals oder einer DCA-Gruppe abzuhören, können Sie diesen zum Hören auf MONITOR OUT, CUE OUT oder PHONES OUT ausgeben.
Das RIVAGE-PM10-System bietet zwei CUE-Ausgänge, CUE A und CUE B.



Anzahl der Systeme

Der RIVAGE PM10 bietet zwei Cue-Ausgänge: CUE A und CUE B.

Struktur der Cue-Schaltung

Der Cue-Schaltkreis ist stereo, ein Kanal L und ein Kanal R.

1 CUE TRIM

INPUT CUE/OUTPUT CUE geben den Monitorpegel an, wenn PFL gewählt ist.
DCA CUE gibt den Monitorpegel an, wenn eine DCA-Gruppe vorgehört wird. Mit DCA UNITY können Sie jede DCA-Gruppe mit Einheitspegel (Unity Gain) abhören (dem Pegel, der vom DCA-Fader bei 0 dB eingestellt wird).

2 CUE OUT MODE

Die Signale der Kanäle L/R werden auf Mono gemischt.

3 DELAY

Hiermit kann das Cue-Signal verzögert werden. Sie können bis zu 1000 ms Verzögerungszeit einstellen.

4 INSERT

Es können Plug-Ins, GEQs oder PEQs eingefügt werden. Dies ist ein einzelner Insert-Punkt, der auf PRE EQ fixiert ist (unmittelbar vor dem EQ).

5 PEQ

Ein spezieller 8-bandiger parametrischer EQ ist für den Cue-Weg vorgesehen.

6 CUE LEVEL

Hier können Sie den Ausgangspegel des CUE-Kanals einstellen. Der CUE-Pegel kann auch einem Fader zugewiesen werden.

7 Struktur der Ausgänge

- Kanal L, Kanal R von CUE A
- Kanal L, Kanal R von CUE B

CUE MODE

Sie können MIX CUE oder LAST CUE als Cue-Modus auswählen.

MIX CUE: Alle gewählten Kanäle werden gemischt und hörbar gemacht.

LAST CUE: Nur der zuletzt ausgewählte Kanal wird hörbar gemacht.

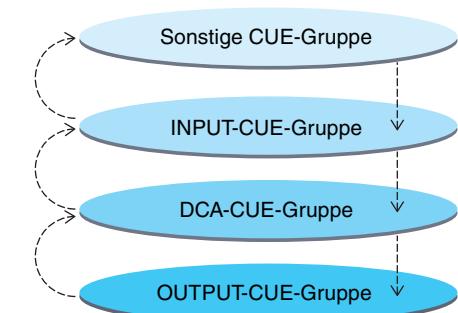
CUE-Stapel

Cue-Signale sind in vier Gruppen unterteilt: INPUT CUE / DCA CUE / OUTPUT CUE und sonstige CUE-Gruppen.

Die Abbildung rechts zeigt die Prioritätsreihenfolge der [CUE]-Tasten.

Wenn Sie von einer Gruppe auf die Gruppe der nächsthöheren Ebene schalten und dann die Cue-Funktion für die höhere Gruppe aufheben, wird der vorherige Zustand der [CUE]-Taste der unmittelbar darunter angeordneten Gruppe wiederhergestellt.

Wenn Sie beispielsweise die Gruppen in der Reihenfolge OUTPUT-CUE-Gruppe → DCA-CUE-Gruppe → INPUT-CUE-Gruppe → Sonstige CUE-Gruppe umschalten, können Sie nacheinander die [CUE]-Tasten (Schaltflächen CUE/KEY IN CUE) deaktivieren, um den Zustand der [CUE]-Taste der zuvor ausgewählten Gruppe in Schritten wiederherzustellen.



CUE/SEL LINK

Die [SEL]-Tasten können mit der gedrückten [CUE]-Taste gekoppelt werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in Teil 2.

SOLO

Mit der „Solo“-Funktion wird nur das Signal eines bestimmten Ein- oder Ausgangskanals am Monitor ausgegeben. Nur das Signal eines Kanals, dessen [CUE]-Taste gedrückt wird, kann abgehört werden, die anderen Kanäle sind stummgeschaltet. Das Signal eines Kanals, dessen [CUE]-Taste gedrückt wird, kann auch an den Buchsen CUE OUT, MONITOR OUT und PHONES abgehört werden.

- **SOLO SAFE**

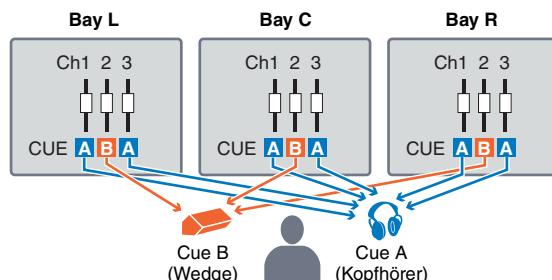
Hier können Sie wie gewünscht festlegen, welche Kanäle nicht stummgeschaltet werden sollen, wenn die Solo-Funktion ausgeführt wird.

Channel Mode/Bay Mode

Sie können aus zwei Modi auswählen: „Channel Mode“, in dem Sie das CUE-A/B-Ziel für jeden Kanal festlegen können, und „Bay Mode“, in dem Sie das Cue-Ziel jeder Bay der Bedienoberfläche auswählen können. Die Auswahl zwischen Channel Mode und Bay Mode erfolgt auf der PREFERENCES-Seite.

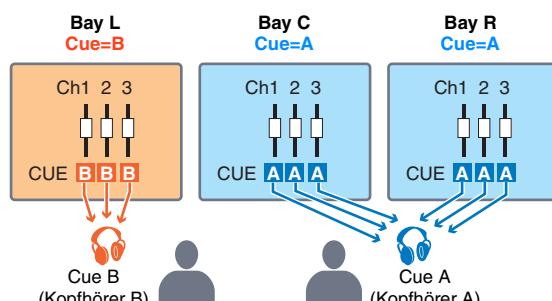
- **Channel Mode**

Bei diesem Modus wird davon ausgegangen, dass ein Bediener zwei separate Cue-Busse verwendet. Das Cue-Ziel (Cue A, B, A+B) kann für jeden einzelnen Audiokanal angegeben werden.



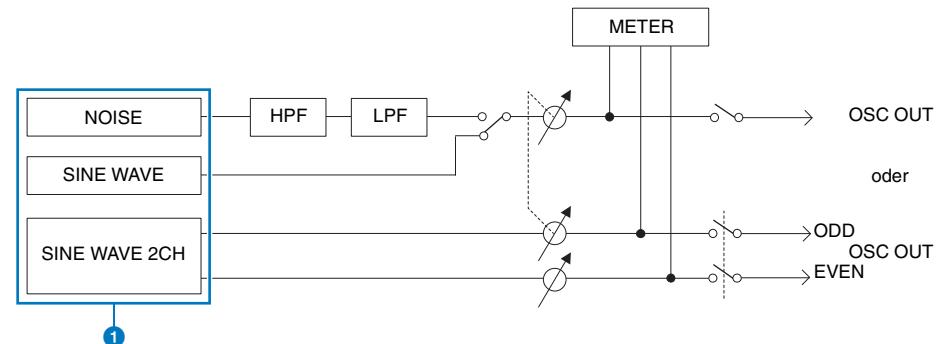
- **Bay Mode**

Bei diesem Modus wird davon ausgegangen, dass zwei Bediener das System bedienen. Sie können das Cue-Ziel (CUE A und B) für jede Bay angeben.



Oscillator

Der RIVAGE PM10 bietet zwei Oszillatoren, die einzelne Sinuswellen mit verschiedenen Frequenzen an die gewünschten Kanäle ausgeben. Auch LPF und HPF sind vorhanden für die Ausgabe von Rauschsignalen.



① Oszillator-Betriebsmodus

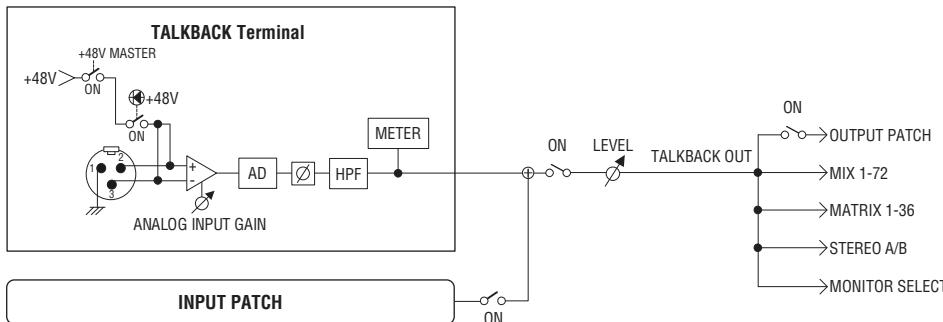
- SINE WAVE
- SINE WAVE 2CH
- NOISE (PINK NOISE/BURST NOISE)

HINWEIS

Oszillatorkonfigurationen und Ein-/Ausschaltvorgänge können auch einer USER-DEFINED-Taste zugewiesen werden.

Talkback

Als Talkback-Eingang können Sie beliebige Eingangsbuchsen von Eingangszuordnungen auswählen, sowie die TALKBACK-Buchse auf der Oberseite der Bedienoberfläche.



TALKBACK DIMMER

Die Dimmer-Funktion senkt den Pegel des Monitorsignals ab, wenn Talkback eingeschaltet ist.

Es stehen zwei Arten von Talkback-Dimmern zur Verfügung.

- **Talkback Dimmer für Monitorausgang**

Senkt die Monitorsignalstärke zeitweilig ab, so dass das Signal von den Monitorlautsprechern nicht zu laut in das Talkback-Mikrofon gelangt.

- **Talkback Dimmer für MIX, MATRIX und STEREO**

Senkt die Ausgabelautstärke der Bus-Ausgangssignale MIX, MATRIX und STEREO zeitweilig ab, so dass das Signal von diesen Bussen das Talkback-Signal nicht unverständlich macht.

DCA-/Mute-Gruppen

Das RIVAGE-PM10-System bietet 24 DCA-Gruppen und 12 Mute-Gruppen. Jeder DCA-Gruppe und jeder Mute-Gruppe kann ein Gruppenname zugewiesen werden.

■ DCA-Gruppen

Die DCA-Gruppen 1–24 können sowohl für Eingangskanäle als auch für Ausgangskanäle verwendet werden. Beide Kanaltypen können in derselben Gruppe zusammengefasst werden.

HINWEIS

DCA-Gruppen-Einstellungen können in der zugehörigen Library gespeichert oder abgerufen werden. Die Library enthält Kanalinformationen für die Kanäle, die zur jeweiligen DCA-Gruppe gehören, sowie den Namen und die Farbe der DCA-Gruppe.

- **DCA Cue**

Hiermit können Sie die Kanäle, die zur DCA-Gruppe gehören, gemeinsam vorhören.

- **DCA Unity**

Hiermit können Sie die entsprechende DCA-Gruppe mit Einheitspegel (Unity Gain) abhören (dem Pegel, der vom DCA-Fader bei 0 dB eingestellt wird).

- **DCA ROLL-OUT**

Die zur DCA-Gruppe gehörenden Kanäle werden vorübergehend den Fadern auf dem Bedienfeld zugewiesen, so dass sie einzeln eingestellt werden können.

■ Mute-Gruppen

Die Mute-Gruppen 1–12 können sowohl für Eingangskanäle als auch für Ausgangskanäle verwendet werden. Beide Kanaltypen können in derselben Gruppe zusammengefasst werden.

- **Mute Safe**

Bestimmte Kanäle, die einer Mute-Gruppe angehören, können vorübergehend von Mute-Gruppen-Vorgängen ausgeschlossen werden.

- **Mute Dimmer**

Ein fester Absenkungsbetrag kann für jede Mute-Gruppe angegeben werden.

HINWEIS

Mute-Einstellungen können in der zugehörigen Library gespeichert oder abgerufen werden. Die Library enthält Kanalinformationen für die Kanäle, die zur jeweiligen Mute-Gruppe gehören, sowie den Namen und die Farbe der Mute-Gruppe.

GEQ/PEQ/Automixer

Das RIVAGE-PM10-System bietet einen 31-bandigen GEQ, einen „Flex15 GEQ“, einen 8-bandigen PEQ und einen Automixer.

EQ Type (EQ-Typ)	Nutzbare Anzahl
31BandGEQ	48
Flex15GEQ	96
8-Band-PEQ	96
Automixer	1

■ GEQ

- **GEQ TYPE**

Sie können zwei Arten von GEQs verwenden: Den „31-band GEQ“, mit dem Sie 31 verschiedene Bänder (Frequenzbereiche) einstellen können, und den „Flex15 GEQ“, mit dem Sie eine beliebige Auswahl von 15 aus 31 Bändern einstellen können. Wenn Sie eine Stereo-Signalquelle verwenden, koppeln Sie die beiden GEQ-Einheiten.

- **RTA**

Sie können einen Realtime Analyzer mit 1/12-Oktavbändern (d. h. 121 Bänder) verwenden (auch als Spectrum Analyzer bezeichnet).

- **Verstärkungsbereich**

Sie können zwischen ±15 dB, ±12 dB, ±6 dB (Anhebung oder Absenkung) oder –24 dB (nur Absenkung) wählen.

■ PEQ

- **8-Band-PEQ**

Sie können einen achtbandigen parametrischen EQ verwenden. Zusätzlich sind vier Notch-Filter (Kerbfilter) vorhanden.

- **RTA**

Sie können einen Realtime Analyzer mit 1/12-Oktavbändern (d. h. 121 Bänder) verwenden (auch als Spectrum Analyzer bezeichnet).

HINWEIS

Die Notch-Filter 1–4 sind unabhängig vom PEQ und werden nicht von den BYPASS-Tasten am PEQ beeinflusst. Sie können auch den PEQ auf Bypass schalten und nur die Notch-Filter nutzen.

■ Automixer

Die Automixer-Funktion bietet eine Mischfunktion auf 64 oder 32 Kanälen und hoher Verständlichkeit. Die Eingangspegel der Mikrofonkanäle werden automatisch geregelt, wenn mehrere Personen sprechen.

Plug-Ins

Plug-Ins lassen sich entweder direkt in einen beliebigen Kanal einschleifen (Insert) oder über Send/Return (Ausspiel-/Rückweg) ansprechen.

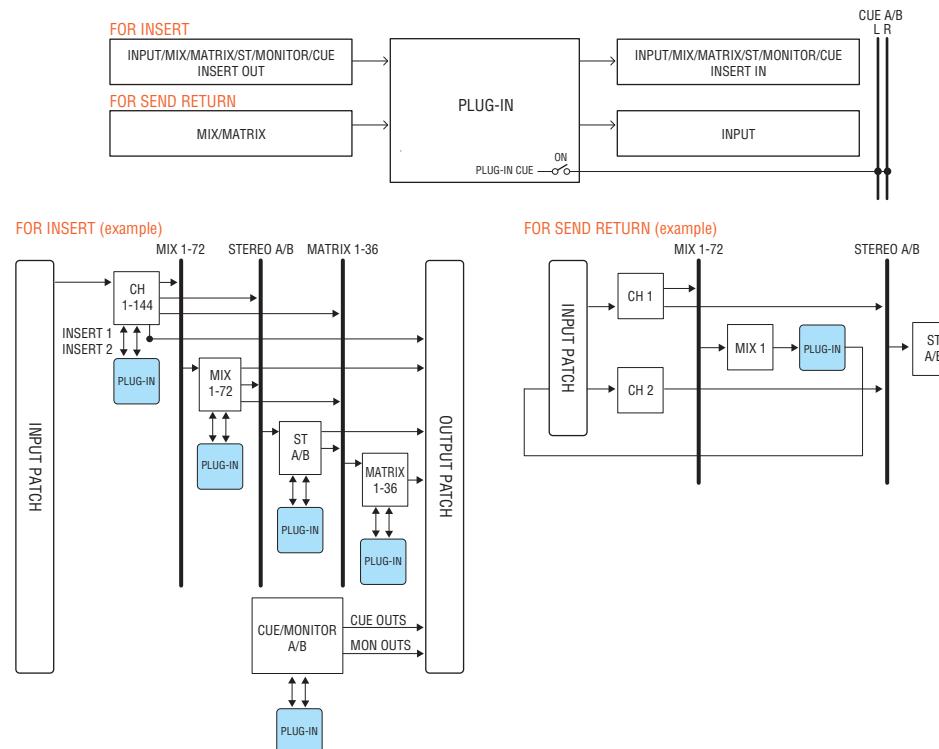
Das RIVAGE-PM10-System bietet 49 verschiedene Plug-Ins, einschließlich dem Rupert EQ 773 und dem Rupert Comp 830, die in Zusammenarbeit mit Rupert Neve Designs entwickelt wurden, sowie den Plug-Ins VSS4HD und NonLin 2 von TC Electronic.

Die maximale Anzahl gleichzeitig verwendbarer Plug-Ins hängt von deren Art ab.

Vom Portico EQ oder Portico Comp können beispielsweise bis zu 192 Einheiten verwendet werden. Näheres über die Anzahl von DSP-Ressourcen, die für jedes Plug-In verwendet werden können, erfahren Sie in der Liste der Plug-In-Typen.

Die folgenden Funktionen stehen zusätzlich zur Verfügung.

- Der Mount-Status des Plug-Ins und dessen Parameter lassen sich im Scene-Speicher speichern.
- Es gibt eine „PLUG-IN LIBRARY“, mit der Sie Plug-In-Parameter speichern und abrufen können.
- Die Tap-Tempo-Funktion kann für Plug-Ins genutzt werden, die diese unterstützen. Tap Tempo lässt sich mittels einer USER-DEFINED-Taste oder über GPI nutzen.



Liste der Plug-In-Typen

Plug-In-Typ	Beschreibung	Anzahl der DSP-Ressourcen	Tap-Tempo-Funktion
REV-X	Ein Hall-Algorithmus mit jeweils 2 Ein- und Ausgängen, der einen voll klingenden Hall hoher Dichte und ein gleichmäßiges Ausklingen erzeugt und dem ursprünglichen Klang Räumlichkeit und Tiefe verleiht. Sie können je nach der gewünschten akustischen Umgebung und Anwendungszweck aus einem von drei Programmen wählen: REV-X Hall, REV-X Room und REV-X Plate.	6	–
VSS4HD	Raumsimulationshall von TC Electronic. Eine Vielzahl von Reflexionseinstellungen bietet einen musikalisch klingenden Hall, der eine genaue Steuerung der Raumgröße und der Abstände ermöglicht.	16	–
NonLin 2	Ein Stereo-Halleffekt von TC Electronic. Als Gated Reverb mit Hüllkurvenfilter ohne Triggerung kann dieser Effekt in einer Vielzahl kreativer Anwendungen eingesetzt werden.	16	–
Reverb	Der legendäre SPX-Reverb-Effekt von Yamaha mit 1 Eingang und 2 Ausgängen. Sie können je nach der gewünschten akustischen Umgebung und Anwendungszweck aus einem von vier Programmen wählen: HALL, ROOM, STAGE und PLATE.	5	–
Stereo Reverb	Stereo-Hall mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	6	–
Early Ref.	Frühreflexionen mit 1 Eingang und 2 Ausgängen.	7	–
Gate Reverb	Gated Reverb mit 1 Ein- und 2 Ausgängen. Sie können aus zwei Typen auswählen: Gate Reverb und Reverse Gate.	7	–
Mono Delay	Einfaches Repeat Delay mit 1 Eingang und 2 Ausgängen.	3	✓
Stereo Delay	Einfaches Stereo Delay mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	3	✓
Mod.Delay	Einfaches Repeat Delay mit Modulationsmöglichkeit und 1 Eingang und 2 Ausgängen	4	✓

Plug-In-Typ	Beschreibung	Anzahl der DSP-Ressourcen	Tap-Tempo-Funktion
Delay LCR	3-faches Delay (3 Taps) mit 1 Eingang und 2 Ausgängen.	4	✓
Echo	Stereo-Delay mit Überkreuz-Rückkopplung und 2 Ein- und 2 Ausgängen.	4	✓
Analog Delay	Dieser Delay-Effekt basiert auf dem analogen Delay E1010 von Yamaha.	4	✓
Chorus	Chorus-Effekt mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	4	✓
Flange	Flanger-Effekt mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	4	✓
Symphonic	Ein von Yamaha entwickelter Symphonic-Effekt mit 2 Ein- und 2 Ausgängen, der eine vollere Modulation liefert als ein Chorus-Effekt.	5	✓
Dyna.Flange	Ein Flanger, der die Verzögerungszeit anhand des Eingangspiegels steuert.	2	–
Dyna.Phaser	Ein Stereo-Phaser, der eine 16-stufige Phasenverschiebung verwendet.	2	–
Phaser	Ein Phaser, der die Phasenverschiebung anhand des Eingangspiegels steuert.	2	✓
Max100	Eine vollständige Reproduktion (Modell) eines historischen Effektgeräts, das nur Ende der Siebziger hergestellt wurde.	1	✓
Dual Phaser	Eine vollständige Reproduktion (Modell) eines historischen Effektgeräts, das nur Mitte der Siebziger hergestellt wurde.	1	✓
Vintage Phaser	Ein Phaser, der flexible Möglichkeiten der Klangformung bietet. Dieser Phaser wurde nicht als Reproduktion eines bestimmten Modells konzipiert.	2	✓
HQ.Pitch	Monauraler Pitch Shifter mit einer stabilen Transposition.	4	✓
Dual Pitch	Hochwertiger Pitch Shifter mit 1 Eingang und 2 Ausgängen.	4	✓
H3000 Live	Dies ist ein neu entwickelter Harmonizer, der die gleichen Leistungen und Eigenschaften eines Eventide H3000 Ultra-Harmonizer bietet, optimiert für Live-Anwendungen.	12	–
Tremolo	Ein Tremolo-Effekt mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	2	✓

Plug-In-Typ	Beschreibung	Anzahl der DSP-Ressourcen	Tap-Tempo-Funktion
Auto Pan	Ein Auto-Pan-Effekt mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	2	✓
Rotary	Simulation eines Rotorlautsprechers mit 1 Eingang und 2 Ausgängen.	5	–
Ring Mod.	Ringmodulator mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	2	✓
Mod.Filter	Modulationsfilter mit 2 Ein- und 2 Ausgängen.	2	✓
Dyna.Filter	Ein dynamischer Frequenzfilter mit 2 Ein- und 2 Ausgängen, der die Grenzfrequenz anhand des Eingangspiegels steuert.	2	–
Rupert EQ 773	Dual Stereo Ein Modell eines EQ-Moduls, das Rupert Neve in den Siebzigerjahren entwickelt hat.	3	–
Rupert EQ 810	Dual Stereo Ein Modell eines EQ-Moduls, das Rupert Neve in den Achtzigerjahren entwickelt hat.	3	–
Portico5033	Dual Stereo Ein Modell eines analogen 5-bandigen EQs der Firma Rupert Neve Designs.	2	–
EQ-1A	Dual Stereo Modell eines klassischen Röhren-EQs (passive Funktionsweise).	3	–
Equalizer601	Ein Equalizer, der die Eigenschaften eines analogen Equalizers der Siebzigerjahre emuliert. Er kann eingesetzt werden, um einen leichten Drive zu erhalten.	2	–
DynamicEQ	Dual Stereo Ein EQ, der den Gain dynamisch verändert bietet und so die Anhebung/Absenkung abhängig vom Eingangspiegel regelt.	2	–
Dynamic EQ4	Dual Stereo Dynamic EQ4 ist ein zweibandiger dynamischer Equalizer, der für die Nutzung von vier Bändern erweitert wurde.	3	–
Rupert Comp 754	Dual Stereo Ein Modell eines Kompressor/Limiter-Moduls von Rupert Neve aus den Siebzigerjahren.	3	–
Rupert Comp 830	Dual Stereo Ein Modell eines Kompressor/Limiter-Moduls von Rupert Neve aus den Achtzigerjahren.	3	–
Portico5043	Dual Stereo Ein Modell eines analogen 5-bandigen Kompressors/Limiters der Firma Rupert Neve Designs.	2	–

Plug-In-Typ	Beschreibung	Anzahl der DSP-Ressourcen	Tap-Tempo-Funktion
Buss Comp 369 Dual Stereo	Dieser Kompressor emuliert einen Standard-Bus-Kompressor, der in vielen Aufnahmestudios und Radiosendern verwendet wurde.	3	–
U76 Dual Stereo	Ein Modell eines klassischen Kompressors/Limiters.	3	–
Opt-2A Dual Stereo	Modell eines klassischen Röhrenkompressors (optische Funktionsweise).	4	–
Comp276 Comp276S	Dieser Kompressor emuliert die Eigenschaften eines FET-Kompressors, der häufig in Aufnahmestudios verwendet wird.	2	–
MBC4 Dual Stereo	Dieser vierbandige Kompressor lässt sich besonders intuitiv bedienen.	3	–
Distortion	Ein Verzerrungseffekt mit 1 Ein- und 2 Ausgängen.	2	–
Amp Simulate	Gitarrenverstärker-Simulation mit 1 Eingang und 2 Ausgängen.	3	–
OpenDeck	Dieses Mastering-Plug-in emuliert die Kompression durch Bandsättigung zweier Tellerspulentonbandgeräte (einem Aufnahmetonbandgerät und einem Wiedergabetonbandgerät).	4	–

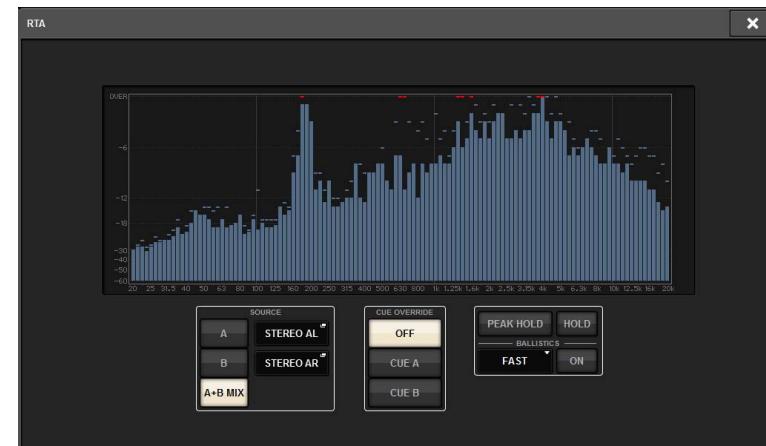
HINWEIS

Die Plug-ins sind in zwei Gruppen angeordnet: „Dual“-Plug-ins, die von zwei monauralen Kanälen genutzt werden; und „Stereo“-Plug-ins, die von einem Stereokanal genutzt werden.

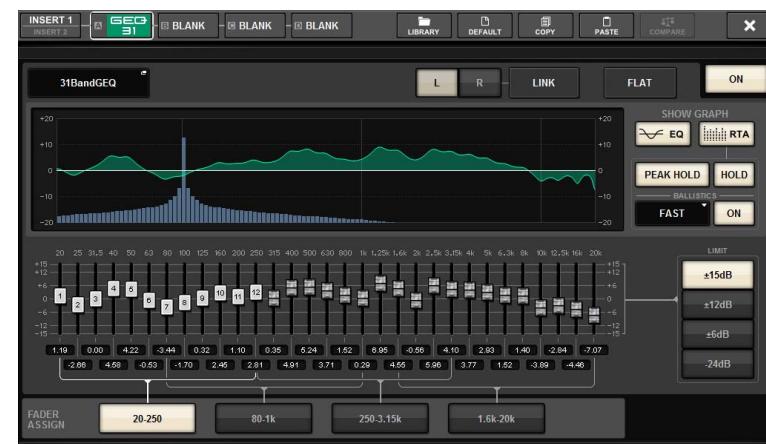
RTA (Realtime Analyzer)

Das RIVAGE-PM10-System bietet einen Realtime Analyzer mit 121 Bändern (auch als Spectrum Analyzer bezeichnet). Der RTA kann auf einem speziellen RTA-Bildschirm oder in einem der Bildschirme für die GEQ/PEQ-Einstellungen oder für die EQ-Einstellungen angezeigt werden.

■ Spezieller RTA-Bildschirm



■ RTA-Anzeige in den GEQ/PEQ-Einstellungen



■ RTA-Anzeige in den EQ-Einstellungen



Aufnahme

2-Spur-USB-Rekorder

Das RIVAGE-PM10-System bietet einen einfach anwendbaren 2-Spur-USB-Rekorder. Mit dem 2-Spur-USB-Rekorder können Sie die Ausgangssignale eines STEREO- oder eines MIX-Busses auf einem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk aufnehmen. Sie können ihn auch dazu verwenden, Hintergrundmusik oder Sound-Effekte abzuspielen, die auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind, indem Sie diese einem Eingangskanal zuweisen. Dank eines eingebauten SRC (Sampling Rate Converter), die am Eingang und am Ausgang des 2-Spur-USB-Rekorders vorgesehen sind, müssen Sie sich nicht sorgen um die unterschiedlichen Sampling-Frequenzen von System und den Dateien für die Aufnahme/Wiedergabe. Wenn die Sampling-Frequenz des Systems dieselbe ist wie für die aufzunehmenden bzw. wiedergegebenen Dateien, wird der SRC automatisch umgehen. Das RIVAGE-PM10-System unterstützt Dateien der Formate WAV (unkomprimiertes PCM) und MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3) bei Aufnahme und Wiedergabe.

■ Unterstütztes Aufnahmeformat

WAV-Dateien

- Bit-Auflösung: 16-Bit/24-Bit
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz

MP3-Dateien

- Bit-Rate: 192 kbps, 256 kbps, 320 kbps
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz, 48 kHz

■ Unterstütztes Wiedergabeformat

WAV-Dateien

- Bit-Auflösung: 16-Bit/24-Bit
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz, 96 kHz

MP3-Dateien

- Bit-Rate: Keine Einschränkungen.
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz, 48 kHz

■ Titelliste

Sie können die Reihenfolge der Audiodateien in der Titelliste ändern und sie in beliebiger Reihenfolge wiedergeben.

Mehrspuraufnahme und virtueller Soundcheck

Das RIVAGE-PM10-System unterstützt die Mehrspuraufnahme über ein Dante-Netzwerk. Für eine Mehrspuraufnahme müssen Sie zunächst eine HY144-D-Karte im HY-Slot Nr. 4 in der DSP Engine installieren (max. 144 Ein-/144 Ausgänge), dann nehmen Sie auf der DAW-Software auf Ihrem Computer auf, der sich in einem Dante-Netzwerk befindet.

Wenn in Ihrem Computer bereits ein Dante Accelerator (AIC128-D) installiert ist, können Sie eine Aufnahme von bis zu 128 Eingängen/128 Ausgängen ($F_s = 96$ kHz) in hoher Auflösung durchführen. Wenn Sie Dante Virtual Soundcard (DVS) verwenden, können Sie eine Aufnahme von bis zu 64 Eingängen/64 Ausgängen* ($F_s = 48$ kHz) durchführen.

Das Material, das mittels Mehrspuraufnahme aufgenommen wurde, kann für einen virtuellen Soundcheck verwendet werden. Sie können z. B. eine Probe am Tag vor dem Konzert aufnehmen und diese Aufnahme für den Soundcheck am Tag des Konzerts verwenden. Dieser „virtuelle Soundcheck“ nimmt den Druck sowohl von den Musikern als auch den Toningenieurinnen und hilft ihnen bei der Vorbereitung der Aufführung.

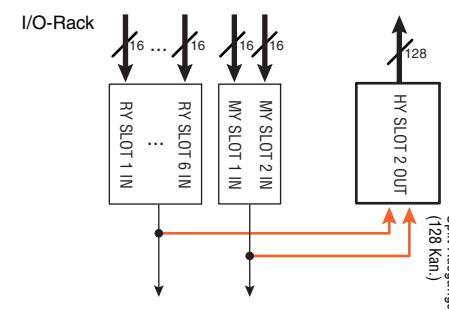
* Die Anzahl der für Aufnahme und Wiedergabe verfügbaren Kanäle richtet sich nach den technischen Daten des Computers, auf dem die DAW installiert ist.

• RECORDING PATCH

HY-Slot Nr. 4 in der DSP Engine wird ausschließlich für die Mehrspuraufnahme verwendet; HY-Slot Nr. 4 bietet die Recording-Patch-Funktion für Aufnahme und Wiedergabe. Wenn Sie die Kanäle auswählen, für die Sie eine Mehrspuraufnahme ausführen möchten, wird der Direktausgang dieser Kanäle automatisch zugewiesen. Da diese mit einem einzigen Bedienvorgang auf Wiedergabezuordnung umgeschaltet werden können, kann die DAW-Wiedergabe für einen virtuellen Soundcheck verwendet werden.

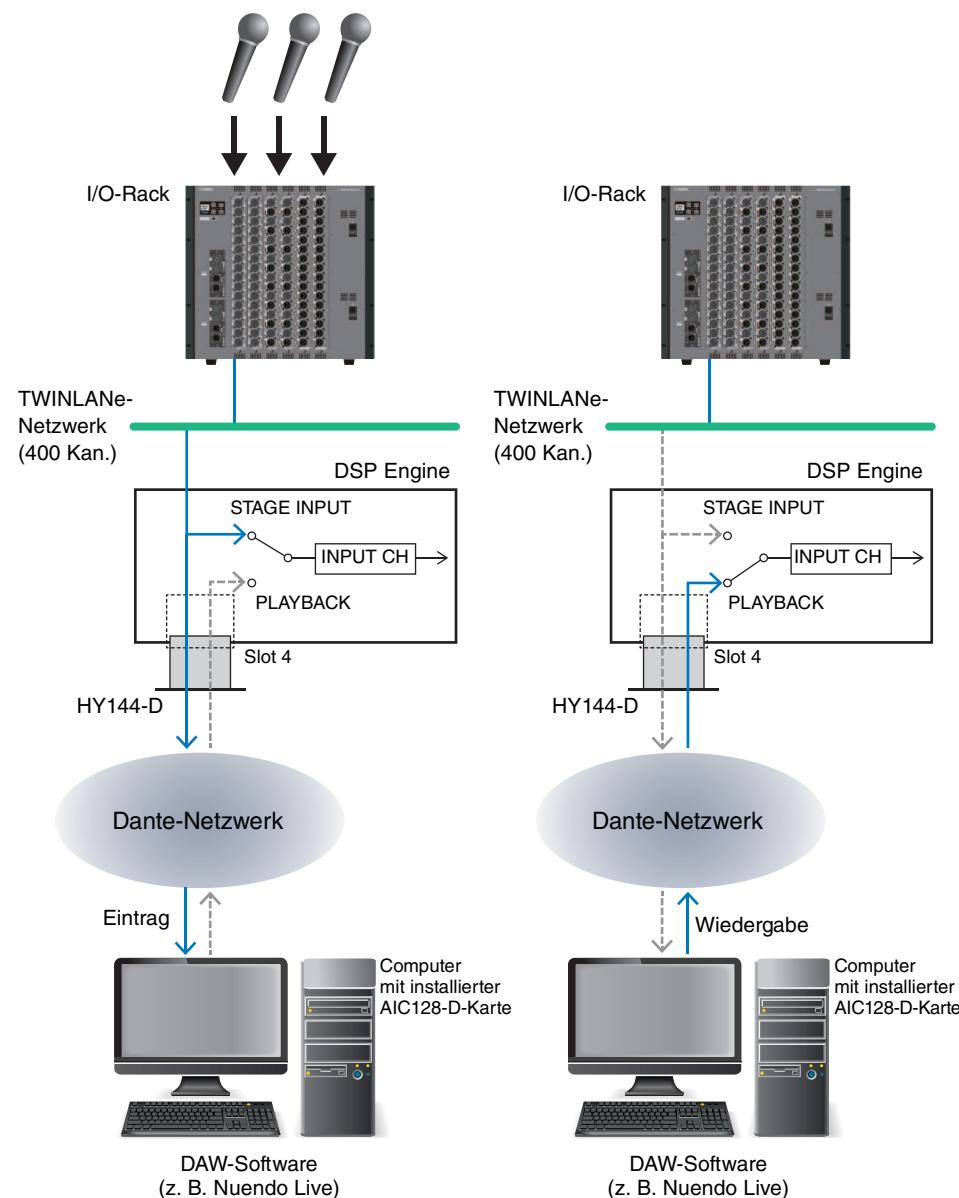
• Aufnahme über Split-Ausgang

Außerdem sind im Modus 1 alle Eingangssignale (insgesamt 128 Kanäle) der RY- und der MY-Kartenschächte immer aufgeteilt für die Ausgabe am HY SLOT Nr. 2 des I/O-Racks. Dadurch können die Eingangssignale des I/O-Racks direkt in einer DAW aufgezeichnet werden.



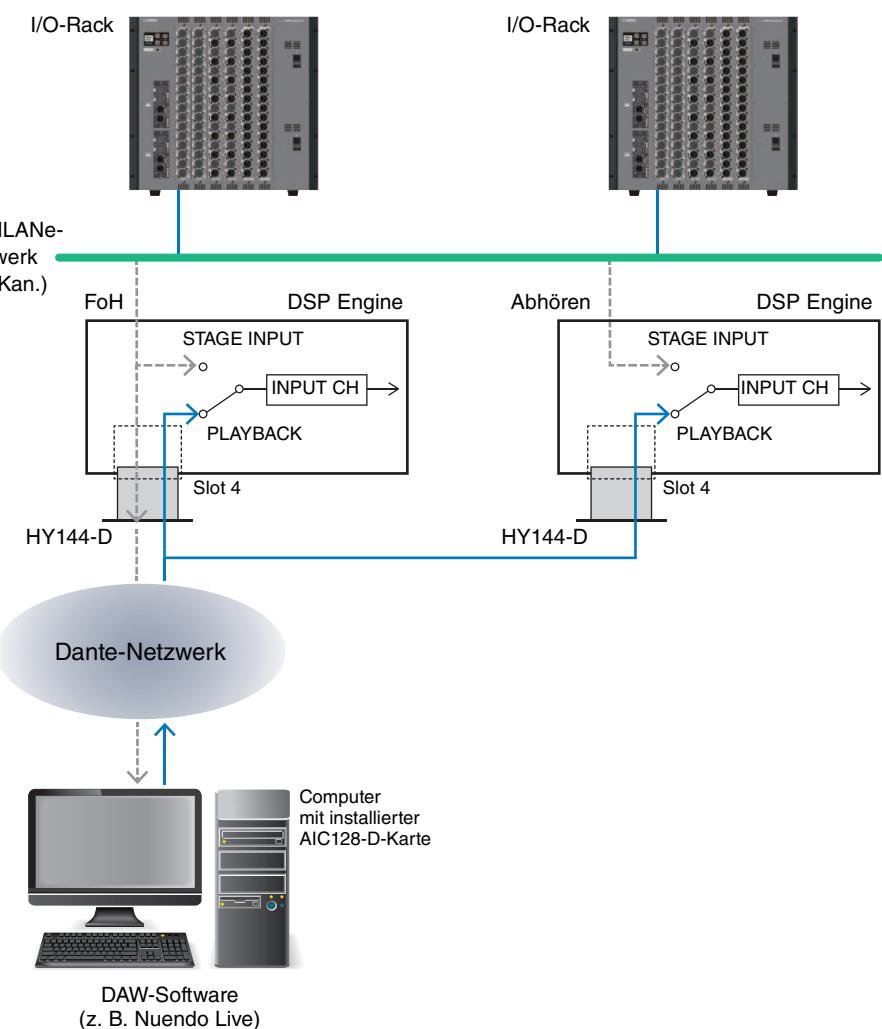
Konzeptdiagramm eines Aufnahmesystems für virtuellen Soundcheck (Beispiel)

■ Während der Aufnahme

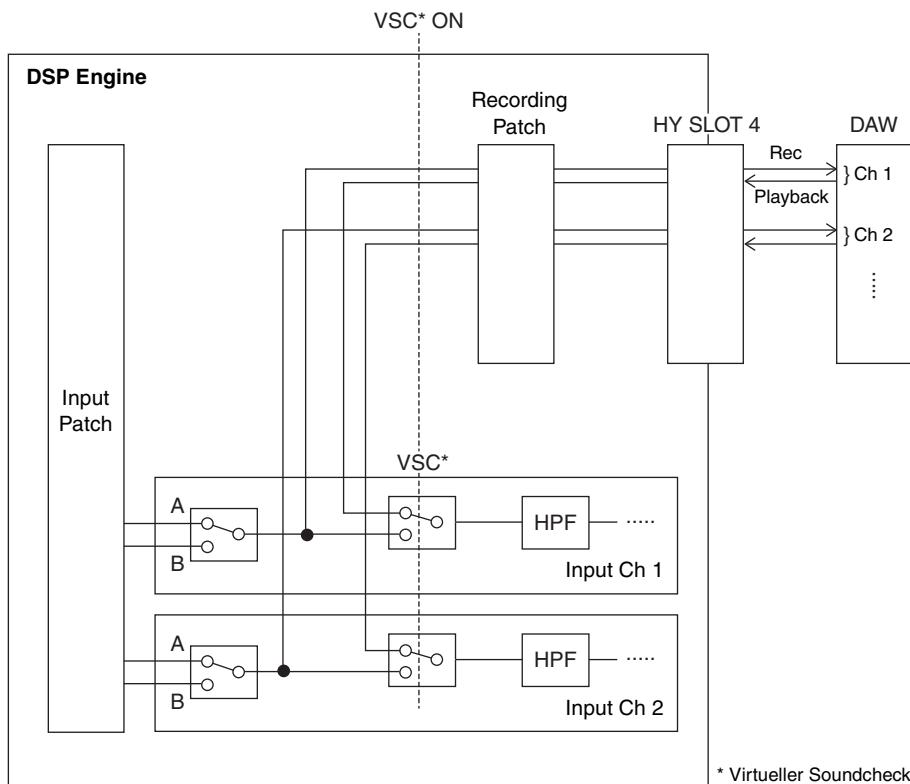


■ Während der Wiedergabe

■ Gemeinsame Nutzung der Wiedergabe von der DAW mit FoH/Monitor



Signalfluss beim virtuellen Soundcheck (VSC)



- Jeder Kanal kann beim Umschalten auf virtuellen Soundcheck einzeln ein- und ausgeschaltet werden. Dies erlaubt einen virtuellen Soundcheck, bei dem die Wiedergabe vom Rekorder mit den Eingängen auf der Bühne gemischt werden kann.

MIDI/GPI

Die MIDI- und GPI-Anschlüsse an der Bedienoberfläche können verwendet werden, um Mischparameter oder Szenenabrufe von einem externen Gerät aus vorzunehmen. Die Bedienung der Parameter am Mixer kann auch verwendet werden, um ein externes Gerät zu steuern.

■ MIDI

Das RIVAGE-PM10-System kann mithilfe von MIDI folgende Vorgänge ausführen.

- **Übertragung und Empfang von Programmwechseln**

Wenn Sie am RIVAGE-PM10-System eine bestimmte Szene abrufen, kann an das externe Gerät eine Program-Change-Meldung mit der entsprechenden Programmnummer gesendet werden. Umgekehrt kann die entsprechende Szene abgerufen werden, wenn von einem externen Gerät eine Programmwechselmeldung empfangen wird.

- **Übertragung und Empfang von Controller-Nachrichten**

Wenn Sie am RIVAGE-PM10-System einen bestimmten Fader, Drehregler oder eine Taste betätigen, kann die entsprechende Controller-Meldung (Control Change) mit der entsprechenden Nummer an ein externes Gerät gesendet werden. Umgekehrt kann der entsprechende Fader, Drehregler oder die Taste bedient werden, wenn von einem externen Gerät Controller-Meldungen empfangen werden. Diese Möglichkeit können Sie verwenden, um Fader- und Tastenvorgänge an einem MIDI-Sequenzer oder einem anderen externen Gerät aufzuzeichnen und diese Daten später wiederzugeben.

- **Empfang von MMC**

MMC (MIDI Machine Control) lässt sich am System empfangen. Auf diese Weise können Sie den 2-Spur-USB-Recorder einer Bedienoberfläche (CS-R10, CS-R10-S) bedienen, deren Anschluss als Empfangs-Port eingestellt ist.

- **MIDI-Clock-Empfang**

Mit der MIDI-Clock kann die Delay-Zeit für ein Plug-In eingestellt werden.

■ GPI

Der GPI-Anschluss an der Rückseite der Bedienoberfläche (CS-R10, CS-R10-S) und der DSP Engine (DSP-R10)* kann als Ein-/Ausgangsanschluss für ein GPI-Gerät (General Purpose Interface) verwendet werden. Dieser Anschluss besitzt acht GPI-IN-Ports und acht GPI-OUT-Ports. Sie können z. B. einen externen Schalter verwenden, um interne Parameter des RIVAGE-PM10-System zu bedienen oder Szenen umzuschalten. Umgekehrt können bei Bedienvorgängen oder Szenenwechseln am RIVAGE-PM10-System Steuersignale an ein externes Gerät gesendet werden.

* Unterstützung geplant für zukünftige Aktualisierung.

Anpassbarkeit

Beim RIVAGE-PM10-System kann die Arbeitsumgebung je nach Ihren Vorlieben und Anforderungen angepasst werden. Die wichtigsten Funktionen für die Anpassung sind die folgenden.

• USER DEFINED KEYS

Sie können den USER-DEFINED-Tasten auf dem Bedienfeld Funktionen zuweisen, die diese Funktionen später ausführen sollen.

Sie können z. B. einer USER-DEFINED-Taste den Szenenabruft einer bestimmten Nummer zuweisen; wenn Sie diese USER-DEFINED-Taste drücken, wird die angegebene Szenennummer sofort abgerufen.

Einzelheiten über die zuweisbaren Funktionen und ihre Parameter finden Sie in der Daten-Liste.

• USER DEFINED KNOBS

Sie können den USER-DEFINED-Drehreglern auf dem Bedienfeld Funktionen zuweisen, die diese Funktionen später ausführen sollen.

Sie können z. B. einen USER-DEFINED-Drehregler als MIX SEND für einen bestimmten Kanal festlegen, und dann diesen USER-DEFINED-Drehregler direkt zur Änderung des Hallanteils eines Gesangskanals verwenden.

Einzelheiten über die zuweisbaren Funktionen und ihre Parameter finden Sie in der Daten-Liste.

• CH STRIP ENCODERS

Sie können dem Kanalzug-Encoder im Fader-Bereich der Kanäle eine Funktion zuweisen und die Funktion mit dem Encoder steuern.

Wenn dem Kanalzug-Encoder z. B. DIGITAL GAIN zugewiesen ist, können Sie im Selected-Channel-Bereich die analoge Verstärkung regeln, während Sie im Fader-Bereich gleichzeitig die digitale Verstärkung einstellen können.

Einzelheiten über die zuweisbaren Funktionen und ihre Parameter finden Sie in Teil 2.

• PREFERENCES

Sie können die Bestätigungsmeldung, die beim Abrufen oder Speichern einer Szene erscheint, aktivieren oder deaktivieren, und Sie können weitere Voreinstellungen wie die Kopplung des Ein-/Ausschaltens der CUE- und der SEL-Tasten vornehmen. Näheres zu den Voreinstellungen finden Sie im Teil 2.

• Fn KEYS

Sie können den Funktionstasten im Fader-Bereich der Kanäle eine Funktion zuweisen und diese Funktion damit steuern.

Sie können z. B. die Funktion ISOLATE den Funktionstasten zuweisen, und sie verwenden, um direkt den ISOLATE-Status eines durch den Fader-Bereich gesteuerten Kanals umzuschalten. Einzelheiten über die zuweisbaren Funktionen und ihre Parameter finden Sie in Teil 2.

• CUSTOM FADER BANK

In jeder Bay gibt es 12 eigene Fader-Banken, in denen Sie beliebige Kombinationen von Kanälen unabhängig von deren Typ zusammenstellen können.

• BAY LINK

Sie können auch die Ebenenauswahlen mehrerer Bays miteinander koppeln, falls erforderlich. Weitere Informationen hierzu finden Sie in Teil 2.

Settings-Dateien

Die Einstelldaten des gesamten mit dem RIVAGE PM10 eingerichteten Systems können als Settings-Datei auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden. Die Settings-Datei besitzt die Namenserweiterung „.PM10ALL“.

Die Settings-Datei enthält alle Daten wie Szenen, Libraries und System-Setup-Daten.

Durch eine Settings-Datei verwaltete Daten

★ zeigt die im Szenenspeicher gespeicherten Daten an

SYSTEM SETUP

	SYSTEM CONFIG	Systemeinstellungen (TWINLANE-Bandbreite, Einstellungen aller zum System gehörenden Geräte)
★	BUS SETUP	Buseinstellungen
	MIDI/GPI	MIDI/GPI-Einstellungen

ENVIRONMENTAL

	CUSTOM FADER	Einstellungen der Custom-Fader-Bank
	USER DEFINED KEYS	Funktionsbelegungen der USER DEFINED KEYS
	USER DEFINED KNOBS	Funktionsbelegungen der USER DEFINED KNOBS
	PREFERENCES	Einstellungen der Betriebsumgebung
	BRIGHTNESS/CONTRAST	Einstellungen wie Display-Helligkeit und Kontrast

PATCH

★	INPUT	Einstellungen der Eingangs-Port-Zuordnungen
★	OUTPUT	Einstellungen der Ausgangs-Port-Zuordnungen
★	INSERT	Einstellungen der Insert-Zuordnungen
★	DIRECT OUT	Zuweisungen für Ausgangs-Ports, für die eine Direktausgabe erfolgt
★	RECORDING	Einstellungen der Aufnahmezuordnungen

MIXING DATA

★	HA	Eingangsverstärkereinstellungen
★	INPUT CH	Mischdaten der Eingangskanäle
★	MIX	Mischdaten der MIX-Kanäle
★	STEREO	Mischdaten der STEREO-Kanäle
★	MATRIX	Mischdaten der MATRIX-Kanäle
★	GEQ/PEQ	Mount-Status und Parameter der GEQ/PEQ
★	PLUG-IN	Mount-Status und Parameter der Plug-Ins
★	NAME	Einstellungen der Namen, Farben und Symbole der Ein-/Ausgangskanäle

MONITOR/CUE/Other

	MONITOR	Monitor-Einstellungen
	CUE	Cue-Einstellungen
	OSCILLATOR	Oszillatoreinstellungen
	TALKBACK	Talkback-Einstellungen
	RTA	Einstellungen des Realtime Analyzers
	METERING POINT	Einstellungen der Messpunkte der Pegelanzeigen
	PEAK HOLD	Einstellungen für die Spitzenpegel-Haltefunktion

SCENE

★	FOCUS	Focus-Einstellungen
	RECALL SAFE	Recall-Safe-Einstellungen
★	PLAY BACK LINK	Playback-Link-Einstellungen
★	FADE TIME	Einstellungen der Fade-Funktion

OVERLAY

	OVERLAY	Overlay-Einstellungen
--	----------------	-----------------------

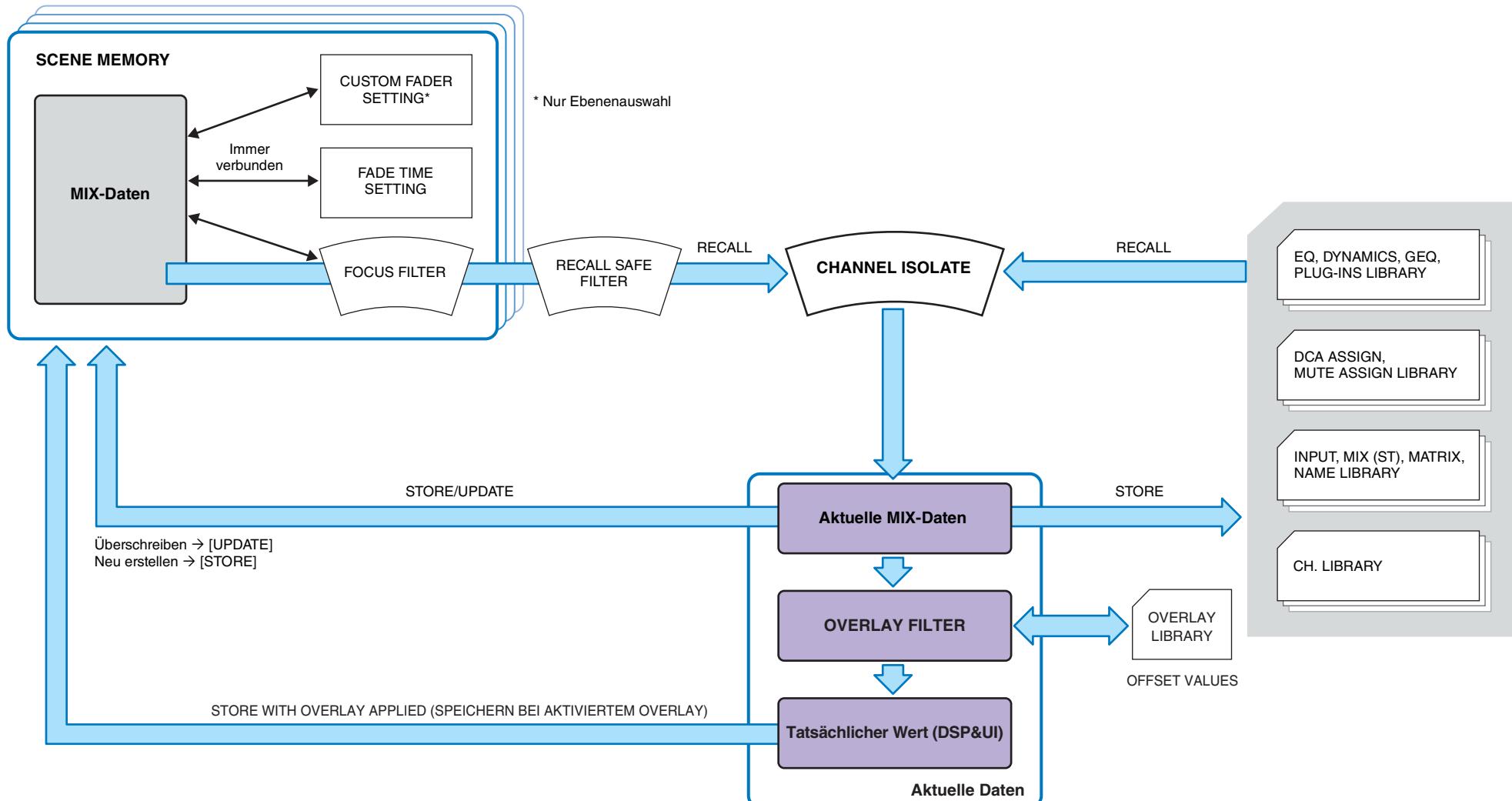
ISOLATE

	ISOLATE	Isolate-Einstellungen
--	----------------	-----------------------

Library	
CHANNEL	Einstellungen der Channel-Library
EQ	Einstellungen der EQ-Library
DYNAMICS	Einstellungen der Dynamics-Library
GEQ	Einstellungen der GEQ-Library
PLUG-IN	Einstellungen der Plug-In-Library
NAME	Einstellungen der Namens-Library
DCA NAME/ASSIGN	Einstellungen der DCA-Assign-Library
MUTE NAME/ASSIGN	Einstellungen der Mute-Group-Assign-Library
USER SETUP	Einstellungen der User-Setup-Library
OVERLAY	Overlay-Library-Einstellungen

Konzeptdiagramm des Speichers

Das folgende Diagramm zeigt das Verhältnis zwischen den aktuellen Daten, dem Szenenspeicher und den Libraries.



HINWEIS

Informationen über Daten, die nicht in Szenenspeicherplätzen abgelegt werden, finden Sie unter [Seite 45](#).

Die Szenenspeicherplätze des RIVAGE-PM10-Systems enthalten Mischarten wie die Pegel der Kanal-Fader und des EQs, sowie alle folgenden Daten:

- Patch-Einstellungen
- Layer-Auswahlstatus der Fader jeder Bay
- Fade-Time-Einstellungen
- Focus-Einstellungen
- Playback-Link-Einstellungen

Wenn eine Szene abgerufen wird, durchläuft sie drei Filter bis zu den aktuellen Mix-Daten: Focus, Recall Safe und Channel Isolate (unten beschrieben).

• Focus-Funktion

„Focus“ ist eine Funktion, mit der Sie festlegen können, welche Parameter beim Laden einer Szene aktualisiert werden sollen.

Focus-Einstellungen werden in den Daten der einzelnen Szenen gespeichert.

Beispiel: Bei einem Live-Konzert, bei dem mit jeder Band auch der Toningenieur wechselt, kann es erwünscht sein, dass der GEQ für jeden Toningenieur ebenfalls umschaltet. Die Focus-Funktion lässt sich für jede Szene einstellen, so dass bei Neueinstellung des GEQ für den ersten Song die Szenen des zweiten und der nachfolgenden Songs mit Focus-Einstellungen abgerufen werden können, bei denen der GEQ ausgeschlossen ist, so dass die GEQ-Einstellungen des ersten Songs erhalten bleiben.

• Recall-Safe-Funktion

„Recall Safe“ ist eine Funktion, mit der Parameter der aktuellen Mischung geschützt werden können, so dass sie nicht vom Abrufen/Laden einer Szene betroffen sind. Recall-Safe-Einstellungen werden unabhängig von den Szenendaten gespeichert.

Beispiel: Wenn für eine Show, die aus zahlreichen bestehenden Szenen besteht, ein besonderes Mikro (für einen Moderator oder für Durchsagen) hinzugefügt wird, nachdem die Szenen erstellt wurden, würden bei jedem Szenenabruf Einstellungen für dieses Mikro abgerufen, bei denen es noch nicht eingerichtet war. In diesem Fall kann nur für dieses Mikro die Recall-Safe-Einstellung ALL gewählt werden, so dass es vom Szenenabruf ausgeschlossen wird; auf diese Weise kann nur dieser Kanal manuell und unabhängig von Szenenabrufen bedient werden. Genauso kann ein Probemikrofon, das während der eigentlichen Aufführung ausgeschaltet sein soll, auf Recall Safe eingestellt werden.

Wie Focus und Recall Safe miteinander zusammenhängen

Die Focus-Recall-Funktion und die Recall-Safe-Funktion wenden beide eine Filterung auf die abgerufenen Daten an. Sie haben jedoch eine entgegengesetzte Beziehung in Bezug auf die Filterung: Die Focus-Recall-Funktion bestimmt, „welcher Teil der Szenendaten abgerufen wird“, während die Recall-Safe-Funktion bestimmt, „welche Parameter der aktuellen Mix-Daten nicht vom Abrufvorgang betroffen sein sollen“.

Die Focus-Recall-Einstellungen werden in den Daten der einzelnen Szenen gespeichert und kommen nur zur Anwendung, wenn genau diese Szene abgerufen wird. Die Recall-Safe-Einstellungen gelten hingegen für alle Szenen.

Recall Safe und Focus können zusammen verwendet werden: Kanäle/Parameter, die von einer der beiden Funktionen vom Abruf ausgeschlossen werden (markiert als „Safe“ und/oder nicht im „Focus“), bleiben vom Szenenabruf unberührt.

Das bedeutet: Es werden nur Kanäle/Parameter abgerufen, die bei „Focus“ markiert sind UND nicht als „Safe“ markiert sind.

Beim Abrufen von Szenendaten ist es zumeist nicht so, dass Sie jedes Mal alle Daten abrufen möchten; in den meisten Fällen möchten Sie selektiv nur die benötigten der vollständigen Szenendaten abrufen.

Indem Sie eine oder beide Funktionen in angemessener Form für Ihre jeweilige Situation einsetzen, können Sie flexibel die meisten Anforderungen an das Mixing erfüllen.

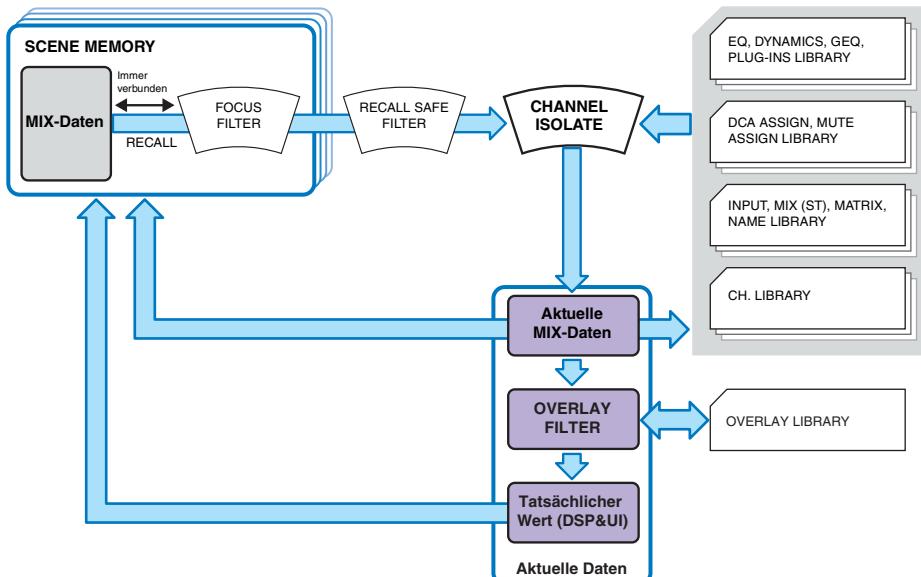
Zusätzlich zu den oben genannten Informationen bietet das RIVAGE-PM10-System die folgende Funktionalität.

• Isolate-Funktion

Diese Funktion schützt ein ganzes Kanalmodul vor jeglicher Art von Speicherabruf-Vorgängen; nicht nur Szenenspeicher, sondern auch Libraries wie EQ oder Dynamik. Die Funktion „Isolate“-Funktion schützt alle Parameter eines isolierten Kanals vor Szenen- und Library-Abrufvorgängen.

HINWEIS

- Wenn Sie die Settings-Datei laden, werden die Parameter des isolierten Kanals nicht von der Isolate-Funktion geschützt.
- Die Parameter eines isolierten Kanals sind nicht geschützt vor GEQ- oder Plug-in-Library-Abrufvorgängen.



Beispiel: Angenommen Sie möchten während einer Aufführung einen bestimmten Kanal aus der Mischung herausnehmen. In diesem Fall könnten Sie diesen Kanal durch Einschalten aller Recall-Safe-Einstellungen trennen, der Kanal wird jedoch für teilweises Recall Safe für einen anderen Zweck verwendet. In diesem Fall wird das gewünschte Ergebnis nur erzielt, indem Sie die Einstellungen des Recall-Safe-Filters von Hand ändern. Durch Verwenden der Isolate-Funktion können Sie diesen Kanal unabhängig von Recall Safe sofort abtrennen.

Der Isolate-Ein-/Aus-Parameter befindet sich auf jedem der Eingangskanäle 1–144, Mix-Kanäle 1–72, Matrix-Kanäle 1–36 und Stereokanäle A/B.

• Overlay und Speichern einer Scene

Mit der Overlay-Funktion („Überlagerung“) können Sie einen vorübergehenden Versatzwert für die Fader- oder Send-Pegel im aktuellen Mix angeben.

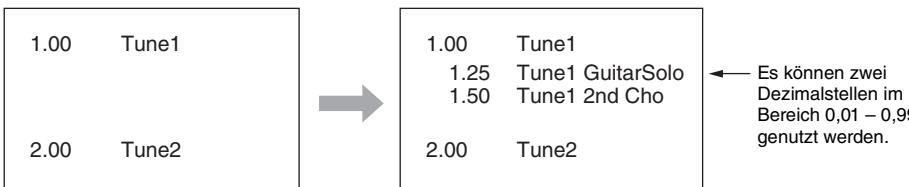
Normalerweise werden diese Overlay-Versatzwerte ignoriert, wenn die Szene gespeichert wird. Sie können die Ergebniswerte (nach Addition der Versatzwerte) jedoch auch speichern.

• Library-Funktion

Getrennt von den Szenen können mit verschiedenen Library-Funktionen Daten wie EQ-Einstellungen und Kanalnamen gespeichert und abgerufen werden.

Szenenspeicher

Beim RIVAGE-PM10-System bestehen Szenennummern aus einem ganzzahligen Anteil und einem Dezimalwert. Diese lassen sich beliebig zuweisen. Eine Art, Szenen zu organisieren wäre es, für jeden Song Szenen mit ganzzahligen Nummern zu erstellen (Hauptszenen) und dann die Ziffern hinter dem Komma zu verwenden, um einzelne Song-Abschnitte (Unterszenen) innerhalb des Songs einzustellen. Es können bis zu 1000 Szenen gespeichert werden.



■ STORE

Speichert die aktuellen Mix-Daten auf dem gewählten Szenenspeicher.

■ UPDATE

Aktualisiert Szenendaten durch Überschreiben der aktuellen (zuletzt abgerufenen) Szene mit den aktuellen Mix-Daten.

■ RECALL

Ruft Sie eine Szene aus dem Szenenspeicher ab.

Wird eine Szene abgerufen, werden die Daten je nach den in der Szene vorhandenen Focus-Einstellungen, den Recall-Safe-Einstellungen für alle Szenen und der Isolate-Einstellungen jedes Kanals angewendet.

■ COMMENT

In jeder Szene können Sie zur Erinnerung einen Kommentar eingeben.

■ FOCUS

Sie können die Parameter einer Szene angeben, die selektiv abgerufen (geladen) werden sollen, wenn diese Szene abgerufen wird. Dies lässt sich für jede Szene unabhängig einstellen. Diese Funktion ist zum Beispiel dann praktisch, wenn Sie nur die Eingangskanaleinstellungen einer bestimmten Szene laden möchten.

■ FADE TIME

Sie können eine Übergangszeit einstellen, so dass die Fader bestimmter Kanäle/DCA-Gruppen nur allmählich innerhalb der angegebenen Zeit ihr neuen Werte erreichen, wenn Sie eine Szene abrufen. Die Einstellungen der Fade-Funktion werden unabhängig für jede Szene vorgenommen.

■ Steuerung über GPI/MIDI

Sie können den GPI-Anschluss oder die MIDI-Buchsen verwenden, um Szenenabrufe von einem externen Gerät aus auszulösen, oder um anlässlich eines Szenenwechsels Signale an ein externes Gerät zu senden.

■ Playback Link

Sie können eine Audiodatei angeben, die von einem USB-Flash-Laufwerk abgespielt wird, wenn eine bestimmte Szene abgerufen wird. Dies kann praktisch sein, wenn Sie bei Abruf einer bestimmten Szene automatisch einen Soundeffekt oder Hintergrundmusik abspielen möchten. Die Playback-Link-Funktion kann für jede Szene ein-/ausgeschaltet werden.

■ Recall Safe

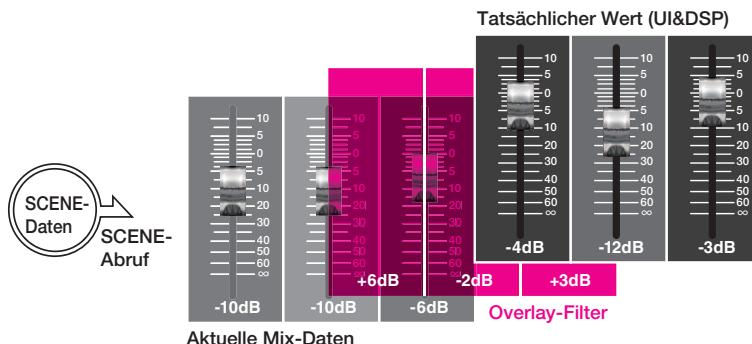
Sie können bestimmte Kanäle/Parameter angeben, die von Szenenabruft-Vorgängen ausgeschlossen werden sollen.

■ Protect

Sie können wichtige Szenen vor dem Überschreiben, Löschen oder Verschieben schützen.

OVERLAY

Mit der Overlay-Funktion („Überlagerung“) können Sie in einem aktuellen Mix den Fader- oder Mix-/Matrix-Pegeln einen vorübergehenden Versatzwert (+/-) hinzufügen bzw. „überlagern“. Der „überlagerte“ Wert lässt sich wie ein transparenter Filter für die Pegel-Werte verstehen. Dadurch können Sie die relativen Pegel angleichen, ohne die bestehenden Szenendaten bleibend zu verändern.



Angenommen, ein regulärer Musiker einer Show wurde kurz bevor einer Aufführung/Aufnahme durch einen anderen Musiker ersetzt, und der Audiopegel des Kanals für den neuen Musiker ist um 6 dB niedriger als der des ursprünglichen Musikers. Diese Situation kann dadurch behoben werden, indem Sie den Gain des Eingangsverstärkers um 6 dB anheben. Dies sollte jedoch vermieden werden. Wenn Sie die Verstärkung nach der Aufführung/Aufnahme so eingestellt lassen, besteht das Risiko, dass der Eingangsverstärker übersteuert wird, sobald der ursprüngliche Musiker wieder zur Show dazustößt.

Eine andere Methode besteht darin, einfach den Fader-Pegel des Kanals hochzuregeln. Wenn jedoch die Szene später erneut aufgerufen wird, steht der Fader wieder beim ursprünglichen Pegel. Sie können sich entscheiden, für diesen Kanal die Recall-Safe-Funktion zu aktivieren, damit sich der Pegel beim Szenenabruft nicht ändert. Wenn Sie jedoch Recall Safe verwenden, können Sie nicht die genauen Fader-Einstellungen nutzen, die möglicherweise zeitaufwendig für jede Szene programmiert wurden.

Für diese Fälle ist die Overlay-Funktion sehr praktisch. Stellen Sie einen Versatzwert von +6 dB für den betreffenden Kanal ein. Auf diese Weise werden dem bestehenden Mix vorübergehend +6 dB hinzugefügt und auf das DSP-Processing angewendet. Dieser Overlay-Filter (die Versatzwerte mehrerer Kanäle) wird zwischen dem Mix und der DSP-Verarbeitung eingefügt. So lange also Overlay aktiviert ist, wird (in diesem Beispiel) grundsätzlich ein relativer Wert von +6 dB hinzugefügt – auch dann, wenn der aktuelle Mix geändert wurde (z. B. durch Szenenabrufe usw.).

Um diesen Pegelproblemen zu begegnen, bietet das RIVAGE PM10-System jetzt neben der herkömmlichen Global-Paste-Funktion die Overlay-Funktion.

Mit der Global-Paste-Funktion können Sie Szenendaten einen neuen Wert hinzufügen und in der Szene speichern, nützlich für bleibende Bearbeitungen während der Programmierung. Diese Funktion ist jedoch nicht geeignet, um vorübergehende Probleme zu lösen, bei denen eine später gewünschte Rückkehr zu den Originalwerten vorauszusehen ist. Andererseits betrifft die Overlay-Funktion die Szenendaten nicht direkt. Sobald Sie die Funktion deaktivieren, kehrt der Wert zur ursprünglichen Einstellung zurück. Daher ist diese Funktion nützlich für kurzfristige Änderungen oder zur Lösung vorübergehender Probleme.

Weitere praktische Funktionen

Das RIVAGE-PM10-System bietet weitere hilfreiche Funktionen.

- **TOUCH AND TURN**

Sie können den Parameter bedienen, den Sie auf dem Bildschirm berühren.

- **HOME**

Der angezeigte Bildschirm, die Auswahl darauf und die Einstellung der Layer-Auswahl für jede Bay lassen sich gemeinsam unter der HOME-Taste speichern und sofort abrufen.

- **CONSOLE LOCK**

Um unerwünschte Betätigungen an der Bedienoberfläche zu verhindern, können Sie die Bedienung vorübergehend sperren. Mit dieser Einstellung wird die Bedienung von Bedienfeld und Touch Screen vollständig deaktiviert, so dass die Bedienelemente nicht durch eine versehentliche Berührung oder durch eine nicht berechtigte Person verstellt werden können, während der Bediener eine Pause macht. Sie können beim Sperren auch ein Passwort angeben.

Wartungsfunktionen

Initialisierung

Sie können das gesamte System auf die Werksvorgaben zurücksetzen, oder Sie können nur einen Teil der Mix-Daten zurücksetzen.

Systemprotokoll

Sie können eine Historie der Fehler und Warnmeldungen, die auf den Geräten aufgetreten sind, als Protokolldatei speichern. Das Protokoll kann an ein externes Speichergerät exportiert werden.

Kalibrierung

- **FADER CALIBRATION**

Je nach der Umgebung, in der Sie das System verwenden, können bei der Bewegung der Motor-Fader Diskrepanzen auftreten. Sie können die Kalibrierungsfunktion verwenden, um diese Diskrepanzen zu korrigieren. Das RIVAGE PM10-System bietet zwei Arten der Fader-Kalibrierung: Die „Motor Drive Calibration“ optimiert automatisch die motorische Bewegung der Fader, und die „Positioning Calibration“ gleicht die Fader-Positionen an.

- **TOUCH SCREEN CALIBRATION**

Diese Funktion richtet die Positionen von LC-Display und Touchscreen exakt aufeinander aus.

Inhalt (Teil 2: Bedienung)

Funktionsschema.....	57
Bezeichnungen und Funktionen der Teile.....	58
Oberes Bedienfeld der Bedienoberfläche (CS-R10)	58
Selected-Channel-Bereich	59
UTILITY-Bereich	62
SCENE MEMORY-Bereich	63
USER-DEFINED-KEYS/KNOBS-Bereich	63
Touch-Screen-Bereich (Bay L, Bay C)	64
Kanalzugbereich (Bay L, Bay R, Bay C)	65
Oberseite der Bedienoberfläche	67
Rückseite der Bedienoberfläche	67
Vorsichtsmaßnahmen zum Gebrauch des NETWORK-Anschlusses	70
Bay.....	71
Fader und Fader-Ebenen.....	71
Das „Selected-Channel“-Konzept	72
Verschiedene Arten der Kanalauswahl	72
Einen Kanal mithilfe einer Hardware-Taste ([SEL]) auswählen	72
Auswählen der Kanäle auf dem Bildschirm	73
Auf einem externen Bildschirm ausgewählter Kanal	73
Verknüpfen ausgewählter Kanäle	74
Bay Link	75
Umschalten von Ebenen mit den [HOME]-Tasten.....	76
Allgemeine Bedienung.....	77
Grundsätzliche Bedienung der Touchscreens	77
Bedienung der Grundfunktionen auf dem oberen Bedienfeld	77
Ausschalten (Bedienvorgang)	78
Bildschirm-Interface	78
Pegelanzeigen-Bereich	81
Hauptbereich	81
Menüleiste	82
Kanalnamenbereich	83
Namenseingabe	84
Verwenden der Werkzeugschaltflächen.....	85
Die Werkzeugschaltflächen	85
Parameter kopieren und einfügen.....	85
Zurücksetzen der Parameter auf den Standardwert	86
Vergleichen zweier Einstellungen	86

Verwenden der Libraries	87
Preset-Grenzen der Libraries	87
Abrufen eines Presets aus einer Library	88
Speichern von Einstelldaten in einer Library	89
Löschen von Einstelldaten aus einer Library	89
Paarschaltung	90
Einstellen oder Aufheben der Paarschaltung über das Bedienfeld	90
Einschalten/Aufheben der Paarschaltung im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm	91
Bildschirmübersicht	93
Der SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm	93
Der OVERVIEW-Bildschirm	99
System Setup (Systemeinrichtung)	102
Der SETUP-Bildschirm.....	102
SYSTEM CONFIG	104
Online-Einstellungen	104
Offline-Einstellungen	117
DELAY COMPENSATION	121
WORD CLOCK	122
BUS SETUP	125
BUS SETUP (Grundeinstellungen für MIX-Busse und MATRIX-Busse).....	125
SEND POINT (INPUT)	126
(Angabe des Send-Ausspielpunktes für die einzelnen Eingangskanäle)	126
SEND POINT (OUTPUT)	128
(Angabe des Send-Ausspielpunkts für jeden MIX-/STEREO-Kanal)	128
Patching (Routing)	130
Zuweisen der Eingangs-Ports	130
Zuweisen der Ausgangs-Ports	131
Ändern des Namens	132
Port-to-Port.....	134
Port-to-Port-Zuordnung	134
Monitor	135
MONITOR	135
Verwenden der Monitor-Funktion	135
Einschleifen eines Plug-ins in Monitorsignale	141
CUE.....	143
Über den Cue-Modus und den Solo-Modus	143
Über Cue/Solo-Gruppen	143
Über den CUE-OPERATION-Modus im Cue-Modus	144
Verwenden der Cue-Funktion	144
Verwenden der Solo-Funktion	148
OSCILLATOR	150
Verwenden der Oszillatoren	150

TALKBACK	153	Temporary Link	211
Verwenden der Talkback-Funktion	153	Temporary-Link für Kanal konfigurieren	211
PHONES	158	Kanäle kopieren und initialisieren	212
Verwenden von Kopfhörern	158	Kopieren von Kanalparametern	212
RTA (Real Time Analyzer)	160	Initialisieren der Kanalparameter	213
Verwenden des Real Time Analyzer	160		
Pegelanzeigen	163	GEQ/PEQ/Automixer	215
Der Pegelanzeigenbereich	163	Grafischer EQ, Parametrischer EQ und Automixer	215
Verwenden des METER-Bildschirms	164	Über die Anwendung eines grafischen EQs (GEQ)	215
Kanalparameter	166	Über die Verwendung eines parametrischen EQ (PEQ)	215
GAIN/SILK	166	Über den Automixer	215
GAIN/SILK-Einstellungen	166	DSP-Ressourcenverwaltung für GEQ	215
EQ	169	Einschleifen eines GEQ/PEQ in einen Kanal	216
Verwenden des EQs	170	Verwenden des 31BandGEQ	220
DYNAMICS	174	Verwenden des Flex15GEQ	222
Verwenden der Dynamikprozessoren	174	Verwenden des 8BandPEQ	223
INSERT/D.OUT (Insert/Direct Out)	179		
Über Inserts	179	Automixer	225
Einfügen eines externen Geräts (OUTBOARD) in einen Kanal	179	Funktionsprinzip des Automixers	225
Einfügen (Insert) eines externen Geräts in einen Kanal	183	Einschleifen des Automixers in einen Kanal	226
Direktausgabe eines Eingangskanals	184	Steuern der Parameter des Automixers	228
Mehrere Direktausgänge gleichzeitig zuweisen	186		
DELAY	187	Plug-ins	230
Über Delay	187	Über Plug-ins	230
Verwenden des Delays	187	Über die Plug-in-Ressourcen	230
SENDS TO/SENDS FROM	191	DSP-Ressourcenverwaltung für Plug-ins	230
Verwenden von SENDS TO	191		
Verwenden von SENDS FROM	193	Verwenden der Plug-ins	232
Verwenden des Selected-Channel-Bereichs für Send-Einstellungen	194	Steuern der Parameter eines Plug-ins	234
Verwenden der Fader zum Einstellen der Sends (SENDS-ON-FADER-Modus)	195	Verwenden der Tap-Tempo-Funktion	263
Verwenden der Quick-Datenkopierfunktion	196	Effekte und Temposynchronisation	264
TO STEREO	199		
Bedienung über den TO-STEREO-Bereich	199	Aufnehmen	266
Senden eines Signals an einen STEREO-Bus	199	2-Spur-USB-Recorder	266
SIGNAL FLOW	201	Informationen zum USB-Recorder	266
Anzeigen des Signalflusses	201	Zuweisen von Kanälen zu den Ein-/Ausgängen des Recorders	267
Channel Job	203	Audio-Aufnahme auf einem USB-Flash-Laufwerk	269
Über DCAs	203	Wiedergabe von Audiodateien von einem USB-Flash-Laufwerk	271
Einer DCA-Gruppe Kanäle zuweisen	203	Bearbeiten der Titelliste	273
Verwenden der DCAs	206		
Anzeigen der Liste der DCA-Zustände im OVERVIEW-Bildschirm	206	Mehrspuraufnahme/virtueller Soundcheck	275
Verwenden der DCAs	207	Mehrspuraufnahme	275
DCA-Roll-out-Funktion	207	Virtueller Soundcheck	275
Die Mute-Gruppen	208	Informationen über Dante	275
Zuweisen von Kanälen zu Mute-Gruppen	208	Patching für Mehrspur-Aufzeichnung und virtuellen Soundcheck	276
		Aufnahme oder Wiedergabe mit Hilfe einer DAW auf dem Computer	277
		Szenenspeicher	280
		Die Szenenspeicher	280
		Speichern, Aktualisieren und Abrufen von Szenen	280
		Verwenden der Tasten im SCENE-MEMORY-Bereich	280
		Speichern einer Szene	281

Automatisches Vorschlagen von Szenennummern und Namen	282
Aktualisieren einer Szene	282
Abrufen einer Szene	283
Verwenden des SCENE-LIST-Bildschirms.....	284
Verwenden der USER-DEFINED-Tasten zum Direktabruf einer Szene (Direct-Recall-Funktion).....	286
Szenenspeicher bearbeiten	288
Szenenspeicher sortieren	288
Über die Bearbeitung von Szenenspeichern	290
Eine Szene löschen (DELETE).....	290
Eine Szene duplizieren (DUPLICATE)	291
Ändern von Szenennummer und Titel (RENAME)	291
Verwenden der Focus-Funktion	292
Verwenden der Fade-Funktion.....	294
Ausgeben eines Steuersignals an ein externes Gerät in Kombination mit einem Szenen-Abruf (GPI OUT)	295
Eine Audiodatei verbunden mit einem Szenenabruf abspielen (PLAYBACK LINK).....	296
Einsatz der Funktion „Global Paste“	298
Verwendung der Recall-Safe-Funktion	301
Verwenden der Event-List-Funktion.....	302
OVERLAY	305
Verwenden der Overlay-Funktion	305
File (Datei-Modus)	309
SAVE/LOAD.....	309
Speichern der Einstellungen des RIVAGE PM10-Systems auf einem USB-Flash-Laufwerk	309
Laden einer Datei von einem USB-Flash-Laufwerk	312
Bearbeiten von auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten Dateien.....	315
Bearbeiten von Dateien	315
Sortieren von Dateien und Bearbeiten von Dateinamen/Kommentaren.....	316
Kopieren und Einfügen von Dateien.....	316
Löschen von Dateien	316
Erstellen von Verzeichnissen.....	317
User Setup	318
PREFERENCES	318
CUSTOM FADER	321
Custom-Fader-Banks und Master-Fader	321
USER-DEFINED-Drehregler	323
Verwenden des USER-DEFINED-KNOBS-Bereichs	323
Zuweisen einer Funktion zu einem USER-DEFINED-Drehregler	324
Verwenden eines Kanalzugreglers.....	327
Zuweisen einer Funktion zu einem Kanalzugregler.....	327

USER DEFINED KEYS.....	329
Verwenden des USER-DEFINED-KEYS-Bereichs.....	329
Zuweisen einer Funktion einer USER-DEFINED-Taste	329
MIDI/GPI.....	335
Über MIDI.....	335
Grundlegende MIDI-Einstellungen	335
Verwenden von Programmwechseln zum Abruf von Szenen	337
Verwenden von Controller-Meldungen zur Steuerung von Parametern	340
Mit Controller-Meldungen	340
Über GPI	342
Verwendung von GPI IN	343
Verwendung von GPI OUT	345
Verwenden der FADER-START-Funktion.....	346
Wartung	348
Firmware-Version.....	348
Firmware-Aktualisierungen	348
Einstellen der Fader	348
Einstellen des Ablesepunkts der Touchscreens	351
Initialisieren des Geräts auf die Werksvoreinstellungen	352
Einstellen der Ein-/Ausgangsverstärkung	353
Systemprotokoll.....	354
System Dump.....	356
Pult-Status.....	357
Datum und Uhrzeit der eingebauten Uhr einstellen	357
Bedienfeldeinstellungen	359
Einstellen der Helligkeit der Touchscreens, der LEDs, der Kanalnamen-Displays und der Pultbeleuchtung	359
Console-Lock-Funktion	360
Sperren des Mischpults	360
Entsperren des Mischpults	361
Angeben der CONSOLE-LOCK-Bilddatei	361

Einrichtungsvorgang und Bedienung der Grundfunktionen von RIVAGE	
PM10 Editor	362
Über RIVAGE PM10 Editor	362
Online-Monitoring/Bedienung.....	362
Offline-Bearbeitung und Synchronisation.....	363
Offline-Bearbeitung	363
Synchronisieren der bearbeiteten Mixing-Daten	364
Bedienung über den Bildschirm	364
Menüleiste.....	364
Über die Bildschirme	365
CONTROLS	366
Bedienen der Fader im METER-Bildschirm (Full Screen).....	367
Speichern und Laden einer Datei.....	367
Tastenzuweisungen für PM10 Editor	368
Initialisieren von PM10 Editor.....	368
Meldungen	369
Stichwortverzeichnis.....	373



Funktionsschema

MAIN	
SELECTED CHANNEL	93
OVERVIEW	99
CHANNEL PARAMETER	
GAIN/SILK	167
EQ	169
1CH	171
CH1-72, CH73-144, MIX, MTRX/ST	173
DYNAMICS	174
1CH	176
CH1-72, CH73-144, MIX, MTRX/ST	177
INSERT/D. OUT	179
1CH	181
12CH INSERT 1/2	182
12CH D.OUT	185
DELAY	187
12CH	188
CH1-72, CH73-144, MIX, MTRX/ST	189
DELAY SCALE	190
DELAY TIME	190
SENDS TO	191
SENDS FROM	193
TO STEREO	200
DCA/MUTE ASSIGN	203
1CH	205
ALL DCA	203
ALL MUTE	208
SIGNAL FLOW	201
LIBRARY	
CHANNEL LIBRARY	94
EQ LIBRARY	172
DYNAMICS LIBRARY	176
PLUG-IN LIBRARY	234
GEQ LIBRARY	221
NAME LIBRARY	132

DCA NAME/ASSIGN LIBRARY	204
MUTE NAME/ASSIGN LIBRARY	209
USER SETUP LIBRARY	53
SCENE	
SCENE LIST	284
COMMENT	284
FOCUS	292
FADE TIME	294
GPI	295
PLAYBACK LINK	296
RECALL SAFE	301
EVENT LIST	302
OVERLAY	
OVERLAY	305
MONITOR	
MONITOR	135
MONITOR	136
CUE	145
PHONES	159
RTA	160
OSCILLATOR	151
TALKBACK	155
METER	
INPUT METER	163
OUTPUT METER	163
IN/OUT METER	163
FULL SCREEN	164
SETUP	
SYSTEM CONFIG	104
DEVICE SYNC	104
WORD CLOCK	122
DELAY COMPENSATION	121
BUS SETUP	125
MIDI/GPI	335
PREFERENCES	318
SEL LINK	319
PATCH	
INPUT	130
OUTPUT	131
DIRECT OUT	186
RECORDING	276
NAME	132
PORT TO PORT	134

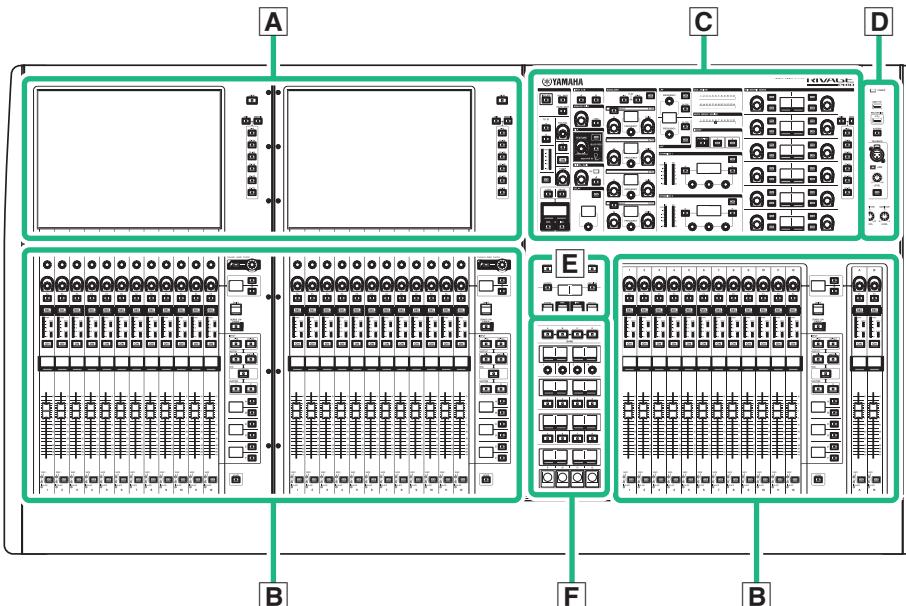
Bezeichnungen und Funktionen der Teile

Dieses Kapitel beschreibt Namen und Funktionen der Bereiche auf der Bedienoberfläche CS-R10. Einzelheiten zu jedem Bereich auf dem oberen Bedienfeld werden in den Absätzen zur Bedienung beschrieben. Lesen Sie bitte den entsprechenden Abschnitt für weitere Informationen.

Oberes Bedienfeld der Bedienoberfläche (CS-R10)

Das obere Bedienfeld der Bedienoberfläche CS-R10 ist in folgende Bereiche unterteilt.

■ CS-R10



A Touch-Screen-Bereich → * * * ▼ * ✕ ✓

B Kanalzugbereich → * * * ▼ * ✕ ✕

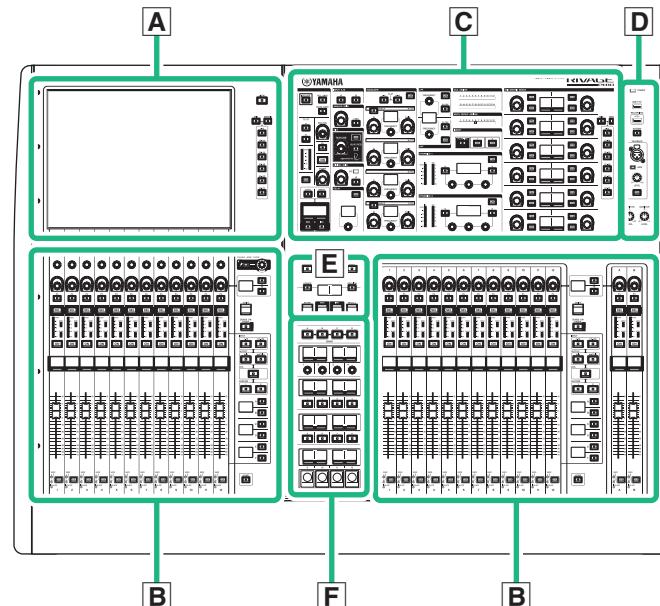
C Selected-Channel-Bereich → * * * ▼ * ✕ +

D UTILITY-Bereich → * * * ▼ * ✕ ✎

E SCENE-MEMORY-Bereich → * * * ▼ * ✕ ✓

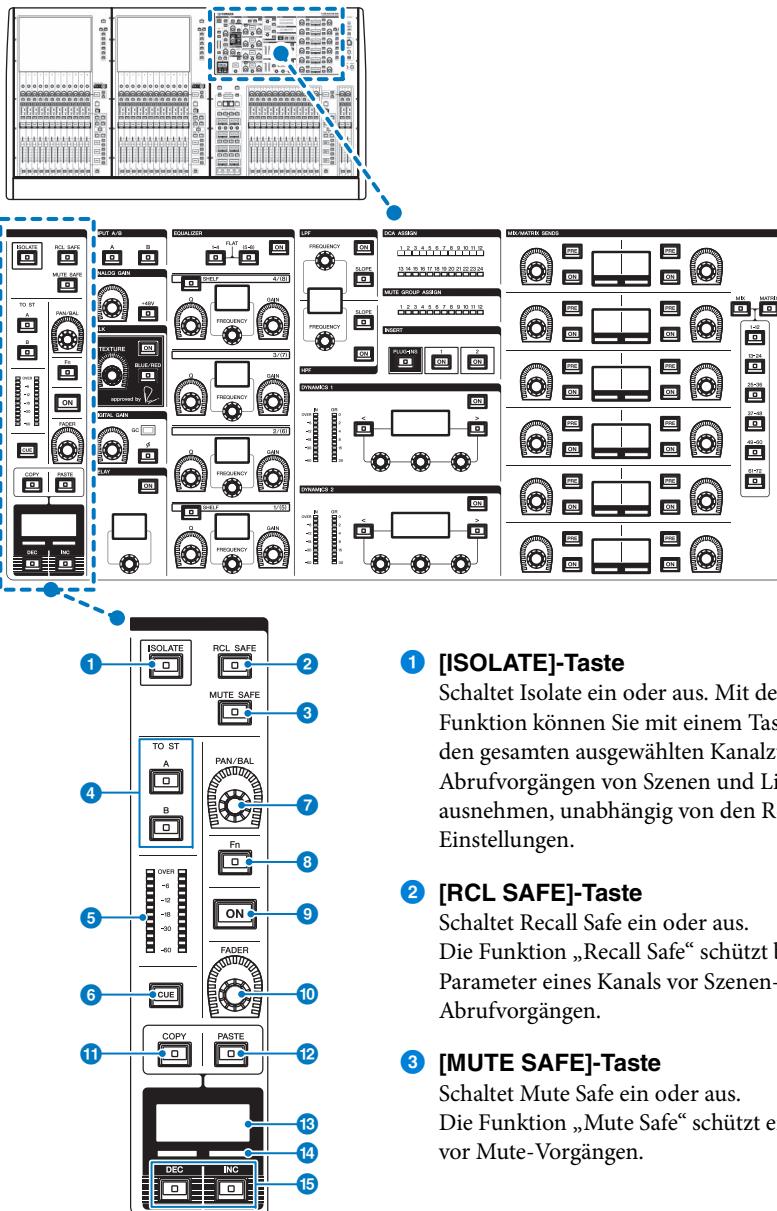
F USER-DEFINED-KEYS/KNOBS-Bereich → * * * ▼ * ✕ ✓

■ CS-R10-S

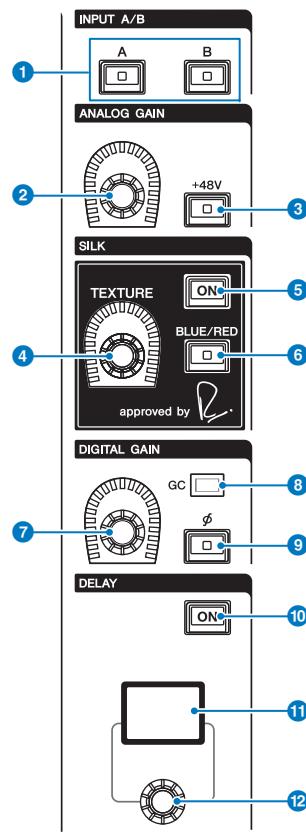


Selected-Channel-Bereich

In diesem Bereich können Sie die Parameter des gewählten Eingangskanals einstellen.



- ④ **[TO ST]-Tasten [A]/[B]**
Schaltet das vom Kanal zum Stereobus A oder B gesendete Signal ein oder aus.
- ⑤ **LED-Pegelanzeige**
Zeigt den Pegel des Kanalsignals an.
- ⑥ **[CUE]-Taste**
Schaltet den Cue-Send des Kanals ein oder aus.
- ⑦ **[PAN/BAL]-Regler**
Stellt Panorama/Balance des an die Stereobusse gesendeten Signals ein.
- ⑧ **[Fn]-Taste (Funktionstaste)**
Führt die zugewiesene Funktion aus.
- ⑨ **[ON]-Taste**
Schaltet den Kanal ein und aus.
- ⑩ **[FADER]-Regler**
Stellt den Pegel des Kanalfaders ein.
- ⑪ **[COPY]-Taste**
Kopiert einen Kanalparameter.
- ⑫ **[PASTE]-Taste**
Fügt einen Kanalparameter ein.
- ⑬ **Kanalnamen-Display**
Zeigt Kanalnummer und -namen sowie den Fader-Pegel an.
- ⑭ **Kanalfarbanzeige**
Zeigt die Kanalfarbe an.
- ⑮ **[INC]/[DEC]-Tasten**
Schaltet Kanäle für die Parameterbearbeitung um.

INPUT/A.GAIN/SILK/D.GAIN/DELAY**1 INPUT-Tasten [A]/[B]**

Schaltet die Eingangsquelle des ausgewählten Eingangskanals um.

2 [ANALOG GAIN]-Regler

Stellt die analoge Verstärkung für den Eingangsverstärker ein.

3 [+48V]-Taste

Schaltet die Phantomspeisung (+48 V) ein oder aus.

4 SILK-Regler [TEXTURE]

Stellt die Intensität der SILK-Signalverarbeitung ein.

5 SILK-Taste [ON]

Schaltet SILK ein oder aus.
Die SILK-Signalverarbeitung kann nur auf bestimmten Kanäle angewendet werden, um die entsprechenden Parts im Mix besonders lebendig erscheinen zu lassen, oder auf alle Kanäle, um dem Gesamtmix Tiefe und Perspektive zu verleihen.

6 SILK-Taste [BLUE/RED]

Schaltet um zwischen BLUE und RED: „BLUE“ für Solidität und Power, und „RED“ für glitzernde Energie.

7 [DIGITAL GAIN]-Regler

Stellt die digitale Eingangsverstärkung des Kanals ein.

8 GC-Anzeige

Leuchtet, wenn GC (GAIN COMPENSATION) eingeschaltet ist.

9 [Φ]-Taste (Phase)

Dreht die Phase des Eingangssignals um.

10 DELAY-Taste [ON]

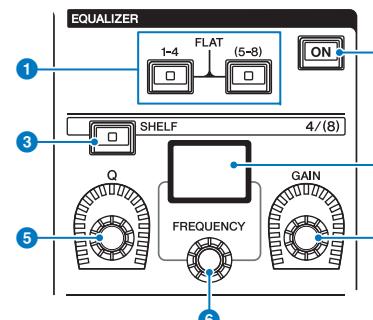
Schaltet das Delay ein oder aus.

11 DELAY-Display

Zeigt den Verzögerungswert an.

12 [DELAY]-Regler

Stellt den Verzögerungswert ein.

EQUALIZER**1 EQUALIZER-Tasten [1-4]/[(5-8)]**

Schaltet die EQ-Bänder ein, für die Sie Einstellungen vornehmen möchten. Wenn Sie die Tasten [1-4] und [5-8] gleichzeitig drücken, wird die Verstärkung für alle Bänder auf 0 (FLAT) eingestellt.

2 EQUALIZER-Taste [ON]

Schaltet die Klangregelung ein und aus.

3 EQUALIZER-Taste [SHELF]

Schaltet zwischen Peaking-Filter und Shelving-Filter um.

4 EQ-Display

Zeigt die Parameter der einzelnen EQ-Bänder an.

5 EQUALIZER-Regler [Q]

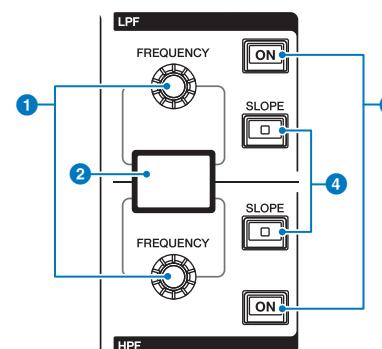
Stellt den Q-Wert ein.

6 EQUALIZER-Regler [FREQUENCY]

Stellt die Frequenz ein.

7 EQUALIZER-Regler [GAIN]

Stellt die Verstärkung ein.

LPF/HPF**1 LPF/HPF-Regler [FREQUENCY]**

Stellt die Grenzfrequenz des LPF bzw. des HPF ein.

2 LPF/HPF-Display

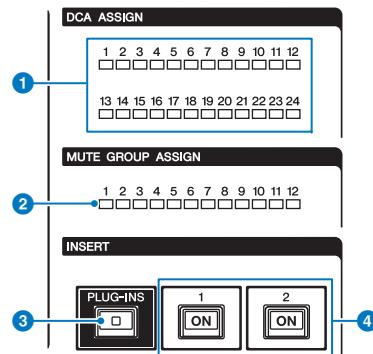
Zeigt die Einstellungen des LPF bzw. des HPF an.

3 LPF/HPF-Tasten [ON]

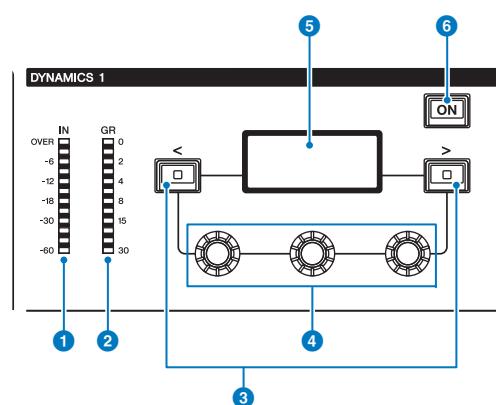
Schaltet den LPF bzw. den HPF ein oder aus.

4 LPF/HPF-Tasten [SLOPE]

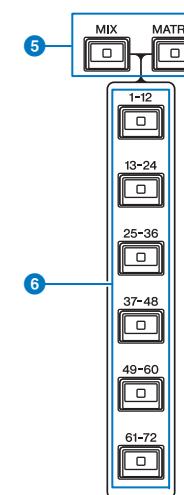
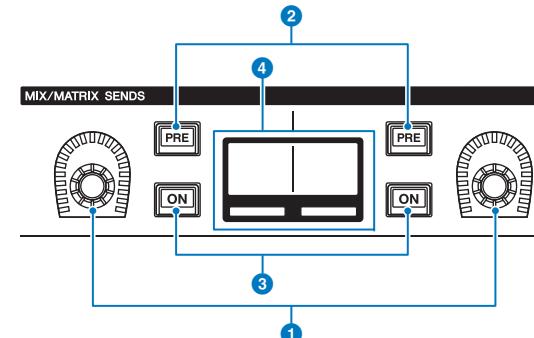
Schaltet den Frequenzverlauf (Slope) des LPF bzw. des HPF um.

DCA/MUTE/INSERT

- 1 DCA-ASSIGN-LEDs**
Zeigen die zugewiesenen DCAs an.
- 2 MUTE-GROUP-ASSIGN-LEDs**
Zeigen die zugewiesenen Mute-Gruppen an.
- 3 INSERT-Taste [PLUG-INS]**
Hiermit können Sie einen Bildschirm zur Einstellung von Parametern für die insertierten Plug-ins aufrufen.
- 4 INSERT-1/2-Tasten [ON]**
Schaltet den INSERT1 bzw. den INSERT2 ein oder aus.

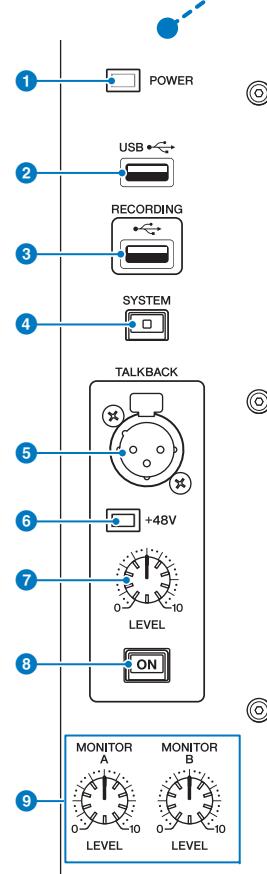
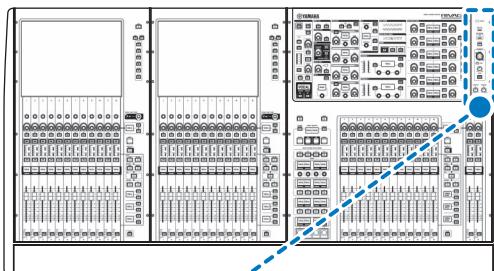
DYNAMICS

- 1 DYNAMICS-1/2-IN-LED**
Zeigt den Dynamics-Eingangspegel an.
- 2 DYNAMICS-1/2-GR-LED**
Zeigt den Grad der Dynamics-Pegelabsenkung an.
- 3 DYNAMICS-1/2-Tasten [<]/[>]**
Schaltet Parameter um, die im DYNAMICS-Display angezeigt werden.
- 4 DYNAMICS-1/2-Einstellregler**
Stellt die Parameter ein, die im DYNAMICS-Display angezeigt werden.
- 5 DYNAMICS-1/2-Display**
Zeigt die Dynamikparameter an.
- 6 DYNAMICS-1/2-Tasten [ON]**
Schalten Dynamics ein und aus.

MIX/MATRIX SENDS

- 1 MIX/MATRIX-Regler**
Stellt die Send-Pegel für die entsprechenden Busse ein.
- 2 MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [PRE]**
Schalten den Send-Punkt zwischen PRE und POST um. Wenn eine Taste leuchtet, ist der Send-Punkt auf PRE eingestellt.
- 3 MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [ON]**
Schalten das Send-Signal an den entsprechenden Bus ein und aus.
- 4 MIX/MATRIX-SENDS-Display**
Zeigt den entsprechenden Bus an.
- 5 MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [MIX]/[MATRIX]**
Schaltet den Typ des Send-Zielbusses um.
- 6 MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72]**
Wählen eine Bank für den Send-Zielbus aus.

UTILITY-Bereich



1 POWER-Anzeige

Leuchtet, wenn die Netzspannung am Gerät eingeschaltet ist (ON). Wenn beide Netzschalter A und B eingeschaltet werden, leuchtet diese Anzeige grün. Wenn nur einer der beiden Netzschalter A und B eingeschaltet wird, leuchtet sie rot. Wenn das RIVAGE PM 10-System nicht gestartet wird, leuchtet sie orange.

2 USB-Port

Hier können Sie ein USB-Gerät (beispielsweise Maus, Tastatur oder USB-Flash-Laufwerk) anschließen. Verwenden Sie ein USB-Flash-Laufwerk, um die internen Daten des Systems zu speichern und die gespeicherten Daten in das System zu laden.

■ Unterstütztes USB-Flash-Laufwerksformat

Es werden die Formate FAT16 und FAT32 unterstützt.

■ Schreibschutz

Einige USB-Flash-Laufwerke haben einen Schreibschutz, der verhindert, dass Daten versehentlich gelöscht werden können.

Wenn Ihr USB-Flash-Laufwerk wichtige Daten enthält, sollten Sie von dessen Schreibschutz Gebrauch machen, um versehentliches Löschen zu verhindern.

Andererseits müssen Sie selbstverständlich sicherstellen, dass der Schreibschutz des USB-Flash-Laufwerks ausgeschaltet ist, bevor Sie Daten darauf speichern können.

Für neueste Informationen darüber, welche USB-Flash-Laufwerke mit dem System benutzt werden können, besuchen Sie die Pro-Audio-Website von Yamaha unter:

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

ACHTUNG

Entfernen Sie nicht das USB-Flash-Laufwerk vom USB-Anschluss oder schalten das Gerät aus, während das Gerät auf dessen Daten zugreift, z. B. beim Speichern, Laden oder Löschen von Daten. Dadurch kann Ihr USB-Flash-Laufwerk oder die Daten im Gerät oder die anderer Medien beschädigt werden.

3 RECORDING-Anschluss

Hier können Sie ein USB-Flash-Laufwerk anschließen, um Audiodateien aufzunehmen oder wiederzugeben. Die unterstützten Dateiformate sind u. a. WAV und MP3.

Für neueste Informationen darüber, welche USB-Flash-Laufwerke mit dem System benutzt werden können, besuchen Sie die Pro-Audio-Website von Yamaha unter:

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

4 [SYSTEM]-Taste

Drücken Sie diese Taste, um Informationen über das RIVAGE PM10-System auf den Touchscreens anzuzeigen.

Halten Sie die Taste mindestens zwei Sekunden lang gedrückt, um die Bedienoberfläche herunterzufahren (Seite 78). Achten Sie vor dem Ausschalten darauf, dass die Bedienoberfläche heruntergefahren wurde.

5 TALKBACK-Buchse

Dies ist eine symmetrische XLR-3-31-Buchse, an der ein Talkback-Mikrofon angeschlossen werden kann.

6 +48V-Anzeige

Leuchtet, wenn +48 V Phantomspannung an der TALKBACK-Buchse anliegt.

7 TALKBACK-Regler [LEVEL]

Stellt den Eingangspiegel des Mikrofons ein, das an der TALKBACK-Buchse angeschlossen ist.

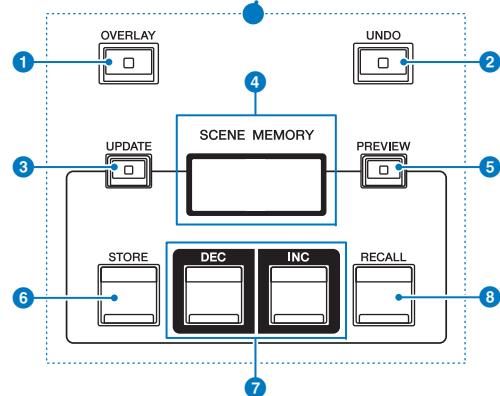
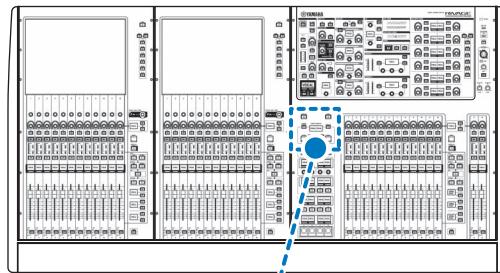
8 TALKBACK-Taste [ON]

Schaltet die Talkback-Funktion ein oder aus.

9 LEVEL-Regler [MONITOR A], [MONITOR B]

Stellt den Ausgangspiegel der Monitorsignale ein.

SCENE MEMORY-Bereich



1 [OVERLAY]-Taste

Drücken Sie diese Taste, um den Bildschirm OVERLAY SETTING aufzurufen.
Drücken Sie die [OVERLAY]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um Overlay ein- oder auszuschalten.
Drücken Sie bei eingeschaltetem Overlay die [OVERLAY]-Taste, um in den Overlay-Edit-Modus zu gelangen.

2 [UNDO]-Taste

Macht den jeweils letzten Szenenvorgang (Speicherung, Abruf, Aktualisierung) einer Szene rückgängig. Nachdem Sie den Vorgang mit der [UNDO]-Taste rückgängig gemacht haben, können Sie die rückgängig gemachte Aktion durch erneutes Drücken der [UNDO]-Taste erneut ausführen.

HINWEIS

Sie können keinen Vorgang rückgängig machen, bei dem eine neue Szene gespeichert wurde.

3 [UPDATE]-Taste

Aktualisiert Szenendaten durch Überschreiben der aktuellen (zuletzt abgerufenen oder gespeicherten) Szene mit den aktuellen Mix-Daten.

4 Scene Memory-Display

Zeigt den gewählten Szenenspeicher an.

5 [PREVIEW]-Taste

Schaltet den Preview-Modus ein oder aus.
(Dieses Feature wird durch eine zukünftige Aktualisierung unterstützt werden.)

6 [STORE]-Taste

Speichert die aktuellen Mix-Daten auf dem gewählten Szenenspeicher.

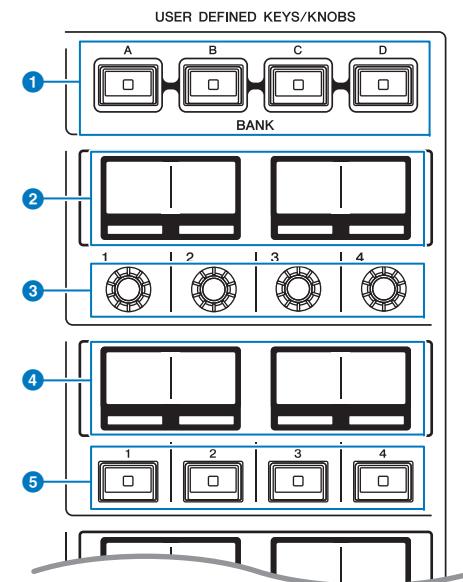
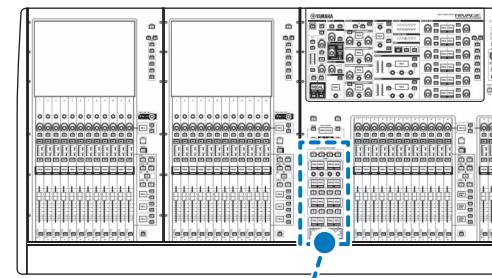
7 [INC]/[DEC]-Tasten

Hiermit können Sie die Szenennummer einer Szene auswählen, die Sie speichern oder abrufen möchten.

8 [RECALL]-Taste

Hiermit können Sie eine gespeicherte Szene aus dem Szenenspeicher laden.

USER-DEFINED-KEYS/KNOBS-Bereich



1 USER-DEFINED-BANK-Tasten [A]/[B]/[C]/[D]

Wählen die Bank ([A], [B], [C] oder [D]) für die USER-DEFINED-Regler oder die USER-DEFINED-Tasten aus.

2 USER-DEFINED-KNOBS-Bereiche

Zeigen die Funktionen an, die den USER-DEFINED-Reglern zugewiesen sind.

3 USER DEFINED KNOBS [1]/[2]/[3]/[4]

Steuern die Funktionen, die vom Anwender zugewiesen wurden.

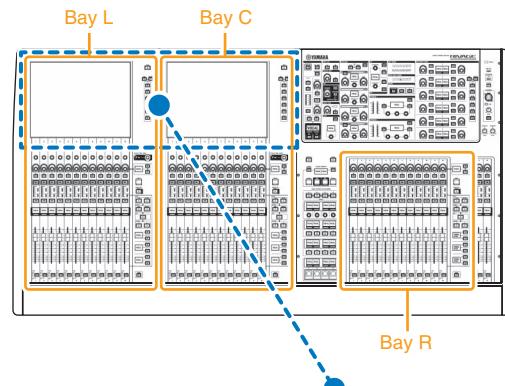
4 USER-DEFINED-KEYS-Bereiche

Zeigen die Funktionen an, die den USER-DEFINED-Tasten zugewiesen sind.

5 USER DEFINED KEYS [1]–[12]

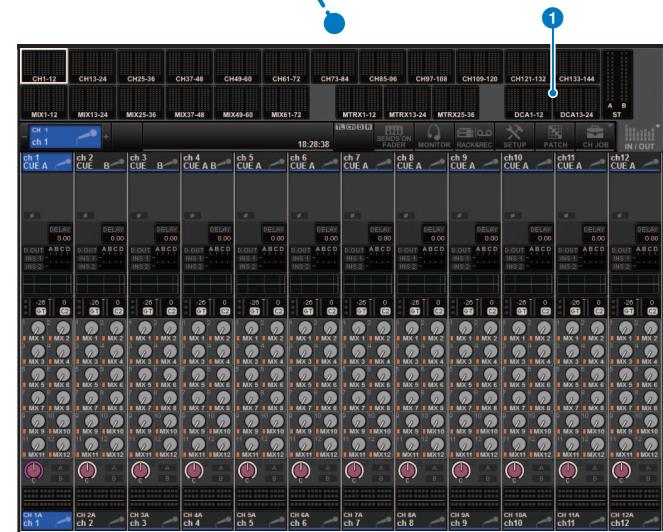
Steuern die Funktionen, die vom Anwender zugewiesen wurden.

Touch-Screen-Bereich (Bay L, Bay C)



Bay

Eine „Bay“ besteht aus einer Gruppe von 12 Fadern im Touchscreen-Bereich und im Kanalzugbereich. Die CS-R10 enthält drei Bays; die CS-R10-S enthält zwei Bays, mit denen jeweils eine unabhängige Steuerung möglich ist.



1 Touchscreen

Die ist ein Touchscreen (berührungsempfindlicher Bildschirm), auf dem Sie durch Fingerbewegung Menüs auswählen oder Parameter einstellen können. Bitte bedenken Sie, dass Sie das Gerät nicht bedienen können, wenn Sie mehrere Stellen gleichzeitig berühren.

HINWEIS

- Wenn die Touchscreens verschmutzt sein sollten, wischen Sie sie mit einem weichen, trockenen Tuch sauber.
- Denken Sie daran, vor Gebrauch der Touchscreens den transparenten Film zu entfernen, der als Transportschutz aufgebracht wurde.

ACHTUNG

Benutzen Sie niemals spitze oder scharfe Gegenstände wie z. B. Ihre Fingernägel zur Bedienung der Touchscreens. Dadurch können die Bildschirme verkratzen und unbedienbar werden.

2 [VIEW]-Taste

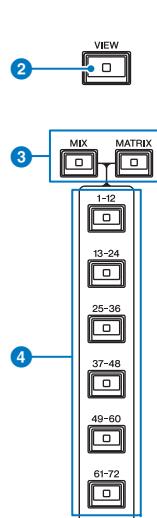
Schaltet zwischen Abruf des OVERVIEW- und des SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirms um.

3 [MIX]/[MATRIX]-Tasten

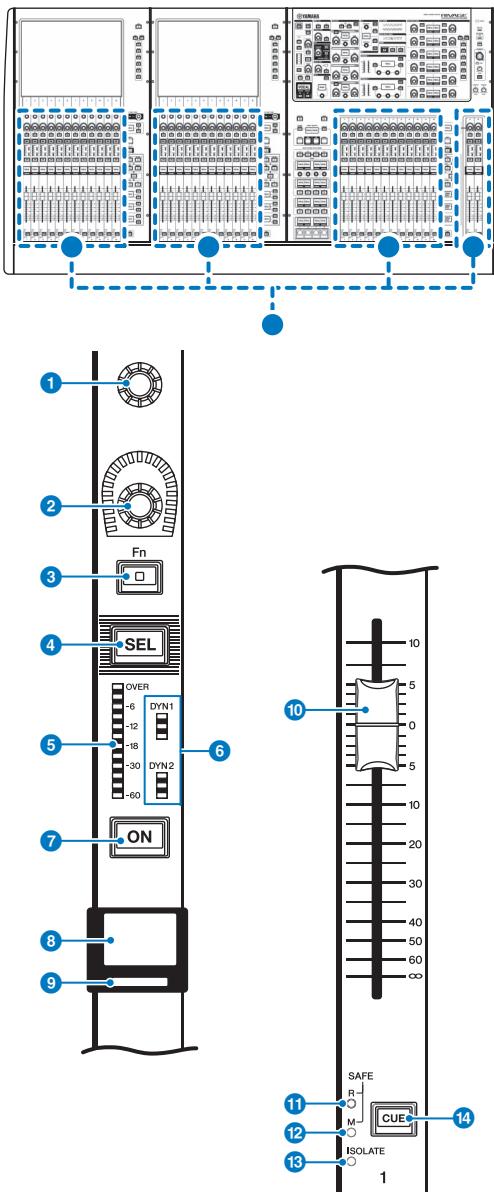
Geben Sie die Art des auf dem OVERVIEW-Bildschirm angezeigten Send-Zielbusses an.

4 Tasten [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72]

Hiermit können Sie eine Bank für den auf dem Bildschirm angezeigten Send-Zielbus auswählen.



Kanalzugbereich (Bay L, Bay R, Bay C)



4 [SEL]-Taste

Hiermit können Sie den Kanal auswählen, der im Kanalzugbereich oder im Display gesteuert wird. Wenn der Kanal ausgewählt ist, leuchtet die LED der Taste.

5 Meter-LEDs

Zeigen den Kanalpegel an.

6 Dynamics-LEDs

Zeigen den Status von Dynamics 1 und 2 an.

7 [ON]-Taste

Schaltet den Kanal ein und aus. Wenn der Kanal eingeschaltet ist, leuchtet die LED der Taste. Im Modus SENDS ON FADER dient diese Taste als Ein-/Ausschalter für die von jedem Kanal an den aktuell ausgewählten MIX-/MATRIX-Bus gesendeten Signale.

8 Kanalnamen-Display

Zeigt den Kanalnamen, Fader-Pegel usw. an.

9 Kanalfarbanzeige

Zeigt die Kanalfarbe an. Sie können aus elf Kanalfarben sowie „OFF“ (aus) auswählen.

10 Fader

Dies ist ein berührungsempfindlicher 100-mm-Motorfader. Im Modus SENDS ON FADER stellt dieser Fader den Send-Pegel des Signals ein, das von jedem Kanal zum aktuell ausgewählten MIX-/MATRIX-Bus gesendet wird.

11 SAFE-R-Anzeige

Leuchtet, wenn der Kanal auf Recall Safe eingestellt ist.

12 SAFE-M-Anzeige

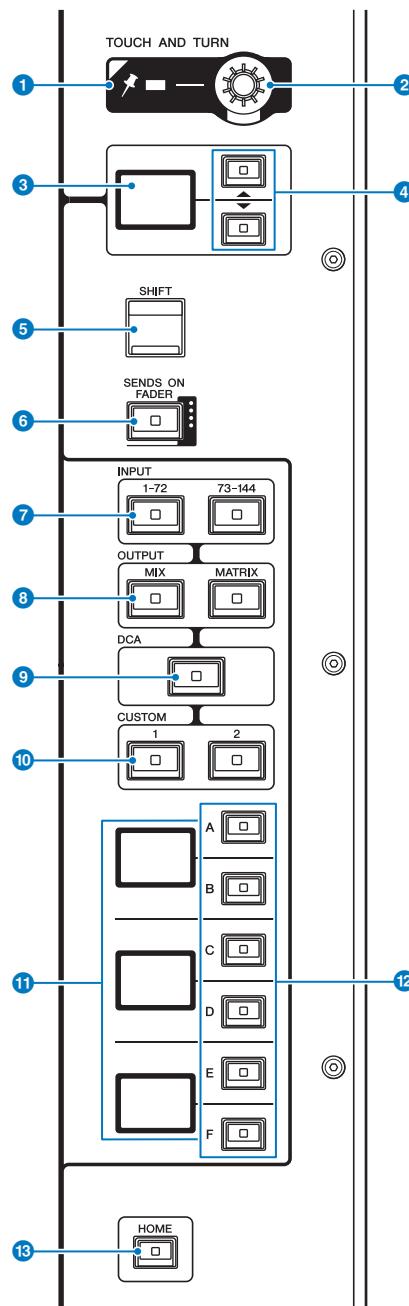
Leuchtet, wenn der Kanal auf Mute Safe eingestellt ist.

13 ISOLATE-Anzeige

Leuchtet, wenn der Kanal isoliert ist („Isolated“).

14 [CUE]-Taste

Wählt den vorzuhörenden Kanal aus.

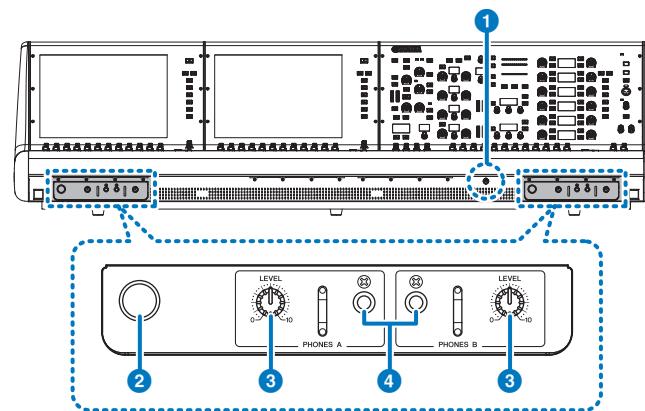


Vorgehensweise	Funktion
Drücken und halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [CUE]-Taste.	Umschalten des Cue-Wegs auf das Send-Ziel (der Send wird vorgehört). (A → B → A&B → A)

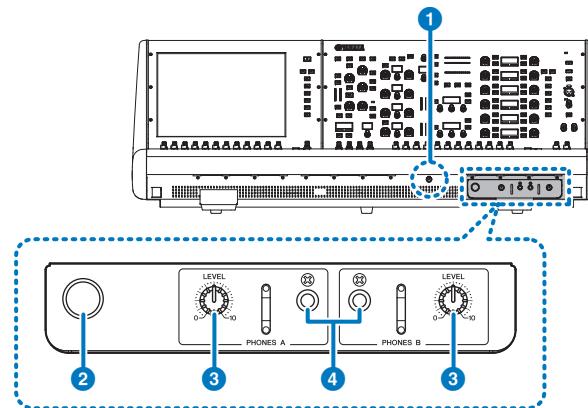
- 6 [SENDS ON FADER]-Taste:** Schaltet den SENDS-ON-FADER-Modus ein und aus.
- 7 INPUT-Tasten [1-72]/[73-144]:** Hiermit wählen Sie eine Eingangsebene.
- 8 OUTPUT-Tasten [MIX]/[MATRIX]:** Hiermit wählen Sie eine Ausgangsebene.

Oberseite der Bedienoberfläche

■ CS-R10

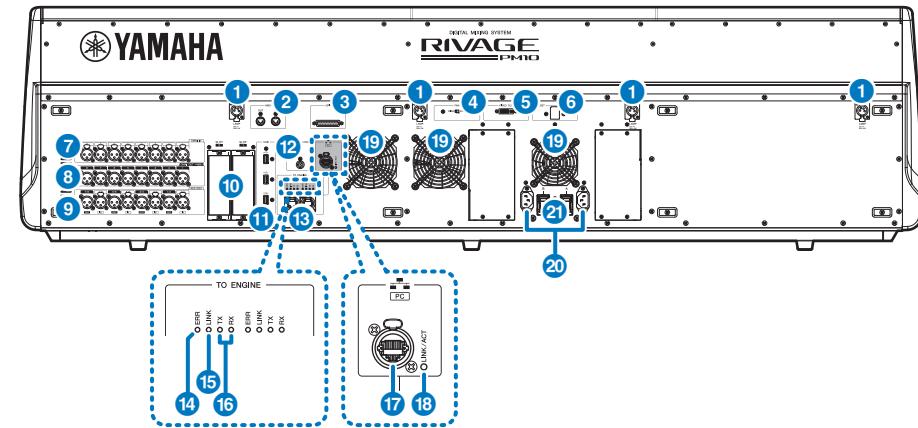


■ CS-R10-S

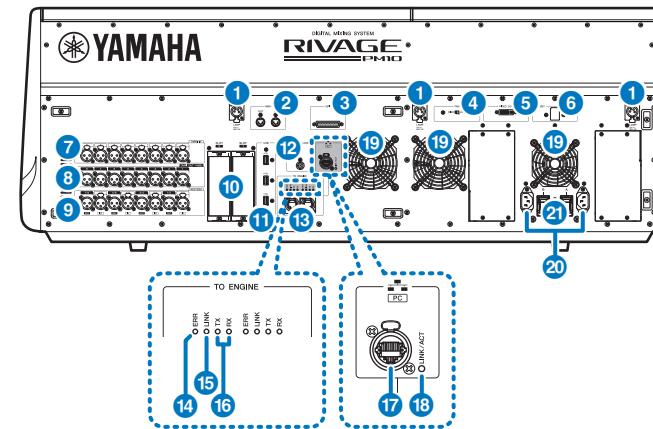


Rückseite der Bedienoberfläche

■ CS-R10



■ CS-R10-S



1 Helligkeitsregler

Stellt die Helligkeit des Hintergrundlichts des Pults ein.

2 Kopfhörerbügel

Um die Aufhängung zu verwenden, ziehen Sie den Knopf heraus und drehen Sie ihn gegen den Uhrzeigersinn. (Die Aufhängung ist nun arretiert.)

Um die Aufhängung wieder einzufahren, drehen Sie zum Entriegeln den Knopf im Uhrzeigersinn und drücken Sie ihn hinein.

3 PHONES-A/B-[LEVEL]-Regler

Stellt den Signalpegel ein, der an den PHONES-OUT-Buchsen ausgegeben wird.

4 PHONES-Ausgangsbuchsen A/B

Dies sind Kopfhörerbuchsen zum Abhören des MONITOR- oder CUE-Signals.

1 LAMP-Buchsen

Diese vierpoligen, weiblichen XLR-Ausgangsbuchsen dienen der Stromversorgung der mitgelieferten Schwanenhalslampen LA1L von Yamaha. (CS-R10: 4 Buchsen; CS-R10-S: 3 Buchsen).

2 MIDI-OUT/IN-Buchsen

Über diese Anschlüsse werden MIDI-Meldungen an externe MIDI-Geräte übertragen oder von diesen empfangen.

3 GPI-Anschluss

Dies ist eine 25-polige weibliche D-Sub-Buchse, über die eine Kommunikation (8 Eingänge, 8 Ausgänge) mit einem mit GPI ausgestatteten externen Gerät ermöglicht.

4 [FAN]-Schalter

Stellt den internen Lüfter auf eine der Geschwindigkeiten HIGH (hoch) oder LOW (niedrig) ein.

HINWEIS

Dieser Schalter ist bei Auslieferung ab Werk auf LOW eingestellt. Solange das Gerät bei der angegebenen Umgebungstemperatur betrieben wird, können die Stellungen LOW oder HIGH verwendet werden. Die Stellung HIGH wird empfohlen, wenn die Umgebungstemperatur hoch ist, wenn das Gerät bei einer im Bereich befindlichen Umgebungstemperatur direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist, und in allen Situationen, in denen das Lüftergeräusch kein Problem darstellt.

5 VIDEO-OUT-Anschluss

Schließen Sie einen externen Monitor (XGA 1024 x 768 oder höher) an dieser DVI-D-Buchse (Dual-link) an.

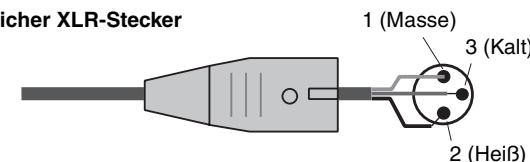
6 [RESET]-Schalter

Setzt die Bedienungsfläche zurück.

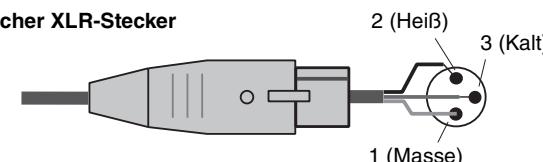
Es werden nur die Bedienelemente (Bildschirme, Anzeigen und Bedientasten/-regler) auf der Bedienungsfläche neu gestartet, ohne dass Audiosignale unterbrochen werden. Verwenden Sie diesen Schalter, falls die Bedienungsfläche nicht mehr auf Eingaben reagiert.

7 OMNI-IN-Buchsen

Dies sind symmetrische XLR-Eingangsbuchsen des Typs 3-31 (weiblich) für die Zuführung analoger Audiosignale von Geräten mit Leitungspegelausgängen oder von Mikrofonen. Sie bieten eine digitale Signalverarbeitung namens SILK.

Männlicher XLR-Stecker**8 OMNI-OUT-Buchsen**

Dies sind symmetrische XLR-Ausgangsbuchsen des Typs 3-32 (männlich), die analoge Audiosignale übertragen.

Weiblicher XLR-Stecker**9 AES/EBU-Buchsen**

Sowohl Eingänge als auch Ausgänge sind mit integrierten Sample-Rate-Konvertern ausgestattet.

IN

Dies sind symmetrische, weibliche XLR-3-31-Eingangsbuchsen für den Empfang digitaler Audiosignale im AES/EBU-Format.

OUT

Dies sind symmetrische, männliche XLR-3-32-Ausgangsbuchsen für die Übertragung digitaler Audiosignale im AES/EBU-Format.

10 MY-Kartenschächte

Hier können Sie optionale Mini-YGDAI-I/O-Karten installieren, um das Gerät durch zusätzliche I/O-Anschlüsse zu erweitern.

11 USB-Ports

An diesen Ports können Sie ein USB-Speichergerät wie z. B. ein Flash-Laufwerk anschließen, oder eine USB-Maus oder USB-Tastatur.

12 WORD-CLOCK-OUT-Buchse

Dieser BNC-Anschluss wird für die Übertragung des Wordclock-Signals zu einem externen Gerät verwendet.

13 TO-ENGINE-Anschlüsse OUT/IN

Diese RJ-45-Anschlüsse ermöglichen den Anschluss an einem Pultnetzwerk in Ringtopologie über Ethernet-Kabel (CAT5e oder höher empfohlen).

HINWEIS

- Zum Schutz vor elektromagnetischen Störungen sollten Sie ein STP-Kabel (Shielded Twisted Pair) verwenden. Achten Sie darauf, dass die Metallteile der Stecker mittels leitfähigem Klebeband oder anderen Methoden elektrisch mit der Abschirmung des STP-Kabels verbunden sind.
- Es wird die Verwendung von Ethernet-Kabeln mit Neutrik etherCON CAT5-kompatiblen RJ-45-Steckern empfohlen. Es können auch Standard-RJ-45-Stecker verwendet werden.
- Die Kabellängen zwischen den Geräten kann bis zu 100 m betragen. Die maximale Distanz kann in der Praxis vom verwendeten Kabel abhängen.

14 ERR-Anzeige

Diese Anzeige blinkt rot, wenn ein Fehler auftritt.

Wenden Sie sich in diesem Fall bitte an Ihren Yamaha-Händler.

15 LINK-Anzeige

Diese Anzeige blinkt oder leuchtet je nach Netzwerkstatus.

Grün (blinkt)	Die Einheit bereitet sich für die Verbindung zum Pult-Netzwerk vor. Wenn sie kontinuierlich blinkt, funktioniert das System nicht richtig. Wenn das Problem nach dem Ausführen folgender Aktionen weiterhin besteht, wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler. <ul style="list-style-type: none"> Schalten Sie das RIVAGE-PM-10-System aus und wieder ein. Vergewissern Sie sich, dass die Kabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Vergewissern Sie sich, dass die Kabel fest angeschlossen sind (verriegelt). Verwenden Sie ein anderes Kabel.
Grün (leuchtet stetig)	Die Einheit ist korrekt mit dem Pult-Netzwerk verbunden.

16 TX/RX-Anzeigen

Die zugehörige Anzeige blinkt grün, wenn Daten an den TO-ENGINE-Anschlüssen OUT/IN gesendet (TX = Transmit) oder empfangen werden (RX = Receive).

17 NETWORK-Anschluss PC

Dieser RJ-45-Anschluss ermöglicht die Verbindung der Einheit mit einem Computer über ein Ethernet-Kabel (CAT5e oder höher empfohlen).

HINWEIS

- Zum Schutz vor elektromagnetischen Störungen sollten Sie ein STP-Kabel (Shielded Twisted Pair) verwenden. Achten Sie darauf, dass die Metallteile der Stecker mittels leitfähigem Klebeband oder anderen Methoden elektrisch mit der Abschirmung des STP-Kabels verbunden sind.
- Es wird die Verwendung von Ethernet-Kabeln mit Neutrik etherCON CAT5-kompatiblen RJ-45-Steckern empfohlen. Es können auch Standard-RJ-45-Stecker verwendet werden.
- Die Kabellängen zwischen den Geräten kann bis zu 100 m betragen. Die maximale Distanz kann in der Praxis vom verwendeten Kabel abhängen.

18 LINK/ACT-Anzeige

Diese Anzeige blinkt oder leuchtet grün, je nach Verbindungsstatus.

19 Lüftungsöffnung

Die CS-R10 enthält Kühllüfter. An diesen Öffnungen tritt warme Luft aus der Einheit aus. Bitte achten Sie darauf, den Luftauslass nicht durch irgendwelche Gegenstände zu versperren.

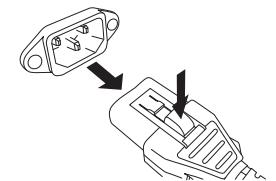
20 AC IN-Anschlüsse

An diesen Buchsen werden die mitgelieferten Netzkabel angeschlossen. Schließen Sie zuerst die Netzkabel an dieser Einheit an, und stecken Sie dann die Netzstecker in zwei Netzsteckdosen. Schieben Sie die Kabelstecker vollständig hinein, bis sie sicher einrasten. Die mitgelieferten Netzkabel besitzen einen speziellen Verriegelungsmechanismus (V-lock), der verhindert, dass die Netzkabel versehentlich herausgezogen werden.

⚠️ Vorsicht

Achten Sie darauf, die Einheit auszuschalten, bevor Sie die Netzkabel anschließen oder abziehen.

Um eines der Netzkabel abzuziehen, ziehen Sie es heraus, während Sie die Entriegelungstaste am Stecker drücken.

**21 I/∅ (Netzschatler)**

Schalten zwischen eingeschaltetem (I) und ausgeschaltetem Zustand (∅) um.



Vorsichtsmaßnahmen zum Gebrauch des NETWORK-Anschlusses

Jede Komponente im RIVAGE PM10-System bietet einen NETWORK-Anschluss an der Rückseite. Schließen Sie an diesen Anschlüssen keine nicht unterstützten Geräte an (z. B. einen Computer, den Sie zur Aktualisierung der Firmware oder zur Steuerung externer Geräte verwenden).

Andernfalls können unerwartete Kommunikationsdaten den Betrieb des Systems gefährden.

Insbesondere sollten Sie niemals die NETWORK-Anschlüsse mehrerer Komponenten mit demselben Netzwerk-Switch verbinden.

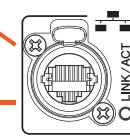
Diese Anschlüsse werden normalerweise über das Systemnetzwerk miteinander verbunden. Daher erzeugt ein direkter Anschluss am Netzwerk-Switch eine Schleife, wodurch die normale Systemkommunikation unmöglich werden könnte.

NETWORK-Anschluss an jeder Komponente

RPi622 (Rückseite)

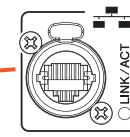


RPi222 (Rückseite)

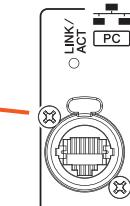


Wird ausschließlich für die Firmware-Aktualisierung verwendet

DSP-R10 (Rückseite)



Wird ausschließlich für die Firmware-Aktualisierung verwendet



Anschluss für einen Computer für die externe Steuerung

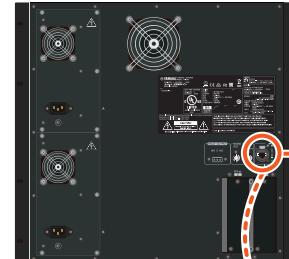
CS-R10 (Rückseite)



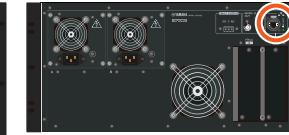
Anschluss für einen Computer für die externe Steuerung

Schließen Sie NICHT mehrere Komponenten am Netzwerk-Switch an

RPi622



RPi222



Schließen Sie nicht mehrere Komponenten am Netzwerk-Switch an.
(Andernfalls wird eine Ethernet-Loop erzeugt.)

DSP-R10



Diese sind intern über das I/O-Netzwerk miteinander verbunden.

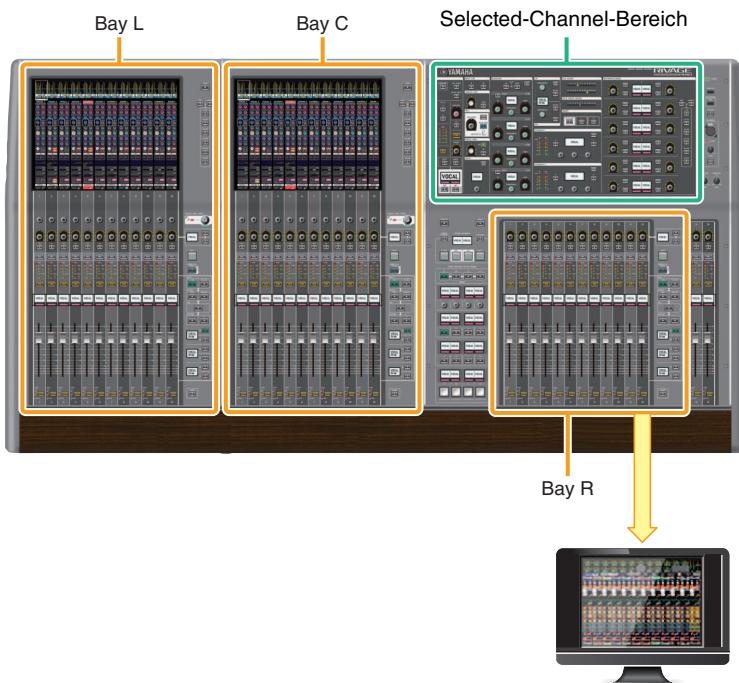
CS-R10



Diese sind intern über das Pultnetzwerk miteinander verbunden.

Bay

Eine „Bay“ besteht aus einer Gruppe von 12 Fadern im Touchscreen-Bereich und im Kanalzugbereich. Die Bedienungsoberfläche CS-R10 enthält drei Bays (L/C/R), die Sie unabhängig bedienen können. Daher können Sie Mischvorgänge ausführen, z. B. Abruf von Einstellungen auf dem Touchscreen oder Umschalten zwischen Ebenen mit jeweils 12 Fader einer Bay, ohne die Einstellungen anderer Bays zu beeinflussen. Beachten Sie bitte, dass die Bay R (im Gegensatz zu Bay L und C) nicht über einen Touchscreen oder die darunter befindlichen Regler verfügt. Wenn Sie einen externen Monitor anschließen, können Sie diesen ausschließlich für Bay R verwenden. Der externe Monitor zeigt Display-Inhalte ähnlich wie Bay L und Bay C an, er zeigt jedoch Layer oder Kanäle an, die bei Bay R ausgewählt wurden.



Fader und Fader-Ebenen

■ Auswählen einer Ebene

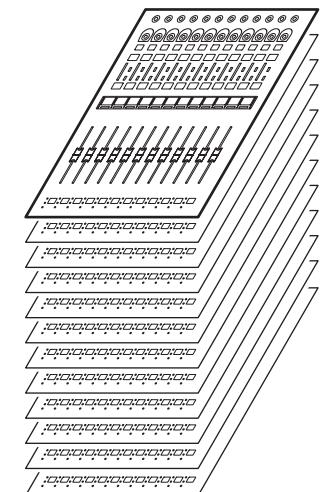
Es sind zwölf Fader in Layers (Ebenen) angeordnet, wie unten gezeigt. Sie können die Layer-Auswahltasten rechts der Fader verwenden, um die Kanäle für die Bearbeitung abzurufen.

Es gibt zwei Arten von Ebenen: Base Layer (Basisebene) und Custom Layer (anwenderdefinierbare Ebene).

■ Base Layer

Eine Base Layer enthält Mischpultkanäle, die in der festen Reihenfolge der Kanäle angeordnet sind.

- Input [1–12], [13–24] ... [133–144]: insgesamt 12 Ebenen
- Mix [1–12], [13–24] ... [61–72]: insgesamt 6 Ebenen
- Matrix [1–12], [13–24] ... [35–36]: insgesamt 3 Ebenen
- Stereo [A/B]: insgesamt 1 Ebene
- CUE [A/B], MONITOR [A/B]: insgesamt 1 Ebene
- DCA [1–12], [13–24]: insgesamt 2 Ebenen



■ Custom Layer

Eine Custom Layer (Anwenderdefinierbare Ebene) enthält 12 Fader, die Sie Kanäle zuweisen können.

Sie können 12 Ebenen (2 Banken x 6 Ebenen) eigens definierter Fader unabhängig für jede Bay zuweisen.

Um bestimmte Eingangs-/Ausgangs-/DCA-/Custom-Kanäle zu bearbeiten, verwenden Sie die LAYER-Taste, um eine Ebene auszuwählen.

Die Layer-Auswahltaste der aktuell ausgewählten Ebene leuchtet, und die Layer-Darstellung zeigt die Kurzbezeichnungen der entsprechenden Kanäle an.

Wenn Sie z. B. LAYER [IN 1–12] auswählen, können Sie die [SEL]-Taste 1 zur Bedienung von Eingangskanal 1 verwenden. Wenn Sie LAYER [IN 25–36] auswählen, können Sie die gleiche [SEL]-Taste 1 zur Bedienung von Eingangskanal 25 verwenden.

① INPUT-Tasten [1–72]/[73–144]

Hiermit wählen Sie eine Eingangsebene.

② OUTPUT-Tasten [MIX]/[MATRIX]

Hiermit wählen Sie eine Ausgangsebene.

③ [DCA]-Taste

Hiermit wählen Sie eine DCA-Ebene.

④ CUSTOM-Tasten [1]/[2]

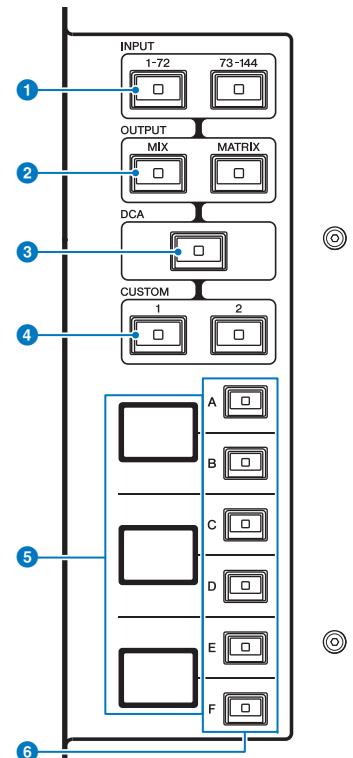
Hiermit wählen Sie eine eigene Ebene. Sie können eigene Fader zweier Bänke (mit insgesamt 12 Ebenen) auf jede der Custom-Ebenen legen.

⑤ Layer-Display

Zeigt die ausgewählte Ebene an.

⑥ Layer-Auswaltasten [A]/[B]/[C]/[D]/[E]/[F]

Hiermit wählen Sie eine Ebene aus. Für die Fader werden je nach Tastenkombination verschiedene Ebenen abgerufen, wie in der folgenden Tabelle gezeigt:



Tasten	[INPUT 1-72]	[INPUT 73-144]	[OUTPUT MIX]	[OUTPUT MATRIX]	[DCA]
[A]	Eingänge 1–12	Eingänge 73–84	MIX 1–12	MATRIX 1–12	DCA 1–12
[B]	Eingänge 13–24	Eingänge 85–96	MIX 13–24	MATRIX 13–24	DCA 13–24
[C]	Eingänge 25–36	Eingänge 97–108	MIX 25–36	MATRIX 25–36	–
[D]	Eingänge 37–48	Eingänge 109–120	MIX 37–48	Stereo A, Stereo B	–
[E]	Eingänge 49–60	Eingänge 121–132	MIX 49–60	CUE A, CUE B, MON A, MON B	–
[F]	Eingänge 61–72	Eingänge 133–144	MIX 61–72	–	–

Das „Selected-Channel“-Konzept

Im RIVAGE PM10-System können Sie einen bestimmten Kanal auswählen, den Sie bedienen oder dessen Mixing-Parameter Sie ablesen möchten.

Verschiedene Arten der Kanalauswahl

Die Bedienungsoberfläche CS-R10 ermöglicht die Auswahl spezieller „unabhängiger“ Kanäle. Durch diese Funktion können Sie mehrere Kanäle auf einer einzelnen Bedienungsoberfläche bedienen.

Einen Kanal mithilfe der Hardware auswählen

Sie können einen bestimmten Kanal für den Selected-Channel-Bereich (Hardware) auswählen. Sie können auch die [SEL]-Tasten in jeder Bay verwenden.

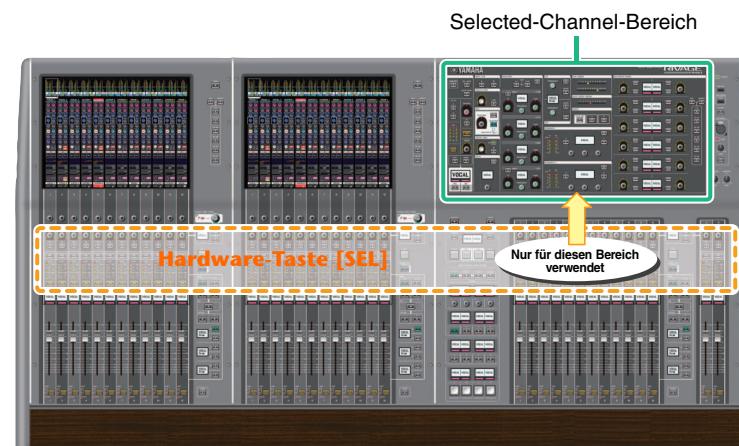
Kanäle auf dem Bildschirm auswählen (bis zu drei einzelnen Kanälen)

Bei der CS-R10 können Sie einen bestimmten Kanal jeweils auf Bay L, Bay C und/oder R (auf dem Bildschirm) auswählen.

Bei der CS-R10-S können Sie einen bestimmten Kanal jeweils auf Bay C und/oder R (auf dem externen Bildschirm) auswählen.

Sie können (je nach gewünschter Bedienungsweise) die auf dem Bildschirm und die über Hardware-Tasten ausgewählten Kanäle auch miteinander verknüpfen.

Einen Kanal mithilfe einer Hardware-Taste ([SEL]) auswählen



Mit einer [SEL]-Taste können Sie den entsprechenden Kanal für den Selected-Channel-Bereich (Hardware) auswählen.

Die [SEL]-Tasten können jedoch auch mit auf dem Bildschirm ausgewählten Kanälen verknüpft werden, um Kanäle einer DCA- oder einer Mute-Gruppe zuzuordnen.

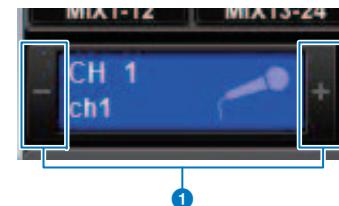
Auswählen der Kanäle auf dem Bildschirm

Zusätzlich zum Selected-Channel-Bereich (Hardware) ist der Touchscreen in jeder Bay hilfreich für die Bedienung von Parametern eines bestimmten Kanals. Ein bestimmter Kanal, der auf einem der Touchscreens ausgewählt ist, wird „bildschirmgewählter Kanal“ genannt.

Sie können einen Kanal auf eine der folgenden Arten auf dem Bildschirm auswählen:

- 1 Drücken Sie jeweils auf eine Seite der (+/-)-Schaltflächen in der Anzeige des ausgewählten Kanals oben links im Bildschirm.

Drücken Sie auf die linke Seite (-) der Anzeige des ausgewählten Kanals, um den vorhergehenden Kanal auszuwählen. Drücken Sie auf die rechte Seite (+) des Bereichs, um den nächsten Kanal auszuwählen.



- 2 Drücken Sie auf den Kanalnamenbereich am unteren Bildschirmrand.

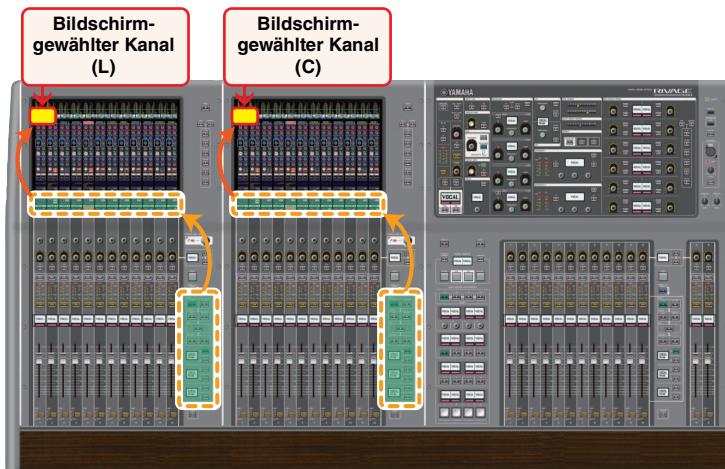
Tippen Sie wiederholt auf den Kanalnamen, um den ausgewählten Kanal auf dem Bildschirm umzuschalten.

Wenn Sie Fader-Ebenen im Meter-Bereich umschalten, ändert sich entsprechend auch die Anzeige im Kanalnamenbereich. Auf diese Weise haben Sie Zugang zu jedem Kanal auf dem Bildschirm.



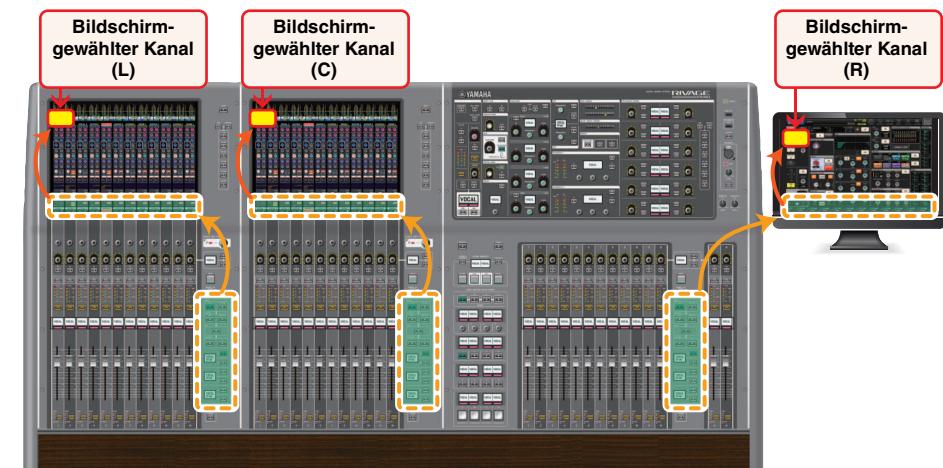
HINWEIS

Wenn Sie im PREFERENCES-Fenster die LINK-Funktion für die [FADER BANK]->[SEL]-Tasten verwenden, können Sie beim Umschalten zwischen Fader-Banken (Seite 319) automatisch auf den gewählten Kanal auf jeder Bank (den zuletzt gewählten Kanal) umschalten.



Auf einem externen Bildschirm ausgewählter Kanal

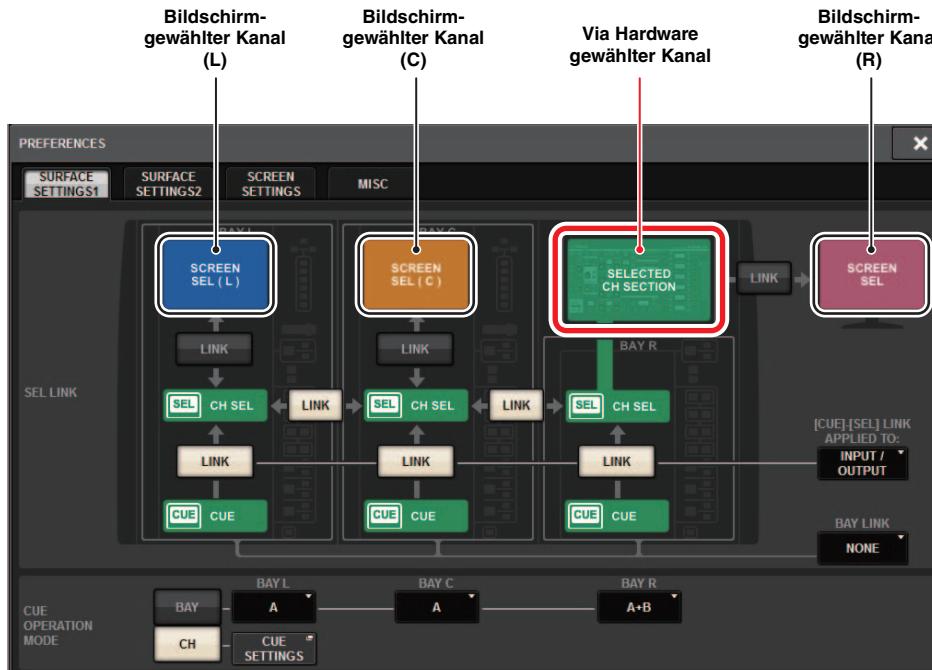
Der auf einem externen Bildschirm ausgewählte Kanal dient auch als bildschirmgewählter Kanal für Bay R. Dadurch können Sie bei Einsatz eines externen Bildschirms und einer USB-Maus die Kanalparameter auf Bay R genau so bedienen wie bei Bay L und Bay C.



Verknüpfen ausgewählter Kanäle

Im PREFERENCES-Fenster können Sie eine Verknüpfung zwischen den auf dem Bildschirm ausgewählten Kanälen/Parametern und den [SEL]-Tasten (Hardware) einrichten, und Sie können eine Verbindung zwischen den [SEL]-Tasten und den Bays einrichten.

Sie können auch festlegen, ob die Auswahl durch die [SEL]-Hardware-Taste mit Cue-Bedienvorgängen ([Seite 318](#)) verknüpft wird.



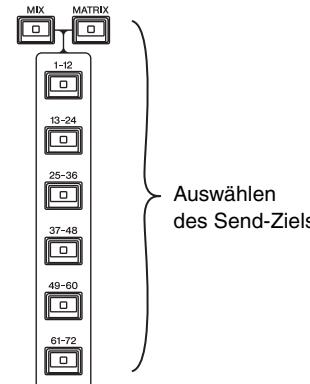
Bay Link

Mit der Bay-Link-Funktion können Sie Ebenen (Layers) aus verschiedenen Bays der Bedienoberfläche auswählen.

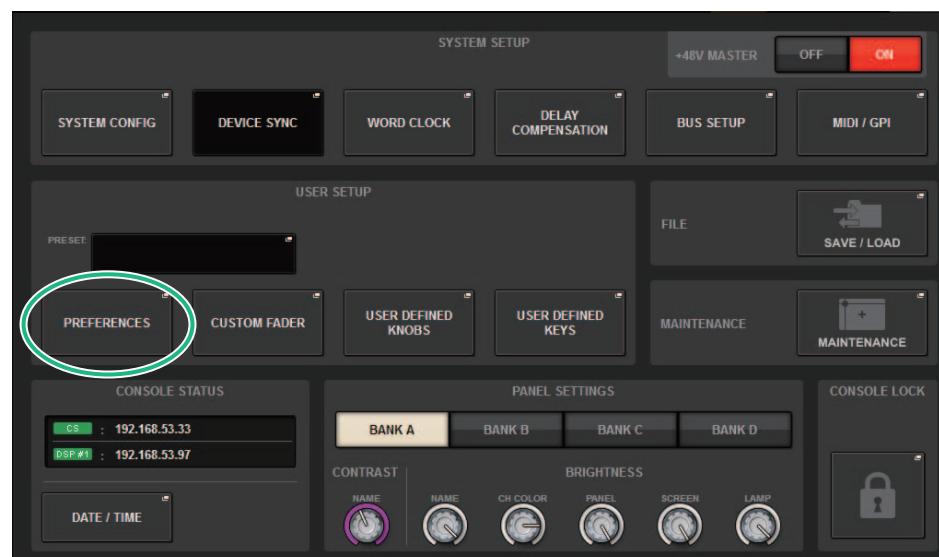
Normalerweise arbeitet jede Bay mit 12 Fadern unabhängig. Mit dieser Funktion können Sie mehrere Bays verknüpfen und als eine einzige Bay mit bis zu 36 Fadern verwenden.

Verknüpfbare Funktionen sind unter anderen:

- Auswahl der Fader-Ebene
- Ein-/Ausschalten von SENDS ON FADER
- Umschalten der Auswahl der Kanalzugregler
- Auswahl des Send-Ziels, wenn der OVERVIEW-Bildschirm aktiv ist

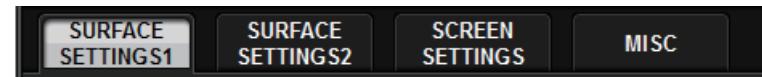


1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



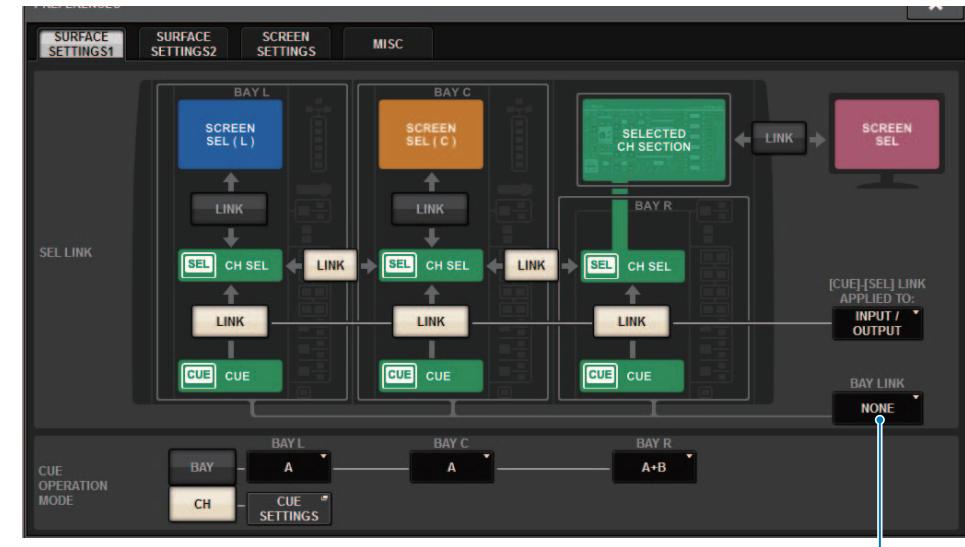
2. Drücken Sie die PREFERENCES-Schaltfläche, um das PREFERENCE-Einblendfenster aufzurufen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie die SURFACE-SETTINGS1-Registerkarte, um die SURFACE-SETTINGS1-Seite aufzurufen.

SURFACE SETTINGS1



1 BAY LINK

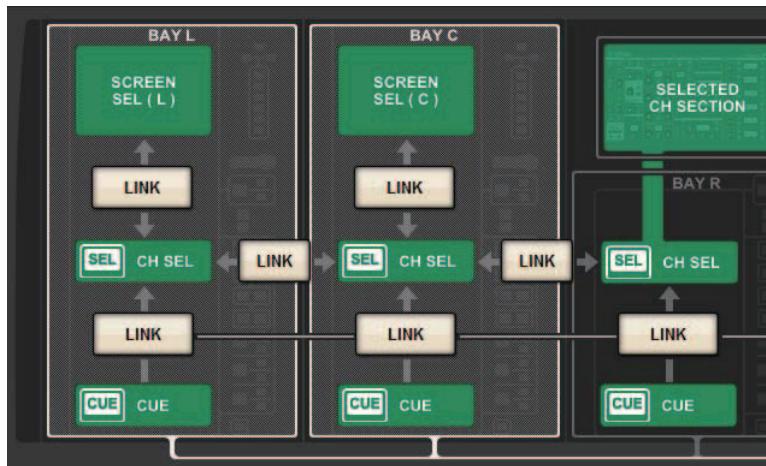
Gibt an, ob die auf mehreren Bays ausgewählten Ebenen miteinander verknüpft sein sollen. Sie können L+R, L+C, C+R oder L+C+R auswählen.

4. Verwenden Sie die BAY-LINK-Schaltfläche, um die Bays auszuwählen, die Sie verknüpfen möchten.

HINWEIS

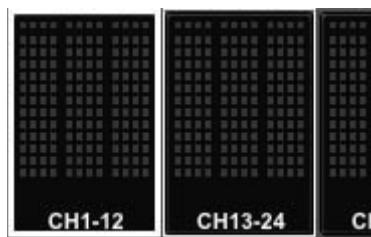
- Sie können nur Bays auswählen, die über CH SEL verknüpft sind.
- Unabhängig vom Bay-Link-Status kann eine Verknüpfung zwischen SCREEN SEL und CH SEL sowie die Einstellung von [CUE]-[SEL] LINK unabhängig für jede Bay ein- und ausgeschaltet werden.

Verknüpfte Bays sind durch einen weißen Rahmen markiert.



Die ausgewählte Ebene wird durch einen fetten weißen Rahmen im Pegelanzeigebereich dargestellt.

Zusätzlich wird die Ebene der verknüpften Bay durch einen dünnen weißen Rahmen angezeigt.



HINWEIS

- Durch Ändern der Bay-Link-Einstellung wird die Position des auf jeder Ebene gespeicherten ausgewählten Kanals gelöscht. Nachdem diese Positionsdaten gelöscht wurden, wird der ausgewählte Kanal (der bereits zum Zeitpunkt der Layer-Umschaltung ausgewählt wurde), auf den Kanal ganz links in der Fader-Bank verschoben. (Beachten Sie bitte, dass dies nur dann gilt, wenn FADER BANK SEL LINK eingeschaltet ist.)
- Wenn der Bay-Link-Modus geändert wird, während DCA-Kanäle „ausgerollt“ werden, wird der DCA-Roll-Out-Vorgang abgebrochen.
- Wenn die Bay-Link-Einstellung für eine Bay geändert wird, bei der die SET-BY-SEL-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird SET BY SEL ausgeschaltet.

Umschalten von Ebenen mit den [HOME]-Tasten

Unabhängig vom Bay-Link-Status ruft jede [HOME]-Taste eine Ebene ab, die „ausgerollt“ und mit einem Bookmark versehen wurde. Wenn Sie die Bay-Link-Funktion ausschalten, nachdem Sie ausgerollte Ebenen mit Bookmarks versehen haben, werden nur Ebenen auf der Bay abgerufen, die über die entsprechende [HOME]-Taste gespeichert wurden.

Allgemeine Bedienung

Grundsätzliche Bedienung der Touchscreens

Dieser Abschnitt beschreibt die grundlegenden Bedienungsschritte, die Sie an den Touchscreens des Geräts vornehmen können. Grundsätzlich werden Sie das System durch geeignete Kombination der hier beschriebenen Vorgänge bedienen.

Berühren der Touchscreens

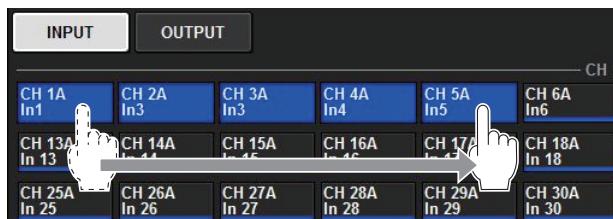
Diese Bedienungsweise werden Sie in erster Linie zum Umschalten zwischen Bildschirmen und Seiten, zur Auswahl zu ändernder Parameter und zum Ein-/Ausschalten von Schaltflächen verwenden. Bei bestimmten Schaltflächen können Sie eine Nummer angeben, je nach dem Bereich, in dem sich die berührte Schaltfläche befindet.

Mehrfachauswahl (Angabe eines Bereichs)

Während Sie mit Ihrem Finger auf den Touchscreen drücken, fahren Sie nach links oder rechts, um einen Bereich innerhalb einer Zeichenkette anzugeben. Diese Technik werden Sie hauptsächlich bei der Namenseingabe für Szenen oder Libraries anwenden.



Von den Schaltflächen für die Kanalauswahl können Sie mehrere auswählen, indem Sie mit gedrücktem Finger über den Touchscreen fahren.



Bedienung der Drehregler

Normalerweise werden die Drehregler nach links oder nach rechts gedreht, um den Wert des entsprechenden Parameters zu ändern.

HINWEIS

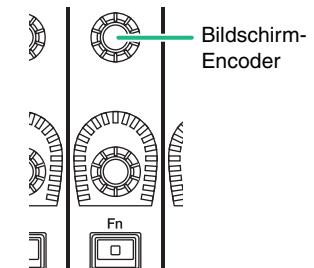
Bei einigen Reglern öffnet sich ein Fenster für weitere Einstellungen, wenn Sie den Regler ein weiteres Mal drücken, während er durch die dicke Umrandung markiert ist.

Bedienung der Grundfunktionen auf dem oberen Bedienfeld

Bildschirm-Encoder-Bedienung

Die Bildschirm-Encoder 1–12 werden benutzt, um die zur Bedienung ausgewählten Drehregler in den Touchscreens zu bedienen.

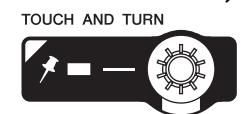
Wenn Sie drücken, um einen Drehregler auszuwählen, der mit den Bildschirm-Encoder eingestellt werden kann, erscheint um diesen herum ein fetter Rahmen. (Normalerweise entspricht ein Regler dieses Typs dem Bildschirm-Encoder, der sich direkt darunter befindet, so dass Sie acht Parameter gleichzeitig bedienen können.)



Drehreglerbedienung mittels TOUCH AND TURN (berühren und drehen)

Mit dem [TOUCH AND TURN]-Drehregler können Sie den Parameter des Reglers einstellen, den Sie auf einem der Touchscreens berühren.

Rosafarbene oder gelbe Rahmen um bestimmte Drehregler auf dem Touchscreen zeigen an, dass Sie diese Drehregler betätigen können.



Bedienvorgänge mit der HOME-Taste

Diese Taste wird benutzt, um den Status jeder Bay zu speichern und die Einstellungen später gemeinsam abzurufen.

Drücken und halten Sie diese Taste, um die folgenden Einstellungen zu speichern:

- Aktuelle Bildschirmdaten
- Gewählter Kanal/Parameter auf dem Bildschirm
- Auswählen der Fader-Ebene



Bedienvorgänge mit der [SYSTEM]-Taste

Drücken Sie diese Taste, um Informationen über das RIVAGE PM10-System auf dem mittleren Touchscreen anzuzeigen.

Das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster ([Seite 106](#)) öffnet sich.

Ausschalten (Bedienvorgang)

Bevor Sie die Bedienoberfläche ausschalten, empfiehlt Yamaha, den aktuellen Status im Szenenspeicher abzulegen.

Wenn Sie den Verbindungsstatus der Komponenten nach dem Ausschalten ändern, kann es sein, dass einige Einstellungen wie Patching usw. geändert werden, wenn Sie das Gerät wieder einschalten.

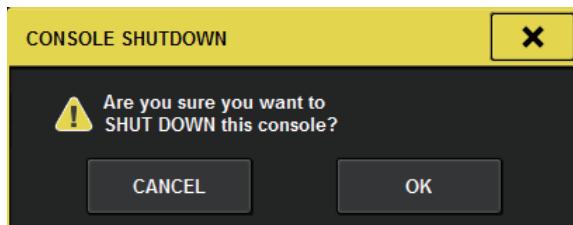
Anweisungen zum Speichern von Szenen siehe „[Speichern einer Szene](#)“ (Seite 281).

ACHTUNG

Wenn Sie die Bedienoberfläche ausschalten, ohne die folgenden Anweisungen zum Herunterfahren zu beachten, können Daten im integrierten Speicher (einschließlich des aktuellen Speicherinhalts) beschädigt werden. Vor Ausschalten der Bedienoberfläche müssen Sie den Vorgang des Herunterfahrens ausführen.

1. Drücken Sie die [SYSTEM]-Taste mindestens zwei Sekunden lang.

Es erscheint eine Rückfrage, in der Sie das Herunterfahren bestätigen müssen.



2. Um die Bedienoberfläche zu beenden, drücken Sie die OK-Schaltfläche. Um das Herunterfahren abzubrechen, drücken Sie die CANCEL-Schaltfläche.
3. Warten Sie, bis die LEDs auf dem Bedienfeld erloschen, die Touchscreens abschalten und die Anzeige POWER orange leuchtet.
4. Schalten Sie beide Netzschalter A und B an der Rückseite aus.

Vorsicht

Wenn Sie vorhaben, die Bedienoberfläche wieder einzuschalten, warten Sie mindestens fünf Sekunden, bevor Sie erneut einschalten. Andernfalls kann es zu Funktionsstörungen kommen. Auch dann, wenn die Netzschalter ausgeschaltet sind, fließt noch eine geringe Menge Strom durch das Gerät. Wird das Gerät voraussichtlich längere Zeit nicht benutzt, sollten Sie unbedingt die Netzkabel aus den Netzsteckdosen ziehen.

HINWEIS

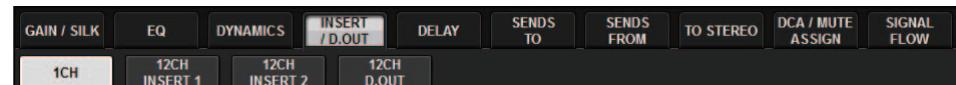
Sie können die Bedienoberfläche ausschalten, indem Sie die Console-Shutdown-Funktion einer USER-DEFINED-Taste oder einem GPI-Eingang zuordnen.

Bildschirm-Interface

Dieser Abschnitt beschreibt die verschiedenen Komponenten sowie die Bedienung der Touchscreen-Benutzerschnittstelle.

Registerkarten

Mit Registerkarten können Sie zwischen mehreren Seiten umschalten. Auf jeder Registerkarte wird deren Seitenname angezeigt.

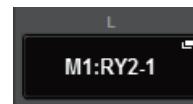


Schaltflächen

Mit den im Display dargestellten Tasten, genannt Schaltflächen, kann man Funktionen ausführen, Parameter ein- oder ausschalten oder eine von mehreren Optionen auswählen. Schaltflächen, die eine Ein-/Ausschaltfunktion haben, erscheinen im eingeschalteten Zustand farbig und im ausgeschalteten Zustand dunkel.



Wenn Sie eine -Schaltfläche drücken, öffnet sich ein neues Einblendfenster, in dem Sie genauere Einstellungen vornehmen können.



Wenn Sie auf eine -Schaltfläche drücken, erscheint ein Einblendmenü.



Fader/Regler

Die Fader auf dem Bildschirm dienen vor allem einer visuellen Bestätigung der Pegel der zugehörigen Kanäle; sie verändern sich in gleichem Maße, wie Sie die Regler auf dem oberen Bedienfeld bewegen. Der aktuelle Wert wird direkt unterhalb des Faders numerisch angezeigt.



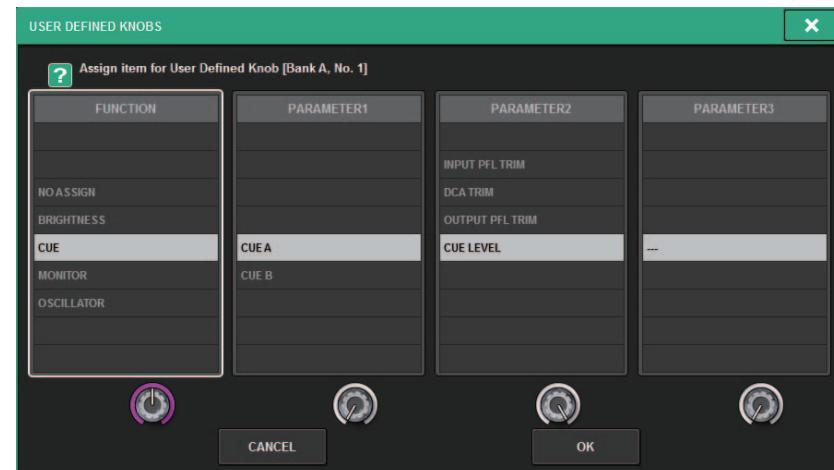
Die Drehregler auf dem Bildschirm bieten eine visuelle Bestätigung der Werte der jeweiligen Parameter.

Wenn Sie einmal auf einen Regler im Fenster drücken, erscheint eine fette Umrandung um den Regler. Dieser Rahmen zeigt an, dass der Drehregler für Bedienfunktionen ausgewählt ist, die sodann mit dem [TOUCH AND TURN]-Drehregler oder mit den Bildschirm-Encodern eingestellt werden können.



Listenfenster

Im folgend angezeigten Fenstertyp können Sie Einträge aus einer Liste auswählen, z. B. das Einstellungsfenster für die USER-DEFINED-Drehregler.



Der hervorgehobene Eintrag in der Mitte der Liste ist der zur Bedienung ausgewählte Eintrag. Drücken Sie auf die Bildschirm-Encoder unterhalb der Liste, um in der Liste auf- und abwärts zu fahren (zu „scrollen“).

HINWEIS

Sie können auch mit dem [TOUCH AND TURN]-Drehregler auf- und abwärts durch die Liste scrollen.

Tastaturofenster

Das folgende Tastaturofenster erscheint, wenn Sie für eine Szene oder eine Library einen Namen vergeben oder einen Kommentar eingeben möchten, oder wenn Sie einem Kanal einen Namen zuordnen. Drücken Sie auf die Zeichenschaltflächen im Fenster, um die gewünschten Zeichen einzugeben.



Einblendfenster

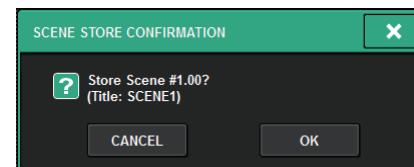
Wenn Sie eine Schaltfläche oder ein Feld eines bestimmten Parameters auf einem Bildschirm drücken, erscheint ein Fenster mit Einzelheiten oder einer Liste für den betreffenden Parameter. Diese Fenster werden „Einblendfenster“ genannt.



Mit den Registerkarten können Sie wie erforderlich zwischen den Einblendfenstern umschalten. Bei einigen Einblendfenstern werden oben im Fenster mehrere Schaltflächen dargestellt, dies sind die „Werkzeugschaltflächen“. Mit diesen Werkzeugschaltflächen können Sie Libraries abrufen oder Kopier- und Einfügevorgänge ausführen. Drücken Sie das „x“-Symbol in der oberen rechten Ecke, um das Einblendfenster zu schließen und zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Dialogfelder

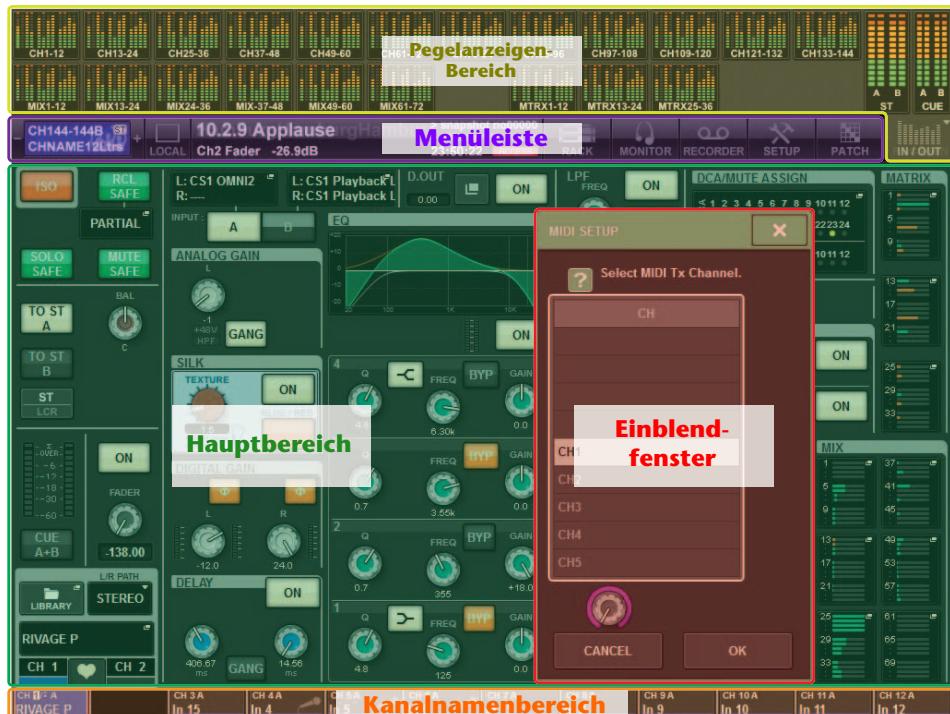
In Dialogfeldern wie dem folgenden können Sie die soeben ausgelösten Vorgänge bestätigen.



Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um den Vorgang auszuführen. Wenn Sie auf die CANCEL-Schaltfläche drücken, wird der Vorgang abgebrochen.

Betrachten eines Touchscreens

Die Touchscreens zeigen die folgenden Informationen an:



Pegelanzeigen-Bereich

Im Pegelanzeigen-Bereich werden verschiedene Pegelanzeigen dargestellt. Drücken Sie auf eine beliebige Stelle im Pegelanzeigen-Bereich, um die zugehörige Fader-Ebene auf dem Bedienfeld aufzurufen.

Hauptbereich

Der Inhalt des Hauptbereichs hängt von der jeweils ausgewählten Funktion ab. Mischvorgänge betreffen hauptsächlich die beiden folgenden Bildschirmtypen. Um diese Bildschirme aufzurufen, drücken Sie die [VIEW]-Taste.

■ SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt alle Mischparameter des aktuell ausgewählten Kanals an.

Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie unter [Seite 93](#).



■ OVERVIEW-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt die wichtigsten Parameter von 12 Kanälen, die als Layer (Ebene) ausgewählt sind.

Weitere Informationen zu diesem Bildschirm finden Sie unter [Seite 99](#).



Menüleiste



1 Ausgewählter Kanal

Dieser Bereich zeigt Nummer, Namen, Symbol und Kanalfarbe des aktuell zur Bedienung ausgewählten Kanals an. Näheres zum Eintragen von Namen finden Sie auf [Seite 84](#). Näheres zum Auswählen eines Symbols finden Sie auf [Seite 132](#). Tippen Sie auf die linke Seite des Selected-Channel-Bereichs, um den vorhergehenden Kanal auszuwählen. Drücken Sie auf die rechte Seite des Bereichs, um den nächsten Kanal auszuwählen.

2 DSP-Verbindung

Dieses Feld zeigt DSP#x (x: Geräte-ID) an, wenn die DSP Engine richtig angeschlossen ist.

3 Informationen

Dieser Bereich zeigt Informationen wie die aktuelle Uhrzeit und eine Szenennummer an. Wenn Sie auf diesen Bereich drücken, erscheint das SCENE-LIST-Fenster im Hauptbereich, in dem Sie Szenen einstellen können.

4 Statusanzeige

Dieser Bereich zeigt den aktuellen Status an. Die folgende Tabelle zeigt den angezeigten Inhalt und den entsprechenden Status.



Anzeige	Status
TL	Status des TWINLANe-Netzwerks Grün: Online (Normal) Gelb: Online (nicht bei Ringverbindung) Rot: Verkabelungsproblem Blau: Nicht synchron Grau: Offline
CN	Status des Pult-Netzwerks Grün: Online (Normal) Gelb: Online (nicht bei Ringverbindung) Rot: Verkabelungsproblem Blau: Nicht synchron Grau: Offline
D	Status der DSP Engine Grün: Normal Gelb: Nur POWER-Schalter A oder B ist eingeschaltet. Rot: Fehler (funktionsunfähiger Lüfter, usw.)

Anzeige	Status
R	Status des I/O-Racks Grün: Normal Gelb: Nur POWER-Schalter A oder B ist eingeschaltet. Rot: Fehler (funktionsunfähiger Lüfter, usw.).
OSC (gelb)	Oszillator ist aktiviert.
TB (gelb)	Talkback ist aktiviert.
REC (rot)	Es wird gerade eine Audiodatei aufgenommen
PLAY (grün)	Es wird gerade eine Audiodatei wiedergegeben
OVLY (gelb)	Overlay eingeschaltet
VSC (gelb)	Virtueller Soundcheck EIN
LINK (gelb)	Temporary link ON
CUE CUE A, B, CUE A+B (gelb)	Status von Cue
SOLO (rot)	SOLO-Modus EIN
ACCESS	Kommunikation mit dem USB-Flash-Laufwerk

ACHTUNG

Die ACCESS-Anzeige erscheint, während auf Daten zugegriffen wird (d. h. Speichern, Laden oder Löschen). Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk nicht ab und schalten Sie das Gerät nicht aus, während diese Anzeige leuchtet. Dadurch kann Ihr USB-Flash-Laufwerk oder können die Daten im Gerät oder die anderer Medien beschädigt werden.

5 SENDS ON FADER

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um in den SENDS-ON-FADER-Modus zu schalten, in welchem Sie die Fader auf dem Bedienfeld zur Einstellung des MIX/MATRIX-Send-Pegels benutzen können ([Seite 195](#)). Dabei wird auch der Hauptbereich auf einen Bildschirm umgeschaltet, auf dem Sie den als Send-Ziel gewünschten MIX/MATRIX-Bus auswählen können.

6 MONITOR

Durch Drücken dieser Schaltfläche erscheint im Hauptbereich der MONITOR-Bildschirm, in dem Sie die Monitor- oder Oszillatoreinstellungen ändern können.

7 RACK & REC (Recorder)

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, erscheint der RACK & REC-Bildschirm, in dem Sie die Plug-Ins konfigurieren können. Sie können auch Einstellungen für die Recorder-Funktion (USB) vornehmen, mit der Sie Audiodateien aufnehmen und wiedergeben können.

8 SETUP

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, erscheint die SETUP-Anzeige, in der Sie grundsätzliche und benutzerspezifische Einstellungen für das RIVAGE PM10-System vornehmen können.

9 PATCH

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, erscheint der PATCH-Bildschirm, in dem Sie Ein-/Ausgänge, Direct Out, die Aufnahmefunktion und andere Patches konfigurieren können.

10 CH JOB (Channel Job)

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das CH-JOB-Einblendmenü aufzurufen, in dem Sie Kanaleinstellungen kopieren oder initialisieren können, usw.

11 METER

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, erscheint ein Einblendmenü, in dem Sie aus den folgenden Optionen die Art des Kanalblocks auswählen können, der im Pegelanzeigen-Bereich angezeigt werden soll ([Seite 163](#)):

- **INPUT (Eingangskanal)**
Eingangskanäle 1–144, STEREO A/B-Kanäle, CUE-Kanäle A/B
- **OUTPUT (Ausgangskanäle)**
MIX-Kanäle 1–72, MATRIX-Kanäle 1–36, STEREO A/B-Kanäle, CUE-Kanäle A/B, DCA
- **IN/OUT (Ein-/Ausgangskanäle)**
Eingangskanäle 1–144, MIX-Kanäle 1–72, MATRIX-Kanäle 1–36, STEREO A/B-Kanäle, CUE-Kanäle A/B, DCA
- **FULL SCREEN (Ganzseitendarstellung)**
Der METER-Bildschirm wird im Hauptbereich ganz angezeigt.

Kanalnamenbereich

Drücken Sie in den Kanalnamenbereich, um den ausgewählten Kanal bzw. Parameter auf dem Bildschirm umzuschalten.

Wenn Sie Fader-Ebenen umschalten, stellt die Anzeige in diesem Bereich die Änderung der Ebenen-Auswahl ebenfalls dar. Auf diese Weise können Sie jeden Kanal auf dem Bildschirm aufrufen.

**HINWEIS**

Das Umschalten der Ebenen beeinflusst nicht den ausgewählten Kanal bzw. Parameter auf dem Bildschirm. Die 12-kanalige Gruppe, die im OVERVIEW-Bildschirm angezeigt wird, ändert sich. Solange Sie nicht in den Kanalnamenbereich tippen, bleibt der auf dem Bildschirm ausgewählte Kanal/Parameter unverändert, d. h. so wie nach der letzten Betätigung der [SEL]-Tasten. Wenn Sie den ausgewählten Kanal/Parameter auf dem Bildschirm gleichzeitig mit den Ebenen umschalten möchten, können Sie dies konfigurieren, indem Sie [FADER BANK] > [SEL] LINK in den PREFERENCES-Einstellungen auswählen.

Namenseingabe

Sie können jedem Eingangskanal, jedem Ausgangskanal und jeder DCA-Gruppe einen Namen zuweisen, und Sie können auch Szenen und Library-Dateien beim Speichern benennen.

Für die Eingabe eines Namens verwenden Sie das im Hauptbereich angezeigte Tastaturfenster.

1. Rufen Sie den Bildschirm auf, um Namen zu vergeben.

Der folgende Screenshot zeigt, wie einem Kanal ein Name zugeordnet wird.



In dem Feld befinden sich die eingegebenen Zeichen sowie ein Cursor, der die aktuelle Position anzeigt.

2. Geben Sie mithilfe des Tastaturfensters auf dem Touch Screen die gewünschten Zeichen ein.

Wenn Sie im Tastaturfenster auf eine Zeichen-Schaltfläche drücken, erscheint das zugehörige Zeichen im Feld, und der Cursor springt nach rechts.

3. Geben Sie nachfolgende Zeichen auf die gleiche Weise ein.

Bei der Eingabe von Zeichen können Sie auch die folgenden Schaltflächen im Tastaturfenster benutzen.

- **COPY-Schaltfläche**

Kopiert die ausgewählte (hervorgehobene) Zeichenkette im Textfeld.

- **CUT-Schaltfläche**

Löscht und kopiert die ausgewählte (hervorgehobene) Zeichenkette im Textfeld.

- **PASTE-Schaltfläche**

Fügt die mit COPY oder CUT kopierte Zeichenkette an der Cursorposition ein (oder überschreibt die momentan ausgewählte Zeichenkette).

- **CLEAR-Schaltfläche**

Löscht alle Zeichen, die im Textfeld eingegeben wurden.

- **DEL-Schaltfläche**

Löscht das Zeichen rechts vom Cursor (oder die im Textfeld ausgewählte Zeichenkette).

- **BS-Schaltfläche (Backspace)**

Löscht das Zeichen links vom Cursor (oder die im Texteingabefeld ausgewählte Zeichenkette).

- **TAB-Schaltfläche**

Hiermit können Sie den nächsten auswählbaren Eintrag aufrufen. Im SCENE-STORE-Fenster können Sie mit dieser Schaltfläche z. B. zwischen vier Texteingabefeldern umschalten, und im PATCH/NAME-Fenster können Sie hiermit Kanäle umschalten.

- **SHIFT-LOCK-Schaltfläche**

Schaltet zwischen Groß- und Kleinbuchstaben um. Sie können Großbuchstaben und Symbole eingeben, wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, und Kleinbuchstaben und Zahlen, wenn diese Schaltfläche ausgeschaltet ist.

- **ENTER-Schaltfläche**

Weist den eingegebenen Namen endgültig zu.

4. Wenn Sie den Namen fertig eingegeben haben, drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Der eingegebene Name wird gespeichert.

HINWEIS

- Die grundsätzliche Bedienung ist die gleiche in Fenstern, in denen Sie Kanalnamen oder ähnliche Daten eingeben können. Wenn Sie einen Kanalnamen eingeben, wird Ihre Eingabe direkt angezeigt, ohne dass ENTER gedrückt werden muss.
- Mit einem Druck in das Texteingabefeld können Sie die Eingabeposition beliebig verschieben. Wenn Sie eine eingegebene Zeichenkette im Textfeld markieren und ein Zeichen eingeben, ersetzt das neu eingegebene Zeichen die markierte Zeichenkette.

Verwenden der Werkzeugschaltflächen

Die Titelleiste bestimmter Einblendfenster enthält Werkzeugschaltflächen, die zusätzliche Funktionen bieten. Mit diesen Schaltflächen können Sie passende Libraries abrufen oder Kanalparameter auf einen anderen Kanal kopieren. In diesem Abschnitt wird die Verwendung der Werkzeugschaltflächen beschrieben.

Die Werkzeugschaltflächen

EQ, Dynamics, Delay, GEQ/PEQ und Plug-In-Einblendfenster besitzen die folgenden Werkzeugschaltflächen:



1 LIBRARY-Schaltfläche

Ruft eine Library auf, die zum aktuellen Einblendfenster passt (z. B. die Libraries für EQ, Dynamics, GEQ/PEQ oder Plug-ins).

2 DEFAULT-Schaltfläche

Setzt den EQ oder Dynamikeinstellungen des aktuell ausgewählten Kanals oder die GEQ/PEQ- oder Plug-in-Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurück.

3 COPY-Schaltfläche

Kopiert die EQ-, Dynamik- oder Delay-Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Kanals oder die GEQ/PEQ- oder Plug-in-Einstellungen. Kopierte Einstellungen werden im Pufferspeicher gespeichert (einem temporären Speicherbereich).

4 PASTE-Schaltfläche

Fügt die Einstellungen aus dem Zwischenspeicher im EQ, in der Dynamik-Einheit oder im Delay des aktuell ausgewählten Kanals, des GEQ/PEQ oder des Plug-ins ein.

5 COMPARE-Schaltfläche

Schaltet zwischen Einstellungen um und vergleicht die im Pufferspeicher und im EQ oder in der Dynamikeinheit gespeicherten Einstellungen des aktuell ausgewählten Kanals, GEQ/PEQ oder Plug-ins.

Parameter kopieren und einfügen

Sie können die Einstellungen von EQ-, Dynamik- oder Delay-Parametern des aktuell ausgewählten Kanals oder GEQ/PEQ- oder Plug-in-Einstellungen in den Pufferspeicher kopieren und sie dann bei den entsprechenden Parametern anderer Kanäle oder entsprechender Einheiten wie GEQ/PEQ oder Plug-in einfügen.

HINWEIS

- Die EQ- und Dynamikparametereinstellungen werden pro Bank kopiert und eingefügt (A/B). Sie können auch die Parameter zwischen Bank A und B des gleichen Kanals kopieren und einfügen. Beispielsweise können Sie die Parametereinstellungen für Dynamik 1 für CH1 in Bank A auf Dynamik 2 auf CH144 in der Bank B kopieren.
- Wenn für den 31BandGEQ nur 15 Bänder oder weniger verwendet werden, können diese Parametereinstellungen auch auf einen Flex15GEQ kopiert werden.

1. Öffnen Sie ein Einblendfenster mit Werkzeugschaltflächen.

2. Wählen Sie einen Kanal-EQ, Dynamik oder Delay oder einen GEQ/PEQ oder ein Plug-in als Kopierquelle aus.

3. Drücken Sie die COPY-Schaltfläche.

Die aktuelle Einstellung wird im Pufferspeicher abgelegt.

HINWEIS

- Nachdem Sie eine Einstellung kopiert haben, achten Sie darauf, sie am Ziel einzufügen, bevor Sie eine weitere Einstellung kopieren. Andernfalls wird die kopierte Einstellung (abgelegt im Pufferspeicher) überschrieben.
- Sie können Parameter von einem einzelnen Kanal, GEQ/PEQ oder Plug-in als Kopierquelle verwenden.

4. Wählen Sie das Ziel des Einfügevorgangs aus.

HINWEIS

Sie können mehrere Kanäle als Einfügeziel für EQ, Dynamik oder Delay in den entsprechenden Einblendfenstern (CH 1–72, CH 73–144, MIX oder MTRX/ST) auswählen. In diesem Fall wird jeweils der gleiche Inhalt auf allen ausgewählten Kanälen eingefügt.

5. Drücken Sie auf die PASTE-Schaltfläche.

Der Kanal-EQ, Dynamik oder Delay oder die GEQ/PEQ- oder Plug-in-Einstellung (ausgewählt in Schritt 2) wird eingefügt.

HINWEIS

- Bitte denken Sie daran, dass die kopierten Einstellungen die Einstellungen überschreiben, die am Kopierziel vorhanden sind.
- Wenn keine Daten im Pufferspeicher gespeichert sind, oder wenn die Daten im Pufferspeicher nicht mit den Daten des Einfügeziels kompatibel sind, ist die PASTE-Schaltfläche deaktiviert.

Zurücksetzen der Parameter auf den Standardwert

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie EQ- oder Dynamik-Einstellungen des momentan ausgewählten Kanals, GEQ/PEQ oder Plug-ins auf deren Standardwerte zurücksetzen können.

HINWEIS

Durch Drücken der FLAT-Schaltfläche für GEQ/PEQ wird der GAIN-Parameter aller Bänder auf 0 dB zurückgesetzt.

- 1. Öffnen Sie ein Einblendfenster mit Werkzeugschaltflächen.**
- 2. Wählen Sie einen Kanal-EQ, eine Dynamik-Einheit, ein Delay oder einen GEQ/PEQ oder ein Plug-In aus, dessen Parameter Sie zurücksetzen möchten.**

HINWEIS

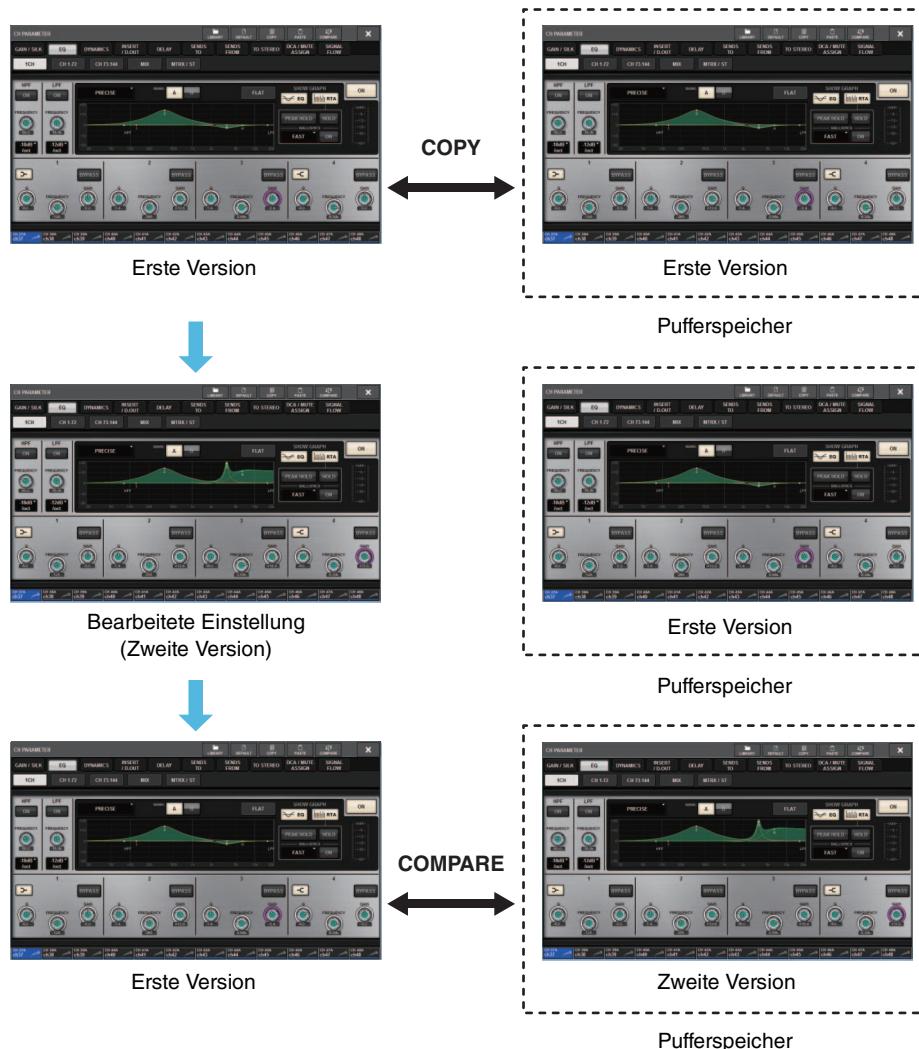
Mit den entsprechenden Einblendfenstern (CH 1–72, CH 73–144, MIX oder MTRX/ST) können Sie mehrere Kanäle auswählen, deren EQs oder Dynamikeinstellungen zurückgesetzt werden sollen.

- 3. Drücken Sie auf die DEFAULT-Schaltfläche.**
In einem Dialogfenster werden Sie aufgefordert, den Initialisierungsbefehl zu bestätigen.
- 4. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um die Initialisierung auszuführen.**
Die Einstellungen des Kanal-EQs, der Dynamik-Einheit, des GEQ/PEQ oder des Plug-ins (ausgewählt in Schritt 2) werden initialisiert. Wenn Sie den Initialisierungsvorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL.

Vergleichen zweier Einstellungen

Mit der COMPARE-Schaltfläche können Sie zwischen Einstellungen umschalten, die im Pufferspeicher für den EQ oder Dynamikeinstellungen des momentan ausgewählten Kanals oder für einen GEQ/PEQ oder ein Plug-in gespeichert sind, um sie mit der vorherigen Version zu vergleichen. Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie die während des Bearbeitungsprozesses bearbeiteten Daten mit den gespeicherten Einstellungen vergleichen möchten.

- 1. Öffnen Sie ein Einblendfenster mit Werkzeugschaltflächen.**
- 2. Wählen Sie einen Kanal-EQ, eine Dynamik-Einheit oder ein Delay aus, oder einen GEQ/PEQ oder ein Plug-in, das Sie vergleichen möchten.**
- 3. Drücken Sie die COPY-Schaltfläche, um die aktuelle Einstellung im Pufferspeicher abzulegen.**
Dies ist die erste zweier Einstellungen, die miteinander verglichen werden sollen.
- 4. Bearbeiten Sie die EQ- oder die Dynamikeinstellung des momentan ausgewählten Kanals, den GEQ/PEQ oder das Plug-in wie gewünscht.**
Dies ist die zweite zweier Einstellungen, die miteinander verglichen werden sollen.
- 5. Drücken Sie auf die COMPARE-Schaltfläche, um die erste mit der aktuellen (zweiten) Version zu vergleichen.**
Die erste Version wird auf das System angewendet. In diesem Zustand ist die zweite Version im Pufferspeicher gespeichert.



6. Drücken Sie die COMPARE-Schaltfläche mehrfach, um abwechselnd die Versionen 1 und 2 zu hören.

Mit der COMPARE-Schaltfläche wird abwechselnd zwischen den zwei Versionen umgeschaltet. Anders als beim Einfügevorgang können Sie die vorherige Einstellung jederzeit wiederherstellen, es sei denn, der Pufferspeicher wurde überschrieben.

HINWEIS

Sie können die im Pufferspeicher gespeicherte Version auch an einem anderen passenden Speicherziel einfügen.

Verwenden der Libraries

Dieser Abschnitt beschreibt, wie man Libraries verwendet. Indem Sie mit Libraries arbeiten, können Sie EQ- oder Dynamik-Einstellungen des momentan ausgewählten Kanals oder GEQ/PEQ- oder Plug-in-Einstellungen speichern und abrufen.

Libraries werden wie folgt kategorisiert:

- INPUT-CH-Library
- OUTPUT-CH-Library
- INPUT-EQ-Library
- OUTPUT-EQ-Library
- DYNAMICS-Library
- GEQ-Library
- PLUG-IN-Library
- NAME-Library
- DCA-NAME/ASSIGN-Library
- MUTE-NAME/ASSIGN-Library
- USER-SETUP-Library
- OVERLAY-Library

Die grundsätzliche Bedienung ist für alle diese Libraries fast gleich.

HINWEIS

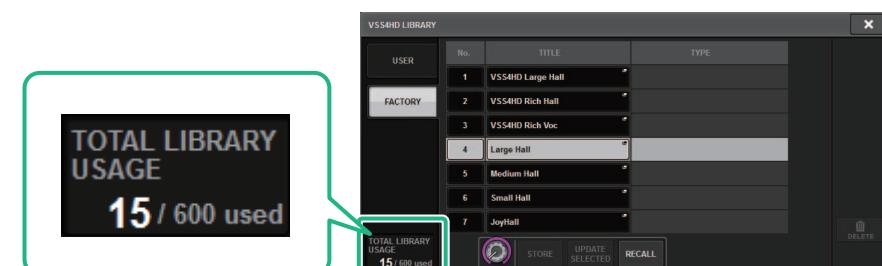
- Die PLUG-IN-Library ist in Unterkategorien auf Grundlage der Art des Plug-ins unterteilt.
- Die NAME-Library ist in Unterkategorien auf Grundlage der Art des Namens unterteilt.

Preset-Grenzen der Libraries

In allen Libraries können jeweils bis zu 600 Benutzerpresets gespeichert werden. Sie können die Anzahl von Presets im Feld „TOTAL LIBRARY USAGE“ anzeigen.

HINWEIS

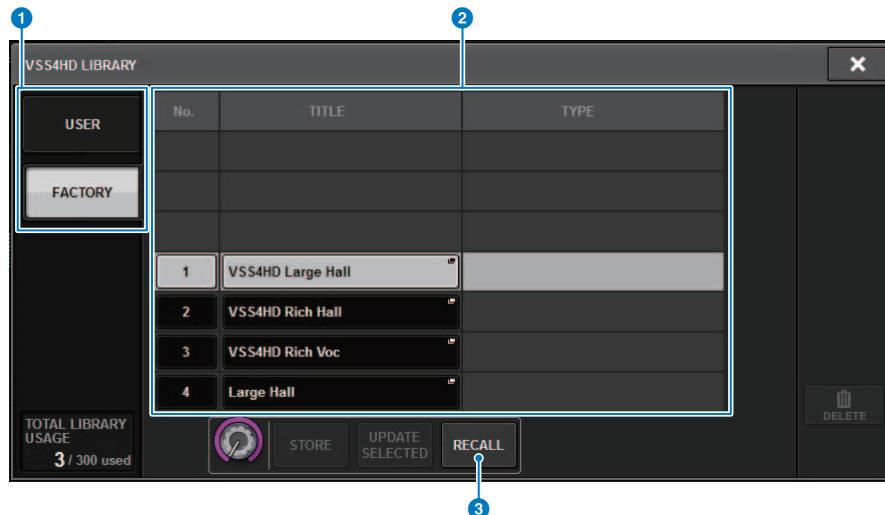
Wenn Sie versuchen, mehr Presets als maximal möglich zu speichern, wird die STORE-Schaltfläche deaktiviert.



Abrufen eines Presets aus einer Library

- 1.** Drücken Sie die LIBRARY-Werkzeugschaltfläche im Zielbildschirm, um den entsprechenden Library-Bildschirm aufzurufen.

Jeder Library-Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



1 Umschalt-Schaltflächen USER-Preset/FACTORY-Preset

Schalten zwischen Anzeige der User-Presets und der Werks-Presets um.

HINWEIS

Die FACTORY-Preset-Umschalt-Schaltfläche erscheint nur auf Library-Bildschirmen für Plug-ins, die auch Werks-Presets besitzen.

2 List (Listenansicht)

Zeigt die in der Library gespeicherten Einstellungsdaten (Presets).

Die hervorgehobene Zeile in der Liste zeigt an, dass der Eintrag für Verwendung ausgewählt ist.

HINWEIS

Die rechte Spalte in der Liste zeigt Informationen zu den entsprechenden Einstellungsdaten an (z. B. der Art der verwendeten Ausgangskanäle, Dynamik-Einheiten oder Effekttypen).

3 Taste RECALL

Ruft ein Preset für den aktuell ausgewählten Eintrag auf.

- 2.** Drehen Sie am entsprechenden Bildschirm-Encoder, um die Nummer des Presets auszuwählen, das Sie abrufen möchten.

- 3. Drücken Sie auf die RECALL-Schaltfläche.**

Die Daten des gewählten Presets werden geladen und angezeigt.

HINWEIS

Einige Presets, die als Abrufquelle ausgewählt sind, werden für den aktuell ausgewählten Eintrag nicht abgerufen.

Die folgenden Einschränkungen gelten für jede Library:

- **Kanal-Libraries**

Wenn der in der Liste ausgewählte Kanaltyp nicht dem Kanaltyp des Abruf-Ziels entspricht, erscheint die Anzeige „CONFLICT“ auf der rechten Seite der Spalte TYPE. Sie können das Preset erneut abrufen, während „CONFLICT“ angezeigt wird. Beachten Sie jedoch bitte, dass Parameter, die nicht im abgerufenen Preset enthalten sind, auf deren Standardwerte zurückgesetzt werden.

- **OUTPUT-EQ-Library**

Diese Library ist in drei Unterkategorien unterteilt: Ausgangskanal-EQ, 8BandPEQ (im INSERT gemountet) und MONITOR/CUE-EQ. Wenn Sie einen anderen Preset-Typ auswählen, als für das Ziel erlaubt ist, erscheint die Anzeige „CONFLICT“. Sie können das Preset trotzdem abrufen, auch wenn „CONFLICT“ angezeigt wird. Beachten Sie jedoch, dass Parameter, die nicht im abgerufenen Preset enthalten sind, auf deren Standardwerte zurückgesetzt werden oder unverändert bleiben.

- **GEQ-Library**

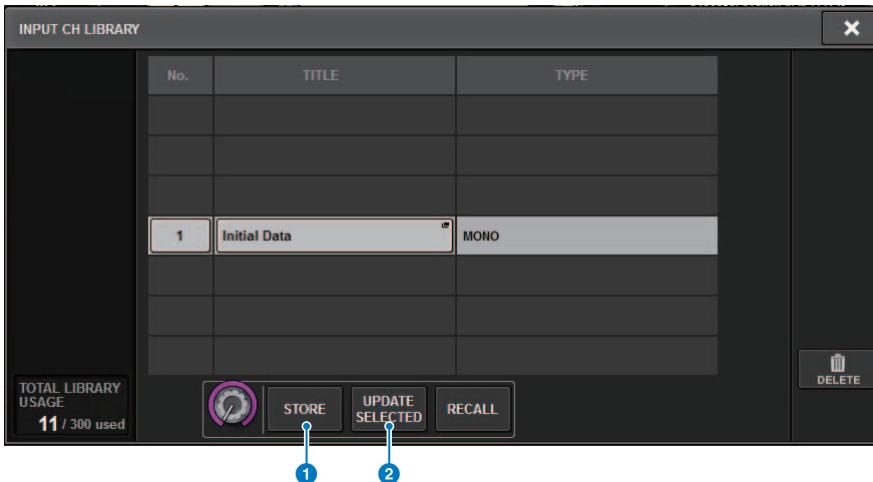
Die Presets, die in der GEQ-Library gespeichert sind, sind in zwei Arten unterteilt: 31BandGEQ und Flex15GEQ. Wenn ein Preset aus der 31BandGEQ-Library Gain-Einstellungen für mehr als 15 Bänder enthält, können Sie dieses Preset nicht für einen Flex15GEQ abrufen.

- **USER-SETUP-Library**

In PM10 Editor erzeugte Setup-Daten können nur über PM10 Editor abgerufen werden. Auf der Bedienoberfläche erzeugte Setup-Daten können nur über die Bedienoberfläche abgerufen werden.

Speichern von Einstelldaten in einer Library

1. Drücken Sie die LIBRARY-Werkzeugschaltfläche im Zielbildschirm, um den entsprechenden Library-Bildschirm aufzurufen.



1 STORE-Schaltfläche

Speichert den EQ oder die Dynamikeinstellung des aktuellen Kanals oder die GEQ/PEQ oder Plug-in-Einstellung.

2 UPDATE-SELECTED-Schaltfläche

Speichert die aktuellen Einstellungen durch Überschreiben des gewählten Presets.

2. Drehen Sie am entsprechenden Bildschirm-Encoder, um die Preset-Nummer auszuwählen, unter der Sie die Einstellung speichern möchten.

3. Nachdem Sie das Speicherziel gewählt haben, drücken Sie auf die STORE-Schaltfläche.

In einem Dialogfenster werden Sie aufgefordert, den Speicherbefehl zu bestätigen.

4. Um den Speichervorgang auszuführen, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

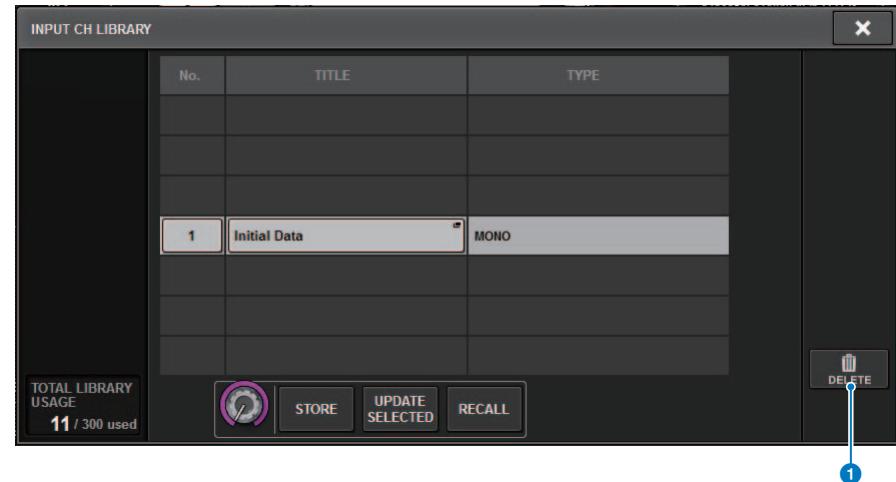
Die Einstellungsdaten werden unter der in Schritt 2 ausgewählten Preset-Nummer gespeichert. Wenn Sie den Speichervorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf die CANCEL-Schaltfläche.

HINWEIS

Nach dem Speichern können Sie den Titel der Einstellungsdaten ändern, indem Sie in der Liste auf den Titel der Einstellungsdaten tippen, sodass sich das TITLE-EDIT-Fenster öffnet.

Löschen von Einstelldaten aus einer Library

1. Drücken Sie die LIBRARY-Werkzeugschaltfläche im Zielbildschirm, um den entsprechenden Bildschirm aufzurufen.



1 DELETE-Taste

Löscht das in der Liste markierte Preset.

2. Drehen Sie am entsprechenden Bildschirm-Encoder, um die Nummer des Presets auszuwählen, das Sie löschen möchten.

3. Drücken Sie die DELETE-Schaltfläche.

In einem Dialogfenster werden Sie aufgefordert, den Löschbefehl zu bestätigen.

4. Um den Löschvorgang auszuführen, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Das Preset, das Sie in Schritt 3 markiert haben, wird gelöscht. Wenn Sie den Löschvorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL.

Paarschaltung

Sie können benachbarte Kanäle auf Stereobetrieb umschalten.

■ Eingangskanäle

Sie können entweder ungerade/gerade oder gerade/ungerade nummerierte Kanäle als Paar definieren. Für einzelne Eingangskanäle (monaural) ist der Pan-Pegel nominal in der Mitte und +3 dB ganz links oder ganz rechts. Für paarweise geschaltete Eingangskanäle ist der Balance-Pegel nominal in der Mitte und +3 dB ganz links oder ganz rechts.

■ MIX-Busse und MATRIX-Busse

Sie können benachbarte MIX- oder MATRIX-Busse mit ungerader/gerader Nummer paarig schalten.

HINWEIS

Weitere Informationen über die Parameter, die durch Paarschaltung verknüpft werden können, erhalten Sie in der Datenliste.

Einstellen oder Aufheben der Paarschaltung über das Bedienfeld

1. Halten Sie die [SEL]-Taste des einen Kanals gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die [SEL]-Taste des Nachbarkanals.

Die Reihenfolge, in der Sie die beiden [SEL]-Tasten drücken, bestimmt über den Kanal, dessen Parameter auf den anderen Kanal kopiert werden. Wenn Sie Kanäle paarig schalten, werden die Parameter des Kanals, den Sie zuerst gedrückt hatten, auf den später ausgewählten Kanal kopiert. Wenn Sie beispielsweise Kanal 1 und Kanal 2 koppeln möchten, drücken und halten Sie die [SEL]-Taste von Kanal 1 und drücken Sie dann die [SEL]-Taste von Kanal 2. Der Parameterstatus von Kanal 1 wird auf Kanal kopiert.

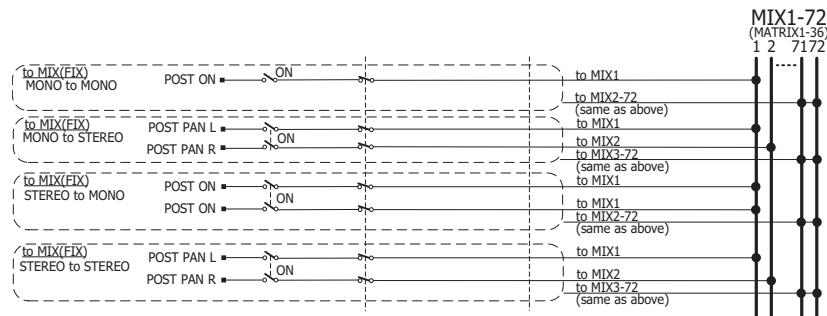
Weitere Informationen über die Parameter, die durch die Paareinstellung kopiert oder gekoppelt werden können, erhalten Sie in der Datenliste.

2. Um ein Paar wieder zu trennen, drücken und halten Sie die [SEL]-Taste eines der Kanäle gedrückt, und drücken Sie dann die [SEL] des anderen.

Wenn MIX-Busse als Paar geschaltet werden, ändert sich der Signalfloss wie folgend beschrieben:

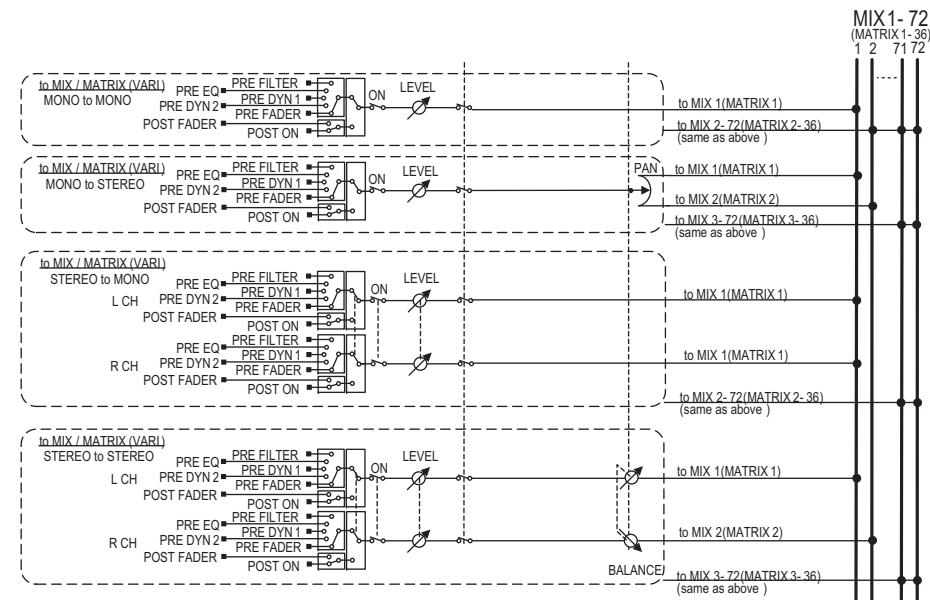
CH bis MIX

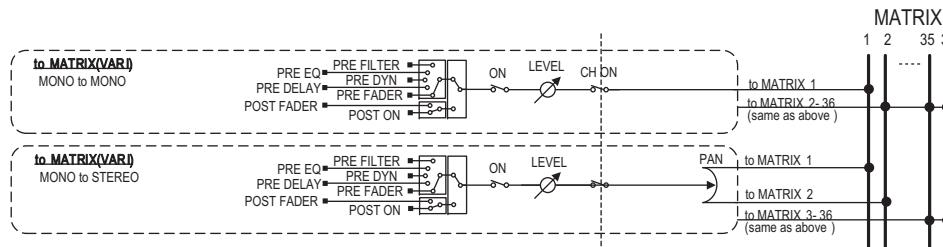
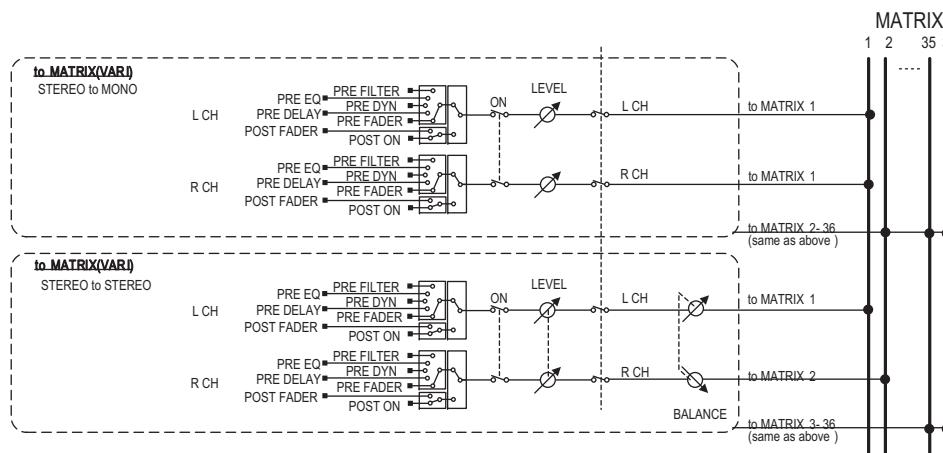
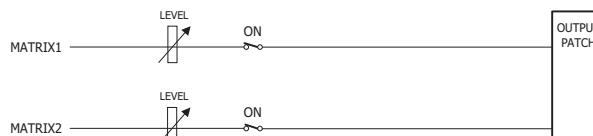
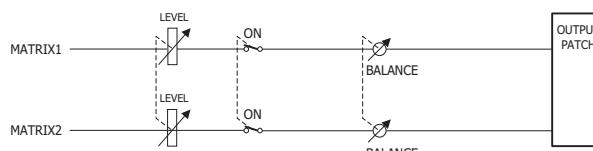
FIX



CH bis MIX

VARI



MIX bis MATRIX**MIX/STEREO bis MATRIX****MATRIX (MONO) bis OUTPUT PATCH****MATRIX (STEREO) bis OUTPUT PATCH****Einschalten/Aufheben der Paarschaltung im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm**

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



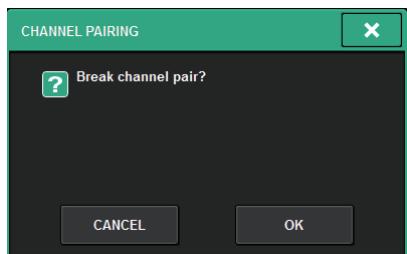
2. Drücken Sie auf die Pair-Schaltfläche , um das CHANNEL-PAIRING-Einblendfenster aufzurufen.



3. Wählen Sie die Richtung der Kanalpaarbildung aus, und drücken Sie die OK-Schaltfläche.

4. Um ein Paar wieder zu trennen, drücken Sie noch einmal die Pair-Schaltfläche .

Es erscheint ein Fenster, in dem Sie bestätigen müssen, dass Sie das Paar trennen möchten.



5. Drücken Sie die OK-Schaltfläche.

Die Paareinstellung wird aufgehoben.

Bildschirmübersicht

Der SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt alle Mischparameter des aktuell ausgewählten Kanals an.



■ ISOLATE

① ON-Taste

Schaltet die Isolate-Funktion ein und aus.



■ RECALL SAFE

In diesem Feld können Sie Einstellungen für die Recall-Safe-Funktion vornehmen, mit der verhindert wird, dass sich beim Szenenabruf bestimmte Einstellungen ändern.

① ON-Schaltfläche

Schaltet den Recall-Safe-Status ein und aus.



② Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das RECALL-SAFE-Einblendfenster zu erreichen. Diese Schaltfläche zeigt „PARTIAL“ an, wenn Recall Safe nur für einige der Parameter und nicht für die gesamten Kanaleinstellungen gilt. Er zeigt „All“ an, wenn Recall Safe für alle Parameter gilt. Wenn keine Parameter angegeben werden, steht sie auf „OFF“.

■ SOLO SAFE

① ON-Schaltfläche

Schaltet die Solo-Safe-Funktion ein und aus.



■ MUTE SAFE

① ON-Schaltfläche

Schaltet die Mute-Safe-Funktion ein und aus.

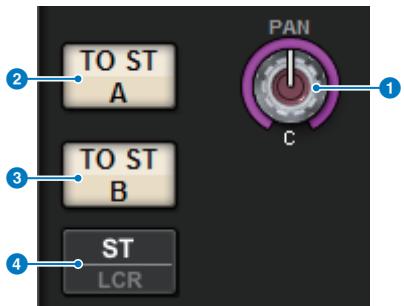


■ TO-STEREO-Feld

Sie können die Stereobalance der Signale steuern, die vom ausgewählten Kanal an den STEREO-Bus gesendet werden, oder der Signale, die von den MIX-/MATRIX/STEREO-Bussen ausgegeben werden. Die Anzeige variiert je nach ausgewähltem Kanal, wie folgend beschrieben.

Wenn der ausgewählte Kanal ein Eingangskanal oder ein MIX-Kanal ist:

Verwenden Sie den rechten PAN-Drehregler (1), um das Panorama des Signals einzustellen. Verwenden Sie Taste TO ST A (2), um das Signal ein- oder auszuschalten, das an den STEREO-Bus A gesendet wird. Verwenden Sie die Taste TO ST B (3), um das Signal ein- und auszuschalten, das an den STEREO-Bus B gesendet wird. Drücken Sie die ST-/LCR-Modus-Schaltfläche (4), um den Modus zwischen STEREO und LCR umzuschalten.



Wenn der ausgewählte Kanal ein STEREO-Kanal ist:

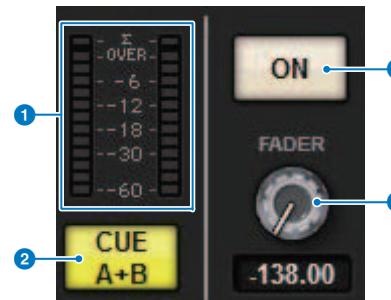
Der OUTPUT-BALANCE-Drehregler erscheint, und Sie können die Balance des Stereoausgangs einstellen.

HINWEIS

- Wenn mehrere Kanäle als Stereopaar geschaltet sind, wird der PAN-Regler durch den BALANCE-Regler ersetzt.
- Wenn MIX/MATRIX-Kanäle paarig geschaltet sind, erscheint der OUTPUT-BALANCE-Regler für den ausgewählten Kanal.

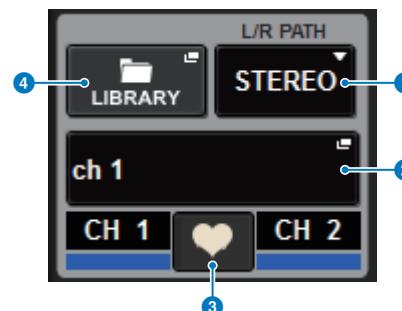
■ Kanalzugfeld

- ① Pegelanzeige LEVEL**
Gibt den POST-ON-Pegel eines Kanals an.
- ② Schaltfläche CUE ON**
Schaltet Cue Out ein oder aus. Die Schaltfläche zeigt auch den oder die ausgewählten CUE-Bus(se) an.
- ③ ON-Schaltfläche**
Schaltet den Kanal ein und aus.
- ④ FADER-Regler**
Stellt den Pegel des Kanalfaders ein.



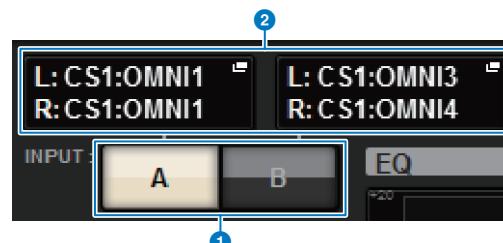
■ CH-MODE-Feld

- ① L/R-PATH-Einblendmenü**
Erscheint, wenn die Eingangskanäle paarig geschaltet sind. Sie können MONO, STEREO, L/L oder R/R als Audiokonfiguration für die Eingangskanäle auswählen.
- ② NAME-Einblendschaltflächen**
Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das NAME/ICON-EDIT-Einblendfenster (Seite 132) zu öffnen.
- ③ Pairing-Einblendschaltfläche**
Drücken Sie diese Schaltfläche, um das CHANNEL-PAIRING-Einblendfenster (Seite 91) aufzurufen.
- ④ LIBRARY-Einblendschaltfläche**
Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Library-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Parameter der Ein-/Ausgangskanäle speichern oder abrufen können (einschließlich HA).



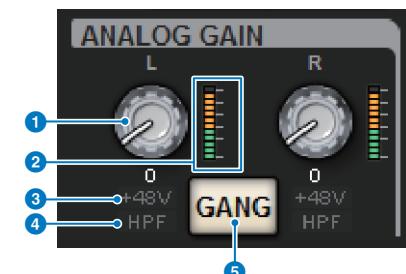
■ PATCH-Feld

- ① INPUT-A/B-Schaltflächen**
Schaltet um zwischen INPUT A und INPUT B.
- ② PATCH-Einblendschaltfläche**
Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Patching-Einblendfenster aufzurufen. Die Schaltfläche zeigt die Patch-Einstellung an.



■ ANALOG-GAIN-Feld

- ① ANALOG-GAIN-Regler**
Stellt die analoge Verstärkung des Eingangsverstärkers ein. Bei eingeschalteter Gain-Compensation-Funktion erscheint eine blaue Anzeige mit dem Wert der analogen Verstärkung, der eingestellt war, als die Funktion eingeschaltet wurde.
- ② HA-Anzeige**
Zeigt den Pegel unmittelbar nach dem analogen Eingangsverstärker an.
- ③ +48V-Anzeige**
Zeigt den Einschaltzustand der Phantomspeisung (+48V) des Eingangsverstärkers an.
- ④ HPF-Anzeige**
Zeigt den Ein-/Ausschaltzustand des HPF direkt nach dem externen HA.
- ⑤ GANG-Schaltfläche**
Erscheint, wenn Kanäle paarig geschaltet sind.
Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, bleiben die Unterschiede im analogen HA Gain erhalten, und die [GANG]-Schaltfläche der digitalen Verstärkung wird ebenfalls eingeschaltet.



■ SILK-Feld

- ① SILK-Regler [TEXTURE]**
Stellt den Silk-Parameter TEXTURE ein.
- ② SILK-Schaltfläche [ON]**
Schaltet SILK ein oder aus.
- ③ SILK-Schaltfläche [BLUE/RED]**
Schaltet um zwischen BLUE und RED: „BLUE“ für Solidität und Power, und „RED“ für glitzernde Energie.



■ DIGITAL-GAIN-Feld

① Schaltfläche Φ (Phase)

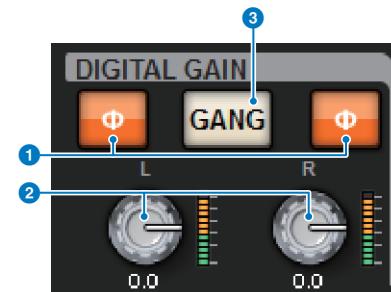
Schaltet die Phase des Eingangsverstärkersignals zwischen normaler Phase (grau) und umgekehrter Phase (orange) um.

② DIGITAL-GAIN-Regler

Zeigt den Wert der digitalen Eingangsverstärkung an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um die digitale Verstärkung einzustellen. Wenn die Gain-Compensation-Funktion eingeschaltet ist, stellt dieser Drehregler den Pegel des Eingangssignals für den ausgewählten Kanal ein.

③ GANG-Schaltfläche

Erscheint, wenn Kanäle paarig geschaltet werden. Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, bleiben die Unterschiede der digitalen Verstärkung erhalten, und die [GANG]-Schaltfläche der digitalen Verstärkung wird ebenfalls eingeschaltet.



■ DELAY-Feld

① DELAY-ON-Schaltflächen

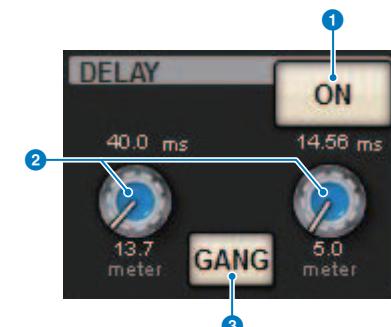
Schaltet für den ausgewählten Kanal das Delay ein oder aus.

② Verzögerungszeit

Jede Zahl zeigt die Verzögerungszeit an. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder, um die Verzögerungszeit einzustellen. Darüber hinaus können Sie auf einen dieser Werte drücken, um das DELAY-Einblendfenster anzuzeigen, in dem Sie die Verzögerungszeit einstellen können.

③ GANG-Schaltfläche

Erscheint, wenn Kanäle paarig geschaltet sind. Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, bleiben die Unterschiede der Verzögerungszeiten erhalten.



■ DIRECT-OUT-Feld (nur Eingangskanäle)

In diesem Feld können Sie Direct Out für den ausgewählten Eingangskanal ein-/ausschalten.

① ON-Schaltfläche

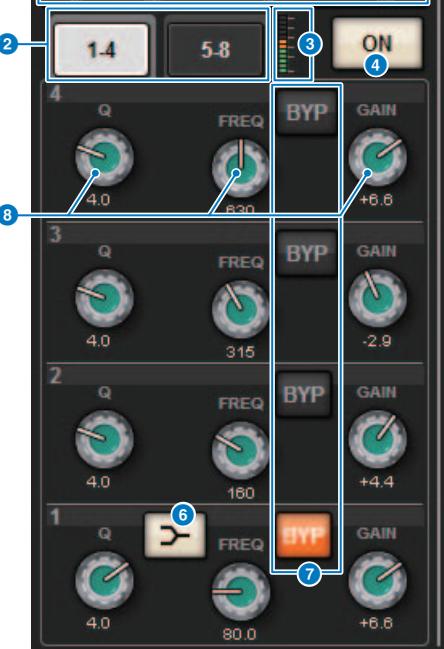
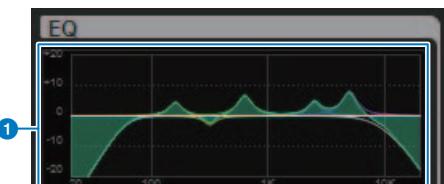
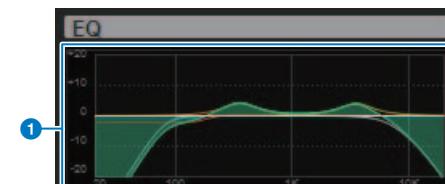
Schaltet den Direktausgang ein oder aus.

② Direct-Out-Patch-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Einblendfenster INSERT/D.OUT (1CH) (Seite 181) aufzurufen. Der Direct-Out-Pegelwert erscheint links von der Schaltfläche.



■ EQUALIZER-Feld



① EQ-Graph

Dieses Feld stellt die ungefähre Frequenzkurve des EQs dar. Drücken Sie auf dieses Feld, um das Einblendfenster HPF/EQ (1CH) (Seite 171) zu öffnen, in dem Sie den HPF, den LPF und den EQ einstellen können.

② Registerkarten (nur Ausgangskanäle)

Verwenden Sie diese Registerkarten, um ein Band auszuwählen, das Sie auf dem Bildschirm betrachten möchten.

③ EQ-IN/OUT-Pegelanzeigen

Zeigen den Spitzenpegel der Signale vor und nach dem EQ an. Bei einem Stereokanal zeigen diese Anzeigen den Pegel der beiden Kanäle L und R an.

④ EQ-Schaltfläche ON/OFF

Schaltet die Klangregelung ein und aus.

5 HIGH-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das HIGH-Band auf Niveaumodulation einzustellen.

6 LOW-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das LOW-Band auf Niveaumodulation einzustellen.

7 BYP-Schaltfläche (BYPASS)

Schaltet alle Bänder des EQ vorübergehend auf Bypass.

8 Regler zur Einstellung der EQ-Parameter

Zeigt die Parameter Q, FREQUENCY und GAIN für jedes Band an. Wenn Sie auf diese Regler drücken, können Sie die die Bildschirm-Encoder verwenden, um die Werte einzustellen.

■ LPF-Feld

In diesem Feld können Sie den LPF einstellen.

① LPF-Regler

Gibt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters an.

② ON-Schaltfläche

Schaltet den LPF ein und aus.

③ Schaltfläche zur Auswahl des LPF-Typs

Hiermit können Sie die LPF-Absenkung pro Oktave auf –6 dB/Okt. oder auf –12 dB/Okt. einstellen.

**■ HPF-Feld**

In diesem Feld können Sie den HPF einstellen.

① HPF-Regler

Gibt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters an.

② ON-Schaltfläche

Schaltet den HPF ein und aus.

③ Schaltfläche zur Auswahl des HPF-Typs

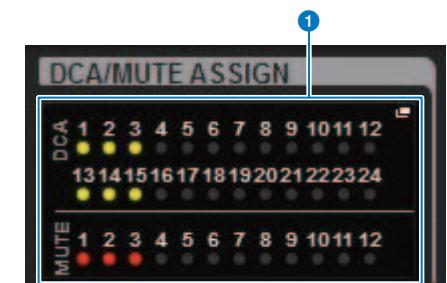
Hiermit können Sie die HPF-Absenkung pro Oktave auf –6 dB/Okt., –12 dB/Okt., –18 dB/Okt. oder auf –24 dB/Okt. einstellen.

**■ DCA/MUTE-Schaltfläche**

Dieses Feld zeigt die DCA- oder Mute-Gruppe an, welcher der Kanal zugewiesen ist.

① DCA-/Mute-Gruppen-Einblendschaltfläche

Zeigt die DCA- und die Mute-Gruppe an, welcher der Kanal zugewiesen ist. Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Einblendfenster DCA/MUTE ASSIGN (1CH) aufzurufen.



■ INSERT-Feld

In diesem Feld können Sie Insert-Einstellungen vornehmen.



① ON-Schaltfläche

Schaltet Insert ein oder aus.

② Plug-in-Schaltflächen

Wenn kein Effekt eingefügt ist, zeigt jede Schaltfläche „BLANK“ an. Wenn Sie eine BLANK-Schaltfläche drücken, erscheint ein Fenster, in dem Sie ein Plug-In insertieren können.

Wenn bereits ein Plug-in insertiert wurde, erscheint ein Fenster, in dem Sie Plug-in-Parameter einstellen können. Außerdem erscheint oben rechts die Pegelanzeige.

HINWEIS

Wenn ein Plug-in auf Bypass geschaltet wird, erlischt das Plug-in-Schaltflächensymbol.



■ DYNAMICS-1-/DYNAMICS-2-Feld

In diesem Feld können Sie die Parameter für Dynamics 1/2 betrachten und einstellen. Drücken Sie auf die Pegelanzeige oder den Regler, um das Einblendfenster DYNAMICS 1/2 aufzurufen, in dem Sie detaillierte Parametereinstellungen vornehmen können ([Seite 176](#)).



① DYNAMICS-1-Graph

Zeigt die Kurzbezeichnung des verwendeten Dynamikprozessortyps und den Schwellenwert an, der für Dynamics 1 ausgewählt wurde. Rechts sehen Sie eine Ein- und Ausgangspegelanzeige und links eine Echtzeitanzeige für die Pegelabsenkung (Gain Reduction) (2).

③ DYNAMICS-2-Graph (nur Eingangskanäle)

Zeigt die Kurzbezeichnung des verwendeten Dynamikprozessortyps und den Schwellenwert an, der für Dynamics 2 ausgewählt wurde. Rechts sehen Sie eine Ein- und Ausgangspegelanzeige und links eine Echtzeitanzeige für die Pegelabsenkung (Gain Reduction) (4).

HINWEIS

Näheres über die Kurzbezeichnung der verschiedenen Dynamikprozessortypen finden Sie auf [Seite 177](#).

⑤ ON-Schaltfläche

Schaltet den Dynamikprozessor ein oder aus.

⑥ Threshold

Legt den Schwellenwert fest.

7 Parameter

Zeigt die Werte von Parametern an, je nachdem, welcher Dynamiktyp momentan ausgewählt ist.

MIX/MATRIX-SENDS-Feld**1 MIX-Einblendschaltflächen
(nur Eingangs-/MATRIX-Kanäle)**

Jede Schaltfläche zeigt den Pegel des Signals an, das vom ausgewählten Kanal zum MIX-Bus gesendet wird. Wenn ein Eingangskanal ausgewählt ist, drücken Sie die entsprechende Taste, um das SENDS-FROM-Einblendfenster zu öffnen. Wenn ein MATRIX-Kanal ausgewählt ist, drücken Sie die Schaltfläche, um das SENDS-FROM-Einblendfenster zu öffnen.

Ein mit PRE



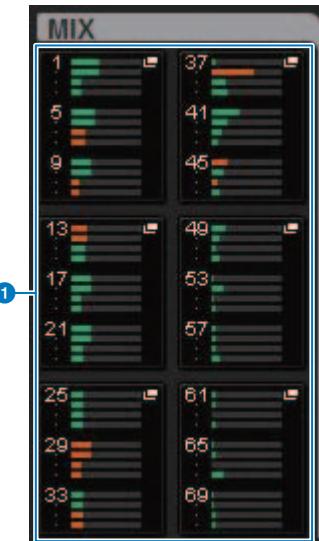
Ein mit POST



Aus mit PRE



Aus mit POST

**2 MATRIX-Einblendschaltflächen****(nur Eingangs-/MIX-/STEREO-Kanäle)**

Jede Schaltfläche zeigt den Pegel des Signals an, das vom ausgewählten Kanal zum MATRIX-Bus gesendet wird. Drücken Sie diese Taste, um das SENDS-FROM-Einblendfenster aufzurufen.



Der OVERVIEW-Bildschirm

Dieser Bildschirm zeigt die wichtigsten Parameter von 12 Kanälen, die als Layer (Ebene) ausgewählt sind.



Kanalnamenbereich

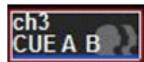
Der obere Teil des Kanalnamenbereichs zeigt den Kanalnamen, das Symbol und den Status des zugewiesenen Cue für die zwölf aktuell ausgewählten Kanäle an. Der untere Teil des Kanalnamenbereichs zeigt Nummer, Namen, Symbol und den Pairing-/Patching-Status der ausgewählten Kanäle an. Der Name des aktuell ausgewählten Kanals ist hervorgehoben.



Ausgewählter Kanal



Nicht ausgewählter Kanal



Kanal mit eingeschaltetem Isolate (ON)



Kanal mit eingeschaltetem Cue (ON)



Anzeige des Patching-Status



Zeigt L-/R-Kanalnummern an, wenn die Kanäle paarig geschaltet sind.

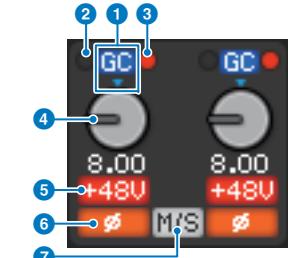
■ HA-GAIN-Feld

Sie können die analoge Verstärkung oder die digitale Verstärkung des HA (Eingangsverstärkers) in diesem Feld einstellen. Dieses Feld zeigt auch den Betriebszustand des Eingangsverstärkers an. Die Anzeige im Feld variiert je nach Status der Patches und der Systemkonfiguration.

Parameter der analogen Verstärkung

1 GC-Anzeige

Wenn die Gain-Compensation-Funktion eingeschaltet ist, erscheint diese Anzeige und zeigt den Gain-Festwert des an das TWINLANe-Netzwerk ausgegebenen Signals an.



2 PRE-GC-OVER-Anzeige

Leuchtet, um anzudeuten, dass ein Signal vor der Gain Compensation übersteuert.

3 POST-GC-OVER-Anzeige

Leuchtet, um anzudeuten, dass ein Signal nach der Gain-Kompensation übersteuert.

4 ANALOG-GAIN-Regler

Zeigt den analogen Verstärkungswert des Eingangsverstärkers an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um die Verstärkung einzustellen. Bei eingeschalteter Gain-Compensation-Funktion erscheint eine Anzeige mit dem Wert der analogen Verstärkung, der eingestellt war, als die Funktion eingeschaltet wurde.



5 +48V-Anzeige

Zeigt den Einschaltzustand der Phantomspeisung (+48V) des Eingangsverstärkers an. Diese Anzeige erscheint nur, wenn der Eingangsverstärker einem Eingang zugeordnet ist.

6 -Anzeige (nur Eingangskanäle)

Zeigt die Phaseneinstellung des Eingangsverstärkers an.

7 M/S-Anzeige

Erscheint, wenn die M/S-Dekodierungsfunktion aktiviert ist.

Parameter für die digitale Verstärkung

1 DIGITAL-GAIN-Regler

Zeigt den Wert der digitalen Eingangsverstärkung an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um die digitale Verstärkung einzustellen. Wenn die Gain-Compensation-Funktion eingeschaltet ist, stellt dieser Drehregler den Eingangsspegel des Eingangskanals ein.



2 OVER-Anzeige

Leuchtet, wenn ein Signal am Eingangs-Port oder am Rack-Ausgang übersteuert. Diese Anzeige steht nur zur Verfügung, wenn ein Eingangskanal ausgewählt ist.

3 -Anzeige

Zeigt die Phaseneinstellung der einzelnen Kanäle an.

HINWEIS

Sie können die analoge oder die digitale Verstärkung im OVERVIEW-Bildschirm anzeigen lassen, indem Sie GAIN SHOWN ON OVERVIEW SCREEN im PREFERENCE-Bildschirm entsprechend einstellen.

SILK-Feld

Dieses Feld zeigt den Zustand der Isolate-Einstellung an.

Eine Balkengrafik rechts zeigt die TEXTURE der SILK-Signalverarbeitung an.

SILK BLUE eingeschaltet



SILK BLUE ausgeschaltet



SILK RED eingeschaltet



SILK RED ausgeschaltet



■ DELAY-Feld

Dieses Feld zeigt den DELAY-Status der entsprechenden Ein- oder Ausgangskanäle an. Drücken Sie auf dieses Feld, um das DELAY-Einblendfenster (12CH) zu öffnen.

1 DELAY-ON/OFF-Anzeige

Zeigt den Einschaltzustand der Verzögerung an.



■ INSERT/DIRECT-OUT-Feld

In diesem Feld können Sie Insert- und Direct-Out-Einstellungen vornehmen. Drücken Sie auf dieses Feld, um das Einblendfenster INSERT/D.OUT (1CH) zu öffnen.

1 DIRECT-OUT-ON/OFF-Anzeige (nur Eingangskanäle)

Zeigt den Einschaltzustand der Direktausgabe an.



2 INSERT-ON/OFF-Anzeige

Zeigt den Einschaltzustand des Insert-Wegs an.

Die folgenden Anzeigen zeigen den Status des entsprechenden Insert-Punkts an:

	Ein Plug-in, ein GEQ/PEQ oder ein externes Gerät ist am Insert-Einschleifpunkt eingefügt.
	Bypass (Insert-Umgehung).
	Pegelanzeige Grau: $-\infty$ Grün: $<-18 \text{ dB}$ Gelb: $-18 \text{ dB} \leq, \geq 0 \text{ dB}$ Rot: $0 \text{ dB} <$

■ EQ-Feld

Dieses Feld stellt die ungefähre Frequenzkurve des EQs dar. Drücken Sie auf dieses Feld, um das Einblendfenster HPF/EQ (1CH) zu öffnen, in dem Sie den HPF, den LPF und den EQ einstellen können. Dieses Feld ist abgelenkt für Kanäle, bei denen der EQ ausgeschaltet ist.



■ DYNAMICS-1/2-Feld

Dieses Feld zeigt den Threshold-Wert, die Pegelanzeige und die Kurzbezeichnung des Dynamikprozessors für Dynamics 1/2 an. Drücken Sie auf dieses Feld, um das Einblendfenster DYNAMICS 1/2 (1CH) zu öffnen. Wenn als Dynamiktyp GATE ausgewählt ist, erscheint eine Anzeige, die den Gate-Status anzeigt. Wenn ein anderer Dynamikprozessortyp als GATE ausgewählt ist, erscheint die Kurzbezeichnung in diesem Feld, und die Schwellenwert-Einstellung wird als horizontale Linie auf der Pegelanzeige dargestellt. Informationen zur Kurzbezeichnung und zur Darstellung der GATE-Anzeigen erhalten Sie auf Seite 178.



■ SEND-Feld

Dieses Feld zeigt den Send-Pegel, den Namen des Ausgangs-Busses und den Send-Einschaltzustand für 12 Busse an.

Um die 12 Ziel-Busse auszuwählen, verwenden Sie die MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [1–12]/[13–24]/[25–36]/[37–48]/[49–60]/[61–72] auf dem Bedienfeld. Verwenden Sie die Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um den Send-Pegel der einzelnen Busse einzustellen. Drücken Sie den Drehregler des Busses, den Sie bearbeiten möchten, um diesen Regler einem der Bildschirm-Encoder zuzuweisen. Wenn er dem [TOUCH AND TURN]-Drehregler zugewiesen wurde, drücken Sie den Drehregler nochmals, um das SENDS-TO-Einblendfenster zu öffnen. Wenn die in einer Bay ausgerollten Kanäle MATRIX-Kanäle sind, drücken Sie den Drehregler, um das SENDS-FROM-Einblendfenster zu öffnen.

Dieses Feld variiert je nach Typ des Ziel-Busses.



Wenn der Ziel-Bus VARI (monaural) ist:

Die Reglerfarbe und die Skalenfarbe zeigen den Einschaltzustand und den Pre-/Post-Status des Send-Wegs an. Bei ausgeschaltetem Send-Weg nimmt der Regler eine graue Farbe an. In der Einstellung Post ist die Farbe des Drehknopfes schwarz.



Wenn der Ziel-Bus VARI (stereo) ist:

Wenn ein Bus-Paar (ungerade und gerade Nummer) stereo ist, fungiert der linke Regler als PAN-Regler und der rechte als SEND-Regler.

Wenn der Ziel-Bus auf FIXED eingestellt ist:

Anstelle des Drehreglers wird die SEND-ON/OFF-Schaltfläche für jeden Bus angezeigt.



■ TO-STEREO-Feld

Dieses Feld zeigt den Einschaltzustand und die Panorama-/Balance-Einstellung des an den STEREO-Bus gesendeten Signals an.

Drücken Sie diesen Regler, und Sie können den Bildschirm-Encoder und den [TOUCH AND TURN]-Drehregler verwenden, um den Wert einzustellen. Wenn Sie den Drehregler nochmals drücken, erscheint das TO-STEREO-Einblendfenster (Seite 200).

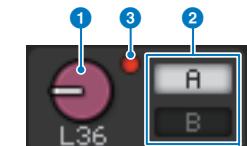
Dieses Feld variiert je nach Typ des ausgewählten Kanals.

Wenn ein Eingangskanal oder ein MIX-Kanal ausgewählt ist:

① TO-STEREO-PAN-Regler

Stellt Panorama/Balance eines Signals ein, das zum STEREO-Bus geführt wird.

Drücken Sie den Drehregler, um das TO-STEREO-Einblendfenster zu öffnen.



② Anzeigen TO ST A/TO ST B

Zeigen den Status eines Signals an, das zum STEREO-Bus A bzw. zum STEREO-Bus B gesendet wird.

Wenn ein Eingangs- oder MIX-Kanal auf LCR-Modus gestellt ist, erscheint die LCR-Anzeige.



③ Σ-Übersteuerungsanzeige

Leuchtet, um anzudeuten, dass ein Signal an einem Punkt im Kanal übersteuert.

Wenn MATRIX- oder STEREO-Kanäle ausgewählt sind:

Bei STEREO-Kanälen wird die Stereobalance angezeigt. Wenn MATRIX-Kanäle paarig geschaltet sind, wird ebenfalls die Stereobalance angezeigt. Die Σ-Übersteuerungsanzeige erscheint, wenn an irgendeinem Punkt im Kanal Übersteuerung auftritt.



■ DCA-Feld

Eine DCA-Gruppe (1–24), welcher der Kanal zugewiesen ist, wird in der ersten und/oder zweiten Zeile in diesem Feld angezeigt.

Drücken Sie auf dieses Feld, um das Einblendfenster DCA/MUTE ASSIGN (1CH) zu öffnen (Seite 205).



■ Mute-Gruppen-Feld

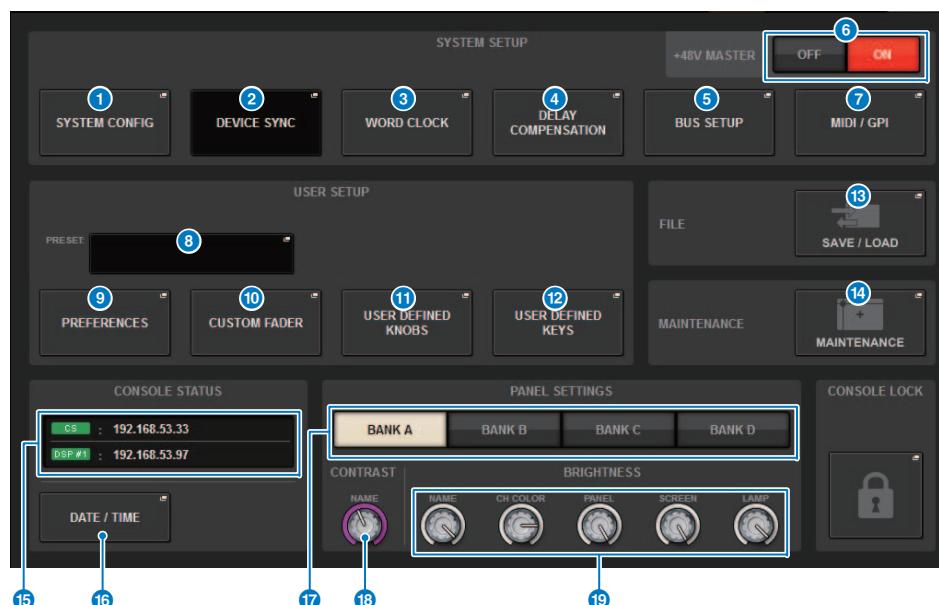
Eine Mute-Gruppe (1–12), welcher der Kanal zugewiesen ist, wird in der dritten Zeile in diesem Feld angezeigt. Wenn der Kanal vorübergehend aus der Mute-Gruppe entfernt wurde (SAFE), wird die entsprechende Anzeige hervorgehoben.

Drücken Sie auf dieses Feld, um das Einblendfenster DCA/MUTE ASSIGN (1CH) zu öffnen (Seite 210).

System Setup (Systemeinrichtung)

Der SETUP-Bildschirm

Im SETUP-Bildschirm können Sie verschiedene Parameter einstellen, die für das gesamte RIVAGE PM10-System von Bedeutung sind. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen. Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente:



■ Feld SYSTEM SETUP

In diesem Feld können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen, die für die gesamte Bedienoberfläche gelten.

1 SYSTEM CONFIG-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie das TWINLANE-Netzwerk konfigurieren und die Komponenten einstellen können, aus denen das RIVAGE PM10-System besteht ([Seite 106](#)).

2 DEVICE-SYNC-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das DEVICE-SYNC-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Richtung der Datensynchronisation ([Seite 104](#)) einstellen können.

3 WORD-CLOCK-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das WORD-CLOCK-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Wordclock ([Seite 123](#)) einstellen können.

4 DELAY-COMPENSATION-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das DELAY-COMPENSATION-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Einstellungen für die Kompensation der Signalverzögerung ([Seite 122](#)) vornehmen können.

5 BUS-SETUP-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das BUS-SETUP-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Bus-Funktionalität, den Mono-/Stereobetrieb oder die Send-Ausspielung ([Seite 125](#)) festlegen können.

6 +48-V-MASTER-Schaltfläche

Schaltet die +48-V-Master-Phantom-Versorgung des Pults ein bzw. aus. Wenn diese Schaltfläche ausgeschaltet ist, wird das Gerät auch dann nicht mit Phantomspannung versorgt, wenn die +48V-Schaltfläche eines OMNI-Buchsen-Eingangskanals oder des TALKBACK IN eingeschaltet ist.

7 MIDI/GPI-Einblendschaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das MIDI/GPI-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie MIDI- und GPI-Einstellungen vornehmen können ([Seite 335](#)).

■ USER-SETUP-Feld

In diesem Feld können Sie verschiedene benutzerspezifische Einstellungen vornehmen.

8 USER-SETUP-LIBRARY-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das USER-SETUP-LIBRARY-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie verschiedene Einstellungen für die PREFERENCES oder USER-DEFINED-Tasten und Drehregler speichern können.

HINWEIS

Bitte beachten Sie, dass Custom-Fader-Einstellungen nicht in diesem Fenster gespeichert werden.

9 PREFERENCES-Einblendschaltfläche

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie das PREFERENCE-Einblendfenster auf, in dem Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können ([Seite 318](#)).

10 CUSTOM FADER-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das CUSTOM-FADER-Einblendfenster aufzurufen. In diesem Fenster können Sie Einstellungen für eigene Fader vornehmen, für die Sie verschiedene Kanäle völlig frei zusammenstellen können ([Seite 322](#)).

11 USER-DEFINED-KNOBS-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das USER-DEFINED-KNOBS-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Parameter für die USER-DEFINED-Drehregler einstellen können. Außerdem können Sie den Kanalzug-Encodern Funktionen zuweisen ([Seite 324](#)).

12 USER-DEFINED-KEYS-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Einblendfenster USER DEFINED KEYS zu öffnen, in dem Sie Einstellungen der USER-DEFINED-Tasten ([Seite 330](#)) vornehmen können.

■ FILE-Feld

In diesem Feld können Sie verschiedene Daten speichern und laden.

13 SAVE/LOAD-Einblendfenster

Mit dieser Schaltfläche erreichen Sie das SAVE/LOAD-Einblendfenster zum Speichern oder Laden der verschiedene Systemdatensätze, die auf dem RIVAGE PM10-System konfiguriert werden können.

■ MAINTENANCE-Feld

In diesem Feld können Sie Wartungsvorgänge für die gesamte Bedienoberfläche ausführen.

14 MAINTENANCE-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das MAINTENANCE-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie das RIVAGE PM10-System initialisieren oder kalibrieren können ([Seite 349](#)).

■ CONSOLE-STATUS-Feld

Dieses Feld zeigt verschiedene Informationen über die Bedienoberfläche an.

15 IP ADDRESS

Gibt die IP-Adresse im Netzwerk an. Diese Adresse wird nur angezeigt und kann nicht verändert werden.

Wenn keine DSP Engine angeschlossen ist, erscheint hier „NOT CONNECTED“.

16 DATE/TIME-Einblendfenster

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das DATE/TIME-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Datum und Uhrzeit einstellen können ([Seite 357](#)).

■ PANEL-SETTINGS-Feld

In diesem Feld können Sie die LED-Helligkeit und den Kontrast einstellen ([Seite 359](#)).

17 BANK-Schaltflächen A–D

Wählen Sie die Bank, in der Sie die Helligkeits- und Kontrasteinstellungen speichern wollen. Sie können vier verschiedene Einstellungen in Bänken A–D speichern und bei Bedarf umschalten.

18 CONTRAST-NAME-Drehregler

Dient zur Einstellung des Kontrasts des Kanalnamen-Displays.

19 BRIGHTNESS-NAME-Drehregler

Stellt die Helligkeit des Kanalnamen-Displays ein.

BRIGHTNESS-CH-COLOR-Drehregler

Stellt die Helligkeitsbalance für die Kanalfarbe ein.

BRIGHTNESS-PANEL-Drehregler

Stellt die Helligkeit der LEDs am Bedienfeld ein.

BRIGHTNESS-SCREEN-Drehregler

Dient zum Einstellen der Helligkeit des Displays.

BRIGHTNESS-LAMP-Drehregler

Stellt die Helligkeit der Leuchte ein, die an der Buchse LAMP angeschlossen ist.

■ Schaltfläche CONSOLE LOCK

Führt die Console-Lock-Funktion aus. Sobald das Kennwort für das Pult festgelegt ist, wird beim Drücken auf diese Schaltfläche das PASSWORD-Einblendfenster aufgerufen. Geben Sie das richtige Kennwort ein, um die Console-Lock-Funktion ([Seite 360](#)) auszuführen.

Wenn kein Pultkennwort festgelegt wurde, wird beim Drücken auf diese Schaltfläche die Console-Lock-Funktion unmittelbar ausgeführt.

SYSTEM CONFIG

In SYSTEM CONFIG können Sie Art und Anzahl von Komponenten angeben, aus denen das RIVAGE PM10-System besteht, sowie die Audiokanäle, die dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen sind. Nach Bedarf können Sie auch die internen Parameter jeder Komponente einstellen. Sie können auch den Betriebszustand des gesamten Systems anzeigen und einstellen. Mit SYSTEM CONFIG können Sie auch offline Einstellungen vornehmen, falls die eigentlichen Geräte noch nicht angeschlossen sind. Die Komponenten werden automatisch erkannt, sobald sie angeschlossen werden, und Sie können dann die Parameter der tatsächlichen Geräte steuern.

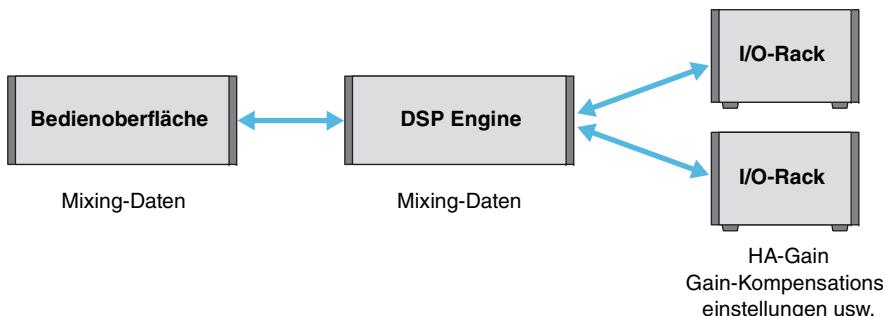
Online-Einstellungen

Die Bedienvorgänge zum Vornehmen der Einstellungen online sind nachstehend beschrieben.

1. Synchronisieren der Einstellungsdaten zwischen Komponenten
2. Angabe der Anzahl der von einer anderen DSP Engine verwendeten Kanäle ([Seite 105](#))
3. Zuweisen von Kanälen zum TWINLANe-Netzwerk ([Seite 106](#))
4. Bearbeiten der internen Parameter jeder Komponente ([Seite 111](#))

■ Synchronisieren der Einstellungsdaten zwischen Komponenten

Die Notwendigkeit der Synchronisation



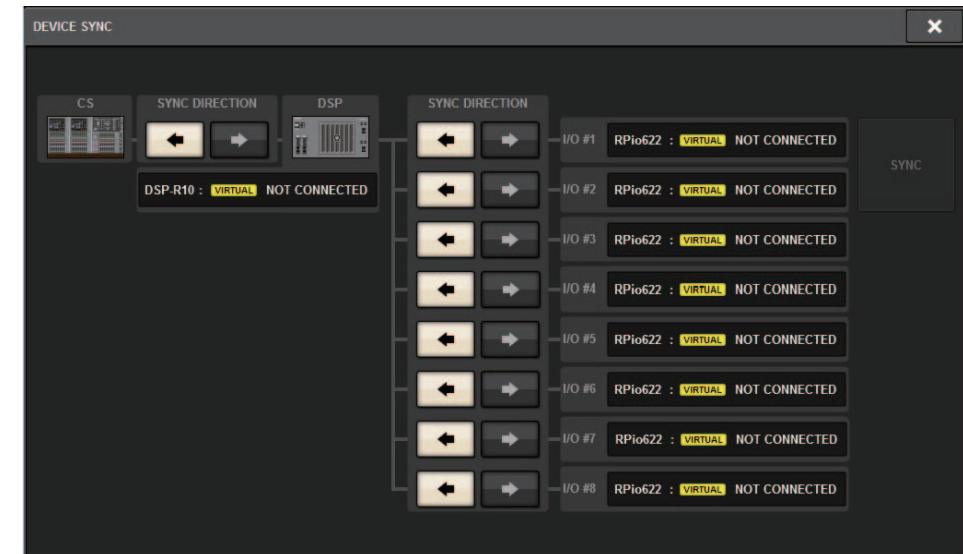
Die Bedienoberfläche sowie die DSP Engine unterhalten beide Mixing-Daten und synchronisieren diese Daten über das Netzwerk.

Das hat zur Folge, dass beim Anschließen eines Netzwerks angegeben werden muss, ob die Synchronisation auf Grundlage der Daten der Bedienoberfläche oder der Daten der DSP Engine erfolgen soll.

I/O-Racks enthalten Parameter wie HA Gain (Eingangsverstärkung) und Gain Compensation; Auch für diese müssen das Gerät angeben, das für diese Daten als Grundlage der Synchronisation verwendet wird.

1. Nachdem Sie das System fertig angeschlossen haben, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte außer der Ausgabegeräte (z. B. Verstärker) ein, wie im RIVAGE PM10 System Setup Guide beschrieben.

Wenn die Bedienoberfläche erkennt, dass ein neues Gerät (DSP-Engine, I/O Rack) angeschlossen wurde, entscheidet die Einheit, ob eine Datensynchronisation erforderlich ist. Wenn ja, erscheint das DEVICE-SYNC-Einblendfenster.



2. Wenn ein Einblendfenster erscheint, geben Sie die Richtung der Datensynchronisation an.

DSP → CS oder CS → DSP

DSP → I/O oder I/O → DSP

3. Drücken Sie die SYNC-Schaltfläche.

Die Datensynchronisation ist abgeschlossen und die Linie, welche die Synchronisation anzeigen, wird in grün angezeigt.

HINWEIS

Wenn seit der letzten Synchronisation bei keiner Komponente eine Änderung der internen Daten zu finden ist, erfolgt die Synchronisation automatisch, daher erscheint das DEVICE-SYNC-Einblendfenster nicht.

■ Angabe der Anzahl der von einer anderen DSP Engine verwendeten Kanäle

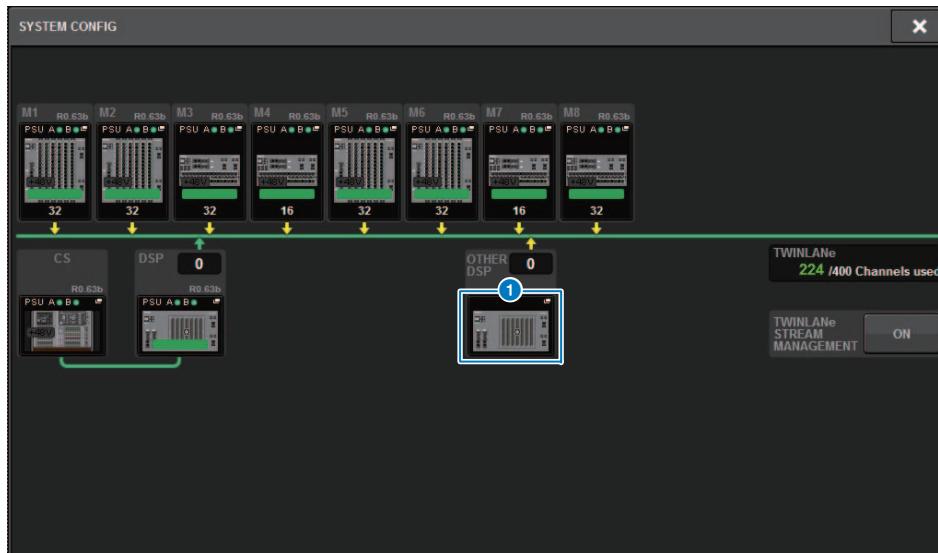
Von der Bedienoberfläche aus ist es nicht möglich, eine Bandbreitenzuweisung des TWINLANe-Netzwerks für eine DSP Engine anzuzeigen oder einzustellen, die nicht durch die Bedienoberfläche gesteuert wird (im Folgenden bezeichnet als „die andere DSP Engine“).

Aus diesem Grund kann die erwartete Anzahl von Kanälen, die von der anderen DSP-Engine verwendet werden kann, vorher manuell eingegeben werden; auf diese Weise können Sie die Bandbreite so verwalten, dass die maximale Kanalanzahl (400) nicht überschritten wird.

HINWEIS

Da ein TWINLANe-Netzwerk nicht für mehr als 400 Kanäle Daten übertragen kann, müssen Sie die Gesamtanzahl von Kanälen auf 400 oder weniger halten.

- 1.** Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.
- 2.** Drücken Sie die SYSTEM-CONFIG-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster aufzurufen.



① OTHER-DSP-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, erscheint ein Einblendfenster, in dem Sie die Anzahl der Kanäle zuweisen können, die durch die andere DSP Engine (OTHER DSP) verwendet wird.



- 3.** Verwenden Sie den Drehregler, um die Anzahl der verwendeten Kanäle anzugeben.
- 4.** Wenn Sie alle Zuweisungen vorgenommen haben, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche, um das Fenster zu schließen.

■ Zuweisen von Kanälen zum TWINLANe-Netzwerk

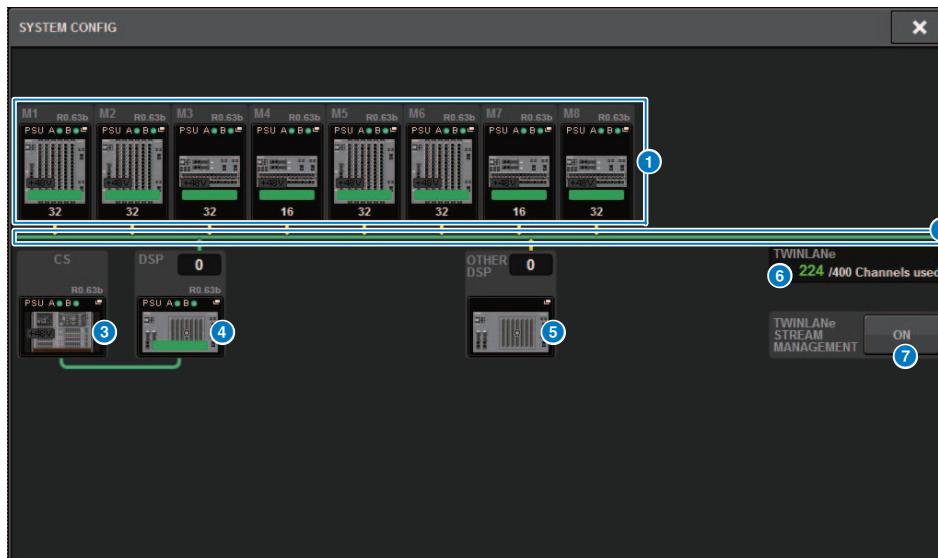
Der folgende Bedienvorgang beschreibt, wie Sie die Kanäle, die von den I/O-Racks und den DSP Engines verwendet werden, dem TWINLANe-Netzwerk zuweisen können.

Bei einem I/O-Rack

HINWEIS

Die Bandbreite für ein I/O-Rack kann nur für die DSP Engine, die als Wordclock-Master des Systems dient, dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen werden.

- 1.** Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.
- 2.** Drücken Sie die SYSTEM-CONFIG-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster aufzurufen.



1 Einblendschaltflächen für die I/O-Rack-Auswahl (M1–M8)

Diese Schaltflächen repräsentieren die am System angeschlossenen I/O-Racks. Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein I/O-Rack auswählen können.

Die Zeile oberhalb der Schaltfläche zeigt das Symbol des Geräts und den Status der Netzteile POWER A und B an (grün: eingeschaltet, rot: ausgeschaltet). Das Gerätesymbol zeigt den Status des +48V MASTER-Schalters an (Rot: Ein; Grau: Aus), und auch den Status des Geräts (Grün: normal; Gelb: nicht normal; Rot: kritischer Fehler).

Die Anzahl der Ausgangskanäle für das TWINLANe-Netzwerk wird unterhalb der Schaltfläche angezeigt.

2 TWINLANe-Netzwerk

Zeigt den Status des TWINLANe-Netzwerks an.

- Blau:** Verbunden, jedoch werden keine Einstellungsdaten synchronisiert
- Grün:** Verbunden, Einstellungsdaten werden synchronisiert
- Gelb:** Das TWINLANe-Netzwerk ist nicht in Ringtopologie angeschlossen (es wurde ein Kabel irgendwo in der Ringverbindung getrennt).
- Rot:** Wenn es ein Gerät im TWINLANe-Netzwerk gibt, dessen Ein-/Ausgangsspegel verringert ist.

Wenn es ein Gerät im TWINLANe-Netzwerk gibt, dessen Ein-/Ausgangsspegel verringert ist und wenn ein Fehlverbindung eines TWINLANe-Kabels erkannt wird:

- Bei IN-IN-Verbindung
- Bei OUT-OUT-Verbindung
- Wenn die IN- und OUT-Anschlüsse der DSP Engine direkt verbunden werden

3 CS-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster [CS] aufzurufen, in dem Sie Ein-/Ausgangseinstellungen und MY-Slot-Einstellungen für die Bedienoberfläche ([Seite 111](#)) vornehmen können.

4 DSP-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster [DSP] aufzurufen, in dem Sie die MIX-Kanäle, die MATRIX-Kanäle und die Direktausgänge der DSP Engine an das TWINLANe-Netzwerk zuweisen können, sowie die Einstellungen für die HY- und MY-Slots ([Seite 109](#)).

5 OTHER-DSP-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Anzahl der TWINLANe-Kanäle zuweisen können, die von der anderen DSP Engine verwendet werden.

HINWEIS

Sie müssen zuerst die Anzahl der von anderen DSP Engines verwendeten TWINLANe-Kanäle angeben, da diese Anzahl nicht erkannt wird.

6 TWINLANe-Kanalanzeige

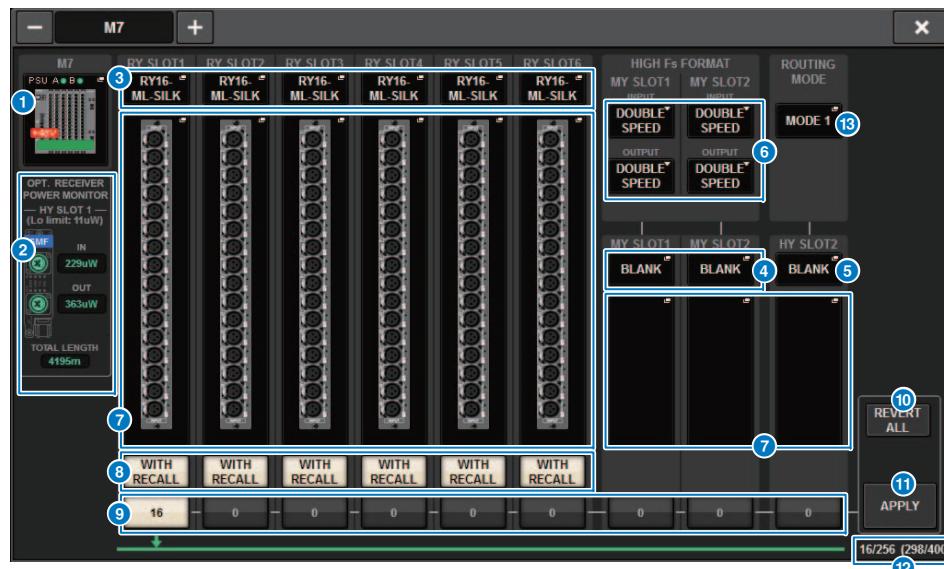
Zeigt die Gesamtanzahl der Kanäle an, die momentan vom TWINLANe-Netzwerk verwendet werden. Es können maximal 400 Kanäle dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen werden. Sie können nicht mehr als 400 Kanäle zuweisen.

7 TWINLANe-STREAM-MANAGEMENT-Schaltfläche

Eine Unterstützung dieser Schaltfläche ist für eine zukünftige Aktualisierung geplant.

- 3.** Drücken Sie die Einblendschaltfläche zur I/O-Rack-Auswahl, um das Einblendfenster für die I/O-Rack-Einstellungen aufzurufen.

Einblendfenster für die I/O-RACK-Einstellungen



1 Einblendschaltflächen für die I/O-Rack-Auswahl

Diese Schaltflächen repräsentieren die am System angeschlossenen I/O-Racks. Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein I/O-Rack auswählen können.

Die Zeile oberhalb der Schaltfläche zeigt den Status der Netzteile POWER A und B an (grün: eingeschaltet, rot: ausgeschaltet). Das Gerätesymbol zeigt den Status des +48V MASTER-Schalters an (rot: Ein; grau: Aus), und auch den Status des Geräts (grün: normal; gelb: nicht normal; rot: kritischer Fehler).

2 Anzeige der optischen Empfangsleistung

Dieser Bereich zeigt die gemessene optische Empfangsleistung für die Kommunikation im TWINLANe-Netzwerk an.

Grün:Normal

Gelb: Niedrige optische Empfangsleistung

Rot „LOW“: Kein Empfang

Sie zeigt auch die Art der HY-Karten an (MMF: HY256-TL; SMF: HY256-TL-SMF) sowie die Gesamtlänge der Kabel.

3 RY-SLOT-Einblendschaltflächen (1–6)

Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das RY-CARD-SELECT-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie eine RY-Karte auswählen können.

4 MY-SLOT-Einblendschaltflächen (1–2)

Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das MY-CARD-SELECT-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie eine Mini-YGDAI-Karte auswählen können.

5 HY-SLOT-Einblendschaltfläche (2)

Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das HY-CARD-SELECT-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie eine HY-Karte auswählen können.

6 HIGH-Fs-FORMAT-Auswahlschaltflächen

Wenn eine Mini-YGDAI-Karte eine hohe Sampling-Frequenz (88,2 kHz, 96 kHz) verwendet, können Sie mit diesen Schaltflächen den Betriebsmodus jeweils für IN und OUT auf DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL oder SINGLE umschalten.

HINWEIS

Diese Funktion ist nicht anwendbar, wenn eine MY-Karte angegeben ist, die keine hohen Sampling-Raten unterstützt.

7 Einblendschaltflächen für die Parametereinstellung

Drücken Sie eine Taste, um ein Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie die Parameter der einzelnen Karten einstellen können.

8 WITH-RECALL-Schaltflächen

Wenn eine dieser Schaltflächen eingeschaltet ist, werden Szenendaten auf das HA-Gerät angewendet, sobald ein Szenenabruft erfolgt. Schalten Sie dies aus, wenn HA-GAIN-Einstellungen nicht abgerufen werden sollen (wenn beispielsweise alle HA-Einstellungen vom Monitorpult aus gesteuert werden, schalten Sie diese Taste für FoH aus).

9 Schaltflächen für die TWINLANe-Zuweisung

Wenn Sie eine dieser Schaltflächen drücken, wird die Anzahl der vom ausgewählten Slot verwendeten Kanäle dem TWINLANe-Netz zugewiesen (oder die Zuweisung wird aufgehoben). Bei einem HY-Slot erscheint ein Fenster, in dem Sie Einstellungen für je 16 Kanäle vornehmen können.

HINWEIS

- Die Bandbreite für ein I/O-Rack kann nur für eine DSP Engine, die als Wordclock-Master des Systems dient, dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen werden.
Wenn die Zuordnung nicht verfügbar ist, wird die Schaltfläche deaktiviert.
- Sie müssen die Anzahl der für Eingangskanäle benötigten Kanäle (das heißt, die an das TWINLANe-Netzwerk ausgegebenen Signale) zuweisen. Sie müssen keine Bandbreite für einen RY-Slot zuweisen, in dem eine RY16-DA-Karte installiert ist, oder für einen Slot, der eine MY-Karte für Ausgänge besitzt.

10 REVERT-ALL-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, werden alle Änderungen der Kanaluweisungen, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt vorgenommen haben, verworfen, und es wird der Zustand vor den Änderungen wieder hergestellt.

11 APPLY-Schaltfläche

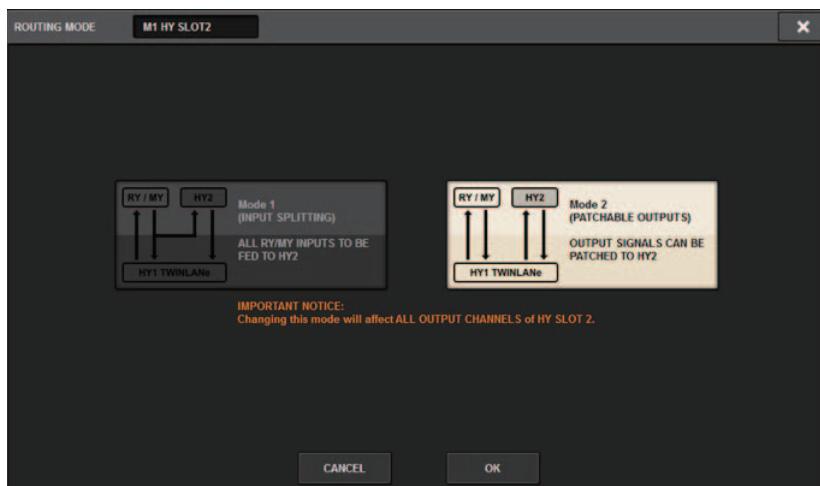
Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, werden die vorgenommenen Änderungen der Kanalzuweisungen auf das TWINLANe-Netzwerk angewendet.

12 TWINLANe-Kanalanzahlanzeige

Zeigt die Gesamtanzahl der Kanäle an, die aktuell vom TWINLANe-Netzwerk verwendet werden.

13 ROUTING MODE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie den Routing-Modus für HY-Kartenschacht 2 umschalten können.

ROUTING-MODE-Einblendfenster für die Modusumschaltung

In diesem Fenster können Sie den Routing-Modus für HY-Kartenschacht 2 umschalten.

MODE 1: Alle Eingangssignale der RY- und der MY-Kartenschächte werden aufgeteilt für die Ausgabe am HY SLOT 2.

MODE 2: Sie können genau wie für die RY- und MY-Kartenschächte auch Mix-Ausgangssignale über das TWINLANe-Netzwerk zum Ausgang am HY SLOT 2 leiten.

4. Drücken Sie die TWINLANe-Zuweisungsschaltfläche des Slots, für den Sie Einstellungen vornehmen möchten, und weisen Sie die Kanäle dem TWINLANe-Netzwerk zu.

Die Anzahl der ausgewählten zugewiesenen Kanäle wird auf der Schaltfläche angezeigt.

Bei einem HY-Slot erscheint ein Fenster, in dem Sie Einstellungen für je 16 Kanäle vornehmen können.

Wenn Sie eine TWINLANe-Zuweisungsschaltfläche drücken, die bereits zugewiesen ist, erscheint ein „X“-Symbol (), das anzeigt, dass die Zuordnung aufgehoben ist.

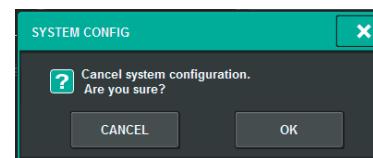
Wenn Sie eine TWINLANe-Zuordnungsschaltfläche drücken, die nicht zugeordnet ist, erscheint ein Häkchen () , welches die Zuordnung anzeigt.

5. Drücken Sie auf die APPLY-Schaltfläche, um die Kanaleinstellungen auf das TWINLANe-Netzwerk anzuwenden.**6. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie auf die x-Schaltfläche, um das Einblendfenster für die I/O-RACK-Einstellungen zu schließen.**

Wenn Kanäle zugewiesen sind und Sie die x-Schaltfläche drücken, ohne die APPLY-Schaltfläche zu drücken, erscheint die folgende Bestätigungsabfrage.

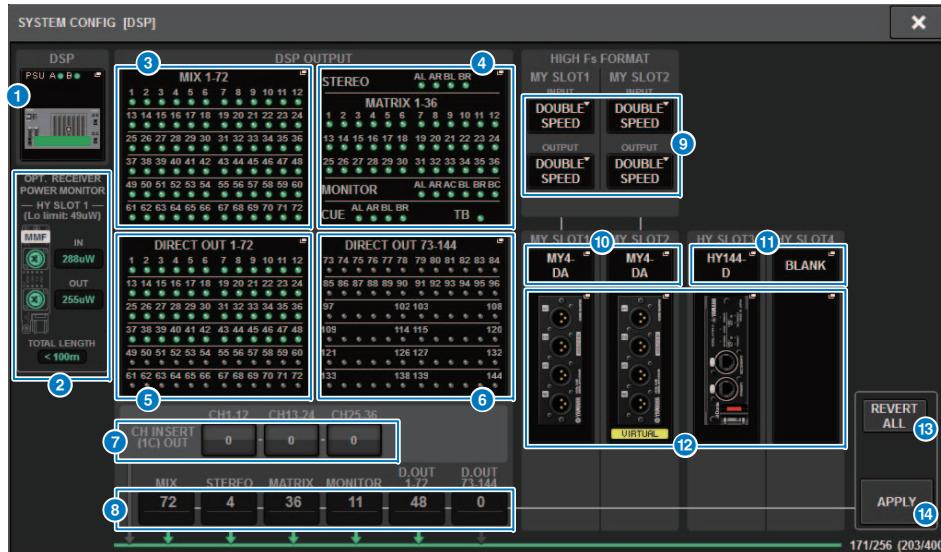
Wenn Sie OK drücken, kehren Sie zurück zum SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster, ohne die Zuordnungen zu übernehmen.

Wenn Sie CANCEL drücken, kehren Sie zurück zum Einblendfenster für die I/O-Rack-Einstellungen.



Bei einer DSP Engine

- Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.
- Drücken Sie die SYSTEM-CONFIG-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster aufzurufen.
- Drücken Sie die DSP-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster [DSP] aufzurufen.



1 DSP-Einblendschaltfläche

Diese Schaltfläche repräsentiert die am System angeschlossene DSP Engine. Die Zeile oberhalb der Schaltfläche zeigt das Status der Netzteile POWER A und B an (grün: eingeschaltet, rot: ausgeschaltet). Das Gerätesyymbol zeigt den Gerätetestatus an (Grün: normal; Gelb: nicht normal; Rot: kritischer Fehler).

2 Anzeige der optischen Empfangsleistung

Dieser Bereich zeigt die gemessene optische Empfangsleistung für die Kommunikation im TWINLAnE-Netzwerk an.

Grün: Normal

Gelb: Niedrige optische Empfangsleistung

Rot „LOW“: Kein Empfang

Sie zeigt auch die Art der HY-Karten an (MMF: HY256-TL; SMF: HY256-TL-SMF) sowie die Gesamtlänge der Kabel.

3 Einblendschaltfläche für die Kanalzuordnung (MIX 1-72)

Wenn Sie eine Schaltfläche drücken, erscheint ein TWINLAnE-CONFIGURATION-Einblendfenster, in dem Sie den MIX-Kanal dem TWINLAnE-Netzwerk ([Seite 110](#)) zuweisen können.

4 Einblendschaltflächen für die Kanalzuordnung (STEREO/MATRIX/MONITOR/CUE/TB)

Wenn Sie eine Schaltfläche drücken, erscheint ein TWINLAnE-CONFIGURATION-Einblendfenster, in dem Sie den STEREO-Kanal, MATRIX-Kanal, MONITOR, CUE, oder TALKBACK dem TWINLAnE-Netzwerk ([Seite 110](#)) zuweisen können.

5 Einblendschaltfläche für die Kanalzuordnung (DIRECT OUT 1-72)

6 Einblendschaltfläche für die Kanalzuordnung (DIRECT OUT 73-144)

Wenn Sie eine Schaltfläche drücken, erscheint ein TWINLAnE-CONFIGURATION-Einblendfenster, in dem Sie den Direktausgang dem TWINLAnE-Netzwerk zuweisen können.

7 Schaltflächen für die Insert-Zuweisung der Kanäle

Mit diesen Schaltflächen können Sie dem TWINLAnE-Netzwerk Kanäle zuweisen, so dass externe Hardware in diese Kanäle über die Anschlüsse am I/O-Rack insertiert werden kann ([Seite 183](#)).

8 Kanalzuweisungsanzeige

Dieser Abschnitt zeigt die Anzahl der Kanäle an, die im TWINLAnE-CONFIGURATION-Einblendfenster zugewiesen sind.

9 HIGH-Fs-FORMAT-Auswahlschaltflächen

Wenn eine Mini-YGDAI-Karte eine hohe Sampling-Frequenz (88,2 kHz, 96 kHz) verwendet, können Sie mit diesen Schaltflächen den Betriebsmodus jeweils für IN und OUT auf DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL oder SINGLE umschalten.

HINWEIS

Diese Einstellung wird ignoriert, wenn Sie versuchen, den Betriebsmodus für eine MY-Karte anzugeben, die keine hohen Sampling-Raten unterstützt.

10 MY-SLOT-Einblendschaltflächen (1-2)

Drücken Sie eine der Schaltflächen, um das MY-CARD-SELECT-Fenster zu öffnen, in dem Sie eine Mini-YGDAI-Karte auswählen können.

11 HY-SLOT-Einblendschaltflächen (3-4)

Drücken Sie eine der Schaltflächen, um das HY-CARD-SELECT-Fenster zu öffnen, in dem Sie eine HY-Karte auswählen können.

12 Einblendschaltflächen für die Parametereinstellung

Drücken Sie eine Taste, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Parameter der einzelnen Karten einstellen können.

13 REVERT-ALL-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, werden alle Änderungen der Kanalzuweisungen, die Sie bis zu diesem Zeitpunkt vorgenommen haben, verworfen, und es wird der Zustand vor den Änderungen wieder hergestellt.

14 APPLY-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, werden die vorgenommenen Änderungen der Kanalzuweisungen auf das TWINLAnE-Netzwerk angewendet.

4. Drücken Sie die jeweilige Schaltfläche für die Kanalzuordnung, um das TWINLANe-CONFIGURATION-Einblendfenster aufzurufen.

Jedes Einstellungsfenster enthält die folgenden Elemente.

TWINLANe-CONFIGURATION-Einblendfenster



1 Registerkarten

Schaltet zwischen MIX OUT, ST/MT/MON/CUE/TB, DIRECT OUT 1-72 und DIRECT OUT 73-144 um.

2 Schaltflächen für die Kanalauswahl

Wählen Sie den Kanal zur Bearbeitung aus. Die Auswahl-Schaltfläche ändert sich wie folgt.

..... Aktuell nicht dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen

..... Aktuell dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen

..... Aktuell dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen und zum Löschen der Zuweisung ausgewählt.

..... Aktuell nicht dem TWINLANe-Netzwerk zugewiesen und für die Zuweisung ausgewählt.

3 ALL-OFF-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, werden gleichzeitig alle Kanäle, die TWINLANe zugeordnet sind, zum Löschen der Zuweisung ausgewählt.

4 ALL-ON-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, werden alle Kanäle, die nicht TWINLANe zugewiesen sind, gleichzeitig für die Zuweisung ausgewählt.

5 REVERT-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, werden alle Auswahlen zum Löschen oder Herstellen der Zuweisung in den ursprünglichen Zustand versetzt.

5. Wählen Sie die Kanäle aus, die Sie im TWINLANe-Netzwerk verwenden möchten.

Wenn Sie alle Auswahlen vorgenommen haben, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche, um das Fenster zu schließen.

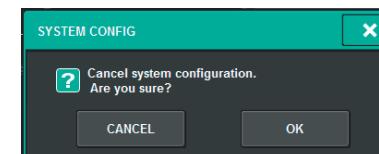
6. Drücken Sie auf die APPLY-Schaltfläche, um die Kanaleinstellungen auf das TWINLANe-Netzwerk anzuwenden.

7. Wenn Sie alle Zuweisungen vorgenommen haben, drücken Sie auf die ✕-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster [DSP] zu schließen.

Wenn Kanäle zugewiesen sind und Sie die ✕-Schaltfläche drücken, ohne die APPLY-Schaltfläche zu drücken, erscheint die folgende Bestätigungsabfrage.

Wenn Sie OK drücken, werden sämtliche Auswahlen zum Löschen oder Herstellen der Zuweisung in den ursprünglichen Zustand versetzt, und Sie kehren zurück zum SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster.

Wenn Sie CANCEL drücken, kehren Sie zurück zum SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster [DSP].

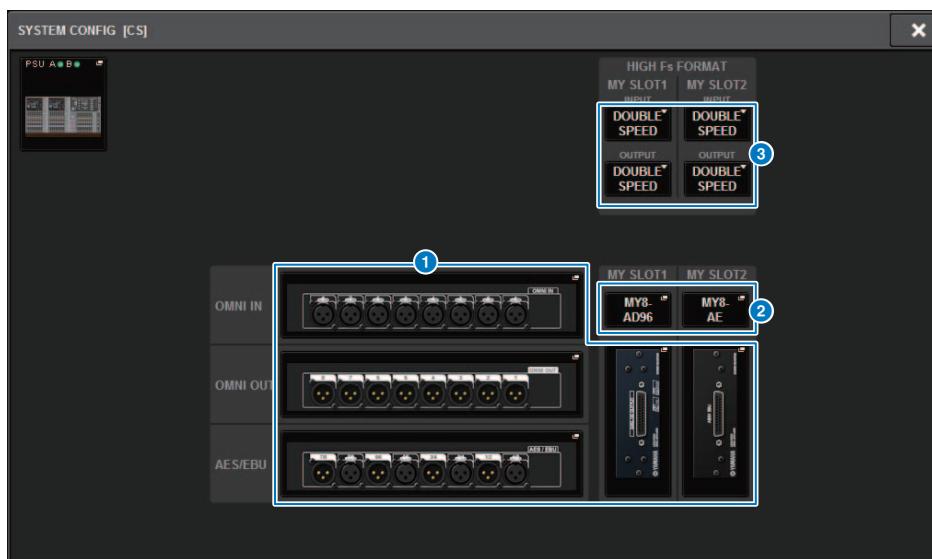


Bedienung an der Bedienoberfläche

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.

2. Drücken Sie die SYSTEM-CONFIG-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster aufzurufen.

3. Drücken Sie die CS-Einblendschaltfläche, um das CONFIG-Einblendfenster [CS] aufzurufen.



1 Einblendschaltflächen für die Parametereinstellung

Drücken Sie eine Taste, um ein Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie die Parameter der einzelnen Karten einstellen können.

2 MY-SLOT-Einblendschaltflächen (1–2)

Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das MY-CARD-SELECT-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie eine Mini-YGDAI-Karte auswählen können.

3 HIGH-Fs-FORMAT-Auswahlschaltflächen

Wenn eine Mini-YGDAI-Karte eine hohe Sampling-Frequenz (88,2 kHz, 96 kHz) verwendet, können Sie mit diesen Schaltflächen den Betriebsmodus jeweils für IN und OUT auf DOUBLE SPEED, DOUBLE CHANNEL oder SINGLE umschalten.

HINWEIS

Diese Funktion ist nicht anwendbar, wenn eine MY-Karte angegeben ist, die keine hohen Sampling-Raten unterstützt.

Die I/Os (Eingänge/Ausgänge) für die Bedienoberfläche werden als Teil der DSP Engine dem RIVAGE PM10-System zugewiesen. Daher müssen Sie keine Kanäle dem TWINLANE-Netzwerk zuweisen.

4. Stellen Sie den Betriebsmodus der Mini-YGDAI-Karte auf hohe Sampling-Rate ein, falls nötig.

5. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie auf die ✕-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster [CS] zu schließen.

■ Bearbeiten der internen Parameter jeder Komponente

1. Drücken Sie eine Einblendschaltfläche für Parametereinstellungen, um das Parametereinstellungs-Einblendfenster jeder Komponente aufzurufen.

2. Bearbeiten Sie die Parameter wie gewünscht.

Es erscheinen die folgenden Bildschirme für die Bearbeitung der Parameter:

RY16-ML-SILK



1 Patch-Anzeige

Zeigt die zugeordneten Kanäle an.

2 Schaltfläche +48V

Schaltet die Phantomspeisung (+48 V) ein oder aus.

3 A.GAIN-Regler

Zeigt die analoge HA-Gain-Einstellung an. Sie können die Bildschirm-Encoder verwenden, um Einstellungen vorzunehmen. Wenn Gain Compensation eingeschaltet ist, zeigt eine Anzeige die Position des analogen Gain-Reglers zum Einschaltzeitpunkt von Gain Compensation an.

4 Meter (vor GC)

Diese Anzeige zeigt den Pegel von Signalen an, nachdem sie eine analoge Verstärkung erfahren haben (vor dem GC).

5 Pegelanzeige (Eingangskanal)

Diese Anzeige gibt den Pegel von Signalen an, nachdem diese die GC durchlaufen haben (vor D.GAIN).

6 GC-Schaltfläche (GAIN COMPENSATION)

Schaltet Gain Compensation für den betreffenden Kanal ein und aus.

7 PHASE-Schaltfläche

Schaltet die Phase des Eingangssignals um.

HINWEIS

Dies ist ein Parameter innerhalb des I/O-Racks. Er ist ein anderer als der Φ-Parameter innerhalb des Kanalmoduls der Bedienoberfläche.

8 SILK-ON-Schaltfläche

Schaltet das SILK Processing ein oder aus.

9 RED/BLUE-Auswahlschaltfläche

Schaltet die Art des SILK Processing zwischen dem kraftvollen Blau (BLUE) und dem glitzernden Rot (RED) um.

10 SILK-Regler [TEXTURE]

Stellt den TEXTURE-Parameter von Silk ein.

11 HPF-Schaltfläche

Schaltet den Hochpassfilter für jeden Port um (Ein/Aus).

HINWEIS

Dies ist ein Parameter innerhalb des I/O-Racks. Er ist ein anderer als der HPF-Parameter innerhalb des Kanalmoduls der Bedienoberfläche.

12 FREQUENCY-Regler

Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.

13 M/S-Schaltfläche

Schaltet den M/S-Decoder (Mitte/Seite-Decoder) für jedes Kanalpaar ein- oder aus.

14 S-GAIN-Drehregler

Stellt die Seitenverstärkung des M/S-Decoders ein.

15 Registerkarten

Schalten das Display zu je acht Kanälen um.

RY16-DA**OMNI OUT der Bedienoberfläche****1 Patch-Anzeige**

Zeigt den zugeordneten Kanal an.

2 DELAY-Schaltfläche

Hiermit wird die Ausgangsverzögerung ein- oder ausgeschaltet.

3 Delay-Time-Regler

Stellt die Verzögerungszeit des Ausgangsports ein. Wenn Sie diesen Regler drücken, während er ausgewählt ist, erscheint das DELAY-TIME-Einblendfenster. Die Verzögerungszeit wird oberhalb des Reglers in Millisekunden angezeigt und unterhalb des Reglers in den Einheiten, die im DELAY-SCALE-Einblendfenster ausgewählt wurden.

HINWEIS

Wenn die Skala auf Millisekunden eingestellt ist, wird die Verzögerungszeit oberhalb des Reglers nicht angezeigt.

4 PHASE-Schaltfläche

Schaltet die Phase des Ausgangssignals um.

5 GAIN-Regler

Stellt die Ausgangsverstärkung des Ausgangsports ein. Sie können die Bildschirm-Encoder verwenden, um Einstellungen vorzunehmen. Ändern Sie die Einstellung in Schritten von 1,0 dB, indem Sie den Regler drehen, oder ändern Sie die Einstellung in Schritten von 0,1 dB, indem Sie den Regler drehen, während Sie ihn gedrückt halten. Der aktuelle Wert wird unmittelbar unter dem Drehregler angezeigt.

6 Pegelanzeige

Zeigt den Ausgangspegel des Signals nach der Pegeleinstellung an.

7 Registerkarten

Schalten das Display zu je acht Kanälen um.

RY16-AE INPUT1-8/INPUT9-16**AES/EBU INPUT 1-8 an der Rückseite der Bedienoberfläche****1 Patch-Anzeige**

Zeigt den zugeordneten Kanal an.

2 Pegelanzeige

Zeigt den Eingangspegel an.

3 SRC-Schaltfläche

Schaltet den Sampling Rate Converter für jedes Kanalpaar ein/aus.

4 Clock-Statusanzeige

Zeigt den Status des Eingangssignals an.

5 PHASE-Schaltfläche

Schaltet die Phase des Eingangssignals um.

HINWEIS

Dies ist ein Parameter innerhalb des I/O-Racks. Er ist ein anderer als der Φ-Parameter innerhalb des Kanalmoduls der Bedienoberfläche.

6 M/S-Schaltfläche

Schaltet den M/S-Decoder (Mitte/Seite-Decoder) für jedes Kanalpaar ein oder aus.

7 S-GAIN-Regler

Stellt die Seitenverstärkung des M/S-Decoders ein.

8 Registerkarten

Schalten das Eingangs- und Ausgangs-Display zu je acht Kanälen um.

RY16-AE OUTPUT1-8/OUTPUT9-16**AES/EBU OUTPUT1-8 der Rückseite der Bedienoberfläche****1 Patch-Anzeige**

Zeigt den zugeordneten Kanal an.

2 DELAY-Schaltfläche

Hiermit wird die Ausgangsverzögerung ein- oder ausgeschaltet.

3 Delay-Time-Regler

Stellt die Verzögerungszeit des Ausgangsports ein. Wenn Sie diesen Regler drücken, wenn er ausgewählt ist, erscheint das DELAY-TIME-Einblendfenster. Die Verzögerungszeit wird oberhalb des Reglers in Millisekunden angezeigt und unterhalb des Reglers in den Einheiten, die im DELAY-SCALE-Einblendfenster ausgewählt wurden.

HINWEIS

Wenn die Skala auf Millisekunden eingestellt ist, wird die Verzögerungszeit oberhalb des Reglers nicht angezeigt.

4 PHASE-Schaltfläche

Schaltet die Phase des Ausgangssignals um.

5 Taste SRC

Schaltet den Sampling Rate Converter für jedes Kanalpaar ein/aus.

6 Menü für die Auswahl der Sampling-Frequenz

Wählt die Ausgangs-Sampling-Rate aus, wenn der SRC eingeschaltet ist.

Wählen Sie zwischen SAME AS INPUT (entsprechend der empfangenen Wordclock), 44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz oder 96 kHz aus.

7 GAIN-Regler

Stellt die Ausgangsverstärkung des Ausgangsports ein. Sie können die Bildschirm-Encoder verwenden, um Einstellungen vorzunehmen. Ändern Sie die Einstellung in Schritten von 1,0 dB, indem Sie den Regler drehen, oder ändern Sie die Einstellung in Schritten von 0,1 dB, indem Sie den Regler drehen, während Sie ihn gedrückt halten. Der aktuelle Wert wird unmittelbar unter dem Drehregler angezeigt.

8 Pegelanzeige

Zeigt den Ausgangspegel des Signals nach der Pegeleinstellung an.

9 Registerkarten

Schalten das Eingangs- und Ausgangs-Display zu je acht Kanälen um.

MY CARD INPUT



MY CARD OUTPUT



1 Patch-Anzeige

Zeigt den zugeordneten Kanal an.

2 Pegelanzeige

Zeigt den Eingangsspegel an.

3 SRC-Schaltfläche

Schaltet den Sampling Rate Converter für jedes Kanalpaar ein/aus.

HINWEIS

Diese Einstellung wird ignoriert, wenn Sie versuchen, sie für eine MY-Karte zu wählen, die den SRC nicht unterstützt.

4 Clock-Statusanzeige

Zeigt den Status des Eingangssignals an.

5 PHASE-Schaltfläche

Schaltet die Phase des Eingangssignals um.

HINWEIS

Dies ist ein interner SLOT-Parameter. Er ist ein anderer als der Φ -Parameter innerhalb des Kanalmoduls der Bedienoberfläche.

6 Registerkarten

Schalten das Eingangs- und Ausgangs-Display zu je acht Kanälen um.

1 Patch-Anzeige

Zeigt den zugeordneten Kanal an.

2 DELAY-Schaltfläche

Hiermit wird die Ausgangsverzögerung ein- oder ausgeschaltet.

3 Delay-Time-Regler

Stellt die Verzögerungszeit des Ausgangsports ein. Wenn Sie diesen Regler drücken, während er ausgewählt ist, erscheint das DELAY-TIME-Einblendfenster. Die Verzögerungszeit wird oberhalb des Reglers in Millisekunden angezeigt und unterhalb des Reglers in den Einheiten, die im DELAY-SCALE-Einblendfenster ausgewählt wurden.

HINWEIS

Wenn die Skala auf Millisekunden eingestellt ist, wird die Verzögerungszeit oberhalb des Reglers nicht angezeigt.

4 PHASE-Schaltfläche

Schaltet die Phase des Ausgangssignals um.

5 GAIN-Regler

Stellt die Ausgangsverstärkung des Ausgangsports ein. Sie können die Bildschirm-Encoder verwenden, um Einstellungen vorzunehmen. Ändern Sie die Einstellung in Schritten von 1,0 dB, indem Sie den Regler drehen, oder ändern Sie die Einstellung in Schritten von 0,1 dB, indem Sie den Regler drehen, während Sie ihn gedrückt halten. Der aktuelle Wert wird unmittelbar unter dem Drehregler angezeigt.

6 Pegelanzeigen

Zeigt den Ausgangspegel des Signals nach der Pegeleinstellung an.

7 Registerkarten

Schalten das Eingangs- und Ausgangs-Display zu je acht Kanälen um.

OMNI IN der Bedienoberfläche**1 Patch-Anzeige**

Zeigt den zugeordneten Kanal an.

2 Schaltfläche +48V

Schaltet die Phantomspeisung (+48 V) ein oder aus.

3 A.GAIN-Regler

Zeigt die analoge HA-Gain-Einstellung an. Sie können die Bildschirm-Encoder verwenden, um Einstellungen vorzunehmen.

4 Pegelanzeige

Diese Anzeige zeigt den Pegel von Signalen an, nachdem sie eine analoge Verstärkung erfahren haben.

5 SILK-ON-Schaltfläche

Schaltet SILK ein oder aus.

6 RED/BLUE-Auswahlschaltfläche

Schaltet die Art des SILK Processing zwischen dem kraftvollen Blau (BLUE) und dem glitzernden Rot (RED) um.

7 SILK-Regler [TEXTURE]

Stellt den TEXTURE-Parameter von Silk ein.

8 HPF-Schaltfläche

Schaltet den Hochpassfilter für jeden Port um (Ein/Aus).

HINWEIS

Dies ist ein Parameter innerhalb des I/O-Racks. Er ist ein anderer als der HPF-Parameter innerhalb des Kanalmoduls der Bedienoberfläche.

9 FREQUENCY-Regler

Stellt die HPF-Grenzfrequenz ein.

10 M/S-Schaltfläche

Schaltet den M/S-Decoder (Mitte/Seite-Decoder) für jedes Kanalpaar ein oder aus.

11 S-GAIN-Regler

Stellt die Seitenverstärkung des M/S-Decoders ein.

Offline-Einstellungen

Sie können Systemeinstellungen an der Bedienoberfläche vornehmen, ohne dass DSP Engine oder I/O-Racks angeschlossen sind.

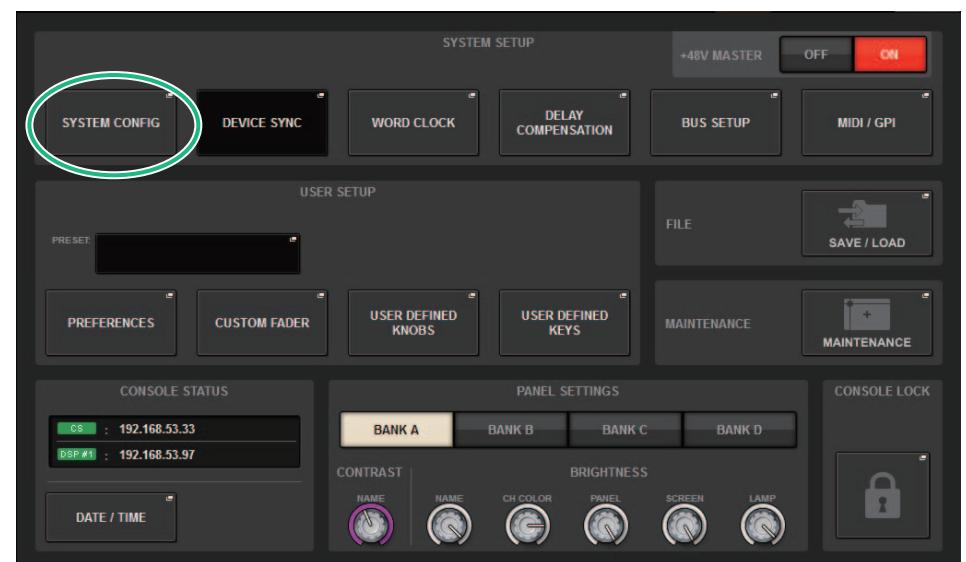
Im Folgenden wird die Bedienung der Offline-Einstellung beschrieben.

1. Mounten eines I/O-Racks**2. Angabe des Typs und der Anzahl von Karten** ([Seite 119](#))**3. Zuweisen von Kanälen zum TWINLANe-Netzwerk** ([Seite 106](#))**4. Bearbeiten der internen Parameter jeder Komponente** ([Seite 111](#))**HINWEIS**

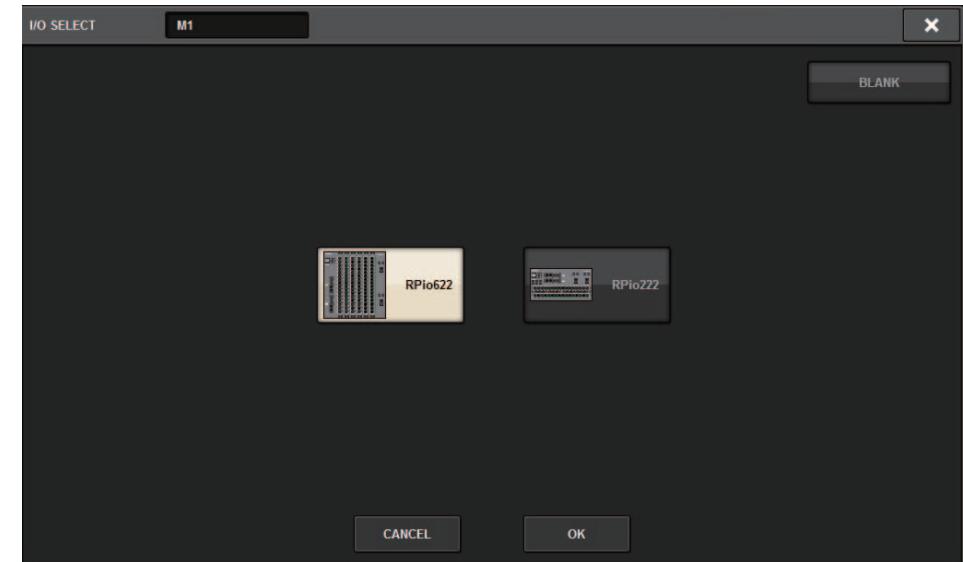
Wenn das aktuelle Gerät physisch angeschlossen wird und die offline vorgenommenen Änderungen sich von den Einstellungen des tatsächlichen Gerätes unterscheiden, haben die Einstellungen des tatsächlichen Gerätes Vorrang vor den Offline-Einstellungen und werden vom System übernommen.

■ Mounten eines I/O-Racks

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**



- 2. Drücken Sie die SYSTEM-CONFIG-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster aufzurufen.**

SYSTEM CONFIG-Einblend-Schaltfläche**I/O-SELECT-Einblendfenster****1 Einblendschaltflächen für die I/O-Rack-Auswahl (M1–M8)**

Wenn Sie eine dieser Tasten drücken, während kein I/O-Rack gemountet ist, erscheint das I/O-SELECT-Einblendfenster, in dem Sie das I/O-Rack auswählen können, das Sie verwenden möchten. Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, während ein I/O-Rack gemountet ist, erscheint das Fenster für die I/O-Rack-Einstellungen (Seite 119). Die Geräte, die offline bearbeitet werden, werden als „VIRTUAL“ in Gelb angezeigt.

3. Drücken Sie die Einblendschaltfläche zur Auswahl des I/O-Racks, um das I/O-SELECT-Einblendfenster aufzurufen.**4. Wählen Sie das I/O-Rack aus (RPi622 oder RPi222), das Sie verwenden möchten, und drücken Sie die OK-Schaltfläche.**

Daraufhin kehren Sie zurück zum SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die CANCEL-Schaltfläche.

Wenn Sie ein weiteres I/O-Rack hinzufügen möchten, wiederholen Sie die Schritte 3–4.

■ Angabe der Art und Anzahl der Karten

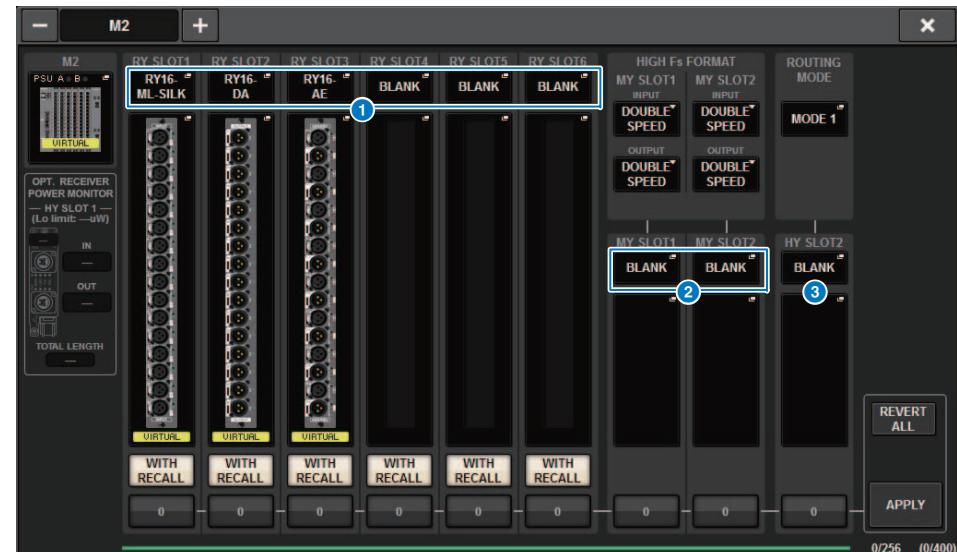
Das folgende Beispiel beschreibt, wie Sie eine RY-Karte für die Verwendung im I/O-Rack hinzufügen können. Verwenden Sie denselben Bedienungsvorgang zum Hinzufügen einer weiteren Karte für eine andere Komponente.

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**
- 2. Drücken Sie die SYSTEM-CONFIG-Schaltfläche, um das SYSTEM-CONFIG-Einblendfenster aufzurufen.**



- 3. Drücken Sie beim gemounteten I/O-Rack die Einblendschaltfläche für die I/O-Rack-Auswahl, um das Einblendfenster für die I/O-Rack-Einstellungen aufzurufen.**

Einblendfenster für die I/O-RACK-Einstellungen



① RY-SLOT-Einblendschaltflächen (1–6)

Wenn Sie eine dieser Schaltflächen drücken, erscheint das RY-CARD-SELECT-Einblendfenster, in dem Sie eine RY-Karte auswählen können.

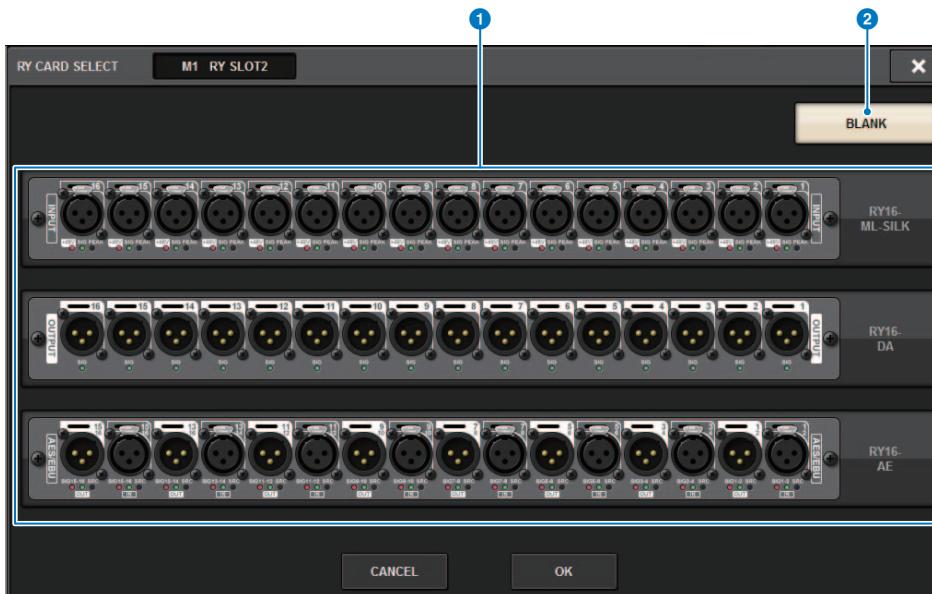
② MY-SLOT-Einblendschaltflächen (1–2)

Wenn Sie eine dieser Schaltflächen drücken, erscheint das MY-CARD-SELECT-Einblendfenster, in dem Sie eine Mini-YGDAI-Karte auswählen können ([Seite 120](#)).

③ HY-SLOT-Einblendschaltfläche (2)

Wenn Sie eine dieser Schaltflächen drücken, erscheint das HY-CARD-SELECT-Einblendfenster, in dem Sie eine HY-Karte auswählen können ([Seite 121](#)).

- 4. Drücken Sie auf die RY-SLOT-Einblendschaltfläche, um das RY-CARD-SELECT-Einblendfenster zu öffnen.**

RY-CARD-SELECT-Einblendfenster**MY-CARD-SELECT-Einblendfenster****1 Auswahlschaltflächen für RY-Karten**

Wählen Sie die RY-Karte aus, die Sie verwenden möchten.

2 BLANK-Schaltfläche

Verwenden Sie diese Schaltfläche, wenn nichts Sie mounten möchten.

5. Wählen Sie die RY-Karte, die Sie verwenden möchten, und drücken Sie die OK-Schaltfläche

Sie kehren zurück zum Einblendfenster für die I/O-Rack-Einstellungen. Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die CANCEL-Schaltfläche.

Wenn Sie eine weitere RY-Karte hinzufügen möchten, wiederholen Sie Schritte 4–5.

6. Wenn Sie alle gewünschten Karten hinzugefügt haben, drücken Sie auf die x-Schaltfläche, um das Einblendfenster für die I/O-Rack-Einstellungen zu schließen.**1 Auswahlschaltflächen für Mini-YGDAI-Karten**

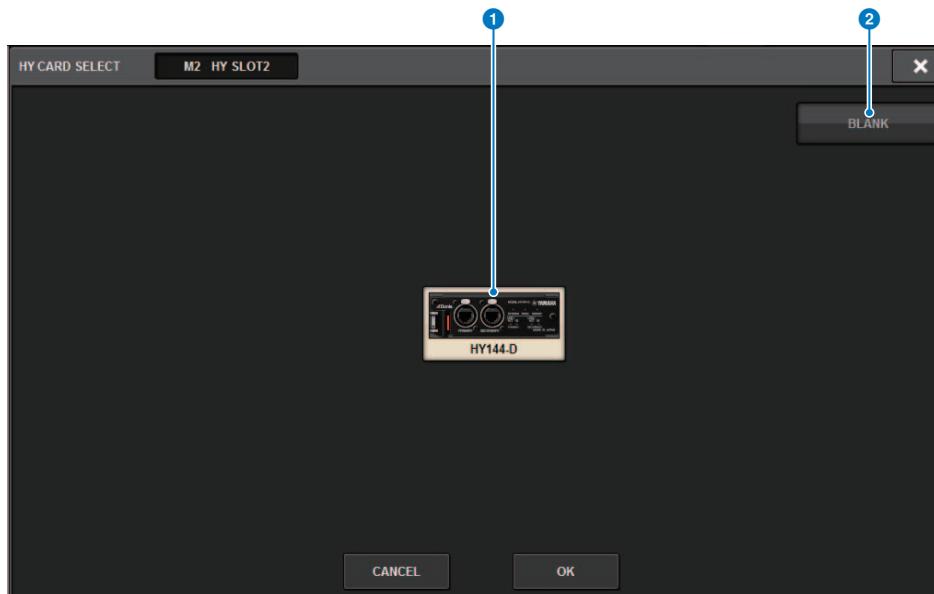
Wählen Sie die Mini-YGDAI-Karte aus, die Sie verwenden möchten.

2 BLANK-Schaltfläche

Verwenden Sie diese Schaltfläche, wenn nichts Sie mounten möchten.

3 Registerkarten

Schaltet zwischen Seiten in der Liste der Mini-YGDAI-Karten um.

HY-CARD-SELECT-Einblendfenster**1 Auswahl-Schaltflächen für HY-Karten**

Wählen Sie die HY-Karte aus, die Sie verwenden möchten.

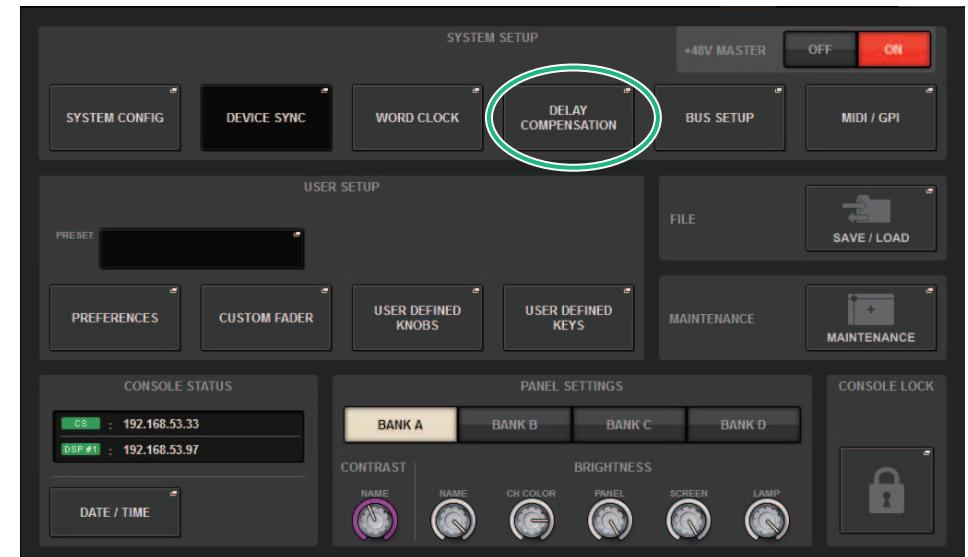
2 BLANK-Schaltfläche

Verwenden Sie diese Schaltfläche, wenn nichts Sie mounten möchten.

DELAY COMPENSATION

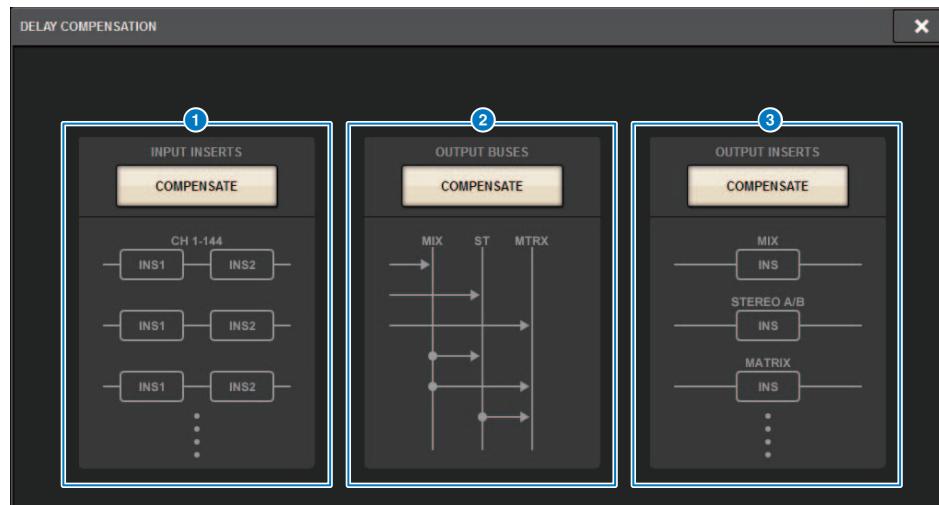
Jedes Kanalsignal kann aufgrund der digitalen Signalverarbeitung von Plug-ins, GEQ-Inserts oder bestimmte Routings um unterschiedliche Zeitabschnitte verzögert werden. Die Funktion „Delay Compensation“ (Verzögerungsausgleich) korrigiert automatisch dieses verzögerte Timing. Zunächst wird die maximale Verzögerung berechnet, dann wird die entsprechende Verzögerungszeit als Kompensation für jeden Kanal angewendet.

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**



- 2. Drücken Sie die DELAY-COMPENSATION-Schaltfläche, um das DELAY-COMPENSATION-Einblendfenster zu öffnen.**

DELAY-COMPENSATION-Einblendfenster



1 INPUT-INSERTS-COMPENSATE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das verschiedene Timing der Kanäle untereinander automatisch zu kompensieren, indem jeder Eingangskanal ein Delay erhält. Aufgrund dieser Kompensation werden alle Eingangssignale um 112 Samples verzögert.

2 OUTPUT-BUSES-COMPENSATE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das verzögerte Timing auf jedem MIX-/ST-/MATRIX-Bus automatisch auszugleichen. Aufgrund dieser Kompensation werden Signale von den MIX-Bussen um 14 Samples verzögert; Ausgangssignale von den STEREO-Bussen werden um 7 Samples verzögert. Wenn Sie die Gain Compensation über diese Taste zusammen mit der OUTPUT-INSERTS-COMPENSATE-Schaltfläche verwenden, werden die Ausgangssignale von den MIX-Bussen um 336 + 14 Samples verzögert; von den STEREO-Bussen um 336 + 7 Samples und von den MATRIX-Bussen um 336 Samples.

3 OUTPUT-INSERTS-COMPENSATE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das verschiedene Timing der Kanäle untereinander automatisch zu kompensieren, indem jeder Ausgangskanal ein Delay erhält. Aufgrund dieser Kompensation werden Signale von den MIX-Bussen um 112 Samples verzögert; von den STEREO-Bussen um 224 Samples; und von den MATRIX-Bussen um 336 Samples.

Umrechnungstabelle für Sample-Anzahl und Verzögerungszeit

Sample	fs							
	44,1 kHz		48 kHz		88,2 kHz		96 kHz	
7	0,16	ms	0,15	ms	0,08	ms	0,07	ms
14	0,32	ms	0,29	ms	0,16	ms	0,15	ms
112	2,50	ms	2,30	ms	1,30	ms	1,20	ms
224	5,10	ms	4,70	ms	2,50	ms	2,30	ms
336	7,60	ms	7,00	ms	3,80	ms	3,50	ms
336+7	7,80	ms	7,10	ms	3,90	ms	3,60	ms
336+14	7,90	ms	7,30	ms	4,00	ms	3,60	ms

WORD CLOCK

Ein TWINLANe-Netzwerk, wie es das RIVAGE PM10 bietet, überträgt nicht nur Audio- und Steuersignale, sondern auch Wordclock-Signale.

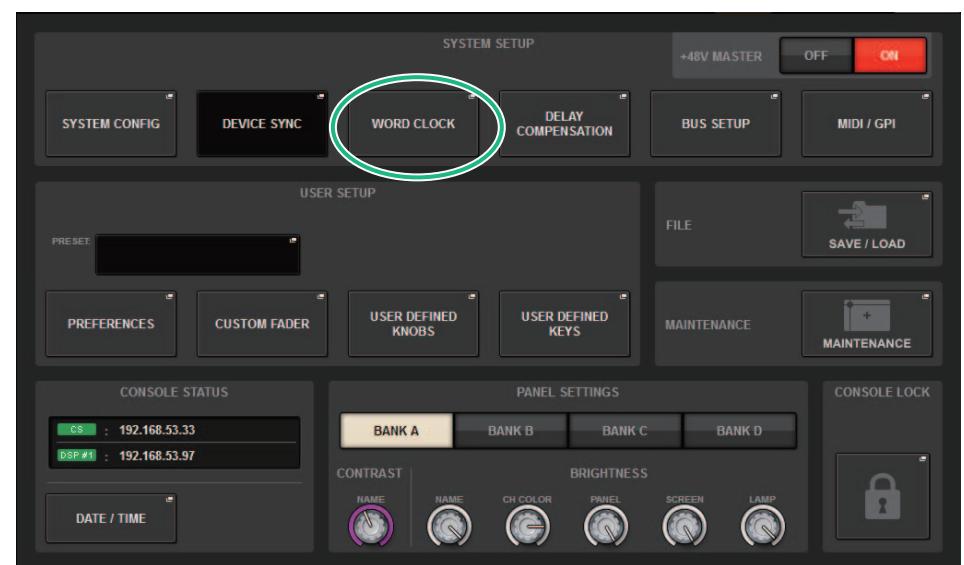
Bei einem TWINLANe-Netzwerk kann nur eine DSP Engine der „Clock-Master“ sein. Wenn zwei DSP Engines im gleichen Netzwerk angeschlossen sind, arbeitet eine als Master und die andere als Slave.

Für die Master Clock in einem TWINLANe-Netzwerk können Sie entweder den internen Taktgeber der DSP Engine auswählen (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz oder 96 kHz) oder die externe Wordclock, die an der Buchse WORD CLOCK IN an der Rückseite der Master DSP Engine zugeführt wird.

Da andererseits die Slave DSP Engine die Wordclock verwendet, die als Wordclock-Quelle durch das TWINLANe-Netzwerk hindurchfließt, müssen Sie für die Slave DSP Engine den HY-SLOT Nr. 1 auswählen. Da die I/O-Racks automatisch die Wordclock verwenden, die als Wordclock-Quelle durch das TWINLANe-Netzwerk hindurchfließt, müssen Sie die Wordclock für I/O-Racks nicht angeben.

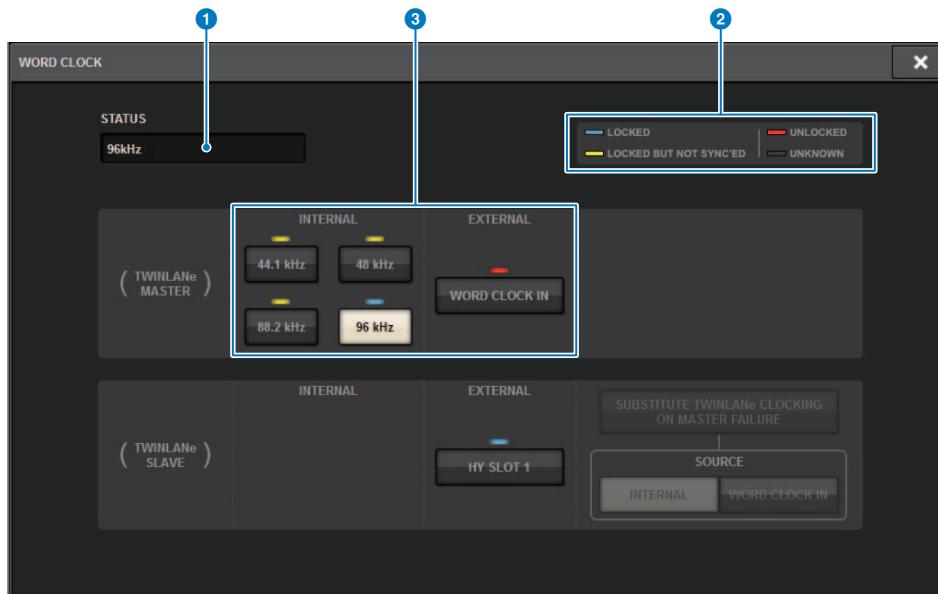
Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um die Wordclock-Quelle auszuwählen.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie die WORD-CLOCK-Schaltfläche, um das WORD-CLOCK-Einblendfenster zu öffnen.

WORD-CLOCK-Einblendfenster (Master-Modus)



MASTER-CLOCK-SELECT-Feld

1 Master-Clock-Frequenzanzeige

Zeigt die Frequenz (44,1 kHz, 48 kHz, 88,2 kHz oder 96 kHz) der aktuell ausgewählten Master Clock an. Wenn die Einheit nicht zur Master Clock synchronisiert ist, wird „UNLOCK“ angezeigt.

2 Clock-Statusanzeige

Zeigt den Status der Synchronisierung mit der Master Clock für jede Clock-Signalquelle an. Die einzelnen Anzeigen sind nachfolgend erläutert.

- **LOCK (hellblau)**

Zeigt an, dass eine Clock empfangen wird, die mit der ausgewählten Clock-Quelle synchron ist. Wenn ein externes Gerät an der entsprechenden Buchse oder dem Slot angeschlossen wird, zeigt dieses Symbol an, dass eine Clock korrekt zwischen jenem Gerät und dem RIVAGE PM10-System ein- oder ausgegeben wird. Wenn die Sampling-Frequenzen fast gleich sind, kann dieser Status auch dann angezeigt werden, wenn die Geräte nicht synchronisiert sind.

- **LOCK, BUT NOT SYNC'ED (gelb)**

Es wird eine gültige Clock empfangen, die aber nicht synchron mit der ausgewählten Signalquelle ist. Wenn ein externes Gerät an der entsprechenden Buchse oder dem Slot angeschlossen wird, zeigt dieses Symbol an, dass keine korrekte Clock zwischen jenem Gerät und dem RIVAGE PM10-System ein- oder ausgegeben wird.

- **UNLOCK (rot)**

Es wird keine gültige Wordclock empfangen. Wenn ein externes Gerät an der entsprechenden Buchse oder dem Slot angeschlossen wird, zeigt dieses Symbol an, dass keine korrekte Clock zwischen jenem Gerät und dem RIVAGE PM10-System ein- oder ausgegeben wird.

- **UNKNOWN (schwarz)**

Dies zeigt an, dass der Clock-Status nicht erkannt werden kann, da kein externes Gerät angeschlossen ist, oder da keine gültige Clock empfangen wird. Sie können diese Buchse bzw. diesen Slot auswählen, aber eine erfolgreiche Synchronisation erfolgt nicht, so lange keine gültige Verbindung hergestellt ist.

HINWEIS

- Wenn die Anzeige des als Clock-Signalquelle ausgewählten Ports hellblau wird und oben links im MASTER-CLOCK-SELECT-Feld die Clock-Frequenz zu sehen ist, bedeutet dies, dass das RIVAGE-PM10-System korrekt mit der neuen Clock arbeitet.
- Wenn die Anzeige des ausgewählten Taktgebers nicht hellblau wird, stellen Sie sicher, dass das externe Gerät richtig angeschlossen und so eingestellt ist, dass es Clock-Daten überträgt.
- Wenn die Wordclock-Einstellung verändert wird, können Geräusche an den Ausgangsbuchsen auftreten. Um Ihr Lautsprechersystem zu schützen, regeln Sie die Endstufen herunter, bevor Sie die Wordclock-Einstellung ändern.

3 Auswahlschaltflächen für die Master Clock (Internal/External)

Wählen Sie mit den Schaltflächen die Clock-Quelle, die Sie als Wordclock-Master verwenden wollen, aus folgenden Optionen aus:

- **44.1 kHz**
- **48 kHz**
- **88.2 kHz**
- **96 kHz**

Die interne Clock von der DSP Engine (Sampling-Frequenz: 96 kHz, 88,2 kHz, 48 kHz oder 44,1 kHz) ist die Clock-Signalquelle.

- **WORD CLOCK IN**

Die über die rückseitige WORD-CLOCK-IN-Buchse der Master DSP Engine empfangene Wordclock dient als Clock-Signalquelle.

HINWEIS

Wenn das Gerät in den Werkszustand initialisiert wird, wird der Wordclock-Standardwert auf 96k eingestellt.

WORD-CLOCK-Einblendfenster (Slave-Modus)**1 HY-SLOT-Schaltfläche 1**

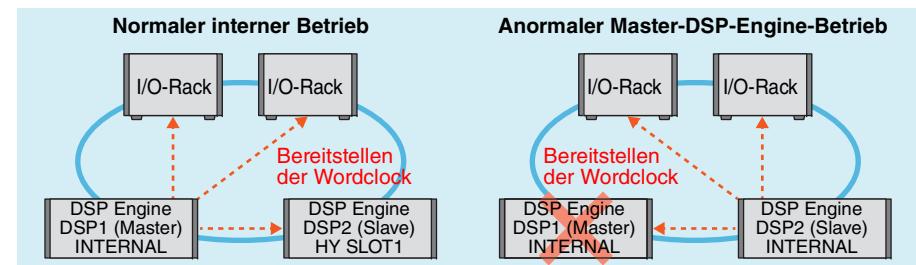
Da die Slave DSP Engine die Wordclock im TWINLANe-Netzwerk als Wordclock-Quelle verwendet, müssen Sie diese Option für die Slave DSP Engine auswählen.

2 Schaltfläche „SUBSTITUTE TWINLANe CLOCKING ON MASTER FAILURE“

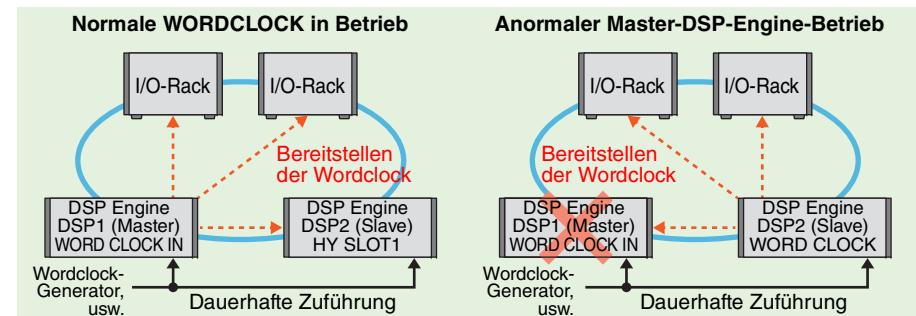
(Dieses Feature wird durch eine zukünftige Aktualisierung unterstützt werden.) Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, und wenn die Wordclock von der Master DSP Engine aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, übernimmt die Slave DSP Engine automatisch die Master-Funktion.

Es gibt zwei Optionen für die Quelle. Wählen Sie eine davon aus, je nachdem ob die Wordclock von einem anderen System geliefert wird oder nicht.

INTERNAL: Wählen Sie diese Option, wenn die Wordclock nicht von einem anderen System geliefert wird. Dabei wird die Slave DSP Engine zum Master und verwendet die Frequenz der internen Taktsteuerung des ursprünglichen Master DSP Engine.



WORD CLOCK IN: Wählen Sie diese Option aus, wenn das System die Clock eines anderen Systems über die Buchse WORD CLOCK IN empfängt, oder wenn die Clock-Erzeugung des Systems gemeinsam mit einem anderen System über die Buchse WORD CLOCK IN erfolgt. Dabei wird die Slave DSP Engine zum Master und verwendet die Frequenz der Wordclock, die an der rückseitigen Buchse WORD CLOCK IN empfangen wird. (Diese Frequenz ist die gleiche wie die an den Buchsen WORD CLOCK IN, und wie für die ursprüngliche Master DSP Engine angegeben.) Zuerst müssen Sie dieselbe Clock an die Geräte DSP1 (Master) und DSP2 (Slave) ausgeben.

**3. Wählen Sie im Feld MASTER CLOCK SELECT eine Clock-Signalquelle aus.**

Ein Dialogfenster erscheint, wenn Sie versuchen, die Einstellung der Wordclock-Quelle zu ändern.

4. Um das WORD-CLOCK-Einblendfenster zu schließen, drücken Sie das „x“-Symbol oben rechts.

Das System kehrt zurück zum SETUP-Bildschirm.

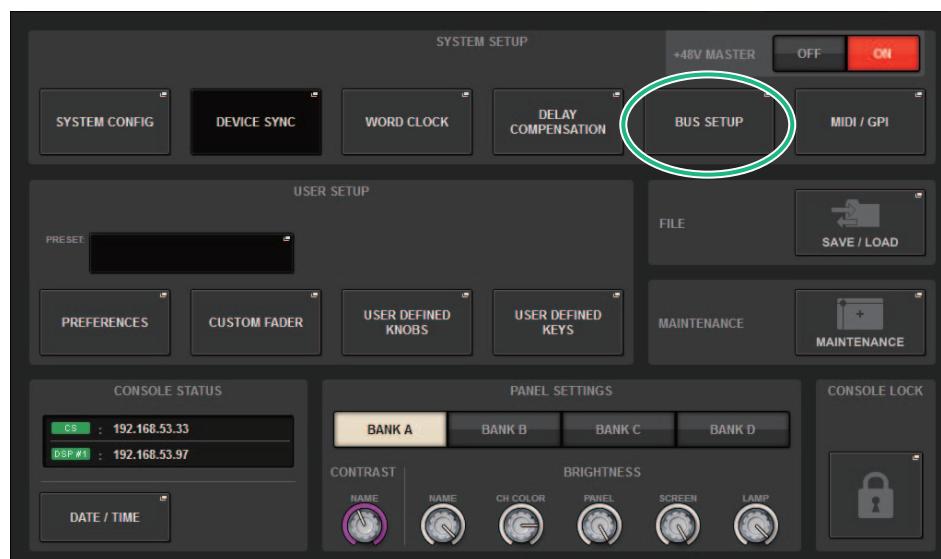
BUS SETUP

BUS SETUP (Grundeinstellungen für MIX-Busse und MATRIX-Busse)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Basiseinstellungen für MIX-Busse und MATRIX-Busse bearbeiten, z. B. Umschalten zwischen Stereo und Mono oder Ändern des Bustyps.

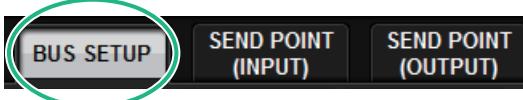
Die Einstellungen, die Sie im folgenden Verfahren vornehmen, werden als Teil der Szene gespeichert.

1. Drücken Sie auf die SETUP-Schaltfläche, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



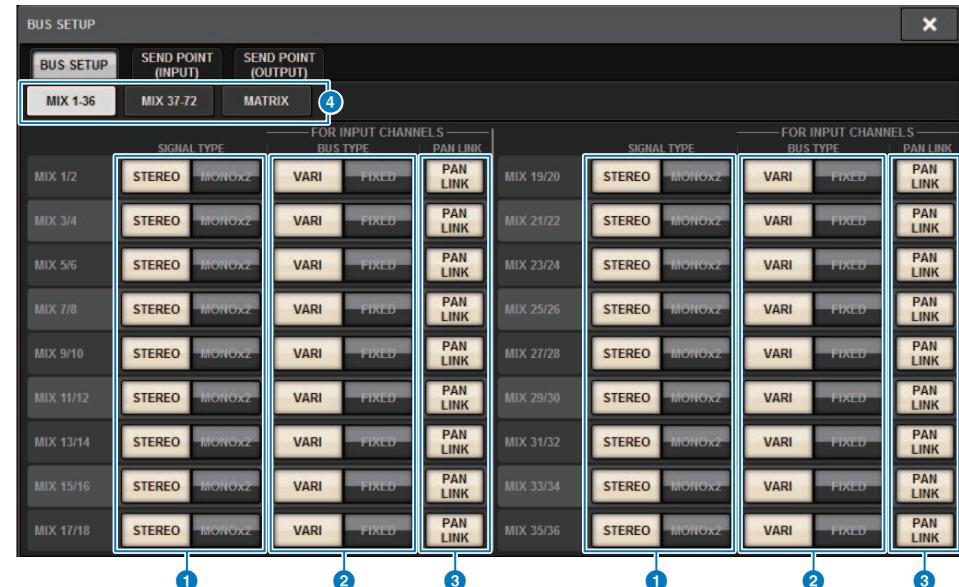
2. Drücken Sie auf die BUS-SETUP-Schaltfläche, um das BUS-SETUP-Einblendfenster zu öffnen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie die BUS-SETUP-Registerkarte.

Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



1 SIGNAL-TYPE-Schaltflächen

Hiermit können Sie auswählen, wie die Signale für jedes benachbarte Buspaar verarbeitet werden. Sie können wählen zwischen STEREO (Stereosignal) oder MONOx2 (monaurales Signal x 2).

2 BUS-TYPE-Auswahlschaltflächen

Hiermit wählen Sie den Bustyp für jeweils zwei nebeneinander liegende Busse aus. Sie können VARI (variabler Send-Pegel) oder FIXED (fest eingestellter Send-Pegel) auswählen.

3 PAN-LINK-Schaltfläche

Diese Schaltfläche wird nur dann angezeigt, wenn SIGNAL TYPE auf STEREO und VARI eingestellt ist.

Wenn die Schaltfläche eingeschaltet ist, sind die Signale, die zu den entsprechenden Kanälen geführt werden, mit der TO-STEREO-Panoramaeinstellung verknüpft.

4 Registerkarten

Hier wählen Sie MIX1-36, MIX37-72 oder MATRIX-Bus aus.

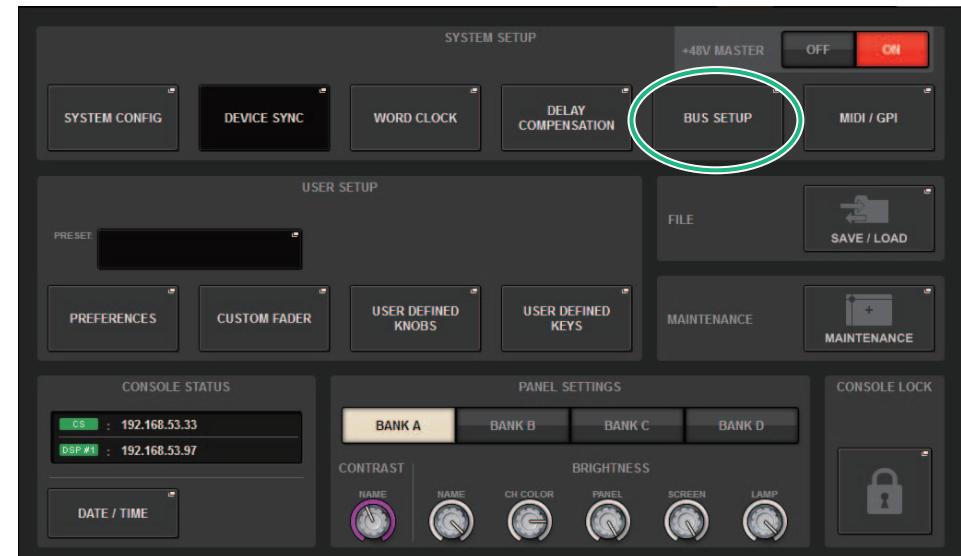
4. Verwenden Sie die Registerkarten, um die Busse anzuzeigen, deren Einstellungen Sie bearbeiten möchten.
5. Verwenden Sie die SIGNAL-TYPE-Schaltflächen, um festzulegen, ob die einzelnen Busse STEREO (verkoppelte Hauptparameter für jeweils zwei benachbarte Busse mit ungerader/gerader Nummer) oder MONOx2 (zwei monaurale Kanäle) verwendet werden.
6. Verwenden Sie die BUS-TYPE-Schaltflächen, um den Bustyp auszuwählen.

SEND POINT (INPUT)

(Angabe des Send-Ausspielpunktes für die einzelnen Eingangskanäle)

Sie können den Send-Ausspielpunkt für jeden Kanal auswählen. Der Send-Ausspielpunkt kann für beide Kanäle angegeben werden, wenn die Quellkanäle jeweils einzeln auf PRE und auf POST eingestellt sind.

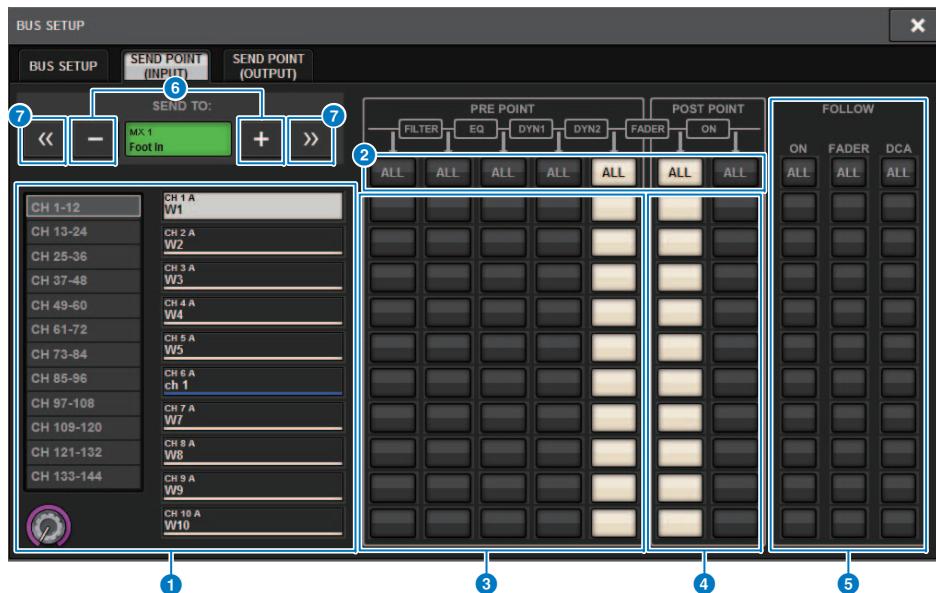
1. Drücken Sie auf die SETUP-Schaltfläche, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf die BUS-SETUP-Schaltfläche, um das BUS-SETUP-Einblendfenster zu öffnen.
Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie auf die Registerkarte SEND POINT (INPUT).
Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



1 Kanalauswahlliste

Hier wählen Sie einen Kanal aus.

2 ALL-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den ausgewählten Send-Ausspielpunkt gleichzeitig auf alle Kanäle anzuwenden.

Wenn der Send-Ausspielpunkt für einige Kanäle in der Spalte nicht ausgewählt ist, erscheint der Eintrag „...“.

3 Auswahlschaltflächen für den PRE-Send-Ausspielpunkt

Hiermit können Sie den Send-Ausspielpunkt für jeden Kanal auswählen, bei dem PRE eingeschaltet ist. Diese Schaltflächen sind folgenden Parametern zugeordnet:

Schaltfläche	Send-Ausspielpunkt
PRE FILTER	Unmittelbar vor dem Filter
PRE EQ	Unmittelbar vor dem EQ
PRE DYN1	Unmittelbar vor DYNAMICS1
PRE DYN2	Unmittelbar vor DYNAMICS2
PRE FADER	Unmittelbar vor dem Fader

4 Auswahlschaltflächen für den POST-Send-Ausspielpunkt

Hiermit können Sie den Send-Ausspielpunkt für jeden Kanal auswählen, bei dem PRE ausgeschaltet ist (POST). Diese Schaltflächen sind folgenden Parametern zugeordnet:

Schaltfläche	Send-Ausspielpunkt
POST FADER	Unmittelbar nach dem Fader
POST ON	Unmittelbar nach der [ON]-Taste

5 FOLLOW-Einstellungsschaltflächen

Hiermit können Sie für jeden Kanal einstellen, ob das an den MIX-/MATRIX-Bus gesendete Signal unabhängig vom Send Point der Einstellung von FADER/ON/DCA des Kanals folgen soll oder nicht. Diese Schaltflächen sind folgenden Parametern zugeordnet:

Schaltfläche	Einstellung
ON	FOLLOW ON
FADER	FOLLOW FADER
DCA	FOLLOW DCA

6 SEND-TO-Schaltflächen [+/-]

Hiermit können Sie jeweils für einen einzelnen Kanal den MIX-/MATRIX-Buskanal als Signalziel auswählen.

7 SEND-TO-Schaltflächen [<>]

Hiermit können Sie jeweils für 12 Kanäle den MIX-/MATRIX-Buskanal als Signalziel auswählen.

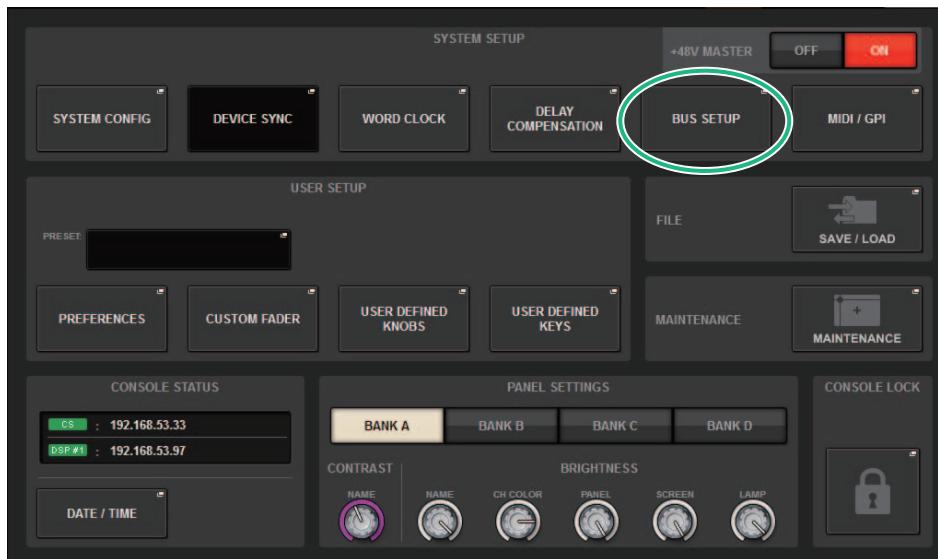
4. Verwenden Sie die Schaltflächen für den Send-Ausspielpunkt, um den Send-Ausspielpunkt anzugeben.

SEND POINT (OUTPUT)

(Angabe des Send-Ausspielpunkts für jeden MIX-/STEREO-Kanal)

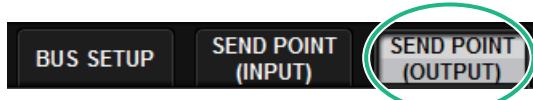
Sie können für jeden Bus den Send-Ausspielpunkt des MATRIX-Busses angeben. Der Send-Ausspielpunkt kann für beide Busse angegeben werden, wenn die Quellbusse jeweils einzeln auf PRE und auf POST eingestellt sind.

1. Drücken Sie auf die SETUP-Schaltfläche, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



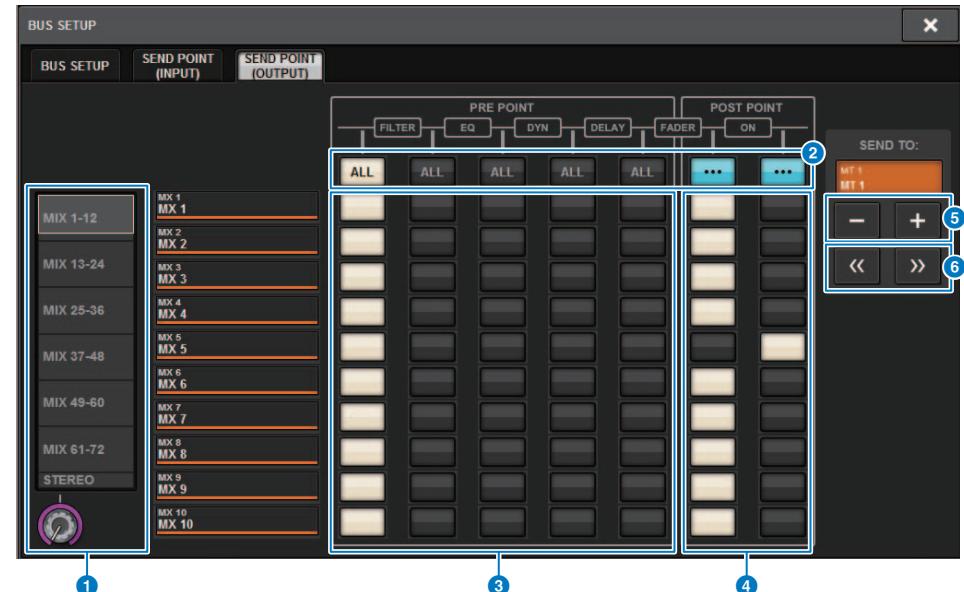
2. Drücken Sie auf die BUS-SETUP-Schaltfläche, um das BUS-SETUP-Einblendfenster zu öffnen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie die Registerkarte SEND POINT (OUTPUT).

Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



1 Auswahlliste für Kategorien

Hiermit können Sie die Buskategorie auswählen.

2 ALL-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den ausgewählten Send-Ausspielpunkt gleichzeitig auf alle MIX-/STEREO-Busse anzuwenden.

Wenn der Send-Ausspielpunkt für einige Kanäle in der Spalte nicht ausgewählt ist, erscheint der Eintrag „...“.

3 Auswahlschaltflächen für den PRE-Send-Ausspielpunkt

Sie können den Send-Ausspielpunkt für jeden Kanal auswählen. Diese Schaltflächen sind folgenden Parametern zugeordnet:

Schaltfläche	Send-Ausspielpunkt
PRE FILTER	Unmittelbar vor dem Filter
PRE EQ	Unmittelbar vor dem EQ
PRE DYN	Unmittelbar vor DYNAMICS
PRE DELAY	Unmittelbar vor dem DELAY
PRE FADER	Unmittelbar vor dem Fader

4 Auswahlschaltflächen für den POST-Send-Ausspielpunkt

Sie können den Send-Ausspielpunkt für jeden Kanal auswählen. Diese Schaltflächen sind folgenden Parametern zugeordnet:

Schaltfläche	Send-Ausspielpunkt
POST FADER	Unmittelbar nach dem Fader
POST ON	Unmittelbar nach der [ON]-Taste

5 SEND-TO-Schaltflächen [+]/[-]

Hiermit können Sie jeweils für einen einzelnen Kanal den MATRIX-Buskanal als Signalziel auswählen.

6 SEND-TO-Schaltflächen [<<]/[>>]

Hiermit können Sie jeweils für 12 Kanäle den MATRIX-Buskanal als Signalziel auswählen.

4. Verwenden Sie die Schaltflächen für den Send-Ausspielpunkt, um den Send-Ausspielpunkt anzugeben.

Patching (Routing)

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie das Eingangs-Routing und das Ausgangs-Routing (die Signalführung der Ein- und Ausgänge) bearbeiten können (Anmerkung: „Routing“ und „Patching“ werden hier synonym verwendet; ein Routing kann auch eine feste Signalführung sein, ein Patch ist immer eine Änderung des Signalwegs.).

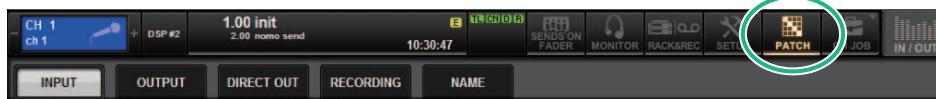
Zuweisen der Eingangs-Ports

Sie können Eingangskanal-Patches (Signalbrücken) jeweils in zwei Gruppen anordnen (A und B) und zwischen diesen die Gruppen umschalten.

Diese Funktion ist praktisch für folgende Anwendungen:

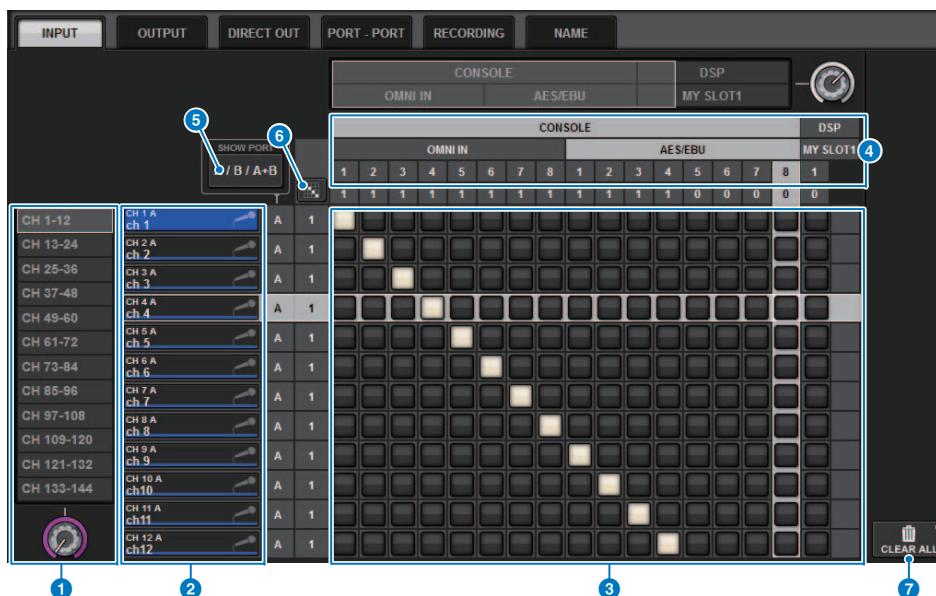
- Backup Patches der Gruppe B zuordnen und im Notfall zu dieser Gruppe wechseln.
- Schnelles Umschalten zwischen den Eingangskanalgruppen je nach Bühnenprogramm oder Gegebenheiten.

1. Drücken Sie die PATCH-Schaltfläche in der Menüleiste, um den PATCH-Bildschirm aufzurufen.



2. Wählen Sie die INPUT-Registerkarte, um das INPUT-Patch-Fenster aufzurufen.

Die Seite enthält die folgenden Elemente.



1 Kanalliste (Eingangskanäle)

Zeigt die Nummern der Eingangskanäle als Routingziele an.

2 Kanalanzeige

Zeigt die Kanäle an, die dem Eingangs-Port zugewiesen werden.

3 Grid

Dieses Raster erlaubt ein Patching von den Eingangsanschlüssen (horizontale Linien) zu den Eingangskanälen (vertikale Spalten). Aktuell zugeordnete Verbindungspunkte werden durch weiße Rechtecke angegeben. Drücken oder klicken Sie auf einen bestimmten Verbindungspunkt, um das Patch herzustellen oder zu deaktivieren.

4 INPUT COMPONENT/SLOT/CH

Dieser Bereich zeigt die Art der Eingangskomponente, die Slot-Nummer und die Kanalnummer für den Eingangs-Port an.

Die Abkürzungen, die in diesem Bereich angezeigt werden, haben die folgende Bedeutung.

- M1–M8I/O-Rack 1–8
- CONSOLEBedienoberfläche
- DSPDSP Engine

5 SHOW-PORT-Schaltfläche

Hiermit können Sie die im Grid angezeigten Ports auswählen zwischen A, B und A+B.

6 Schaltfläche für fortlaufendes Patching

Drücken Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching und drehen Sie dann den Auswahlregler oben rechts, um die sich überschneidenden Kanäle fortlaufend zuzuordnen. Wenn Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching drücken, erscheinen die Schaltflächen und .

Drücken Sie die -Schaltfläche erneut, um das ausgewählte fortlaufende Patching zu bestätigen. Drücken Sie die -Schaltfläche, um die fortlaufenden Verbindungen wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen.

7 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche können Sie alle Patches löschen.

3. Verwenden Sie den Drehregler in der oberen rechten Ecke, damit die gewünschten Eingangs-Ports angezeigt werden.

4. Verwenden Sie den Regler in der unteren linken Ecke, um die Eingangskanäle anzuzeigen.

5. Drücken Sie auf die gewünschte Zelle im Raster, um den gewünschten Kanal zuzuweisen.

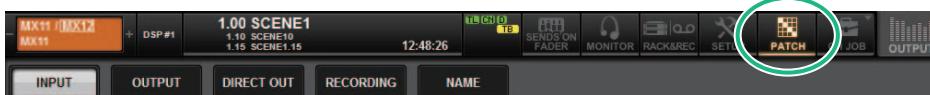
HINWEIS

Sie können einen Eingangs-Port mehreren Eingangskanälen zuordnen, jedoch nicht mehrere Eingangs-Ports einem einzelnen Eingangskanal.

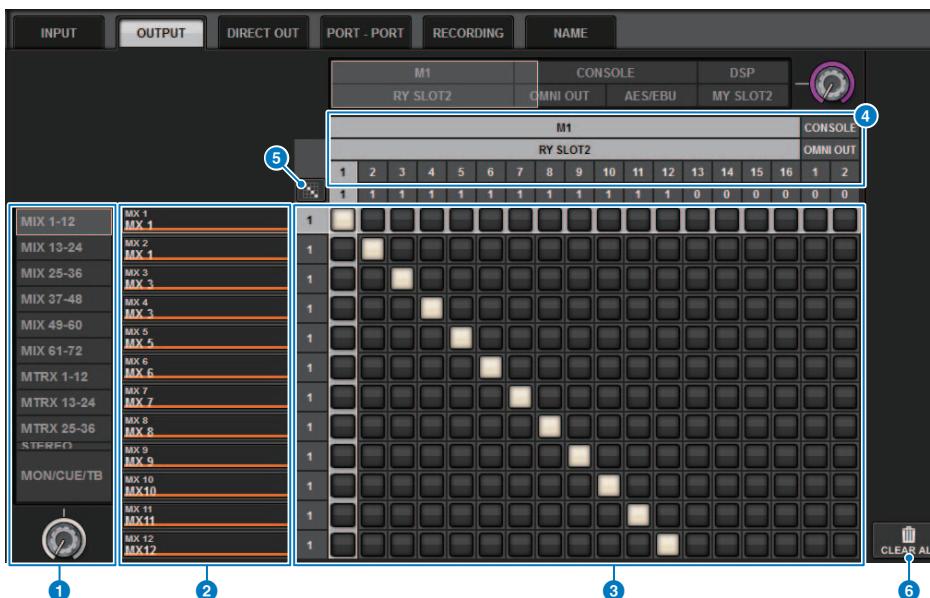
- Eingangs-Ports eines I/O-Racks, das nicht dem TWINLАНе-Netzwerk zugewiesen ist, werden nicht angezeigt.
- In der Offline-Einstellung werden keine I/O-Racks angezeigt, es sei denn, die DSP Engine ist als Wordclock-Master eingestellt. Wenn Sie die Eingangs-Ports eines I/O-Racks im Offline-Zustand patchen möchten, stellen Sie die DSP Engine vorübergehend als Wordclock-Master ein, um das I/O-Rack dem TWINLАНе-Netzwerk zuzuweisen.

Zuweisen der Ausgangs-Ports

- Drücken Sie die PATCH-Schaltfläche in der Menüleiste, um den PATCH-Bildschirm aufzurufen.



- Wählen Sie die OUTPUT-Registerkarte, um das OUTPUT-Patch-Fenster aufzurufen. Die Seite enthält die folgenden Elemente.



1 Kanalliste (Ausgangskanäle)

Zeigt die Ausgangskanalnummern als Patching-Ziele an.

2 Kanalanzeige

Zeigt die Kanäle an, die dem Ausgangs-Port zugewiesen werden.

3 Raster

In diesem Raster können Sie die Ausgangskanäle (senkrechte Spalten) den Ausgangs-Ports (waagerechte Linien) zuordnen. Aktuell zugeordnete Verbindungspunkte werden durch weiße Rechtecke angegeben. Drücken oder klicken Sie auf einen bestimmten Verbindungspunkt, um das Patch herzustellen oder zu deaktivieren.

4 OUTPUT COMPONENT/SLOT/CH

Dieser Bereich zeigt die Art der Ausgangskomponente, die Slot-Nummer und die Kanalnummer für den Ausgangs-Port an. Die Abkürzungen, die in diesem Bereich angezeigt werden, haben die folgende Bedeutung.

- M1-M8I/O-Rack 1-8
- CONSOLEBedienoberfläche
- DSPDSP Engine

5 Schaltfläche für fortlaufendes Patching

Drücken Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching und drehen Sie dann den Auswahlregler oben rechts, um die sich überschneidenden Kanäle fortlaufend zuzuordnen. Wenn Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching drücken, erscheinen die Schaltflächen und .

Drücken Sie die -Schaltfläche erneut, um das ausgewählte fortlaufende Patching zu bestätigen. Drücken Sie die -Schaltfläche, um die fortlaufenden Verbindungen wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen.

6 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

- Verwenden Sie den Drehregler in der oberen rechten Ecke, damit die gewünschten Ausgangs-Ports angezeigt werden.
- Verwenden Sie den Regler in der unteren linken Ecke, um die Ausgangskanäle anzuzeigen.
- Drücken Sie auf die gewünschte Zelle im Raster, um den gewünschten Kanal zuzuweisen.

HINWEIS

Am RPio622 oder RPio222 kann der Ausgang zum HY-Kartenschacht 2 geleitet werden, wenn der Routing-Modus auf Mode 2 steht. (Siehe Seite 108.) Die Einstellung des Routing-Modus ist jedoch nicht in den Szenendaten enthalten. Wenn Sie also eine Szene abrufen, müssen Sie auf Mode 2 umschalten.

Ändern des Namens

Im PATCH/NAME-Einblendfenster können Sie das Symbol, die Kanalfarbe und den Namen der Eingangskanäle, der Ausgangskanäle und der DCAs anzeigen und ändern.

1. Drücken Sie die PATCH-Schaltfläche in der Menüleiste, um den PATCH-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie die NAME-Registerkarte, um das PATCH/NAME-Fenster zu öffnen.



1 Registerkarten

Mit diesen Registerkarten können Sie zwischen den Einträgen umschalten.

2 NAME-EDIT-Einblendschaltflächen

Zeigt den jeweils gültigen Namen von Kanälen, DCAs und MUTE-Gruppen an. Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das Tasturfenster oder das Fenster für die Symbolbearbeitung anzuzeigen, in dem Sie den Namen bearbeiten können.

3 LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das NAME-Library-Fenster zu öffnen.

4 Registerkarte zur Kanal-/Gruppenauswahl

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler.

3. Rufen Sie das NAME/ICON-EDIT-Einblendfenster auf, indem Sie die NAME-EDIT-Einblendschaltfläche oder auf den Kanal drücken, dessen Namen, Symbol oder Farbe Sie bearbeiten möchten.

NAME/ICON-EDIT-Einblendfenster

Die Seite enthält die folgenden Elemente.



1 Feld für die Bearbeitung des Kanalnamens

Zeigt den Namen des momentan zur Bearbeitung ausgewählten Kanals an. Sie können den Namen auch direkt über die USB-Tastatur eingeben.

2 Tastatur-Umschaltfläche

Wechselt zwischen dem Tasturfenster und dem CH-COLOR/ICON-Einblendfenster.

3 SAVE-AS-A-TEMPLATE-Schaltfläche

Schalten Sie diese Taste ein und drücken Sie eine Schaltfläche für die Vorlagenauswahl (7), um die Einstellung als Vorlage zu speichern.

4 HIDE-ICON-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Symbol zu verbergen.

5 Auswahlschaltflächen für die Kanalfarbe

Hiermit können Sie eine Kanalfarbe auswählen. Durch Drücken der Schaltfläche wird die Änderung sofort angewendet. Wenn Sie OFF wählen, werden Kanalfarbe und Symbol abgeblendet.

6 Schaltflächen für die Symbolauswahl

Ermöglichen Ihnen, ein Symbol für den Kanal auszuwählen. Durch Drücken der Schaltfläche wird die Änderung sofort angewendet.

7 Schaltflächen für die Vorlagenauswahl

Hiermit können Sie eine der Vorlagen auswählen. Durch Drücken der Schaltfläche wird die Änderung sofort angewendet.

- 4. Verwenden Sie die Schaltflächen für die Symbolauswahl, um das Symbol auszuwählen, das Sie für den Kanal verwenden möchten. Zur Auswahl der Farbe des Kanals können Sie die Schaltflächen für die Kanalauswahl verwenden.**
Das ausgewählte Symbol und dessen Farbe werden in der Symbolschaltfläche im oberen Fensterbereich angezeigt.

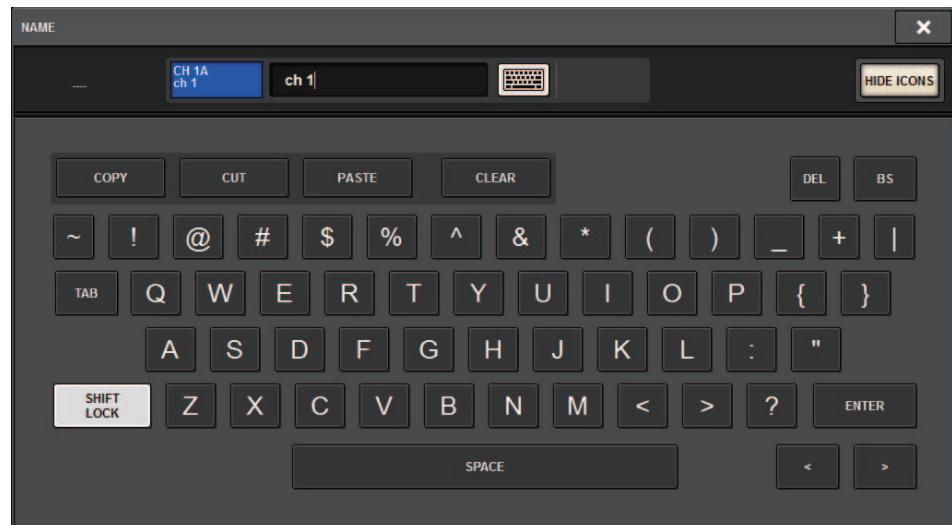
- 5. Um den Kanalnamen auf Basis einer Vorlage zu bearbeiten, verwenden Sie die Schaltflächen für die Vorlagenauswahl, um eine Vorlage auszuwählen.**
Die ausgewählte Vorlage wird im Kanalnamenfeld im oberen Fensterbereich eingegeben. Um den Kanalnamen direkt einzugeben, fahren Sie fort mit Schritt 6.

HINWEIS

Sie können im Kanalnamenfeld auch Zeichen hinzufügen oder bearbeiten, nachdem Sie den Namen der Vorlage eingegeben haben. Wenn Sie schnell Kanalnamen vergeben möchten, die aus einem häufig verwendeten Begriff und fortlaufenden Nummer bestehen wie z. B. „Vocal 1“ oder „Vocal 2“, geben Sie zuerst einen Namen aus einer Vorlage ein und fügen Sie dann eine Nummer hinzu.

- 6. Wenn Sie einen Kanalnamen direkt auf einem der Touchscreens eingeben möchten, drücken Sie die Tastatur-Umschaltfläche im oberen Fensterbereich.**

Es erscheint das Tastatufenster, in dem Sie einen Dateinamen eingeben oder bearbeiten können. Alles Weitere zum Eingeben von Namen finden Sie auf Seite 84.



- 7. Wenn Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie auf das X-Symbol oben rechts im Fenster.**

HINWEIS

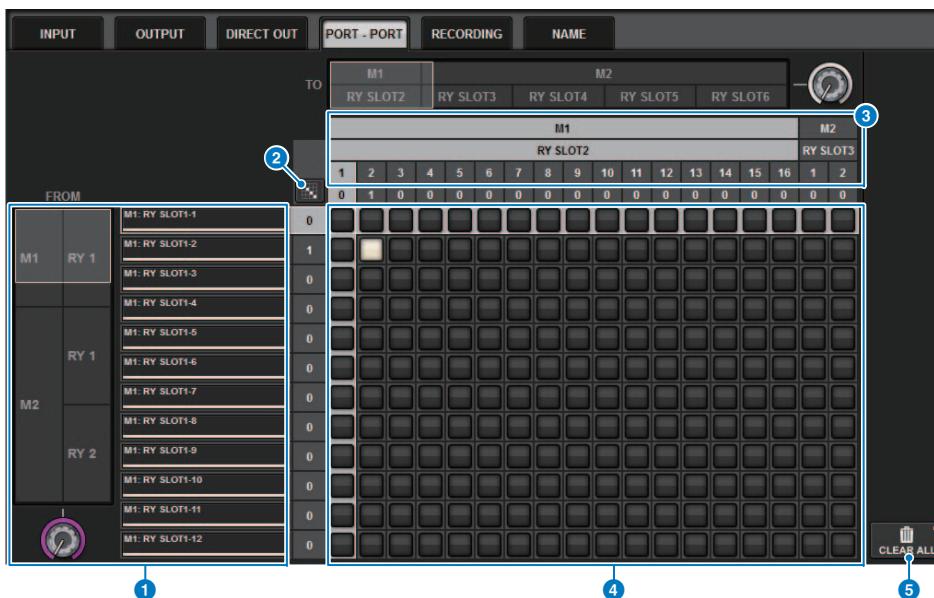
Drücken Sie die TAB-Schaltfläche, um zum nächsten Kanal umzuschalten. Sie können auch die ENTER-Schaltfläche drücken, um das Einblendfenster zu schließen, genau wie bei Verwendung des „x“-Symbols.

Port-to-Port

Die Port-to-Port-Funktion ermöglicht ein direktes „Port-to-Port“-Patching zwischen Eingangs-Ports und Ausgangs-Ports über das TWINLANe-Netzwerk, ohne das Signal durch die Mischkanäle zu führen.

Port-to-Port-Zuordnung

1. Drücken Sie die PATCH-Schaltfläche in der Menüleiste, um den PATCH-Bildschirm aufzurufen.
2. Wählen Sie die PORT-TO-PORT-Registerkarte, um das PORT-TO-PORT-Patch-Fenster aufzurufen.



1 Eingangskomponenten/Slots/Kanäle

Dieser Bereich zeigt die Art der Eingangskomponente, die Slot-Nummer und die Kanalnummer für den Eingangs-Port an.

Die Abkürzungen, die in diesem Bereich angezeigt werden, haben die folgende Bedeutung.

- M1-M8I/O-Rack 1-8

2 Schaltfläche für fortlaufendes Patching

Drücken Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching und drehen Sie dann den Auswahlregler oben rechts, um die sich überschneidenden Kanäle fortlaufend zuzuordnen. Wenn Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching drücken, erscheinen die Schaltflächen und .

Drücken Sie die -Schaltfläche erneut, um das ausgewählte fortlaufende Patching zu bestätigen. Drücken Sie die -Schaltfläche erneut, um das fortlaufende Patching in den vorigen Zustand zurückzuversetzen.

3 Ausgangskomponenten/Slots/Kanäle

Dieser Bereich zeigt die Art der Ausgangskomponente, die Slot-Nummer und die Kanalnummer für den Ausgangs-Port an.

4 Grid

In diesem Raster können Sie Ausgangsbuchsen (horizontale Zeilen) den Eingangsbuchsen (senkrechte Spalten) zuordnen. Aktuell zugeordnete Rasterzellen erscheinen als weiße Rechtecke. Drücken oder klicken Sie auf eine bestimmte Zelle, um das Patch herzustellen oder zu deaktivieren.

5 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

3 Verwenden Sie den Regler in der unteren linken Ecke, um die gewünschten Eingangs-Ports anzuseigen.

4 Verwenden Sie den Drehregler in der oberen rechten Ecke, damit die gewünschten Ausgangs-Ports angezeigt werden.

5 Drücken Sie auf eine gewünschte Zelle im Raster, um den entsprechenden Kanal zuzuweisen.

HINWEIS

Die Port-to-port-Patch-Einstellung wird nicht in eine Szene aufgenommen oder durch einen Szenenabruf überschrieben.

Sie können die Zuweisung der Ausgangs-Ports (die mit Port-to-port zugewiesen wurden) auf den Bildschirmen OUTPUT/DIRECT OUT auch grafisch vornehmen. Das Audiosignal wird jedoch nicht ausgegeben. Auf diesen Patch-Bildschirmen wird die Anzahl der mit Port-to-port zugewiesenen Ausgangs-Ports in Rot angezeigt.

Monitor

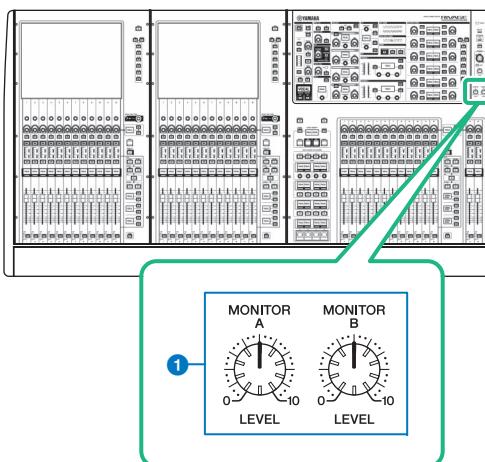
MONITOR

Das RIVAGE PM10-System enthält zwei Monitorausgänge (MONITOR A und MONITOR B). Sie können die Monitorquelle auswählen und den Ausgangspegel für jede Monitor-Ausgabe einzeln einstellen. Die Leistungsmerkmale sind:

- Sie können bis zu acht Kanalsignale angeben, mischen und abhören.
- Sie können nicht nur Kanal- oder Bus-Signale, sondern auch Signale direkt von den Eingangszuordnungen als Monitorsignale zuweisen.
- Sie können bis zu acht Kombinationen von Monitorsignalen zuordnen und zwischen diesen umschalten.
- Der Monitorbereich bietet einen 8-bandigen parametrischen EQ, der auf Abhörzwecke zugeschnitten ist.

Verwenden der Monitor-Funktion

■ Steuern der Monitor-Funktion über den UTILITY-Bereich



- ① MONITOR-A/B-Regler**
Stellt den Ausgangspegel der Monitorsignale ein.

■ Steuern der Monitor-Funktion über den MONITOR-Bildschirm

Auf diesem Bildschirm können Sie die gewünschten Monitorquellen auswählen und an den PHONES-Ausgangsbuchsen A/B oder an den externen Monitorautsprechern ausgeben.

1. Schließen Sie Ihr Monitorsystem an den OMNI-OUT-Buchsen oder der AES/EBU-Buchse auf der Rückseite an.

Monitorsignale können an eine beliebige Ausgangsbuchse oder einen beliebigen Ausgangskanal gesendet werden. Wenn Sie über Kopfhörer mithören, vergewissern Sie sich, dass der Kopfhörer an einer der PHONES-Ausgangsbuchsen A/B an der Vorderseite des Geräts angeschlossen ist.

2. Drücken Sie die MONITOR-Schaltfläche in der Menüleiste, um den MONITOR-Bildschirm aufzurufen.

Im MONITOR-Feld auf dem MONITOR-Bildschirm können Sie die aktuellen Abhöreinstellungen prüfen und die Monitor-Funktion ein- oder ausschalten.



① MONITOR-Einblendfläche

Hiermit erreichen Sie das MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster, in dem Sie detaillierte Einstellungen für die Monitor-Funktion vornehmen können. Wählen Sie MONITOR A oder B als Steuerziel aus, und stellen Sie die Parameter im entsprechenden Feld ein.

② DIMMER-Feld

Hiermit können Sie Einstellungen für die Dimmer-Funktion vornehmen, mit der Monitor-Signale vorübergehend abgesenkt werden können.

• DIMMER-LEVEL-Drehregler

Stellt den Grad der Absenkung ein, die bei aktivierter Dimmer-Funktion auf Monitor-Signale angewendet wird.

• Schaltfläche DIMMER ON

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um die Dimmerfunktion zu aktivieren und den Pegel des Monitorsignals abzusenken.

③ Schaltfläche PHONES LEVEL LINK (Kopfhörerpegel verknüpfen)

Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, stellt der MONITOR-FADER-LEVEL-Regler den Pegel des an die PHONES-Ausgangsbuchse A oder B gesendeten Signals ein.

④ MONITOR-SOURCE-SELECT-Auswahlschaltflächen

Hiermit können Sie eine der Signalquellen DEFINE 1–8 auswählen, die an den MONITOR-Bus ausgegeben werden sollen.

⑤ MONITOR-FADER-LEVEL-Regler

Stellt den Pegel des Monitor-Faders ein.

⑥ MONITOR-OUTPUT-Schaltfläche

Schaltet den MONITOR-Ausgangskanal ein oder aus.

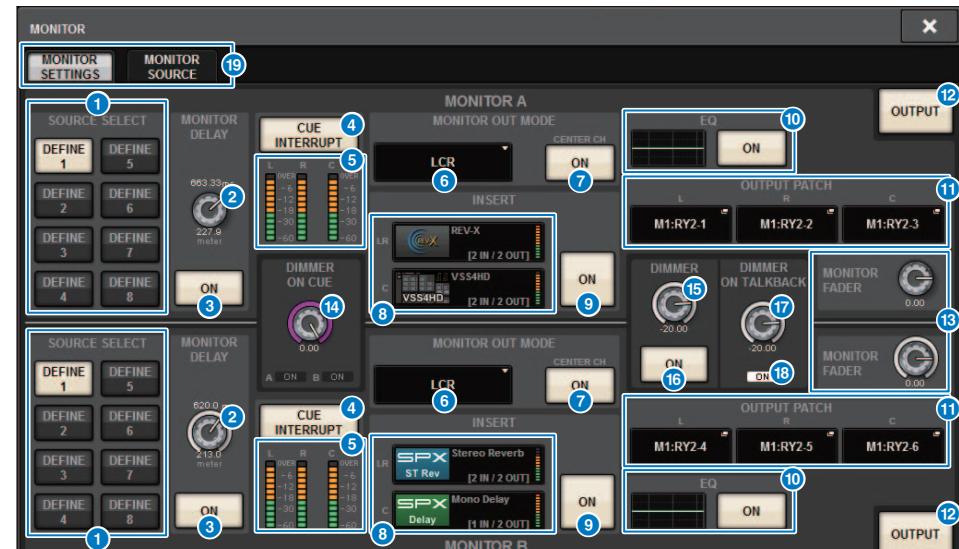
⑦ Meter-Feld

Zeigt den Ausgangspegel der Monitor-Ausgangskanäle L, R und C an. Drücken Sie auf dieses Feld, um das MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster zu öffnen.

3. Drücken Sie auf die MONITOR-Einblendschaltfläche oder auf das Pegelanzeigenfeld, um das MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster zu öffnen.

Im MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster können Sie detaillierte Einstellungen für die Monitor-Funktion vornehmen.

MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster



① SOURCE-SELECT-DEFINE-Schaltflächen

Hiermit können Sie eine der Signalquellen DEFINE 1–8 auswählen, die an den MONITOR-Bus ausgegeben werden sollen.

② MONITOR-DELAY-Regler

Zeigt die aktuell eingestellte Verzögerungszeit an. Über dem Regler wird der Wert in Millisekunden angezeigt, und unter dem Regler wird die Verzögerungszeit in der aktuell gewählten Einheit und mit dem aktuell gewählten Skalentyp dargestellt. Wenn die Skala auf Millisekunden eingestellt ist, wird die Verzögerungszeit jedoch nicht über dem Regler angezeigt.

③ Schaltfläche MONITOR DELAY ON

Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, wird das Monitor-Signal entsprechend der Einstellung des MONITOR-DELAY-Reglers verzögert.

④ CUE-INTERRUPT-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Monitorsignal durch das Cue-Signal zu unterbrechen. Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet und Cue aktiviert ist, wird das Cue-Signal zum Monitor-Ausgang gesendet.

⑤ Meter

Dieses Feld zeigt den Ausgangspegel der Monitorkanäle L/R/C an.

6 MONITOR OUT MODE

In diesem Bereich können Sie einen der folgenden Monitor-Ausgabemodi auswählen:

- **LR + C DOWNMIX**

In diesem Modus werden die L/C/R-Kanalsignale heruntergemischt und in stereo ausgegeben.

- **MONO**

In diesem Modus werden die Monitorsignale monaural ausgegeben.

- **LCR**

In diesem Modus werden L/C/R-Kanalsignale ausgegeben.

7 CENTER-CH-ON-Schaltfläche

Wenn Sie den mittleren Kanal nicht hören möchten, schalten Sie diese Schaltfläche aus.

Wenn diese Schaltfläche deaktiviert ist, wird der mittlere Kanal nicht im Downmix-Signal enthalten sein.

8 INSERT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie Plug-ins in das Monitorsignal einfügen können.

9 INSERT-ON-Schaltfläche

Schaltet den Insert-Signalweg ein oder aus. Die aktuell angegebenen Plug-ins werden auf der linken Seite der Schaltfläche angezeigt.

10 EQ-Feld

- **EQ-Graph**

Dieses Feld stellt näherungsweise den EQ-Frequenzverlauf grafisch dar. Drücken Sie dieses Feld, um das Fenster zu öffnen, in dem Sie die EQ-Parameter einstellen können.

- **EQ-ON-Schaltfläche**

Schaltet den EQ ein/aus.

11 OUTPUT-PATCH-Einblendschaltflächen

Geben Sie den als Monitor-Ausgabeziel dienenden Slot oder Port jeweils für die Kanäle L, C und R an. Drücken Sie diese Schaltflächen, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen.

12 MONITOR-OUTPUT-Schaltfläche

Schaltet den MONITOR-Ausgangskanal ein oder aus.

13 MONITOR-FADER-LEVEL-Regler

Stellt den Pegel des Monitor-Faders ein.

14 DIMMER-ON-CUE-Drehregler

Stellt ein, um welchen Wert bei aktivierter Cue-Funktion das Monitorsignal abgesenkt wird.

DIMMER-ON-CUE-Anzeigen

Wenn CUE aktiv ist, leuchten CUE A und/oder CUE B.

15 DIMMER-LEVEL-Drehregler

Stellt ein, um welchen Wert bei aktivierter Dimmer-Funktion das Monitorsignal abgesenkt wird.

16 DIMMER-ON-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um die Dimmerfunktion zu aktivieren und den Pegel des Monitorsignals abzusenken.

17 DIMMER-ON-TALKBACK-LEVEL-Drehregler

Stellt ein, um welchen Wert bei aktivierter Talkback-Funktion das Monitorsignal abgesenkt wird.

18 DIMMER-ON-TALKBACK-Anzeige

Zeigt den Einschaltzustand der Talkback-Dimmer-Funktion an.

19 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um zwischen dem MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster und dem MONITOR-SOURCE-Einblendfenster umzuschalten.

4. Drücken Sie die Registerkarte, um das MONITOR-SOURCE-Einblendfenster aufzurufen.

In diesem Fenster können Sie eine Liste der Monitor-Signalquellen anzeigen, die DEFINE 1–8 zugewiesen wurden.



① MONITOR-SOURCE-DEFINE-Schaltflächen

Jede Schaltfläche zeigt den Namen der zugewiesenen Monitor-Signalquelle an. Drücken Sie diese Schaltflächen, um das MONITOR-SOURCE-SELECT-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Monitor-Signalquellen den einzelnen DEFINE-Schaltflächen zuweisen können.

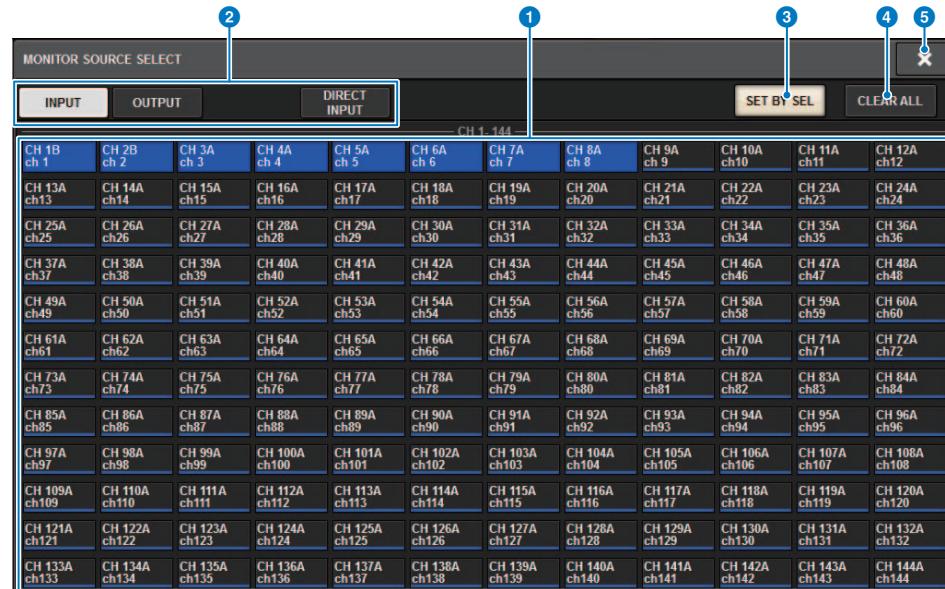
5. Drücken Sie die gewünschte MONITOR-SOURCE-DEFINE-Schaltfläche, um das MONITOR-SOURCE-SELECT-Einblendfenster zu öffnen, und wählen Sie dann die Monitor-Signalquellen aus.

Sie können jedem DEFINE-Satz bis zu 8 Kanalsignale zuweisen.

Indem Sie auf die Schaltfläche CLEAR ALL (Alle löschen) drücken, heben Sie die Auswahl aller Quellen auf. Sie können aus folgenden Signalquellen auswählen.

CH1–CH144	Signal der Eingangskanäle 1–44
MIX1–MIX72	Signale der MIX-Kanäle 1–72
MTX1–MTX36	Signale der MATRIX-Kanäle 1–36
STA, STB	L-Kanal von STEREO A, R-Kanal von STEREO A, L-Kanal von STEREO B, R-Kanal von STEREO B
TALKBACK	TALKBACK-Signal
DIRECT IN1–16	Direkt von externen Anschlüssen zugeführte Signale

MONITOR-SOURCE-SELECT-Einblendfenster (INPUT)



① Auswahlschaltflächen für die Monitorquelle

Hiermit können Sie die Monitor-Signalquellen auswählen, die den DEFINE-Schaltflächen zugewiesen wurden. Die ausgewählten Monitor-Signalquellen werden hervorgehoben. Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um die Auswahl aufzuheben.

HINWEIS

Sie können bis zu acht Monitor-Signalquellen auswählen. Wenn acht Monitor-Signalquellen ausgewählt wurden, ist keine weitere Auswahl mehr möglich. Deaktivieren Sie in diesem Fall zunächst die Schaltflächen für nicht benötigte Quellen.

② Registerkarten zum Umschalten der Darstellung

Verwenden Sie diese Registerkarten, um die Art der Kanäle, die Busse, die Ausgangsbuchsen usw. auszuwählen, die Sie auf dem Bildschirm betrachten möchten.

③ SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal hinzufügen.

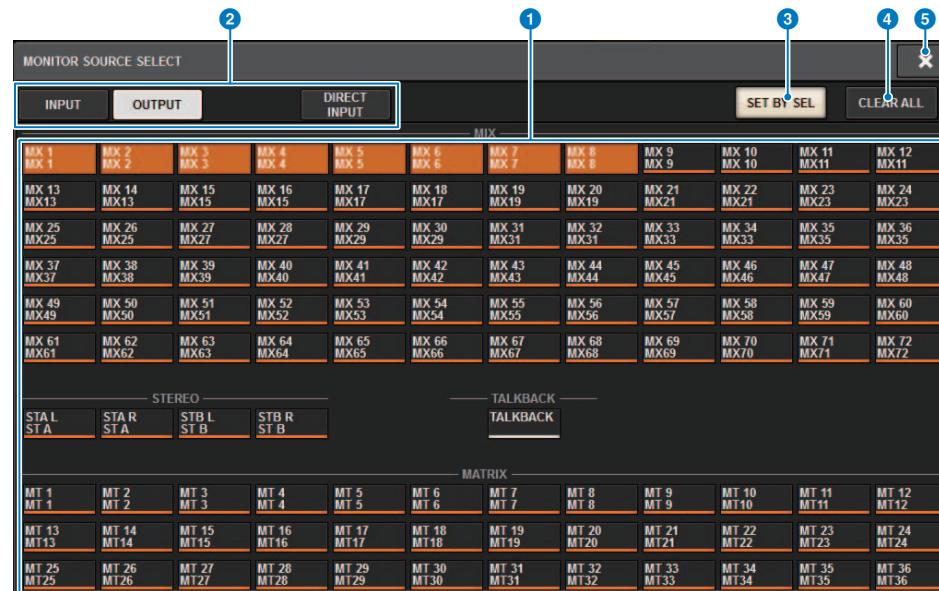
④ CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

⑤ CLOSE-Schaltfläche

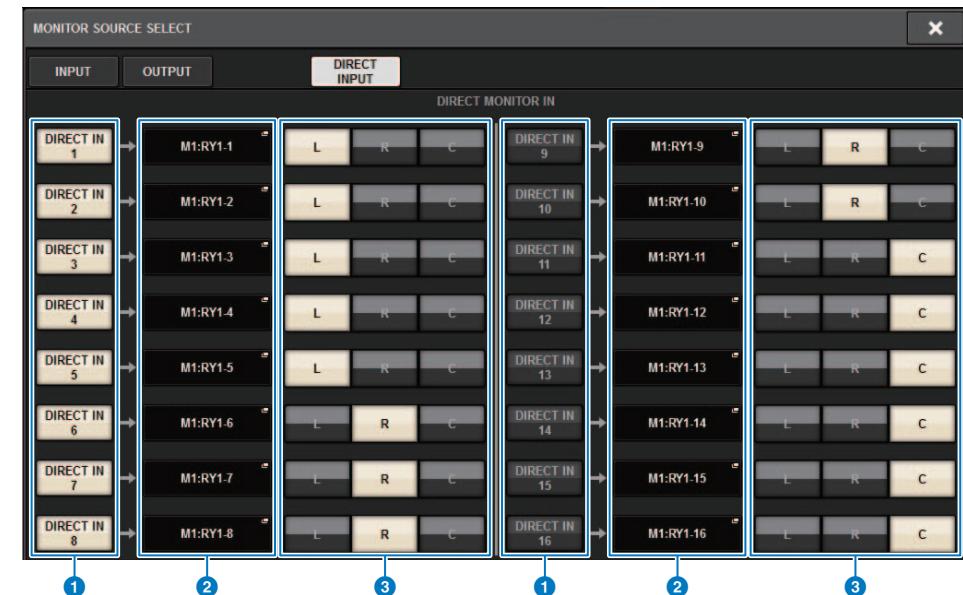
Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

MONITOR-SOURCE-SELECT-Einblendfenster (OUTPUT)



MONITOR-SOURCE-SELECT-Einblendfenster (DIRECT INPUT)

In diesem Fenster können Sie die Slots oder Anschlüsse von bis zu 16 Direkteingängen der Kanäle als mögliche direkte Monitor-Signalquellen zuweisen. Sie können bis zu acht direkte Monitor-Signalquellen auswählen.



1 Auswahlschaltflächen für die Monitorquelle

Hiermit können Sie die Monitor-Signalquellen auswählen, die den DEFINE-Schaltflächen zugewiesen wurden. Die ausgewählten Monitor-Signalquellen werden hervorgehoben. Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um die Auswahl aufzuheben.

HINWEIS

Sie können bis zu acht Monitor-Signalquellen auswählen. Wenn acht Monitor-Signalquellen ausgewählt wurden, ist keine weitere Auswahl mehr möglich. Deaktivieren Sie in diesem Fall zunächst die Schaltflächen für nicht benötigte Quellen.

2 Registerkarten zum Umschalten der Bus-Darstellung

Verwenden Sie diese Registerkarten, um die Art der Kanäle, die Busse, die Ausgangsbuchsen usw. auszuwählen, die Sie auf dem Bildschirm betrachten möchten.

3 SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Bus hinzufügen.

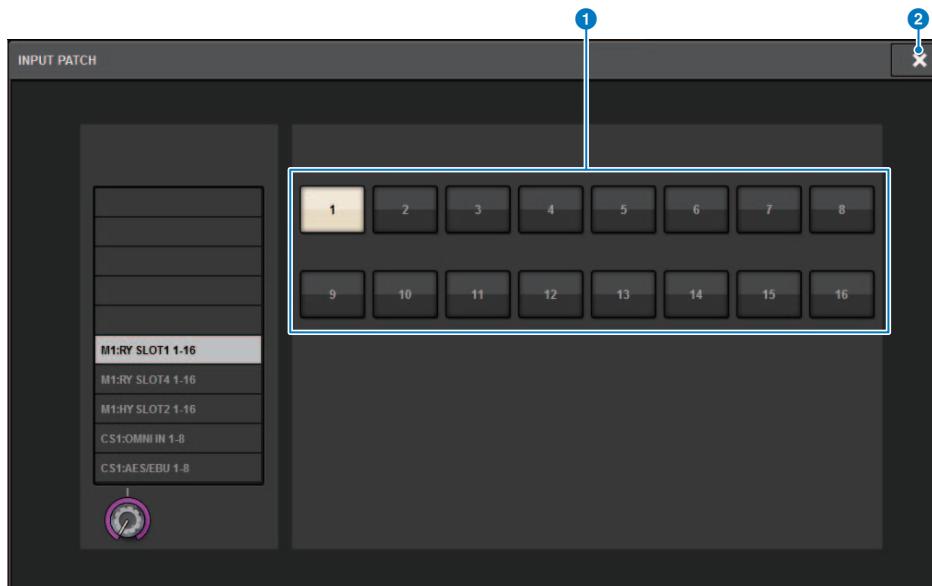
4 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

5 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

INPUT-PATCH-Einblendfenster



1 Schaltflächen zur Auswahl der Eingangsbuchse

Hiermit können Sie die Eingangsbuchsen auswählen, deren Signal Sie abhören möchten.

2 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

6. Verwenden Sie die SOURCE-SELECT-DEFINE-Schaltflächen, um die Monitor-Signalquellen auszuwählen.

7. Um einen Port als Ausgabeziel für die Monitorsignale L, R und C anzugeben, drücken Sie auf eine der OUTPUT-PATCH-Schaltflächen (L/R/C) im MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster zu öffnen. Wählen Sie in diesem Fenster eines der folgenden Ausgangsziele für die Monitor-Signale (Mehrfachauswahl möglich).

Drücken Sie nach der Auswahl eines Ausgangs-Ports auf die CLOSE-Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen.

Legen Sie die Ausgangs-Ports für MONITOR OUT L, R und C auf dieselbe Weise fest.

HINWEIS

Falls erwünscht, können Sie nur Ausgangs-Ports für MONITOR OUT L und R angeben, um die Signale über zwei Lautsprecher abhören zu können.

8. Drücken Sie zum Aktivieren der Abhörfunktion auf die MONITOR-OUTPUT-Schaltfläche, um diese einzuschalten.

Die in Schritt 5 ausgewählte Monitor-Signalquelle wird an das in Schritt 7 angegebene Ausgabeziel gesendet.

HINWEIS

Die PHONES-Ausgangsbuchsen A/B geben stets das Monitorsignal aus, unabhängig davon, ob die MONITOR-OUTPUT-Schaltfläche aktiviert ist oder nicht.

9. Um den Monitorpegel einzustellen, verwenden Sie den entsprechenden MONITOR-LEVEL-Regler im UTILITY-Bereich des oberen Bedienfelds.

Wenn PHONES LEVEL LINK auf ON gesetzt ist, können Sie den Monitor-Pegel beim Abhören über Kopfhörer sowohl mit dem MONITOR-LEVEL-Regler als auch mit dem PHONES-LEVEL-Regler einstellen.

10. Stellen Sie Dimmer, Verzögerung, Mono und Cue Interruption wunschgemäß ein.

HINWEIS

Das Ein-/Ausschalten des Abhörsignals, die Auswahl der gewünschten Signalquelle und das Ein-/Ausschalten des Dimmers können auch USER-DEFINED-Tasten zugewiesen werden ([Seite 329](#)).

Einschleifen eines Plug-ins in Monitorsignale

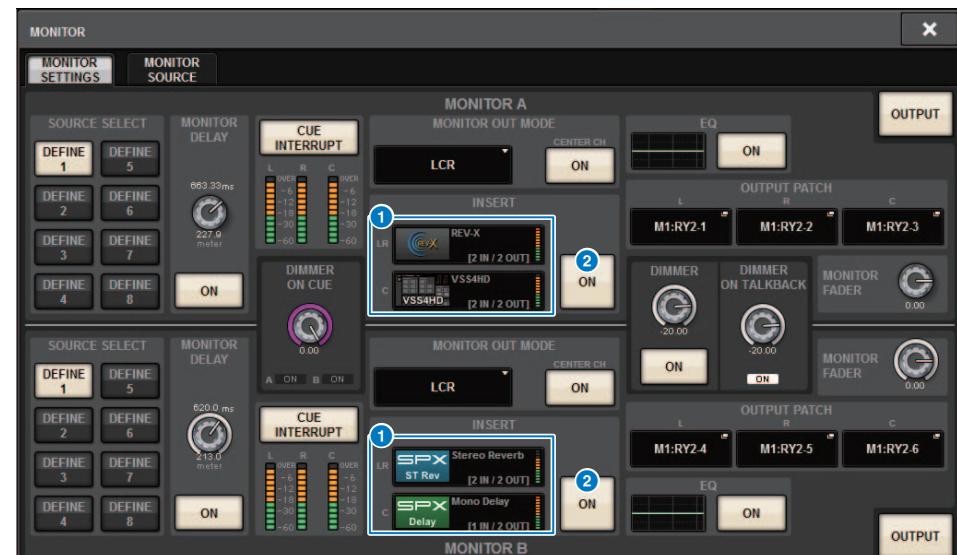
Sie können für MONITOR A und MONITOR B ein Plug-in jeweils in die Monitorsignale (L, R und C) einfügen.

Sie können Plug-ins und GEQs/PEQs einfügen.

1. Drücken Sie die MONITOR-Schaltfläche in der Menüleiste, um den MONITOR-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf die MONITOR-Einblendschaltfläche oder auf das Pegelanzeigenfeld, um das MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster zu öffnen.



1. INSERT-Schaltfläche

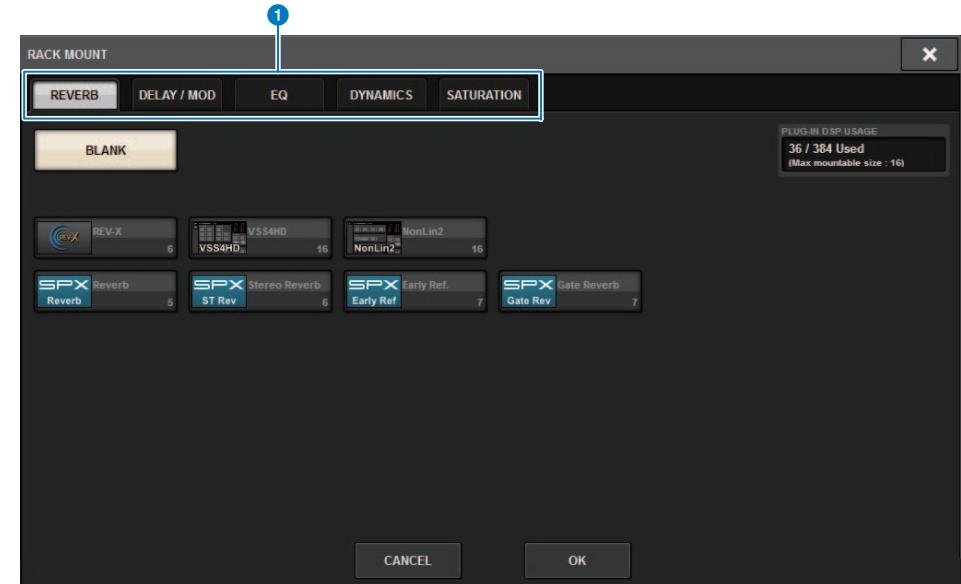
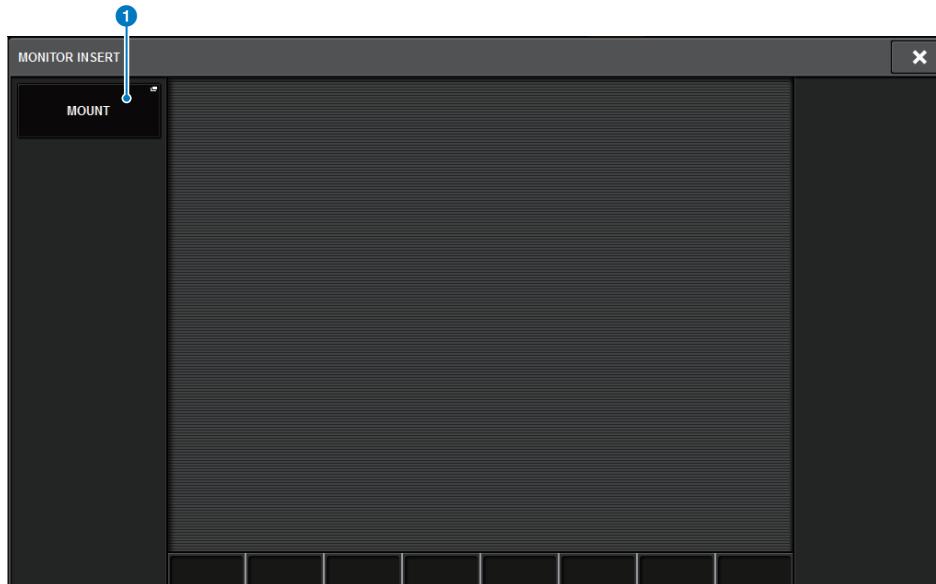
Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie Plug-ins in das Monitorsignal einfügen können.

2. INSERT-ON-Schaltfläche

Schaltet den Insert-Signalweg ein oder aus. Die aktuell angegebenen Plug-ins werden auf der linken Seite der INSERT-ON-Schaltfläche angezeigt.

3. Drücken Sie die INSERT-Schaltfläche, um das MONITOR-INSERT-Einblendfenster aufzurufen.

Wenn bereits Effekte eingefügt wurden, erscheint das Edit-Fenster für die Plug-ins.

**① MOUNT-Einblendschaltfläche**

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie Plug-ins in das Monitorsignal einfügen können.

4. Drücken Sie die MOUNT-Einblendschaltfläche, um das INSERT-MOUNT-Einblendfenster aufzurufen.

① Registerkarten

Hiermit können Sie REVERB, DELAY/MOD, EQ/DYNAMICS oder GEQ/PEQ auswählen.

5. Drücken Sie die gewünschte Insert-Plug-in-Schaltfläche.

6. Drücken Sie die Schaltfläche OK.

7. Bearbeiten Sie die Effektparameter wie gewünscht.

Näheres zur Bearbeitung der Effektparameter finden Sie unter „[Steuern der Parameter eines Plug-ins](#)“ (Seite 234).

CUE

Der RIVAGE PM10 bietet zwei Cue-Ausgänge: CUE A und CUE B. Außerdem können Sie eine sehr flexible Cue/Solo-Funktion nutzen.

Über den Cue-Modus und den Solo-Modus

Alle Eingangskanäle, Ausgangskanäle und DCAs besitzen eine [CUE]-Taste zur Bedienung der Cue/Solo-Funktion. Die [CUE]-Taste bietet zwei Betriebsarten: Den Cue-Modus und den SOLO-Modus. Diese Modi unterscheiden sich wie folgt.

• Cue-Modus

Wenn Sie die [CUE]-Taste bei Kanälen oder DCAs drücken, werden die entsprechenden Cue-Signale an den speziellen CUE-Bus gesendet und dann über MONITOR OUT, PHONES OUT und CUE OUT ausgegeben (Cue-Funktion). Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie nur bestimmte Kanalsignale abhören möchten, ohne andere Ausgangs-Busse zu beeinflussen.

• Solo-Modus

Wenn Sie die [CUE]-Taste bei Kanälen oder DCAs drücken, werden nur die Solo-Signale von den MIX-/MATRIX-/STEREO-Bussen ausgegeben. Andere Kanäle/DCAs werden stummgeschaltet (Solo-Funktion).

Das gleiche Signal kann auch über MONITOR OUT, PHONES OUT und CUE OUT mitgehört werden.

HINWEIS

Im Solo-Modus können Sie bestimmte Kanäle von Solo-Bedienvorgängen ausschließen ([Seite 148](#)).

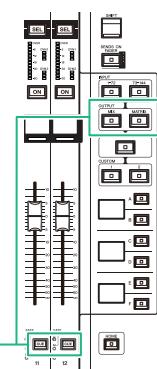
Über Cue/Solo-Gruppen

Die Cue-Signale lassen sich in die folgenden vier Gruppen einteilen.

1 OUTPUT-CUE-Gruppe

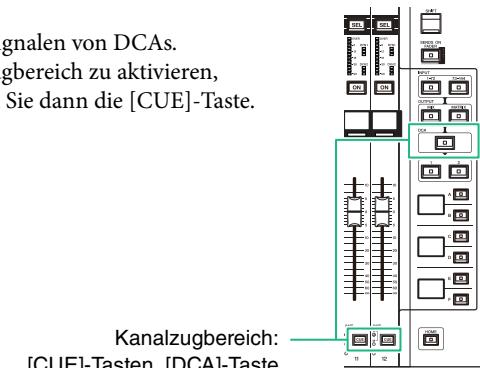
In dieser Gruppe befinden sich die Cue-/Solo-Signale von Ausgangskanälen. Um Kanäle für diese Gruppe auf Cue/Solo zu schalten, drücken Sie im Kanalzugbereich die OUTPUT-Tasten [MIX]/[MATRIX] und drücken Sie dann die gewünschte [CUE]-Taste.

Kanalzugbereich: [CUE]-Tasten, OUTPUT-Tasten [MIX]/[MATRIX]



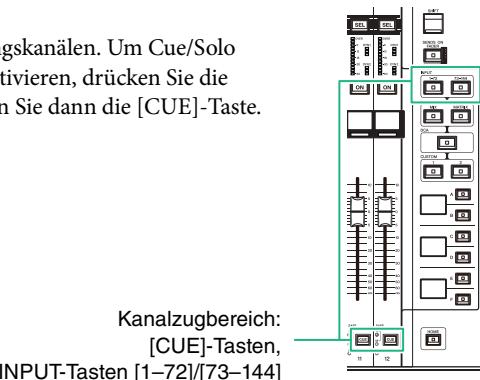
2 DCA-CUE-Gruppe

Diese Gruppe besteht aus den Cue-/Solo-Signalen von DCAs. Um Cue/Solo für diese Gruppe im Kanalzugbereich zu aktivieren, drücken Sie die [DCA]-Taste, und drücken Sie dann die [CUE]-Taste.



3 INPUT-CUE-Gruppe

Dies sind die Cue-/Solo-Signale von Eingangskanälen. Um Cue/Solo für diese Gruppe im Kanalzugbereich zu aktivieren, drücken Sie die INPUT-Taste [1-72]/[73-144], und drücken Sie dann die [CUE]-Taste.



4 Sonstige CUE-Gruppe

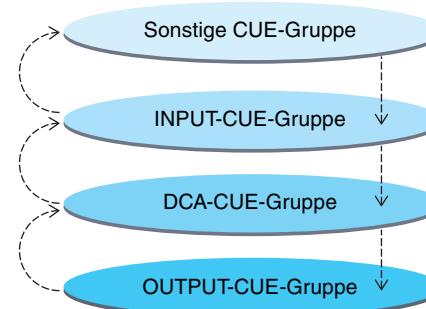
Diese Cue-Signale werden über Schaltflächen auf dem Touchscreen bedient. Diese Gruppe wird aktiviert, wenn Sie die KEY-IN-CUE-Schaltfläche im Einblendfenster eines beliebigen Plug-Ins im Einblendfenster DYNAMICS 1/2 aktivieren. Sie wird automatisch deaktiviert, wenn Sie das entsprechende Einblendfenster verlassen. Sie können Cue nicht gleichzeitig für verschiedene Gruppen einschalten. Normalerweise hat die Gruppe Vorrang, der die zuletzt gedrückte [CUE]-Taste (oder die CUE/KEY-IN-CUE-Schaltfläche auf dem Touchscreen) angehört, und die [CUE]-Tasten der zuvor gedrückten Gruppen werden deaktiviert.

Wenn Sie allerdings die Cue-Signalgruppe in einer bestimmten Reihenfolge umgeschaltet haben, während der CUE MODE auf MIX CUE eingestellt ist, wird der Zustand der [CUE]-Tasten für die zuvor ausgewählte Gruppe wiederhergestellt, sobald das aktuelle Cue-Signal ausgeschaltet wird.



CUE-Schaltflächen
(auf den Touchscreens)

Die Abbildung rechts zeigt die Prioritätsreihenfolge der [CUE]-Tasten. Wenn Sie von einer Gruppe auf die Gruppe der nächsthöheren Ebene schalten und dann die Cue-Funktion für die höhere Gruppe aufheben, wird der vorherige Zustand der [CUE]-Taste der unmittelbar darunter angeordneten Gruppe wiederhergestellt. Wenn Sie beispielsweise die Gruppen in der Reihenfolge OUTPUT-CUE-Gruppe → DCA-CUE-Gruppe → INPUT-CUE-Gruppe → Sonstige CUE-Gruppe umschalten, können Sie nacheinander die [CUE]-Tasten (Schaltflächen CUE/KEY IN CUE) deaktivieren, um den [CUE]-Tastenzustand der zuvor ausgewählten Gruppe schrittweise wiederherzustellen.



Über den CUE-OPERATION-Modus im Cue-Modus

• CH-(Kanal-)Modus

Bei diesem Modus wird davon ausgegangen, dass nur ein Bediener das System bedient. Sie können das CUE-Ziel (CUE A, B und A+B) für jeden Kanal individuell festlegen.

Sie können dieses Ziel für jeden einzelnen Kanal ändern, indem Sie die [SHIFT]-Taste sowie die gewünschte [CUE]-Taste drücken. (A → B → A+B → A → B → ...)

• BAY-Modus

Bei diesem Modus wird davon ausgegangen, dass zwei Bediener das System bedienen. Sie können das Cue-Ziel (CUE A und B) für jede Bay angeben. Beispielsweise können Sie das gleiche Kanalsignal aus Bay L auf CUE B schicken und das von Bay C auf CUE A.

HINWEIS

Sie können den Modus am OPERATION-MODE-Feld im PREFERENCES-Einblendfenster (Seite 318) einstellen.

Verwenden der Cue-Funktion

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie mit der [CUE]-Taste eines bestimmten Kanals oder eines bestimmten DCAs das Cue-Signal abhören.

HINWEIS

Beachten Sie, dass bei ausgeschalteter CUE-INTERRUPTION-Option im MONITOR-SETTINGS-Einblendfenster das Cue-Signal nicht an die angeschlossenen Monitorlautsprecher gesendet wird. Die PHONES-Ausgangsbuchsen an der Vorderseite geben jedoch stets Cue-Signale aus, ungeachtet des Einschaltzustands der Monitor-Funktion. Näheres zu den Einstellungen der Monitor-Funktion finden Sie unter „[Verwenden der Monitor-Funktion](#)“ (Seite 135).

1. Drücken Sie die MONITOR-Schaltfläche in der Menüleiste, um den MONITOR-Bildschirm aufzurufen.

Im CUE-Feld im Bildschirm MONITOR können Sie die aktuellen Cue-Einstellungen prüfen und die Cue-Funktion ein- oder ausschalten.



1 CUE-Einblendenschaltfläche

Hiermit erreichen Sie das CUE-Einblendfenster, in dem Sie detaillierte Einstellungen für die Cue-Funktion vornehmen können. Wählen Sie CUE A oder B als Steuerziel und stellen Sie die Parameter im entsprechenden Feld ein.

2 CUE-MODE-Schaltflächen

Hiermit können Sie den Betriebsmodus angeben, wenn mehrere [CUE]-Tasten eingeschaltet sind.

- **MIX-CUE-Modus** Alle gewählten Kanäle werden per Cue mitgehört.
- **LAST-CUE-Modus** Nur der zuletzt ausgewählte Kanal wird per Cue mitgehört.

3 Feld INPUT/DCA/OUTPUT CUE

Zeigt die Vorhören-Einstellungen für Eingänge DCA-Gruppen und Ausgangskanäle an. Drücken Sie auf dieses Feld, um das CUE-Einblendfenster zu öffnen.

4 Pegelanzeigen-Einblendschaltfläche

Dieses Feld zeigt den Ausgangspegel der Cue-Kanäle L/R an.

5 CUE LEVEL-Regler

Stellt den Ausgangspegel jedes Cue-Busses ein.

6 Schaltfläche CLEAR CUE (Cue löschen)

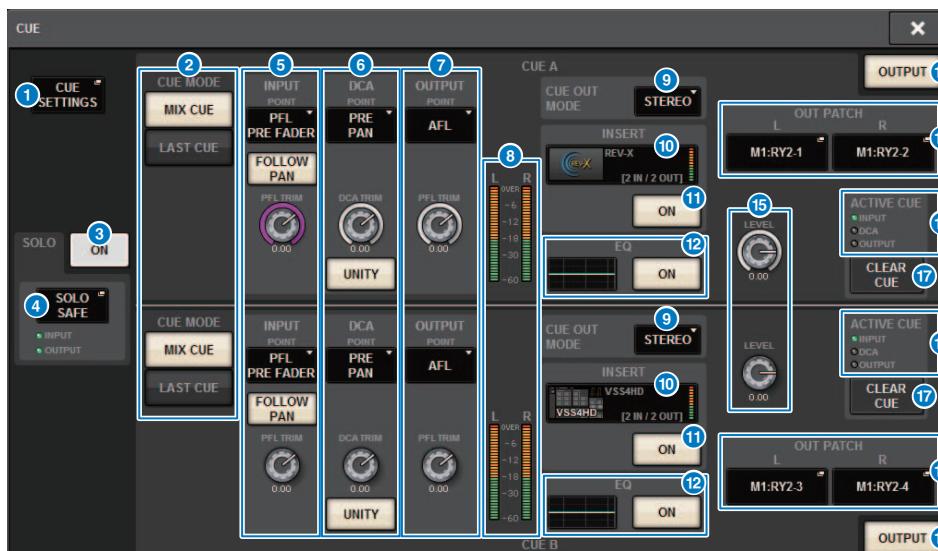
Hebt jegliche Cue-Auswahl auf. Wenn der CUE MODE auf MIX CUE eingestellt ist, werden sämtliche ausgewählten Kanäle gelöscht.

7 CUE-OUTPUT-Schaltfläche

Schaltet Cue Out ein oder aus.

2. Drücken Sie auf die CUE-Schaltfläche oder auf das INPUT/DCA/OUTPUT-Feld, um das CUE-Einblendfenster zu öffnen.

Dieses Einblendfenster enthält die folgenden Elemente.



1 CUE-SETTINGS-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das CUE-SETTINGS-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie das Cue-Ziel auswählen können. Sie können das Cue-Ziel (CUE A, CUE B oder A+B) für jeden Kanal auswählen.

HINWEIS

Wenn CUE OPERATION MODE im PREFERENCES-Einblendfenster auf BAY eingestellt ist, wird das Cue-Ziel für jede Bay angegeben. Daher ist diese Einstellung ungültig ([Seite 318](#)).

2 CUE-MODE-Schaltflächen

Wählen einen der folgenden beiden Vorhörmodi aus:

- **MIX CUE**
Alle gewählten Kanäle werden gemischt und hörbar gemacht.
- **LAST CUE**
Nur der zuletzt ausgewählte Kanal wird hörbar gemacht.

3 Schaltfläche SOLO ON

Schaltet die Solo-Funktion ein oder aus.

4 Popup-Schaltfläche SOLO SAFE (Schlüssel speichern)

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das SOLO-SAFE-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie einen Kanal von den Stummschaltungszielen im Solo-Modus ([Seite 149](#)) ausschließen können.

5 INPUT-CUE-Feld

In diesem Feld können Sie Einstellungen für das Vorhören der Eingangskanäle vornehmen.

Schaltflächen zur Auswahl des Cue-Punkts

Stellt den Cue-Punkt auf PRE FILTER (direkt vor dem Filter), PRE FADER (direkt vor dem Fader), AFL (unmittelbar nach dem Fader) oder POST PAN (unmittelbar nach PAN) ein.

HINWEIS

Beachten Sie, dass Sie bei Auswahl von POST PAN keine Monitorsignale hören können, die von einem Eingangskanal zum MONO-Bus eines Eingangskanals gesendet werden, der auf LCR-Modus gestellt ist.

• INPUT-FOLLOW-PAN-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird die TO-STEREO-PAN-Einstellung auf die Pan-Einstellung des Signals angewendet, das von den Eingangskanälen zum CUE-Bus gesendet wird.

• PFL-TRIM-Regler

Gibt die Monitorpegel an, wenn PFL gewählt ist. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

6 DCA-CUE-Feld

In diesem Bereich können Sie Einstellungen für das Vorhören der DCA-Gruppen vornehmen.

- **Schaltflächen zur Auswahl des Cue-Punkts**

Stellt den Cue-Punkt des DCA auf PRE PAN (unmittelbar vor dem PAN-Regler) oder auf POST PAN (unmittelbar nach dem PAN-Regler) ein.

- **DCA-TRIM-Regler**

Zeigt den Monitorpegel der Cue-Signale eines DCA an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

- **UNITY-Schaltfläche**

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um Signale mit derselben Lautstärke abzuhören, die erreicht würde, wenn der Master-Pegel jedes DCA auf 0 dB eingestellt wäre (Unity Gain).

7 OUTPUT-CUE-Feld

Hier können Sie Einstellungen für das Mit-/Vorhören von Ausgangskanälen vornehmen.

- **Schaltflächen zur Auswahl des Cue-Punkts**

Hier können Sie den Cue-Punkt des Ausgangskanals auf PFL (Pre-Fader Listening; unmittelbar vor dem Fader) oder AFL (After-Fader Listening; unmittelbar nach dem Fader) einstellen.

- **PFL-TRIM-Regler**

Zeigt die Monitorpegel an, wenn PFL gewählt ist. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

8 Pegelanzeigen

Dieses Feld zeigt den Ausgangspegel der Cue-Kanäle L/R an.

9 CUE-OUT-MODE-Auswahlschaltfläche

Sie können das Cue-Signal in Stereo oder in Mono ausgegeben.

10 INSERT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Fenster aufzurufen, in dem Sie Plug-ins in das Cue-Signal einfügen können.

11 INSERT-ON-Schaltfläche

Schaltet den Insert-Signalweg ein oder aus. Das aktuelle Plug-in wird auf der linken Seite der INSERT-ON-Schaltfläche angezeigt.

12 EQ-Feld

- **EQ-Graph**

Dieses Feld stellt näherungsweise den EQ-Frequenzverlauf grafisch dar. Drücken Sie dieses Feld, um das Fenster zu öffnen, in dem Sie die EQ-Parameter einstellen können.

- **EQ-ON-Schaltfläche**

Schaltet die Klangregelung ein und aus.

13 CUE-OUT-PATCH-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das PORT-SELECT-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie einen Ausgangs-Port auswählen können, der zu den Cue-Ausgangskanälen L/R geführt werden soll.

14 CUE-OUTPUT-Schaltfläche

Schaltet die Cue-Ausgabe ein oder aus.

15 CUE LEVEL-Regler

Zeigt den Cue-Ausgangspegel an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

16 ACTIVE-CUE-Anzeige

Leuchtet, um die Art des aktuell zu hörenden Cues anzuzeigen.

17 CLEAR-CUE-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Cue-Auswahl gleichzeitig deaktiviert werden.

- Drücken Sie die CUE-SETTINGS-Einblendschaltfläche, um das CUE-SETTINGS-Einblendfenster zu öffnen, und das Cue-Ziel auszuwählen (CUE A, CUE B oder A+B).



① Kanalauswahlliste

Hier wählen Sie einen Kanal aus.

② ALL-Schaltfläche

Drücken Sie diese Taste, um das ausgewählte Cue-Ziel (CUE A, CUE B) auf alle Kanäle gleichzeitig anzuwenden oder für alle aufzuheben.

Wenn das Cue-Ziel nicht für mehrere Kanäle in der Spalte gewählt ist, erscheint „...“.

③ CUE-Auswahlschaltflächen

Hiermit können Sie das Cue-Ziel für jeden Kanal auswählen.

- Verwenden Sie die CUE-MODE-Schaltflächen, um den Modus auszuwählen, bei dem mehrere Kanäle für das Monitoring gemischt werden, oder den Modus, bei dem nur der zuletzt ausgewählte Kanal für das Monitoring ausgewählt ist. Wählen Sie eine der Schaltflächen MIX CUE oder LAST CUE.

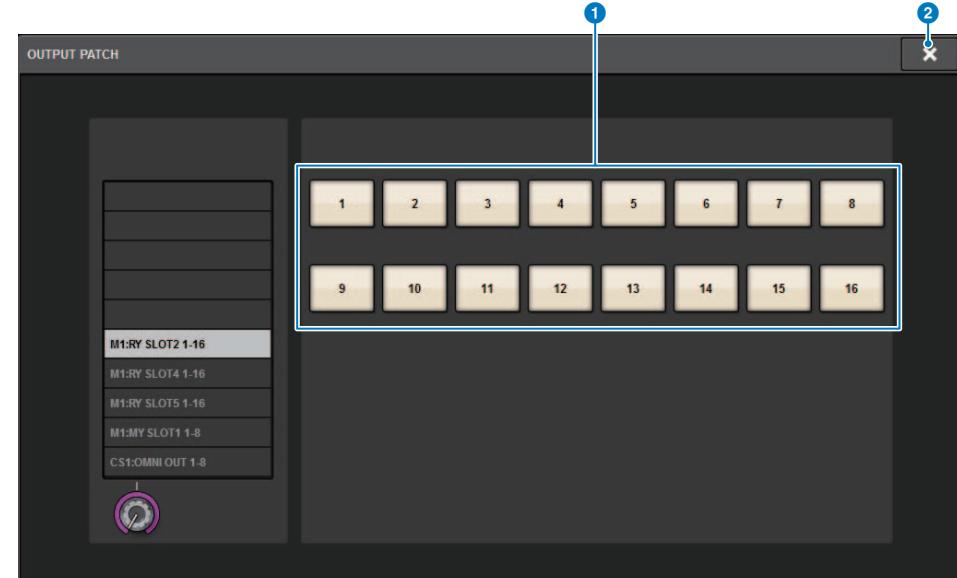
HINWEIS

Im MIX-CUE-Modus kann die Cue-Funktion nicht für mehrere Gruppen gleichzeitig aktiviert werden. Die Cue-Gruppe, der das letzte Cue-Signal angehört, wird eingeschaltet, und es können nur die Signale dieser Cue-Gruppe abgehört werden. Wenn jedoch CUE OPERATION MODE auf BAY eingestellt und LAST CUE ausgewählt ist, ist die Cue-Einstellung nur für jede einzelne Bay aktiv.

- Geben Sie mit den Schaltflächen und Reglern im INPUT-CUE-Feld, DCA-CUE-Feld und OUTPUT-CUE-Feld die Ausgabeposition und den Ausgangspegel für die einzelnen Cue-Gruppen an.

Folgen Sie den Anweisungen zu den einzelnen Elementen unter Schritt 2 auf Seite 145, um die gewünschten Einstellungen vorzunehmen.

- Um einen Port als Ausgabeziel für die Monitor-Signale L, C, R anzugeben, drücken Sie auf eine der CUE-OUTPUT-PATCH-Schaltflächen, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster zu öffnen, und wählen Sie eines oder mehrere der folgenden Ausgangsziele für das Cue-Signal aus.



① Schaltflächen zur Auswahl der Ausgangsbuchse

Hiermit können Sie die Ausgangsbuchsen auswählen, an welche die Signale geroutet werden.

② CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

Wenn Sie die Ausgangs-Ports ausgewählt haben, drücken Sie die CLOSE-Schaltfläche, um das CUE-OUTPUT-PATCH-Einblendfenster zu schließen.

5. Um Cue Out für die in Schritt 4 angegebenen Ports zu aktivieren, drücken Sie die CUE-OUTPUT-Schaltfläche, um sie einzuschalten.

HINWEIS

Das Cue-Signal wird an den Monitoreausgang und die PHONES-Ausgangsbuchsen gesendet, unabhängig davon, ob die CUE-OUTPUT-Schaltfläche aktiviert ist oder nicht. Bedenken Sie jedoch, dass das Cue-Signal nicht mehr an den Monitoreausgang gesendet wird, wenn CUE INTERRUPTION ausgeschaltet ist. Das Cue-Signal wird immer an die PHONES-Ausgangsbuchse gesendet, ungeachtet der CUE-INTERRUPTION-Einstellung.

6. Drücken Sie die [CUE]-Taste eines gewünschten Kanals oder DCAs, um diesen zu aktivieren.

Das Cue-Signal des entsprechenden Kanals wird an das in Schritt 4 angegebene Ausgangziel und an den Monitoreausgang geleitet. Sie können auch die Cue-Anzeige im Pegelanzeigen-Feld beobachten, um den Ausgangspegel des Cue-Signals zu prüfen.



HINWEIS

- Wenn Sie im Einblendfenster SENDS ON FADER die Schaltflächen zur Auswahl des MIX-/MATRIX-Busses verwenden, können Sie erneut auf die ausgewählte Schaltfläche drücken, um das Cue-Signal für den entsprechenden MIX-/MATRIX-Kanal einzuschalten (siehe Seite 195).
- Wenn Sie die Cue-Funktion und die Kanalauswahl miteinander verknüpfen möchten, öffnen Sie das PREFERENCES-Einblendfenster und aktivieren Sie dann „[CUE] →[SEL] LINK“ (Seite 318).

7. Wenn Sie das CUE-Signal über Monitor mithören, stellen Sie mit den MONITOR-Reglern A/B im UTILITY-Bereich des oberen Bedienfelds den Cue-Signalpegel ein. Stellen Sie zusätzlich auch den MONITOR FADER LEVEL ein.

Wenn PHONES LEVEL LINK eingeschaltet ist, können Sie mit dem Regler MONITOR A/B, dem Monitor-Fader und dem PHONES-A/B-LEVEL-Regler den Cue-Signalpegel beim Mithören über Kopfhörer einstellen.

HINWEIS

Um den Pegel des Signals einzustellen, das an den Cue-Ausgangs-Port gesendet wird (den Sie in Schritt 4 ausgewählt hatten), verwenden Sie OUTPUT PORT GAIN für das Patch-Ziel.

8. Um die Cue-Funktion zu deaktivieren, drücken Sie erneut auf die derzeit aktivierte [CUE]-Taste.

Sie können die CLEAR-CUE-Schaltfläche im CUE-Einblendfenster drücken, um alle Cue-Auswahlen auszuschalten.

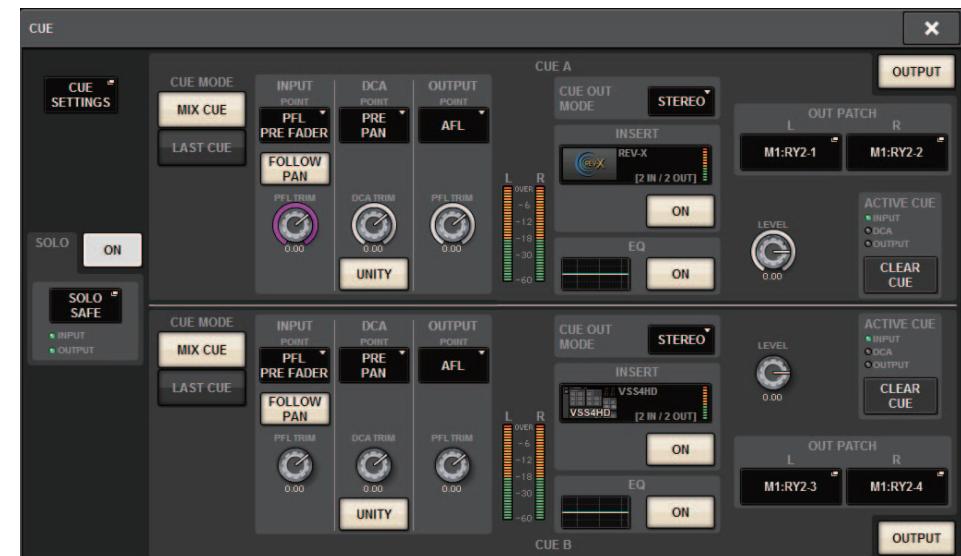
HINWEIS

- Wenn Sie im Pegelanzeigenbereich die Cue-Pegelanzeige drücken, werden alle Cue-Auswahlen aufgehoben.
- Wenn Sie im CUE-MODE-Bereich zwischen MIX-CUE-Modus und LAST-CUE-Modus umschalten, werden alle ausgewählten Cue-Optionen aufgehoben.
- Sie können die Funktion der CLEAR-CUE-Schaltfläche auch einer USER-DEFINED-Taste zuweisen (Seite 329).

Verwenden der Solo-Funktion

Mit dieser Funktion können Sie die Signale hören, die von einem oder mehreren angegebenen Kanälen zu den Main-Mix-Ausgängen geführt werden.

1. Drücken Sie im MONITOR-Bildschirm auf die CUE-Einblendschaltfläche oder auf das Feld INPUT/DCA/OUTPUT, um das CUE-Einblendfenster zu öffnen.



2. Verwenden Sie die CUE-MODE-Schaltflächen, um den Modus auszuwählen, bei dem mehrere Kanäle für das Monitoring gemischt werden, oder den Modus, bei dem nur der zuletzt ausgewählte Kanal für das Monitoring ausgewählt ist.

Wählen Sie eine der Schaltflächen MIX CUE oder LAST CUE.

3. Drücken Sie die SOLO-ON-Taste, um Solo einzuschalten.

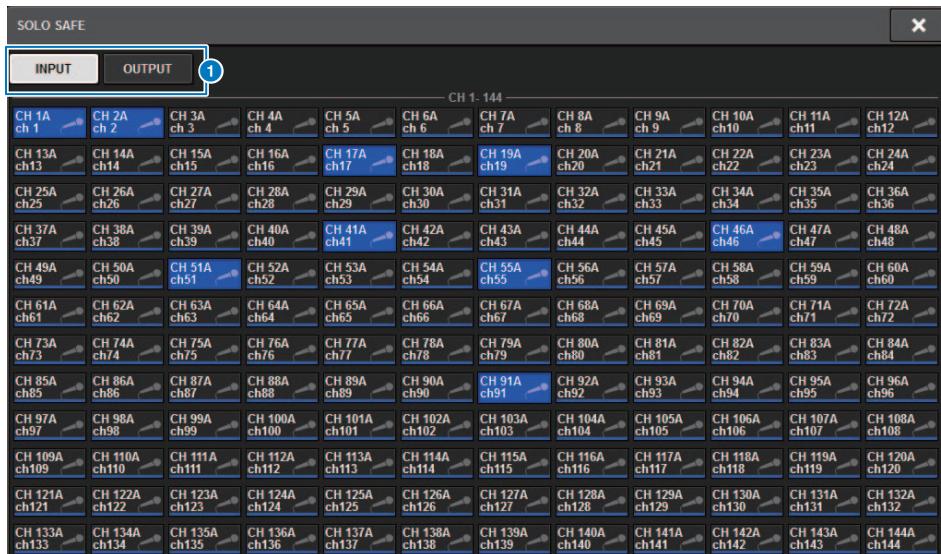
Das Bestätigungsfenster für den Solo-Betrieb erscheint.

4. Drücken Sie auf OK, um die Solo-Schaltung auszuführen.

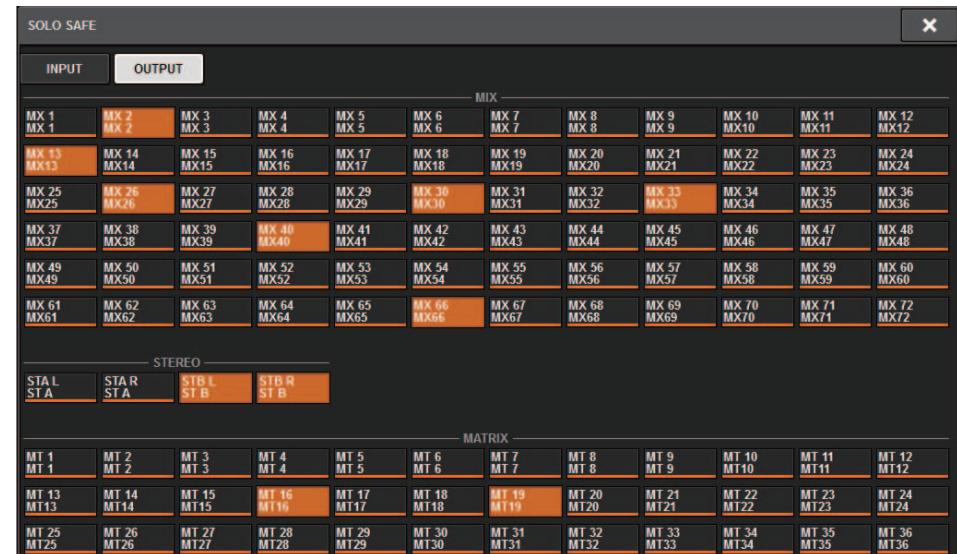
Die Schaltfläche leuchtet und der Solo-Modus ist eingeschaltet.

5. Wenn Sie bestimmte Kanäle bzw. Gruppen von Solo-Bedienungsvorgängen ausschließen möchten, drücken Sie die SOLO-SAFE-Einblendschaltfläche, um das SOLO-SAFE-Einblendfenster zu öffnen.

SOLO-SAFE-Einblendfenster (INPUT)



SOLO-SAFE-Einblendfenster (OUTPUT)



1 Registerkarten

Sie können die gewünschten Eingangskanäle und/oder Ausgangskanäle als Solo-Safe-Ziel auswählen. Wenn Sie die INPUT/OUTPUT-Registerkarten umschalten, erscheinen die folgenden Schaltflächen, mit denen Sie Kanäle auswählen können.

- Wenn Sie die INPUT-Registerkarte auswählen:

Schaltflächen CH1–CH144

- Wenn Sie die OUTPUT-Registerkarte auswählen:

Schaltflächen MIX 1–MIX 72, MATRIX 1–MATRIX 36, ST A L, ST A R, ST B L und ST B R

6. Wählen Sie Eingangskanäle aus, die von Solo-Bedienungsvorgängen nicht betroffen sein sollen. (Sie können auch mehr als einen angeben.)

Die hier angegebenen Kanäle werden im Solo-Modus nicht stummgeschaltet. Die Solo-Safe-Funktion ist nützlich, wenn Sie bestimmte Kanäle während des Solo-Betriebs nicht versehentlich stummschalten möchten, z. B. die Haupt-Stereokanäle oder Mix-Kanäle, die Mischsignale an ein externes Aufnahmegerät senden.

7. Drücken Sie die [CUE]-Taste eines gewünschten Kanals oder DCAs, um diesen zu aktivieren.

Es wird nur der jeweilige Kanal oder DCA an die Busse und Ausgangsbuchsen gesendet; andere Kanäle und DCAs werden stummgeschaltet. Das gleiche Signal kann auch an den Buchsen MONITOR OUT und CUE OUT abgehört werden.

HINWEIS

Wenn Sie die [CUE]-Taste eines Ausgangskanals einschalten, wird das Signal nur zum entsprechenden Bus geschickt.

8. Um Solo aufzuheben, drücken Sie erneut auf die derzeit aktivierte SOLO-ON/OFF-Schaltfläche.

HINWEIS

Wenn Sie die LAST-CUE-Schaltfläche drücken, um vom LAST-CUE-Modus in den MIX-CUE-Modus umzuschalten (oder umgekehrt), werden alle zuvor eingeschalteten Cue-(Solo-)Signale aufgehoben.

OSCILLATOR

Das RIVAGE PM10 bietet zwei Oszillatoren, die einzelne Sinuswellen mit unterschiedlichen Frequenzen beliebige Busse ausgeben. Für die Ausgabe von Rauschsignalen sind auch LPF und HPF vorhanden.

Verwenden der Oszillatoren

Sie können vom internen Oszillator aus eine Sinuswelle oder Rosa Rauschen an einen bestimmten Bus senden.

1. Drücken Sie die MONITOR-Schaltfläche in der Menüleiste, um den MONITOR-Bildschirm aufzurufen.

Im OSCILLATOR-Feld im MONITOR-Bildschirm können Sie die aktuellen Oszillatoreinstellungen prüfen und den Oszillator ein- oder ausschalten.



Wenn Sie die Oscillator-Einstellungen einzeln anzeigen oder bearbeiten möchten, rufen Sie das OSCILLATOR-Einblendfenster auf, und folgen Sie den Anweisungen ab Schritt 2.

1 OSCILLATOR-Einblendschaltfläche

Hiermit erreichen Sie das OSCILLATOR-Einblendfenster, in dem Sie detaillierte Einstellungen für die Oszillatorfunktion vornehmen können.

2 OSCILLATOR-LEVEL-Feld

Hier stellen Sie den Ausgabepiegel des Oszillators ein. Eine Anzeige neben dem LEVEL-Regler zeigt den Ausgangspegel des Oszillators an. Wenn OSCILLATOR MODE auf SINE WAVE eingestellt ist, wird die Frequenz des Oszillators angezeigt.

Drücken Sie auf den LEVEL-Regler, um den Oszillatorpegel mit dem entsprechenden Bildschirm-Encoder einzustellen.

Der Einstellbereich ist –96,00 dB bis 0,00 dB.

3 OSCILLATOR-MODE-Feld

Zeigt den aktuell ausgewählten Oszillatormodus an. Durch mehrfaches Drücken der MODE-Schaltfläche schalten Sie zwischen den Modi um.

- SINE WAVE
- SINE WAVE 2CH
- PINK NOISE
- BURST NOISE

4 OSCILLATOR-ASSIGN-Feld

Eine Anzeige leuchtet, um das aktuell gewählte Ausgabeziel des Oszillatorsignals anzuzeigen (Eingangskanäle, Busse oder Monitor). Verwenden Sie die Schaltflächen links, um die Anzeigen umzuschalten. Eine grüne „ASSIGNED“-Anzeige leuchtet auf bei Schaltflächen, die eine Kanal-/Bus-Auswahl enthalten. Drücken Sie dieses Feld, um das OSCILLATOR-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie den Oszillator-Ausgang den Bussen zuweisen können.

5 OSCILLATOR-OUTPUT-Schaltfläche

Schaltet die Ausgabe des Oszillatorsignals ein oder aus.

2. Drücken Sie auf die OSCILLATOR-Schaltfläche oder auf das ASSIGN-Feld, um das OSCILLATOR-Einblendfenster zu öffnen.

In diesem Einblendfenster können Sie einzelne Einstellungen für den Oszillator vornehmen.



1 OSCILLATOR-MODE-Schaltfläche

Wählen Sie eine der folgenden vier Oszillatortypen:

SINE WAVE	Eine Sinuswelle wird als Dauerton ausgegeben.
SINE WAVE 2CH	Es werden getrennt zwei Sinuswellen (mit unterschiedlichen Frequenzen) ausgegeben.
PINK NOISE	Es wird Rosa Rauschen ausgegeben.
BURST NOISE	Es wird ein von Pausen unterbrochenes Rosa Rauschen ausgegeben (Rauschimpulse).

2 Parameterfeld

Hier können Sie die Oszillatortypen einstellen. Die Bedienungselemente in diesem Feld sowie deren Funktionen variieren je nach gewähltem Betriebsmodus ①.

SINE WAVE:



- LEVEL-Drehregler

Zeigt den Ausgangspegel der Sinuswelle an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

- FREQUENCY-Regler

Zeigt die Frequenz der Sinuswelle an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

- FREQUENCY-Schaltflächen

Hiermit können Sie eine der Sinuswellenfrequenzen 100 Hz, 1 kHz und 10 kHz auswählen.

SINE WAVE 2CH:



- LEVEL-Regler (ODD)

Zeigt den Ausgangspegel der Sinuswelle für den ungeraden Kanal an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

- FREQ-Regler (ODD)

Zeigt die Frequenz der Sinuswelle für den ungeraden Kanal an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

- LEVEL-Regler (EVEN)

Zeigt den Ausgangspegel der Sinuswelle für den geraden Kanal an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

- FREQ-Regler (EVEN)

Zeigt die Frequenz der Sinuswelle für den geraden Kanal an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

- FREQUENCY-Schaltflächen

Hiermit können Sie eine der Sinuswellenfrequenzen 100 Hz, 1 kHz und 10 kHz auswählen.

Die Standardfrequenz ist 1 kHz für den ungeradzahligen Kanal und 400 Hz für den geradzahligen Kanal. Zwei Pegelanzeigen (ungeradzahlig & geradzahlig) werden angezeigt.

PINK NOISE:**• LEVEL-Drehregler**

Zeigt den Ausgangspegel des Rosa Rauschen an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

• HPF-Regler

Zeigt die Grenzfrequenz des HPF ein, der hinter das Rosa Rauschen geschaltet ist. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen. Verwenden Sie die Schaltfläche unterhalb des Reglers, um den HPF ein- oder auszuschalten.

• LPF-Regler

Zeigt die Grenzfrequenz des LPF ein, der hinter das Rosa Rauschen geschaltet ist. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen. Verwenden Sie die Schaltfläche unterhalb des Reglers, um den LPF ein- oder auszuschalten.

BURST NOISE:**• LEVEL-Regler, HPF-Regler, LPF-Regler**

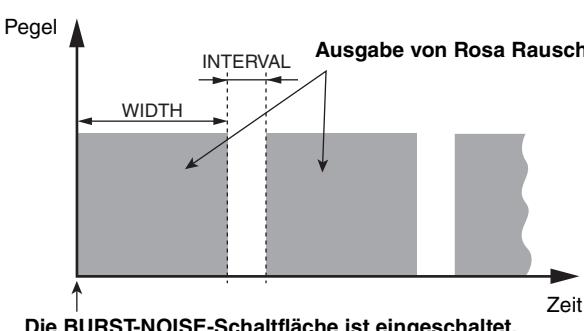
Diese entsprechen den Reglern im PINK-NOISE-Modus.

• WIDTH-Regler

Zeigt die Dauer des Rauschimpulses an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

• INTERVAL-Drehregler

Stellt die Dauer der Stille zwischen den Rosa-Rauschen-Impulsen ein. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

**③ ASSIGN-Feld**

Hier können Sie den Kanal auswählen, an die das Oszillatorsignal gesendet wird. Drücken Sie auf eine der fünf Registerkarten unten, um die Art der anzuzeigenden Kanäle/Busse einzustellen, und drücken Sie dann die Schaltfläche(n) für den oder die gewünschten Kanäle/Busse (Mehrfachauswahl ist möglich).

Wenn der Modus SINE WAVE 2CH ausgewählt wird, variieren die Ausgangssignale je nachdem, ob die ausgewählte Kanalnummer ungerade oder gerade ist. Zum Beispiel wird das Signal des ungeraden Kanals an MIX1 weitergeleitet und das Signal des geraden Kanals an MIX2. Mit der CLEAR-ALL-Schaltfläche können Sie alle Auswahlen aufheben.

④ Schaltflächen für die Kanalanzeige

Wählen Sie die Art der Kanäle aus, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen. Die verfügbaren Optionen sind CH1–72, CH73–144, MIX und ST/MTRX, MONITOR. Eine grüne „ASSIGNED“-Anzeige leuchtet auf bei Schaltflächen, die eine Kanal-/Bus-Auswahl enthalten.

⑤ Pegelanzeigenbereich

Zeigt den Ausgangspegel des Oszillators an.

⑥ OSCILLATOR-OUTPUT-Schaltfläche

Hiermit wird der Oszillator ein- oder ausgeschaltet. Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird das Oszillatorsignal an den im ASSIGN-Bereich ausgewählten Eingangskanal oder Bus gesendet. Wenn Sie erneut auf diese Schaltfläche drücken, wird der Oszillator ausgeschaltet.

⑦ CLEAR-ALL-Schaltfläche

Schließt alle Ausgangskanäle vom Oszillatorsignal-Ziel aus.

⑧ CLOSE-Schaltfläche

Schließt das OSCILLATOR-Einblendfenster.

3. Drücken Sie auf eine Schaltfläche im MODE-Feld, um den Typ des auszugebenden Signals auszuwählen.**4. Stellen Sie mit den Reglern und Schaltflächen im Parameterfeld die Parameter des Oszillators ein.**

Die angezeigten Parameter sind je nach dem im MODE-Feld ausgewählten Oszillator verschieden. Um die Drehregler zu steuern, die im Parameterfeld angezeigt werden, benutzen Sie die entsprechenden Bildschirm-Encoder.

- 5.** Drücken Sie auf eine oder mehrere der Schaltflächen im ASSIGN-Feld, um den Kanal oder die Kanäle anzugeben, an den/die das Oszillatorsignal gesendet wird.
Die Schaltflächen sind den Bussen wie folgt zugeordnet.

Schaltfläche CH1–72	Eingangskanäle 1–72
Schaltfläche CH73–144	Eingangskanäle 73–144
MIX-Schaltfläche	MIX-Busse 1–72
ST/MTRX-Schaltfläche	Bus L von STEREO A, Bus R von STEREO A, Bus L von STEREO B, Bus R von STEREO B, MATRIX-Busse 1–36
MONITOR-Schaltfläche	MONITOR A, MONITOR A R, MONITOR A C, MONITOR B, MONITOR B R, MONITOR B C

- 6.** Drücken Sie zum Aktivieren des Oszillators auf die OUTPUT-Schaltfläche, um diese einzuschalten.

Das Oszillatorsignal wird an den in Schritt 5 ausgewählten Eingangskanal gesendet.
Wenn Sie die Schaltfläche nochmals drücken, schaltet sich der Oszillator aus.

HINWEIS

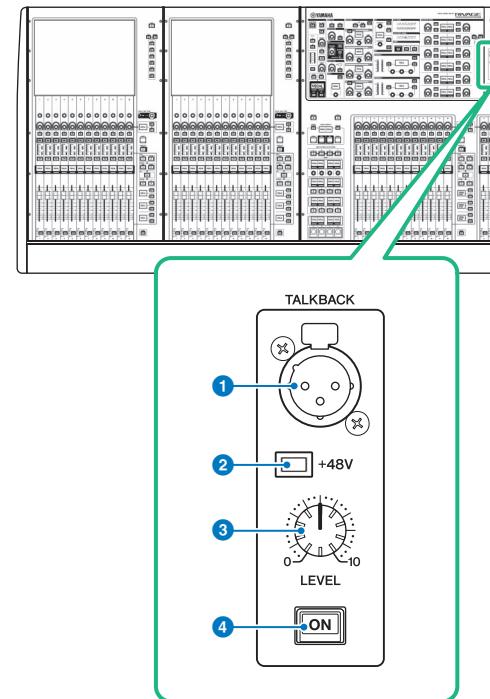
Sie können den Ein-/Ausschaltzustand des Oszillators oder einen Wechsel der Zuordnung (ASSIGN) einer USER-DEFINED-Taste zuweisen ([Seite 329](#)).

TALKBACK

Als Talkback-Eingang können Sie beliebige Eingangs-Ports von Eingangszuordnungen auswählen, sowie die TALKBACK-Buchse auf der Oberseite der Bedienoberfläche.

Verwenden der Talkback-Funktion

■ Steuern der Monitor-Funktion über den UTILITY-Bereich



1 TALKBACK-Buchse

Dies ist eine symmetrische XLR-3-31-Buchse, an der ein Talkback-Mikrofon angeschlossen werden kann.

2 +48V-Anzeige

Leuchtet, wenn +48 V Phantomspannung an der TALKBACK-Buchse anliegt.

3 TALKBACK-Drehregler LEVEL

Stellt den Eingangspegel des Mikrofons ein, das an der TALKBACK-Buchse angeschlossen ist.

4 TALKBACK-Taste [ON]

Schaltet die Talkback-Funktion ein oder aus.

■ Steuern der Monitor-Funktion über den MONITOR-Bildschirm

Mit der Talkback-Funktion wird das (den Eingangs-Ports zugeführte) Signal an den gewünschten Bus gesendet.

1. Drücken Sie die MONITOR-Schaltfläche in der Menüleiste, um den MONITOR-Bildschirm aufzurufen.

Über die TALKBACK-Felder im MONITOR-Bildschirm können Sie die aktuellen Talkback-Einstellungen prüfen und die Talkback-Funktion ein- oder ausschalten.



Wenn Sie die Talkback-Einstellungen einzeln anzeigen oder bearbeiten möchten, rufen Sie das TALKBACK-Einblendfenster auf, und folgen Sie den Anweisungen ab Schritt 2.

1 TALKBACK-Einblendschaltfläche

Hiermit erreichen Sie das TALKBACK-Einblendfenster, in dem Sie detaillierte Einstellungen für die Talkback-Funktion vornehmen können.

2 TALKBACK-IN-Feld

- Anzeige TALKBACK IN +48

Zeigt den Einschaltzustand der +48V-Funktion für die TALKBACK-Buchse an.

- TALKBACK-IN-Ø-Anzeige

Zeigt die Phasenlage (Normal/Invertiert) für die TALKBACK-Buchse an.

• ANALOG-GAIN-Regler

Stellt die analoge Verstärkung der TALKBACK-Buchse ein. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

• TALKBACK-IN-Pegelanzeige

Zeigt die Signalpegel nach der Eingangsverstärkung an der TALKBACK-Buchse an.

3 Feld INPUT TO TALKBACK

• Patch-Schaltfläche INPUT TO TALKBACK

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das INPUT-PORT-SELECT-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie den gewünschten Eingangs-Port/-Slot für Talkback zuordnen können. Der Name des gewählten Ports/Slots erscheint auf der Schaltfläche. Wenn keine Zuordnung vorhanden ist, zeigt die Schaltfläche „----“ an.

• Anzeige INPUT TO TALKBACK +48

Zeigt den Einschaltzustand der +48V-Phantomspeisung für den entsprechenden Eingangs-Port/Slot an.

• Anzeige INPUT TO TALKBACK Ø

Zeigt die Phasenlage (Normal/Invertiert) für den entsprechenden Eingangs-Port/Slot an.

• ANALOG-GAIN-Regler

Zeigt die Einstellung des analogen Gain (Verstärkung) für den entsprechenden Eingangs-Port/Slot an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

• INPUT-TO-TALKBACK-Pegelanzeige

Zeigt den Signalpegel nach der Eingangsverstärkung an der entsprechenden Eingangsbuchse bzw. am Slot an.

4 TALK-GROUPS-DEFINE-Schaltflächen

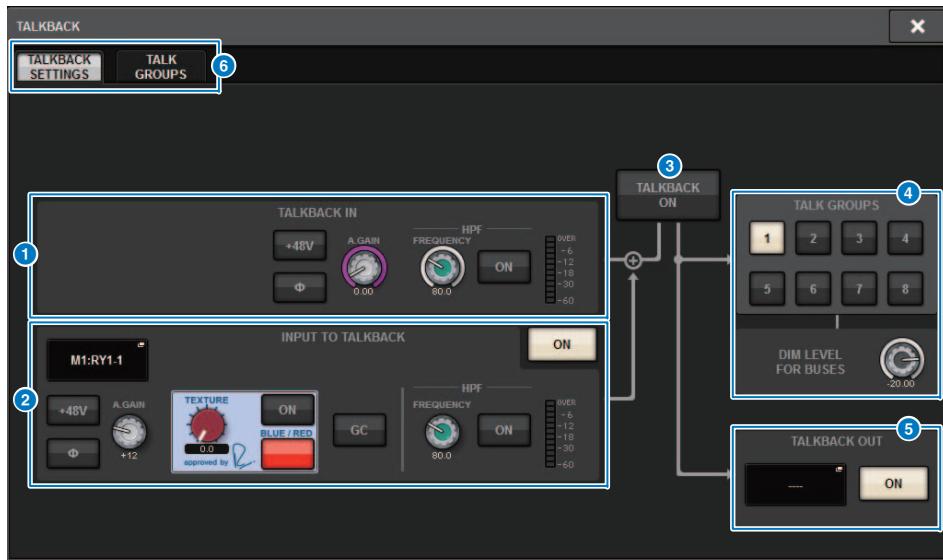
Hiermit können Sie eine der DEFINE-Monitorignalquellen auswählen, die über das TALK-GROUPS-Fenster (Seite 156) zugewiesen werden.

5 Schaltfläche TALKBACK ON

Hiermit können Sie die Talkback-Funktion ein- oder ausschalten. Diese Schaltfläche wirkt auf die Talkback-Signale, die im TALKBACK-IN-Feld und im Feld INPUT TO TALKBACK ausgewählt werden.

2. Drücken Sie die TALKBACK-Einblendenschaltfläche, um das TALKBACK-SETTINGS-Einblendfenster aufzurufen.

In diesem Einblendfenster können Sie einzelne Einstellungen für die Talkback-Funktion vornehmen.



1 TALKBACK-IN-Feld

- Schaltfläche TALKBACK IN +48V**
Schaltet die Phantomspannung (+48V) an der TALKBACK-Buchse ein oder aus.
- Schaltfläche TALKBACK IN Ø**
Schaltet am entsprechenden Eingangsverstärker zwischen normaler und invertierter Phase um.
- ANALOG-GAIN-Regler**
Stellt die analoge Verstärkung der TALKBACK-Buchse ein. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.
- TALKBACK-IN-HPF-Regler**
Stellt die Grenzfrequenz des HPF für die TALKBACK-Buchse ein. Verwenden Sie die Taste rechts vom Regler, um den HPF ein- oder auszuschalten.
- TALKBACK-IN-Pegelanzeige**
Zeigt den Eingangspiegel des an der TALKBACK-Buchse angeschlossenen Mikrofons an.

2 Feld INPUT TO TALKBACK

In diesem Feld können Sie ein Signal von einem Mikrofon (das an einer normalen Eingangsbuchse angeschlossen ist) zum Talkback führen. Um neben der TALKBACK-Buchse eine weitere Eingangsbuchse als zusätzlichen Eingang für die Talkback-Funktion zu nutzen, wählen Sie hier einen Eingangs-Port aus und stellen den Eingangspiegel und weitere Parameter ein.

• Patch-Schaltfläche INPUT TO TALKBACK

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie den gewünschten Eingangs-Port für die Talkback-Funktion zuordnen können. Der Name des gewählten Ports erscheint auf der Schaltfläche.

• Schaltfläche INPUT TO TALKBACK +48V

Dies ist ein Ein-/Aus-Schalter für die Phantomspannung (+48V) an einem Eingangs-Port.

• Schaltfläche INPUT TO TALKBACK Ø

Stellt die Phase für die entsprechende Buchse auf Normal oder Invertiert (Reverse) ein, wenn Sie einen Eingangs-Port als Talkback-Eingang verwenden.

• INPUT-TO-TALKBACK-Gain-Regler

Stellt die Eingangsverstärkung des entsprechenden HA (Eingangsverstärkers) ein, wenn Sie einen Eingangs-Port als Talkback-Eingang verwenden.

• INPUT TO TALKBACK SILK

Stellt die entsprechende SILK-Einstellung ein, wenn Sie einen Eingangs-Port als Talkback-Eingang verwenden.

• INPUT TO TALKBACK GC

Schaltet die entsprechende Verstärkungskompensation ein/aus, wenn Sie einen Eingangs-Port als Talkback-Eingang verwenden.

• INPUT-TO-TALKBACK-HPF-Regler

Stellt die Grenzfrequenz des HPF ein, wenn Sie einen Eingangs-Port als Talkback-Eingang verwenden. Verwenden Sie die Taste rechts vom Regler, um den HPF ein- oder auszuschalten.

• INPUT-TO-TALKBACK-Pegelanzeige

Zeigt den Pegel der Signale an, die vom betreffenden HA empfangen werden, wenn Sie einen Eingangs-Port als Talkback-Eingang verwenden.

• INPUT-TO-TALKBACK-ON-Schaltfläche

Schaltet die Talkback-Funktion ein oder aus, wenn Sie einen Eingangs-Port als Talkback-Eingang verwenden.

HINWEIS

Diese Parameter und Anzeigen erscheinen nicht, wenn kein Eingangs-Port ausgewählt ist.

3 TALKBACK-ON-Schaltfläche

Hiermit können Sie die Talkback-Funktion ein- oder ausschalten.

4 TALK-GROUPS-Feld

In diesem Feld können Sie das Ausgabeziel des Talkback-Signals einstellen.

- **ASSIGN-Auswahlschaltfläche**

Gibt das Ausgabeziel des Talkback-Signals an, das mittels DEFINE zugeordnet wurde.

- **DIM-LEVEL-FOR-BUSES-Drehregler**

Stellt den Betrag ein, um welchen das Talkback-Signal (das an den gewählten Bus ausgegeben wird) abgesenkt wird.

HINWEIS

Die Einstellung in diesem Feld ist mit der Einstellung im TALKBACK-Feld auf dem MONITOR-Bildschirm ([Seite 154](#)) verknüpft.

5 TALKBACK-OUT-Feld

In diesem Feld können Sie das TWINLANe-Netzwerk routen und die Talkback-Ausgangssignale direkt zur Ausgangsbuchse eines I/O-Geräts, eines beliebigen OMNI OUT oder einer Ausgangsbuchse an einem Kartenschacht leiten.

- **TALKBACK OUT-Patch-Schaltfläche**

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das OUT-PATCH-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie jeden gewünschten Ausgangs-Port der Talkback-Funktion zuordnen können.

- **TALKBACK OUT ON-Schaltfläche**

Diese Schaltfläche schaltet die Talkback-Ausgabe ein oder aus, wenn Sie einen Ausgangs-Port als Talkback-Ausgang verwenden.

HINWEIS

Verwenden Sie das TWINLANe-CONFIGURATION-Einblendfenster ([Seite 110](#)), in dem Sie den Talkback-Direktausgang dem TWINLANe-Netzwerk zuweisen können.

6 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um zwischen dem TALKBACK-SETTINGS-Einblendfenster und dem TALK-GROUPS-Einblendfenster umzuschalten.

3. Schließen Sie ein Mikrofon an die TALKBACK-Buchse an der Vorderseite an, und stellen Sie mit dem TALKBACK-Gain-Regler die Eingangsempfindlichkeit für das Mikrofonsignal ein.

Die Pegelanzeige im TALKBACK-IN-Feld gibt den Eingangsspegel des an die TALKBACK-Buchse angeschlossenen Mikrofons an. Schalten Sie die Phantomspannung ein oder aus und stellen Sie die Phase auf Normal oder Reverse ein, ganz wie es das angeschlossene Mikrofon erfordert.

4. Um neben der TALKBACK-Buchse eine andere Eingangsbuchse als zusätzlichen Eingang für die Talkback-Funktion zu nutzen, gehen Sie wie folgt vor.

4-1. Drücken Sie die INPUT-TO-TALKBACK-Schaltfläche, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster zu öffnen.

4-2. Drücken Sie die Schaltfläche des Eingangs, den Sie für die Talkback-Funktion auswählen möchten.

Sie können immer nur einen Eingang zur Zeit auswählen.

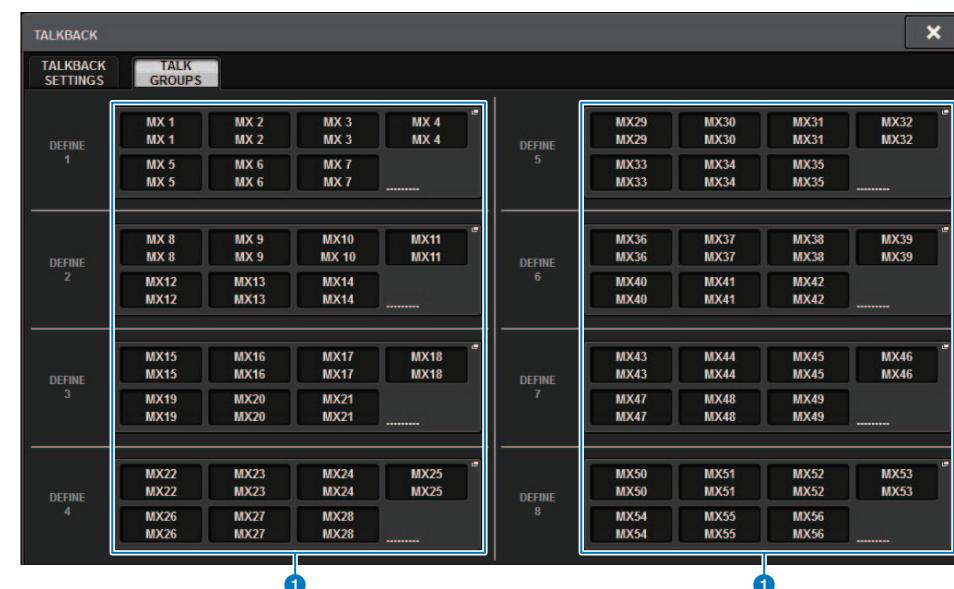
4-3. Verwenden Sie den GAIN-Regler und die Pegelanzeige im Feld INPUT TO TALKBACK, um den Eingangsspegel des angeschlossenen Mikrofons einzustellen.

HINWEIS

Das PAD wird intern ein- oder ausgeschaltet, wenn die Eingangsverstärkung zwischen +17 dB und +18 dB eingestellt wird.

Beachten Sie, dass bei Verwendung von Phantomspannung Störgeräusche erzeugt werden können, wenn zwischen den Ausgangswiderständen der Leiter Heiß und Kalt eines an der INPUT-Buchse angeschlossenen externen Geräts ein Unterschied besteht.

5. Drücken Sie auf die Registerkarte, um das TALK-GROUPS-Einblendfenster aufzurufen.

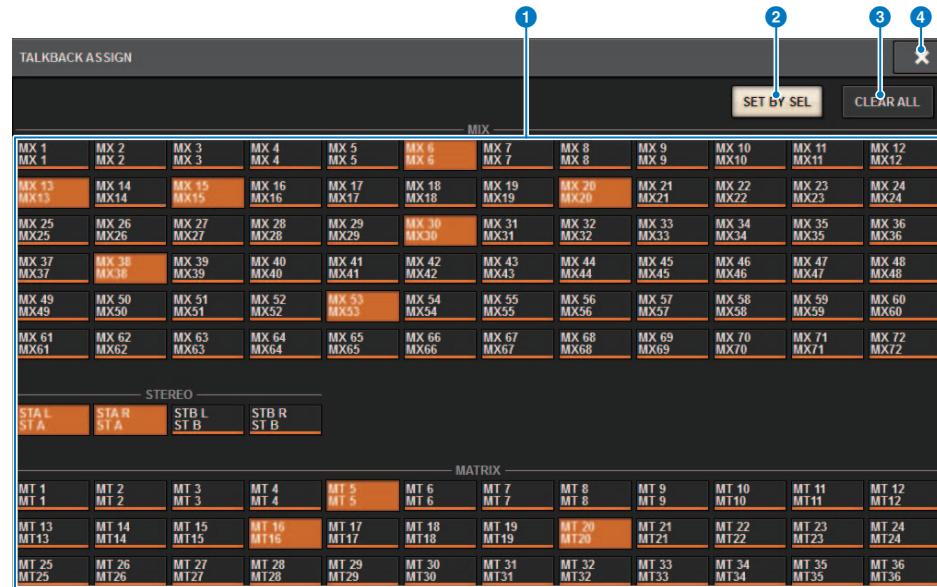


1 DEFINE-Schaltflächen 1–8

Drücken Sie diese Schaltflächen, um das Einblendfenster für die Bus-Auswahl aufzurufen, in dem Sie das Signalziel auswählen können.

6. Drücken Sie die DEFINE-Ziel-Schaltfläche, um das TALKBACK-ASSIGN-Einblendfenster aufzurufen.

TALKBACK-ASSIGN-Einblendfenster



1 Schaltflächen für die Bus-Auswahl

Wählen Sie den Bus als das Signalziel aus den folgenden Optionen aus:

- MX (MIX) 1–72 Ausgangssignale der MIX-Busse 1–72
- MT(MATRIX) 1–36.... Ausgangssignale der MATRIX-Busse 1–36
- ST A L-ST B R Ausgangssignale von STEREO A L bis STEREO B R

2 SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Bus hinzufügen.

3 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

4 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

7. Wählen Sie den/die Bus(se) oder die Ausgangsbuchse(n) als Ziel des Talkback-Signals aus (Mehrfachauswahl möglich).
8. Drücken Sie nach Abschluss auf die CLOSE-Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen.
9. Wiederholen Sie Schritte 6–8, um die Busse je nach Bedarf anderen DEFINE-Schaltflächen zuzuweisen.
10. Wählen Sie ein DEFINE-Signal aus, das Sie für die Talkback-Funktion auswählen möchten, indem Sie die DEFINE-Schaltflächen im TALK-GROUP-Feld auf dem MONITOR-Bildschirm oder im TALK-GROUP-Feld im TALKBACK-SETTINGS-Einblendfenster verwenden.

11. Drücken Sie zum Aktivieren der Talkback-Funktion auf die Schaltfläche TALKBACK ON, um diese einzuschalten.

Durch jedes Drücken auf die Schaltfläche TALKBACK ON schalten Sie die Funktion abwechselnd ein oder aus (LATCH-Funktionalität).

Bei aktiverter Talkback-Funktion werden die Signale der TALKBACK-Buchse und der ausgewählten INPUT-Buchse an die Zielbusse ausgegeben.

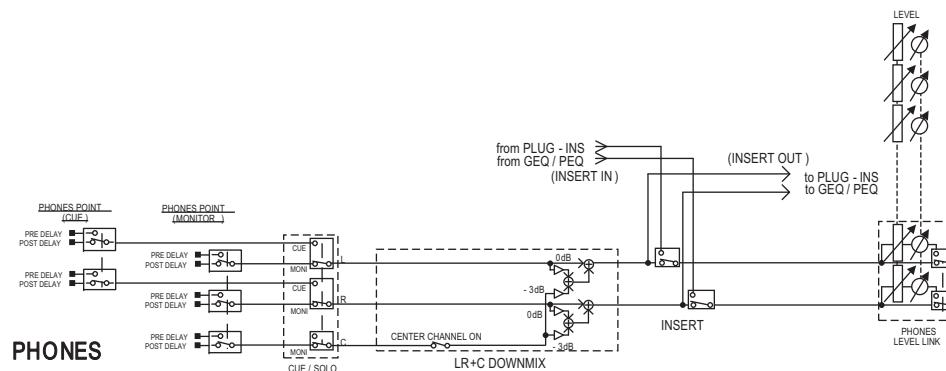
HINWEIS

- Sie können die Talkback-Ein-/Ausschaltfunktion oder einen Zuweisungswechsel (ASSIGN) auch einer USER-DEFINED-Taste zuweisen. In diesem Fall können Sie entweder den rastenden Betrieb oder den nicht rastenden Betrieb auswählen (bei Letzterem ist die Funktion nur eingeschaltet, solange Sie die Taste gedrückt halten) ([Seite 329](#)).
- Sie können auch die Funktion DIMMER ON TALKBACK verwenden, um bei Aktivieren der Talkback-Funktion den Monitorpegel aller Signale außer Talkback abzusenken ([Seite 137](#)).

PHONES

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Parameter zum Abhören über Kopfhörer einstellen.

Die folgende Abbildung zeigt den PHONES-Signalfluss an.



- PHONES-POINT (Kopfhörer-Ausspielpunkt)**

Normalerweise werden von diesem Punkt aus Monitorsignale ausgegeben. Wenn jedoch Cue eingeschaltet ist, wird das Cue-Signal ausgegeben.

- CENTER CHANNEL**

Wenn Sie den mittleren Kanal nicht hören möchten, schalten Sie diese Schaltfläche aus.

- INSERT (Plug-in-Insert-Weg)**

Sie können Plug-ins in den PHONES-Signalverlauf einfügen.

- PHONES LEVEL (Kopfhörerlautstärke)**

Stellt den Ausgangspegel an der PHONES-Ausgangsbuchse ein.

- PHONES LEVEL LINK (Verkopplungsfunktion für Kopfhörerpegel)**

Mit dem MONITOR-LEVEL-Regler können Sie den Pegel des Signals einstellen, das an die PHONES-Ausgangsbuchse gesendet wird.

Verwenden von Kopfhörern

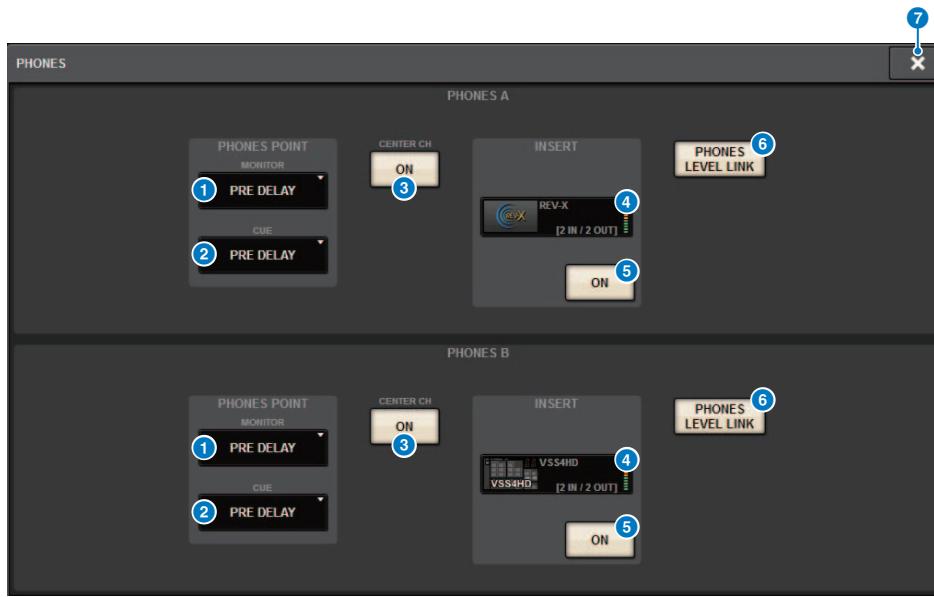
1. Drücken Sie die MONITOR-Schaltfläche in der Menüleiste, um den MONITOR-Bildschirm aufzurufen.



1. **PHONES-Anzeige-Einblendenschaltflächen**

Geben Sie den PHONES POINT an, der jeweils für PHONES A und PHONES B zugewiesen ist. Drücken Sie diese Schaltflächen, um das PHONES-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie detaillierte Einstellungen für die Kopfhörer vornehmen können.

- 2.** Drücken Sie die PHONES-Einblendschaltfläche, um das PHONES-Einblendfenster zu öffnen.



6 Schaltfläche PHONES LEVEL LINK (Kopfhörerpegel verknüpfen)

Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, stellt der MONITOR-FADER-LEVEL-Regler den Pegel des an die PHONES-Ausgangsbuchse A oder B gesendeten Signals ein.

7 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

- 3. Nehmen Sie die PHONES-Einstellungen über die Schaltflächen am Bildschirm vor.**

- 4. Wenn Sie alles fertig eingestellt haben, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.**

1 MONITOR-PHONES-POINT-Schaltfläche

Wählen Sie einen der folgenden Punkte in der Monitor-Signalquelle aus:

- PRE DELAY
- POST DELAY

2 CUE-PHONES-POINT-Schaltfläche

Wählen Sie einen der folgenden Punkte in der Cue-Signalquelle aus:

- PRE DELAY
- POST DELAY

3 CENTER-CH-ON-Schaltfläche

Wenn Sie den mittleren Kanal nicht hören möchten, schalten Sie diese Schaltfläche aus.

Wenn diese Schaltfläche ausgeschaltet ist, ist der mittlere Kanal nicht zu hören.

4 INSERT-Schaltfläche

Zeigt den Mounting-Status des momentan ausgewählten Racks an. Wenn nichts ausgewählt wird, zeigt die Schaltfläche „BLANK“ an. Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Fenster zu öffnen, in dem Sie den Insert für das PHONES-Signal einstellen können.

5 INSERT-ON-Schaltfläche

Schaltet Insert (Einschleifung) ein und aus.

RTA (Real Time Analyzer)

Das RIVAGE PM10 bietet einen Real Time Analyzer (RTA), der eine visuelle Darstellung des Frequenzspektrums der mitgehörten Signalquellen mit einer Auflösung von 1/12 Oktaven erlaubt (121 Bänder).

Der RTA akzeptiert ein Monosignal, und Sie können zwischen Eingängen A und B umschalten. Wenn Sie A+B MIX auswählen, wird jeweils das Signal mit höherem Pegel angezeigt.

Verwenden des Real Time Analyzer

Es gibt vier Möglichkeiten, den RTA aufzurufen.

- Über ein Einblendfenster, das speziell für den RTA vorgesehen ist
- Über das HPF/EQ-Einblendfenster für die Kanalparameter
- Über das Einblendfenster für den insertierten GEQ
- Über das Einblendfenster für den insertierten PEQ

■ Über ein Einblendfenster, das speziell für den RTA vorgesehen ist

1. Drücken Sie die MONITOR-Schaltfläche in der Menüleiste, um den MONITOR-Bildschirm aufzurufen.

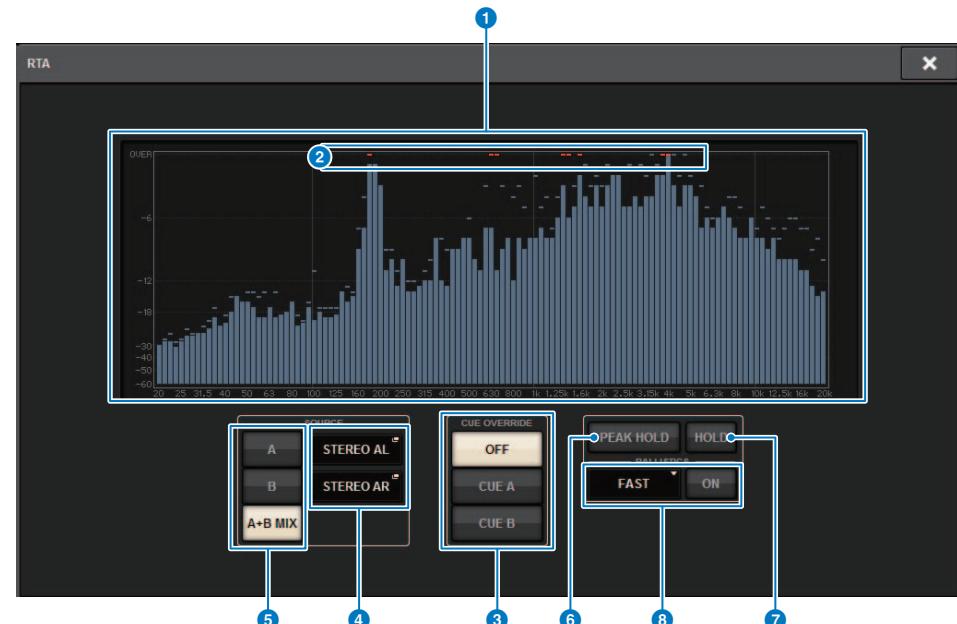


1 RTA-Einblendschaltflächen

Zeigen den Namen von Ports an, die RTA A und RTA B zugewiesen sind. Wenn CUE OVERRIDE eingeschaltet ist, zeigen diese Schaltflächen die Namen der Cues an, die bei CUE OVERRIDE eingestellt sind. Drücken Sie diese Schaltflächen, um das RTA-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie detaillierte RTA-Einstellungen vornehmen können.

2. Drücken Sie die RTA-Einblendschaltfläche, um das RTA-Einblendfenster aufzurufen.

RTA-Einblendfenster



1 Frequenzgang (Balkengrafik)

Die Frequenzgangkurve gibt das Ergebnis der Frequanzanalyse mittels 1/12-Oktavbändern an.

2 OVER-Anzeigen

Wenn die Signaldaten 0 dB überschreiten, erscheinen OVER-Anzeigen.

3 CUE-OVERRIDE-Schaltfläche

Der Frequenzgang des hier ausgewählten Cue-Signals wird in der Grafik dargestellt.

4 INPUT-PATCH-Einblendschaltfläche

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie ein Einblendfenster auf, in dem Sie ein Signal auswählen können, das dem RTA zugeführt wird.

5 Schaltflächen zum Umschalten der Eingänge

Als Eingangskanal, der als RTA-Graph angezeigt wird, können Sie A, B oder A+B MIX auswählen. Wenn Sie A+B-MIX auswählen, werden die Signale von A und B miteinander verglichen; das Signal mit dem höheren Pegel wird angezeigt.

6 PEAK HOLD

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, speichert die analysierte Frequenzgangkurve den bisherigen Spitzenpegel und zeigt ihn an.

7 HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, hält die Frequenzgang-Balkengrafik das Ergebnis der Frequanzanalyse fest und zeigt dieses statisch an.

8 BALLISTICS-Feld

- BALLISTICS-Schaltfläche**

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie eine Abklingrate für die analysierte Frequenzkurve einstellen.

- FAST/SLOW-Schaltfläche**

Schaltet die Abklingrate des Graphs um (FAST/SLOW).

■ Die RTA-Anzeige

Für die drei folgenden Einblendfenster ist nur ein RTA-Modul installiert.

Daher wird der RTA-Frequenzgang in nur einem dieser Fenster angezeigt.

Wenn Sie versuchen, zwei oder mehr Fenster zu öffnen, zeigt das jeweils zuletzt geöffnete Einblendfenster den RTA-Frequenzgang an. Um den RTA-Frequenzgang anzuzeigen, während zwei oder mehrere Fenster geöffnet sind, klicken Sie in einem der Einblendfenster auf die EQ-Grafik.

- HPF/EQ-Einblendfenster (1-Kanal)
- GEQ-Einblendfenster
- PEQ-Einblendfenster

■ Über das HPF/EQ-Einblendfenster für die Kanalparameter

1. Drücken Sie auf das EQ-Graph-Feld im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm, oder drücken Sie auf das EQ-Feld im OVERVIEW-Bildschirm, um das HPF/EQ-Einblendfenster aufzurufen.

HPF/EQ-Einblendfenster (1-Kanal)



1 RTA-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird eine transparente Grafik der Frequanzanalyse des Eingangssignals (unmittelbar nach dem EQ) über die EQ-Frequenzgrafik platziert.

2 PEAK HOLD

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, speichert die analysierte Frequenzgangkurve den bisherigen Spitzenpegel und zeigt ihn an.

3 HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, hält die Frequenzgang-Balkengrafik das Ergebnis der Frequanzanalyse fest und zeigt dieses statisch an.

4 BALLISTICS-Feld

- BALLISTICS-Schaltfläche**

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie eine Abklingrate für die analysierte Frequenzkurve einstellen.

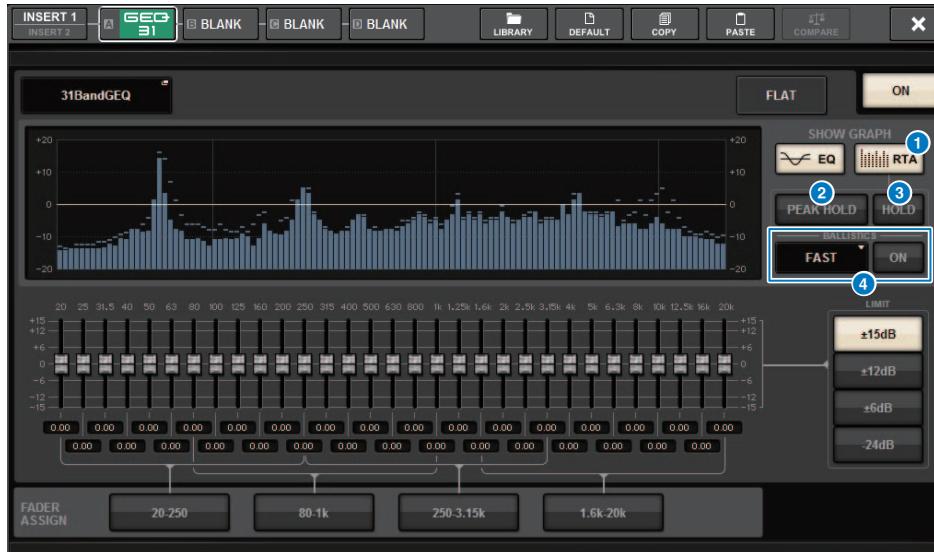
- FAST/SLOW-Schaltfläche**

Schaltet die Abklingrate der Balkengrafik um (FAST/SLOW).

■ Über das GEQ-Einblendfenster für den insertierten GEQ

1. Drücken Sie auf den Rack-Container des Racks (das einen insertierten GEQ enthält), um das GEQ-Einblendfenster zu öffnen.

GEQ-Einblendfenster



1 RTA-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird eine transparente Grafik der Frequenzanalyse des Eingangssignals (unmittelbar nach dem EQ) über die EQ-Frequenzgrafik platziert.

2 PEAK HOLD

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, speichert die analysierte Frequenzgangkurve den bisherigen Spitzenpegel und zeigt ihn an.

3 HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, hält die Frequenzgang-Balkengrafik das Ergebnis der Frequenzanalyse fest und zeigt dieses statisch an.

4 BALLISTICS-Feld

• BALLISTICS-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie eine Abklingrate für die analysierte Frequenzkurve einstellen.

• FAST/SLOW-Schaltfläche

Schaltet die Abklingrate der Balkengrafik um (FAST/SLOW).

■ Über das PEQ-Einblendfenster für den insertierten PEQ

1. Drücken Sie auf den Rack-Container des Racks (das einen insertierten PEQ enthält), um das PEQ-Einblendfenster zu öffnen.

PEQ-Einblendfenster



1 RTA-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird eine transparente Grafik der Frequenzanalyse des Eingangssignals (unmittelbar nach dem EQ) über die EQ-Frequenzgrafik platziert.

2 PEAK HOLD

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, speichert die analysierte Frequenzgangkurve den bisherigen Spitzenpegel und zeigt ihn an.

3 HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, hält die Frequenzgang-Balkengrafik das Ergebnis der Frequenzanalyse fest und zeigt dieses statisch an.

4 BALLISTICS-Feld

• BALLISTICS-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie eine Abklingrate für die analysierte Frequenzkurve einstellen.

• FAST/SLOW-Schaltfläche

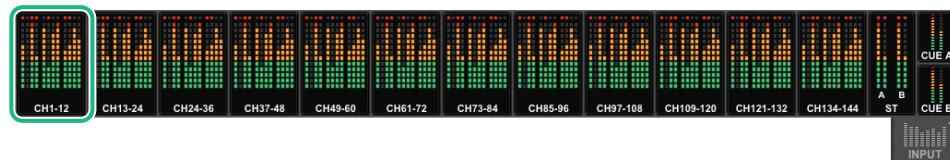
Schaltet die Abklingrate der Balkengrafik um (FAST/SLOW).

Pegelanzeigen

Dieses Kapitel beschreibt die Bedienung des METER-Bildschirms, der die Eingangs- und Ausgangspegelanzeigen aller Kanäle darstellt.

Der Pegelanzeigebereich

Im Pegelanzeigen-Bereich werden verschiedene Pegelanzeigen dargestellt. Drücken Sie auf eine beliebige Stelle im Pegelanzeigebereich, um die zugehörige Fader-Ebene auf dem Bedienfeld aufzurufen.



1 Σ-Übersteuerungsanzeige

Leuchtet, um anzudeuten, dass ein Signal an einem Punkt im Kanal übersteuert.

2 OVER-Anzeige

Leuchtet, um anzudeuten, dass ein Signal am Messpunkt des Kanals übersteuert.

HINWEIS

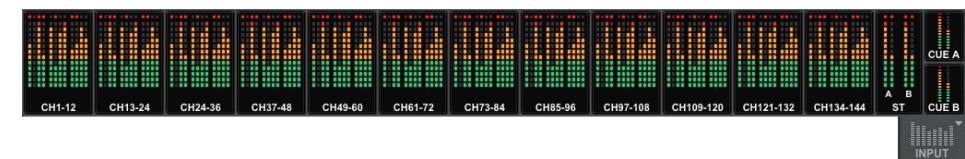
Um den Messpunkt umzuschalten, betätigen Sie das METERING-POINT-Feld ([Seite 165](#)).

Um den Pegelanzeigebereich anzuzeigen, drücken Sie die entsprechende Symbolschaltfläche rechts auf der Menüleiste, um das Pegelanzeigemenü zu öffnen, in dem Sie die INPUT-Pegelanzeige, OUTPUT-Pegelanzeige oder die IN/OUT-Pegelanzeige auswählen können.



Eingangspegelanzeige

Dieser Bildschirm zeigt die Pegelanzeigen für sämtliche Eingangskanäle, die Stereokanäle A/B und Cue A/B gleichzeitig an.



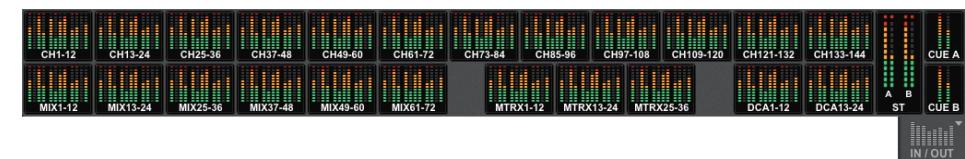
Ausgangspegelanzeige

Dieser Bildschirm zeigt die Pegelanzeigen für sämtliche Ausgangskanäle, die Stereokanäle A/B, die DCAs und Cue A/B gleichzeitig an.



IN/OUT-Pegelanzeige

Dieser Bildschirm zeigt die Pegelanzeigen für sämtliche Eingangskanäle, Ausgangskanäle, die Stereokanäle A/B, die DCAs und Cue A/B gleichzeitig an.



HINWEIS

Wenn Sie auf den Bereich der Cue-Pegelanzeigen drücken, während Cue eingeschaltet ist, wird Cue aufgehoben.

Verwenden des METER-Bildschirms

Im METER-Bildschirm (Vollbildschirm) können Sie die Eingangs- und Ausgangspegel aller Kanäle auf dem Bildschirm betrachten, und Sie können die Messpunkte der Pegelanzeigen (die Punkte im Signalweg, an denen der Pegel erfasst wird) ändern.

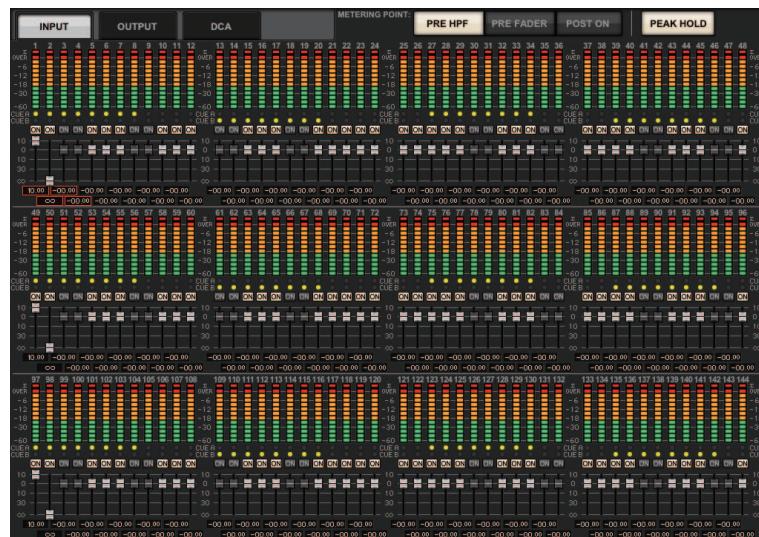
Registerkarten INPUT/OUTPUT/DCA

Verwenden Sie diese Registerkarten, um die Bildschirme INPUT METER, OUTPUT METER oder DCA METER auszuwählen.



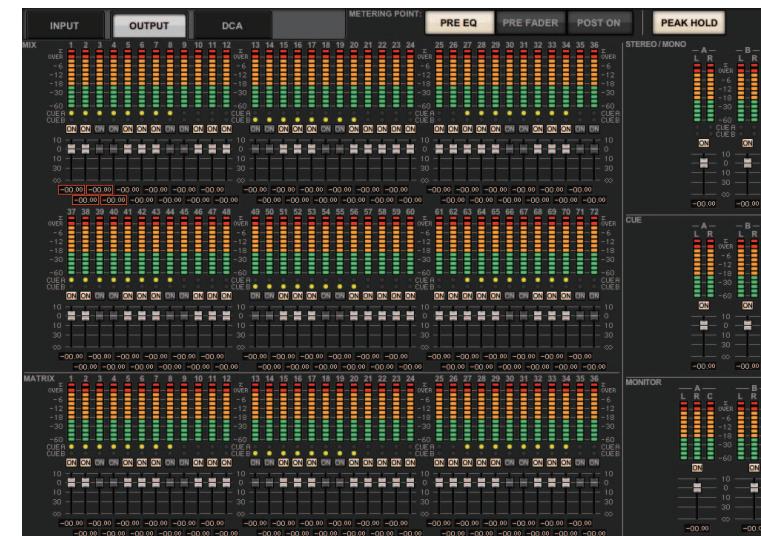
Bildschirm FULL SCREEN METER (INPUT)

Dieser Bildschirm zeigt die Pegelanzeigen und Fader aller Eingangskanäle an.



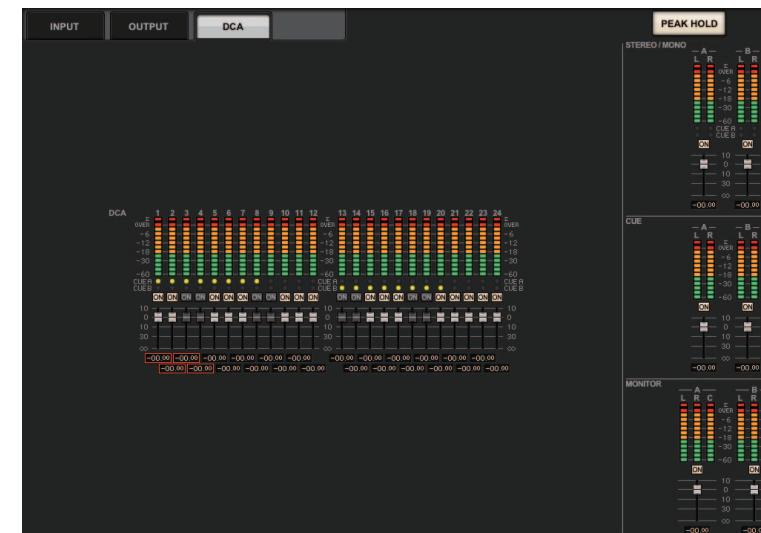
Bildschirm FULL SCREEN METER (OUTPUT)

Dieser Bildschirm zeigt die Pegelanzeigen für alle Ausgangskanäle, die Stereokanäle A/B, CUE A/B und MONITOR A/B gleichzeitig an.



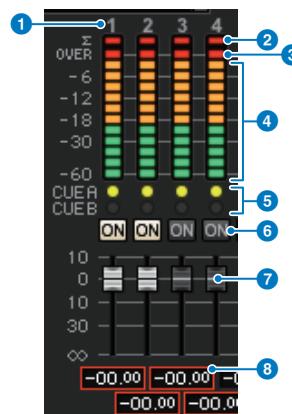
Bildschirm FULL SCREEN METER (DCA)

Dieser Bildschirm zeigt die Pegelanzeigen für DCAs, STEREO A/B, CUE A/B und MONITOR A/B gleichzeitig an.



Fader-Pegel und Pegelanzeige

Dieser Bereich stellt die Pegelanzeigen und die Fader aller Kanäle dar.



① Kanalnummer

Zeigt die Nummer des Kanals an.

② Σ-Übersteuerungsanzeige

Leuchtet, um anzudeuten, dass ein Signal an einem Punkt im Kanal übersteuert.

③ OVER-Anzeige

Leuchtet, um anzudeuten, dass ein Signal am Messpunkt des Kanals übersteuert.

④ Pegelanzeige

Zeigt den Eingangs- oder Ausgangspegel eines Kanals an.

⑤ CUE-A/B-Anzeige

Zeigt den CUE-Status an.

⑥ ON-Anzeige

Zeigt den Kanal-Einschaltzustand an.

⑦ Fader

Der Kanalpegel wird anhand der Fader-Position und mit einem Zahlenwert (in dB) angezeigt, der direkt unterhalb des Faders erscheint. Wenn Sie die [ON]-Taste des Kanals ausschalten, wird der entsprechende Fader grau dargestellt.

⑧ ISOLATE-Anzeige

Zeigt den Status des Isolate-Modus durch einen roten Rahmen an.

HINWEIS

Drücken Sie auf eine beliebige Stelle im Pegelanzeigen-Bereich, um die zugehörige Fader-Ebene auf dem Bedienfeld aufzurufen.

METERING-POINT-Feld

Sie können eine der folgenden Optionen als Messpunkt auswählen, an dem der Pegel erkannt wird. Der Messpunkt für die Pegelanzeige kann für Eingangskanäle und Ausgangskanäle unabhängig voneinander angegeben werden.

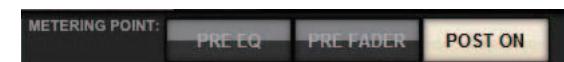
■ Für INPUT METER

- PRE HPF
- PRE FADER
- POST ON



■ Für OUTPUT METER

- PRE EQ
- PRE FADER
- POST ON



PEAK-HOLD-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Spitzenpegelanzeige bei allen Pegelanzeigen zu halten. Schalten Sie diese Schaltfläche aus, um die Spitzenpegelanzeige auszuschalten. Das Ein- und Ausschalten der PEAK-HOLD-Schaltfläche wirkt auf Eingangskanäle und Ausgangskanäle. Sobald Sie die Schaltfläche ausschalten, wird die gehaltene Pegelspitzenanzeige gelöscht.



HINWEIS

Sie können die Ein/Aus-Funktion der PEAK-HOLD-Schaltfläche auch einer USER-DEFINED-Taste zuweisen ([Seite 329](#)).

Kanalparameter

GAIN/SILK

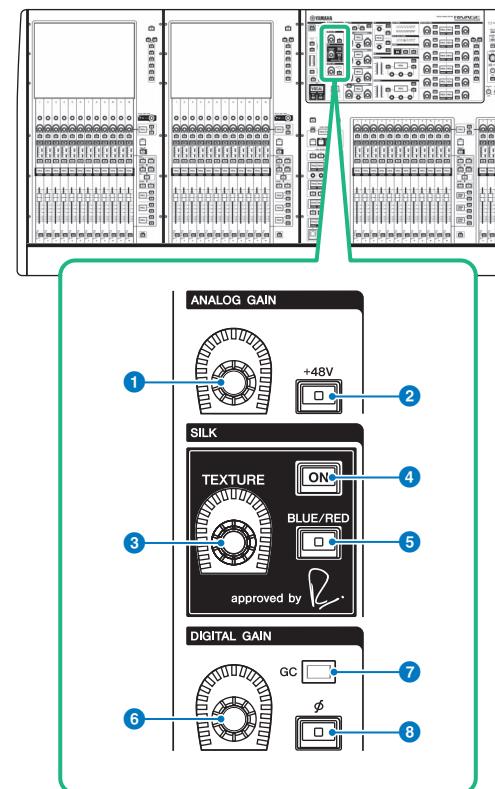
Hier können Sie Einstellungen für den HA (Eingangsverstärker) des Eingangskanals vornehmen, z. B. Phantomspeisung ein-/ausschalten, Verstärkung einstellen, Phasenlage wählen und die SILK-Funktion einstellen.

GAIN/SILK-Einstellungen

Es gibt drei Möglichkeiten, GAIN/SILK zu steuern.

- Bedienung über den Selected-Channel-Bereich
- Bedienung über den OVERVIEW-Bildschirm
- Bedienung über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

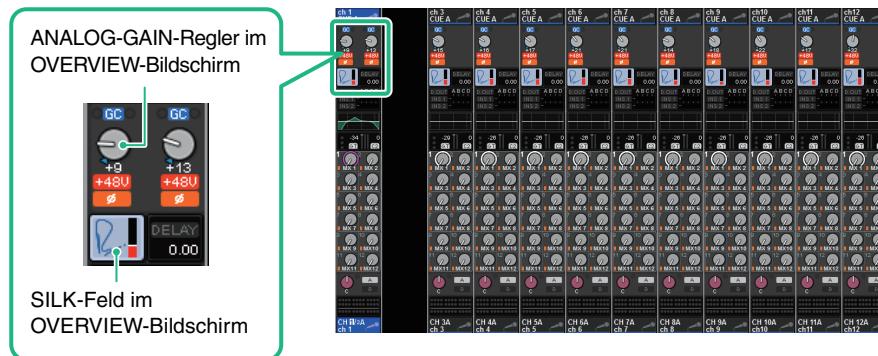
■ Bedienung über den Selected-Channel-Bereich



- [ANALOG GAIN]-Regler**
Stellt die analoge Verstärkung für den Eingangsverstärker ein.
- [+48V]-Taste**
Schaltet die Phantomspeisung (+48 V) ein oder aus.
- SILK-Regler [TEXTURE]**
Stellt die Intensität der SILK-Signalverarbeitung ein.
- SILK-Taste [ON]**
Schaltet SILK ein oder aus.
SILK-Signalverarbeitung kann nur auf bestimmten Kanäle angewendet werden, um die entsprechenden Parts im Mix besonders lebendig erscheinen zu lassen, oder auf alle Kanäle, um dem Gesamtmix Tiefe und Perspektive zu verleihen.
- SILK-Taste [BLUE/RED]**
Schaltet um zwischen BLUE und RED: „BLUE“ für Solidität und Power, und „RED“ für glitzernde Energie.
- [DIGITAL GAIN]-Regler**
Stellt die digitale Eingangsverstärkung des Kanals ein.
- GC-Anzeige**
Leuchtet, wenn GC (GAIN COMPENSATION) eingeschaltet ist.
- [Φ]-Taste (Phase)**
Dreht die Phase des Eingangssignals um.

■ Bedienung über den OVERVIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den OVERVIEW-Bildschirm aufzurufen.
2. Wählen Sie den zu bedienenden Kanal aus.
3. Drücken Sie auf den ANALOG-GAIN-Regler oder auf das SILK-Feld, um das GAIN/SILK-Einblendfenster zu öffnen.



GAIN/SILK-Einblendfenster



1 Schaltfläche für die Kanalauswahl

Zeigt den Kanal an. Drücken Sie die Schaltfläche, um den auf dem Bildschirm angezeigten Kanal auszuwählen. Auf der Schaltfläche erscheinen Symbol, Nummer und Farbe des aktuellen Kanals, und direkt unter der Schaltfläche erscheint der Kanalname.

2 PATCH-Schaltfläche

Zeigt den Patch-Status des Kanals an.

3 Schaltfläche +48V

Schaltet die HA-Phantomspeisung (+48V) ein oder aus.

4 A.-GAIN-Drehregler

Zeigt die analoge Gain-Einstellung des HA an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen. Wenn Gain Compensation eingeschaltet ist, zeigt eine Anzeige die Position des analogen Gain-Reglers zum Einschaltzeitpunkt von Gain Compensation an.

5 HA-Anzeige

Zeigt den Pegel (PRE GC) des HA-Eingangssignals an.

6 SILK-ON-Schaltfläche

Schaltet das SILK Processing ein oder aus.

7 BLUE/RED-Schaltfläche

Schaltet um zwischen BLUE und RED: „BLUE“ für Solidität und Power, und „RED“ für glitzernde Energie.

8 SILK-Regler [TEXTURE]

Stellt den TEXTURE-Parameter von Silk ein.

9 GC-Schaltfläche (GAIN COMPENSATION)

Schaltet Gain Compensation für den betreffenden Kanal ein und aus.

10 HPF-Anzeige

Zeigt für jeden Port den Einschaltzustand des Hochpassfilters an.

11 D.GAIN-Regler

Zeigt die Einstellung der digitalen Eingangsverstärkung an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

12 Pegelanzeige (Kanaleingang)

Diese Anzeige zeigt den Pegel an, nachdem das Signal die GC durchlaufen hat (vor D.GAIN).

13 Pegelanzeige (nach digitaler Verstärkung)

Diese Anzeige zeigt den Pegel an, nachdem das Signal die digitale Verstärkung durchlaufen hat.

14 Φ-Schaltfläche

Schaltet die Phase des Eingangssignals um.

15 GANG-Schaltfläche

Diese wird nur im Stereomodus angezeigt. Wenn eingeschaltet, bleibt die unterschiedliche Analogverstärkung der Kanäle L und R bei Änderung des Wertes erhalten. Das Gleiche gilt für die digitale Verstärkung.

4. Verwenden Sie die Schaltflächen und die Encoder auf dem Bildschirm, um die HA-Einstellungen vorzunehmen.**HINWEIS**

- Das PAD (die Pegelabsenkung) wird intern ein- oder ausgeschaltet, wenn die Eingangsverstärkung zwischen +11 dB und +12 dB eingestellt wird.
- Beachten Sie, dass bei Verwendung von Phantomspannung Störgeräusche erzeugt werden können, wenn zwischen den Ausgangswiderständen der Leiter Heiß und Kalt eines an der Eingangsbuchse angeschlossenen externen Geräts ein Unterschied besteht.
- Der ANALOG-GAIN-Regler und die +48V-Schaltfläche sind für die Eingangsbuchsen eines I/O-Racks und für die OMNI-IN-Buchsen der Bedienoberfläche eingeschaltet.
- HA-Einstellungen können auch im SYSTEM-CONFIG-Bildschirm für die Parametereinstellungen ([Seite 111](#)) vorgenommen werden.

5. Bearbeiten Sie die Einstellungen der SILK-Regler wie gewünscht.**HINWEIS**

SILK-Einstellungen können auch im SYSTEM-CONFIG-Bildschirm für die Parametereinstellungen ([Seite 111](#)) vorgenommen werden.

6. Führen Sie die beschriebenen Einstellungen wie gewünscht auch für andere Eingangskanäle durch.

Wenn Sie das GAIN-/SILK-Einblendfenster sehen, können Sie auch die [SEL]-Tasten benutzen, um den zu bearbeitenden Kanal umzuschalten.

7. Wenn Sie die Einstellungen abgeschlossen haben, drücken Sie auf das X-Symbol oben rechts im Fenster.**■ Bedienung über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm**

- Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.
- Wählen Sie den zu bedienenden Kanal aus.
- Drücken Sie auf den ANALOG-GAIN-Regler, den SILK-Regler [TEXTURE] oder den DIGITAL-GAIN-Regler, um das GAIN-/SILK-Einblendfenster zu öffnen ([Seite 167](#)).



ANALOG-GAIN-Drehregler im
SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm



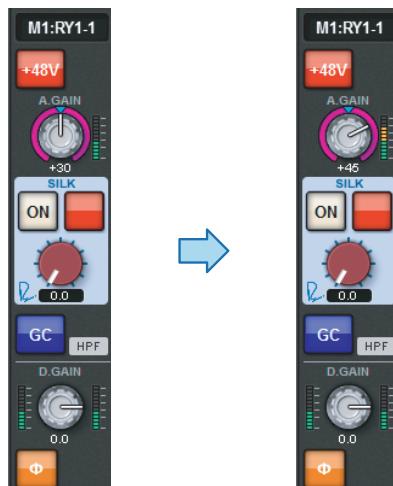
SILK-Regler [TEXTURE] im
SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

DIGITAL GAIN-Regler im
SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

Welcher Signalpegel fließt in das TWINLANe-Netzwerk, wenn Gain Compensation eingeschaltet ist?

Wenn Gain Compensation (Verstärkungsausgleich) eingeschaltet ist, bewirkt eine Änderung der analogen Verstärkung, dass der Pegel des zum TWINLANe-Netzwerk geführten Digitalsignals eine gleich hohe Änderung in umgekehrter Richtung erfährt. Das bedeutet, dass das Signal auf der digitalen Ebene im TWINLANe-Netzwerk auf einem konstanten Pegel gehalten wird.

Wenn beispielsweise der Analog-Gain-Wert auf +30 dB eingestellt und Gain Compensation eingeschaltet wird, bewirkt eine Anhebung des analogen Gains auf +45 dB, dass zum Ausgleich eine Kompensation von -15 dB für das TWINLANe-Netzwerk erfolgt, sodass das Signal weiterhin mit einem Pegel von +30 dB gesendet wird.



Wenn eine einzelne I/O-Rack-Einheit sowohl vom FoH-Pult als auch vom Monitormischpult genutzt wird, bleibt auch in dem Fall, dass die analoge Eingangsverstärkung am FOH-Pult geändert wird, das Signal, das zum TWINLANe-Netzwerk fließt, auf demselben Pegel, sodass der Eingangspiegel am Monitormischpult sich nicht verändert.

Wichtig: Wenn bei zu hoher Einstellung der analogen Eingangsverstärkung Verzerrungen auftreten sollten, müssen Sie Gain Compensation vorübergehend ausschalten, den Eingangspiegel entsprechend herunterregeln und dann Gain Compensation wieder einschalten. Wenn Sie die analoge Verstärkung verringern, während Gain Compensation eingeschaltet bleibt, verstärkt Gain Compensation das Signal im TWINLANe-Netzwerk um den gleichen Betrag, sodass das Signal weiterhin verzerrt.

EQ

Das RIVAGE PM10 bietet einen voll-parametrischen Kanal-EQ (4 Bänder für Eingänge und 8 Bänder für Ausgänge.) Er bietet die folgenden Funktionen:

- Der EQ kann für alle Eingangskanäle und alle Ausgangskanäle verwendet werden.
- Hoch- und Tiefpassfilter sind unabhängig vom EQ und können für Eingangskanäle oder Ausgangskanäle verwendet werden.
- Sie können zwei EQ-Sätze mit Parametereinstellungen (A/B) speichern und zwischen ihnen umschalten.
- Der FREQUENCY-Parameter für jedes Band kann in 1/24-Oktavschritten eingestellt werden.
- Zwei Bänder können auf L SHELF (Bass-Niveauregelung) und H SHELF (Höhen-Niveauregelung) umgeschaltet werden.

Die verfügbaren EQ-Typen umfassen:

PRECISE	Bei diesem EQ wurde versucht, ultimative Genauigkeit und Steuerbarkeit zu erreichen. Sie können den Arbeitspunkt präzise einstellen und die verschiedenen Anforderungen an den Sound flexibel erfüllen. Die Niveaufilter für Tiefen und Höhen bieten einen „Q“-Parameter (Quality; Güte), mit dem Sie die Flankensteilheit der Filter einstellen können.
AGGRESSIVE	Dieser EQ ist musikalisch und effektiv. Mit diesem können Sie einen druckvollen, kreativen Sound einstellen. Er dient als starkes Tool für den künstlerischen Ausdruck.
SMOOTH	Dieser EQ ist für die behutsame Klangänderung geeignet. Er trägt zu einem natürlichen Klang bei und verändert die Atmosphäre des ursprünglichen Signals möglichst wenig.
LEGACY	Dies ist ein Standard-EQ, mit dem viele frühere Digitalmischpulte von Yamaha wie PM1D und PM5D ausgestattet waren.

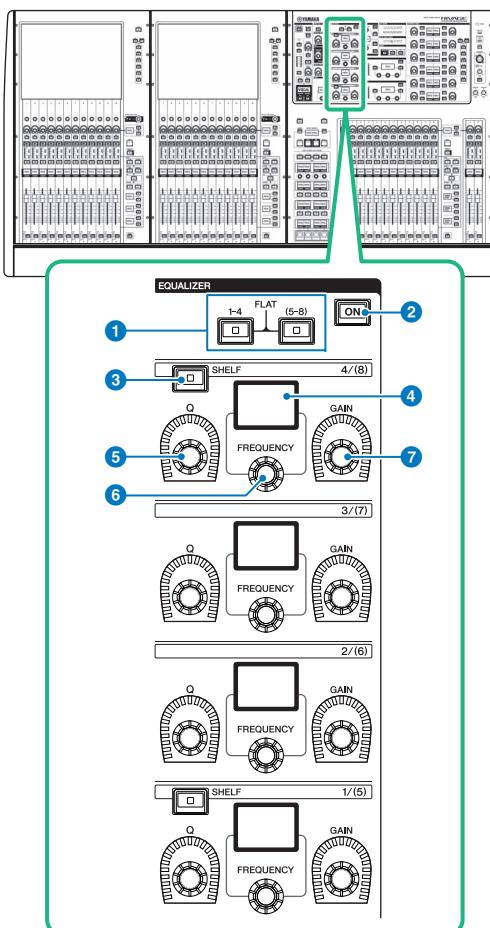
Verwenden des EQs

Es gibt drei Möglichkeiten, den EQ zu bedienen.

- Bedienen des EQ im Selected-Channel-Bereich
- Bedienen des EQ über den OVERVIEW-Bildschirm
- Bedienen des EQ über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

■ Bedienen des EQ im Selected-Channel-Bereich

EQUALIZER-Bereich



- 1 Tasten [1–4]/[(5–8)]**
Schalten EQUALIZER-Parametereinstellungen um.
Wenn Sie die Tasten [1–4] und [(5–8)] gleichzeitig drücken, wird die Verstärkung für alle Bänder auf 0 (FLAT) eingestellt.
- 2 [ON]-Taste**
Schaltet den EQ ein und aus.
- 3 [SHELF]-Taste**
Schaltet den Shelving-Filter ein/aus.
- 4 Anzeige**
Zeigt den gewählten EQUALIZER-Parameter an.
- 5 [Q]-Regler**
Gibt den Q-Wert an.
- 6 [FREQUENCY]-Regler**
Stellt die Frequenz ein.
- 7 [GAIN]-Regler**
Stellt die Verstärkung ein.

1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Kanal aus.

Ein vierbandiger EQ (HIGH, HIGH MID, LOW MID, LOW) steht auf allen Eingangskanälen zur Verfügung. Jeweils einen achtbandigen EQ gibt es für alle Ausgangskanäle. (Die Steuerung ist in zwei Gruppen [1–4] und [5–8] mit jeweils vier Bändern unterteilt.)

2. Wenn Sie in Schritt 1 einen Ausgangskanal gewählt haben, verwenden Sie die Tasten [1–4]/[(5–8)] Tasten im Selected-Channel-Bereich, um zwischen den Gruppen [1–4]/[(5–8)] mit jeweils vier Bändern auszuwählen.

3. Mithilfe der Regler [Q] (5), [FREQUENCY] (6) und [GAIN] (7) der einzelnen Bänder im Selected-Channel-Bereich stellen Sie die Güte (Q), die Arbeitsfrequenz und die Verstärkung für jedes Band ein.

HINWEIS

Wenn Sie gleichzeitig auf den [Q]-Drehregler und auf den [FREQUENCY]-Regler drücken, können Sie das entsprechende Band auf Bypass schalten.

4. Falls Sie den EQ des aktuell bearbeiteten Kanals auf neutralen Zustand zurückstellen möchten, drücken Sie gleichzeitig die Tasten [1–4] und [(5–8)] im Selected-Channel-Bereich.

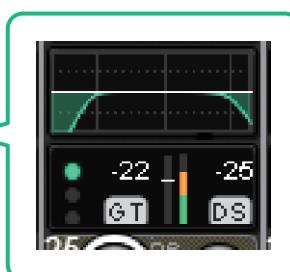
Indem Sie diese beiden Tasten gleichzeitig drücken, wird der Betrag der Anhebung/Absenkung auf allen Bändern auf 0 dB zurückgesetzt.

5. Wenn Sie das HIGH- oder LOW-Band als Shelving EQ (Niveauregelung) verwenden möchten, drücken Sie die [SHELF]-Taste des entsprechenden Bandes.

■ Bedienen des EQ über den OVERVIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den OVERVIEW-Bildschirm aufzurufen.

Das EQ-Feld zeigt den Frequenzgang des EQs an.



EQ-Feld

2. Wählen Sie den zu bearbeitenden Kanal aus.

3. Drücken Sie auf das EQ-Feld, um das HPF/EQ-Einblendfenster aufzurufen.

Im HPF/EQ-Einblendfenster (1-Kanal) können Sie sämtliche EQ-Parameter bearbeiten.

4. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die EQ-Parameter einzustellen.

HPF/EQ-Einblendfenster (1-Kanal)

In diesem Fenster können Sie alle EQ-Parameter des aktuell ausgewählten Kanals bearbeiten. Dies ist nützlich, wenn Sie genaue EQ-Einstellungen für einen bestimmten Kanal vornehmen möchten.



① HPF-ON/OFF-Schaltfläche

Schaltet den HPF ein und aus.

② HPF-FREQUENCY-Regler

Zeigt die Grenzfrequenz des HPFs an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

③ Schaltfläche zur Auswahl des HPF-Typs

Ermöglicht Ihnen, die HPF-Absenkung auf -6 dB/Okt , -12 dB/Okt , -18 dB/Okt oder -24 dB/Okt . einzustellen.

④ LPF-ON/OFF-Schaltfläche

Schaltet den LPF ein und aus.

⑤ LPF-FREQUENCY-Regler

Zeigt die Grenzfrequenz des LPF an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

⑥ Schaltfläche zur Auswahl des LPF-Typs

Hiermit können Sie die LPF-Absenkung auf -6 dB/Okt . oder auf -12 dB/Okt . einstellen.

7 Schaltfläche zur Auswahl des EQ-Typs

Schaltet den EQ-Typ zwischen PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH und LEGACY um.

8 A/B-Schaltflächen

Hiermit können Sie zwischen A und B als Speicherziel für die EQ-Parameter umschalten.

9 EQ-FLAT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die GAIN-Parameter aller EQ-Bänder auf 0 dB zurückzusetzen.

10 EQ-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den EQ-Graphen anzuzeigen.

11 RTA-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird eine transparente Balkengrafik der Frequenzanalyse des Eingangssignals (unmittelbar nach dem EQ) über die EQ-Frequenzgrafik platziert.

12 EQ-Graph

Zeigt die Parameterwerte für den EQ und Filter an.

13 PEAK HOLD

Die Frequenzkurve speichert den Spitzenpegel und zeigt diesen an.

14 HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird die aktuelle Kurve der RTA-Grafik eingefroren.

15 BALLISTICS-Feld

- BALLISTICS-Schaltfläche**

Durch Einschalten dieser Schaltfläche können Sie eine Abklingzeit für die Balkengrafik einstellen.

- FAST/SLOW-Schaltfläche**

Schaltet die Abklingrate der Balkengrafik um (FAST/SLOW).

16 EQ-ON/OFF-Schaltfläche

Schaltet den EQ ein und aus.

17 EQ-IN/OUT-Pegelanzeigen

Zeigen den Spitzenpegel der Signale vor und nach dem EQ an. Bei einem Stereokanal zeigen diese Anzeigen den Pegel der beiden Kanäle L und R an.

18 LOW-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das LOW-Band auf Niveaumodulation einzustellen.

19 HIGH-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das HIGH-Band auf Niveaumodulation einzustellen.

20 BYPASS-Schaltfläche

Hiermit kann der EQ vorübergehend ausgeschaltet werden.

21 Regler zur Einstellung der EQ-Parameter

Zeigen die Parameter Q (Güte), FREQUENCY (Frequenz) und GAIN (Anhebung/Absenkung) für die Bänder LOW, LOW MID, HIGH MID und HIGH an. Wenn Sie auf diese Schaltfläche drücken, können Sie die die Bildschirm-Encoder verwenden, um die Werte einzustellen.

22 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um einen auf dem Bildschirm zu betrachtenden Kanal auszuwählen.

23 LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das EQ-Library-Fenster zu öffnen.

24 DEFAULT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um alle EQ/Filter-Parameter auf die ursprünglichen Werte zurückzusetzen.

25 COPY-Schaltfläche

Kopiert die Einstellungen der EQ-Parameter, die in der Bank gespeichert sind (ausgewählt mit den Umschalttasten A/B), in den Pufferspeicher.

26 PASTE-Schaltfläche

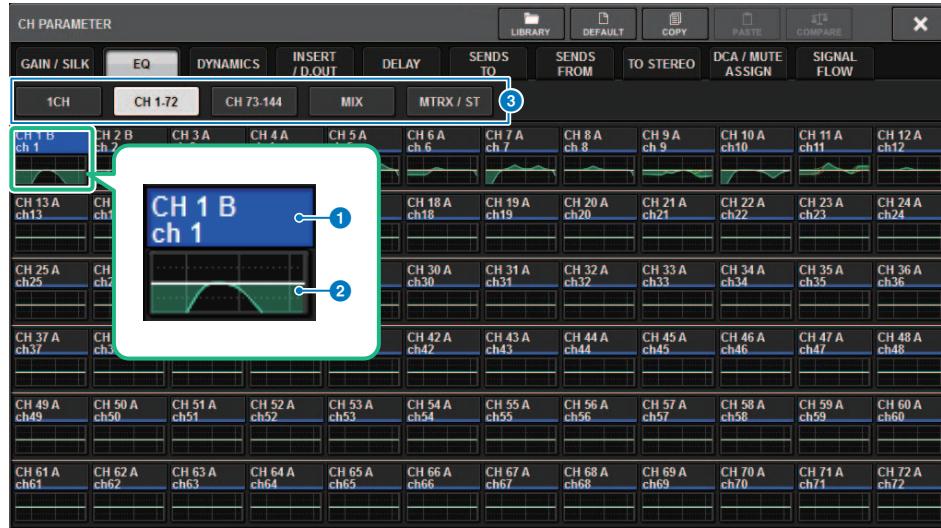
Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Einstellungen einzufügen, die sich im Zwischenspeicher des EQs der aktuell ausgewählten Bank befinden. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht einzufügen.

27 COMPARE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um zwischen den im Pufferspeicher gespeicherten Einstellungen und denen des aktuell ausgewählten Kanals umzuschalten und sie miteinander zu vergleichen. Wenn keine gültigen Daten im Pufferspeicher gespeichert sind, können Sie sie nicht vergleichen.

HPF/EQ-Einblendfenster (CH 1–72, CH 73–144, MIX, MTRX/ST)

Dieses Fenster zeigt die entsprechenden Eingangskanäle (bzw. Ausgangskanäle) gleichzeitig an. Diese Seite dient nur zur Anzeige, eine Bearbeitung der Parameter ist nicht möglich. Sie ist nützlich, wenn Sie sich einen schnellen Überblick über die EQ-Einstellungen mehrerer Kanäle verschaffen oder EQ-Einstellungen zwischen weit voneinander entfernt liegenden Kanälen kopieren/einfügen möchten.



1 Schaltflächen für die Kanalauswahl

Hiermit können Sie den Kanal auswählen, den Sie bedienen möchten. Das aktuelle Kanalsymbol, die Kanalnummer, der Kanalname und die Kanalfarbe erscheinen auf der Schaltfläche.

2 EQ-Graph

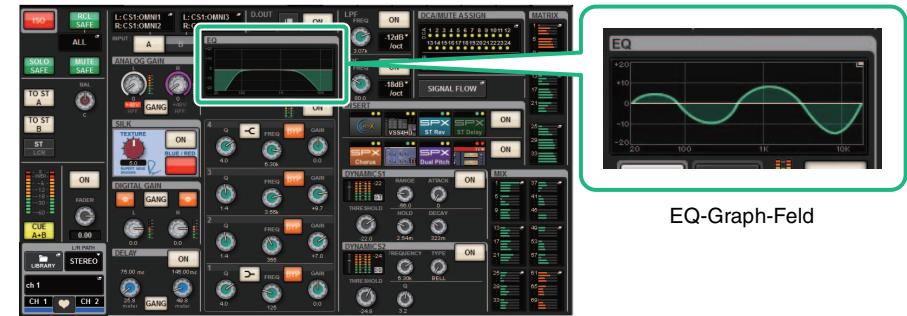
Dieses Feld stellt die ungefähre EQ-/Filter-Frequenzkurve grafisch dar.

3 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um einen auf dem Bildschirm zu betrachtenden Kanal auszuwählen.

■ Bedienen des EQ über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

2. Wählen Sie den zu bearbeitenden Kanal aus.

3. Drücken Sie auf das EQ-Feld, um das HPF/EQ-Einblendfenster (Seite 171) aufzurufen.

4. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die EQ-Parameter einzustellen.

DYNAMICS

Eingangskanäle bieten zwei Dynamikprozessoren: Dynamics 1 und Dynamics 2. Ausgangskanäle besitzen einen Dynamikprozessor. Sie enthalten die folgenden Funktionen:

- Sie können eine von sechs Dynamikfunktionen auswählen, einschließlich GATE und COMP.
- Sie können zwei Sätze (A/B) mit Parametereinstellungen speichern.
- Sie können die Parameter-Funktionen Kopieren, Einfügen und die Bibliotheksfunktionen für Dynamik 1 und Dynamik 2 individuell verwenden.
- Die Key-In-Signale können von einem anderen Eingang, von Ausgangskanälen oder von Eingangs-Patches ausgewählt werden.

Folgende Dynamiktypen stehen zur Verfügung:

LEGACY COMP	Dies ist ein Standardkompressor, mit dem viele frühere Digitalmischpulte von Yamaha wie PM1D und PM5D ausgestattet waren.
Comp 260	Dies ist ein analog-artiger Kompressor, nachgebildet mit der Yamaha-eigenen VCM-Technologie (Virtual Circuitry Modeling). Er emuliert die Eigenschaften von Kompressoren und Limitern Mitte der 70er Jahre, die heute als Standard bei Live-Anwendungen in der PA-Technik eingesetzt werden. Die VCA-Schaltung (Voltage Controlled Amplifier) und die RMS-Erkennung (Root Mean Square) dieses Kompressors wurden originalgetreu nachgebildet. Die Kompressionskurve (Knee) lässt sich auf Hard, Medium oder Soft einstellen. Anstiegs- und Abklingzeit lassen sich variieren. Die Presets enthalten die Festwerte der ursprünglichen Modelle. Die Einstellcharakteristik der Parameter wurde unter Aufsicht von Top-Toningenieurern für die Live-Beschallung optimiert.
GATE	Dieser Dynamiktyp reduziert das Ausgangssignal um einen festen Wert (RANGE), wenn ein Signal zugeführt wird, das unterhalb des THRESHOLD-Pegels liegt.
DE-ESSER	Dieser Dynamiktyp erfasst nur die Zischlaute und andere hochfrequente Aspekte der Stimme und komprimiert diesen Frequenzbereich.
EXPANDER	Dieser Dynamiktyp reduziert das Ausgangssignal um ein festes Verhältnis (RATIO), wenn ein Signal zugeführt wird, das unterhalb des THRESHOLD-Pegels liegt.
DUCKING	Dieser Dynamiktyp reduziert das Ausgangssignal um einen festen Wert (RANGE), wenn ein Signal zugeführt wird, das oberhalb des THRESHOLD-Pegels liegt. Dies ist hilfreich, wenn Sie die Lautstärke von Hintergrundmusik entsprechend dem KEY-IN-SOURCE-Signal verringern möchten.

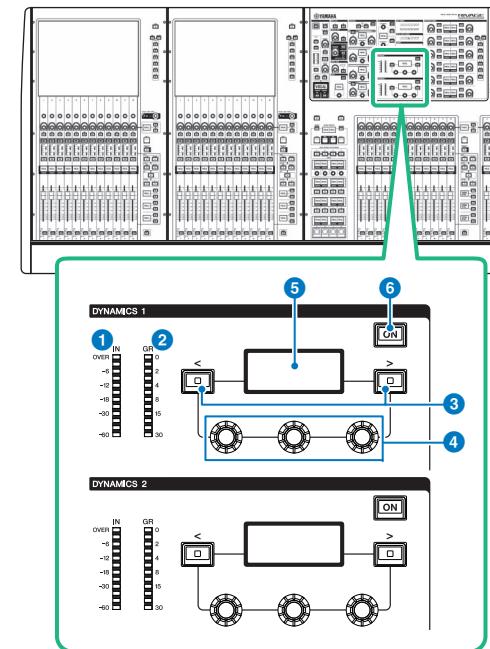
Verwenden der Dynamikprozessoren

Es gibt drei Möglichkeiten, die Dynamikprozessoren zu bedienen.

- Bedienen der Dynamikprozessoren über den Selected-Channel-Bereich
- Bedienen der Dynamikprozessoren über den OVERVIEW-Bildschirm
- Bedienen der Dynamikprozessoren über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

■ Bedienen der Dynamikprozessoren über den Selected-Channel-Bereich

DYNAMICS-Bereich



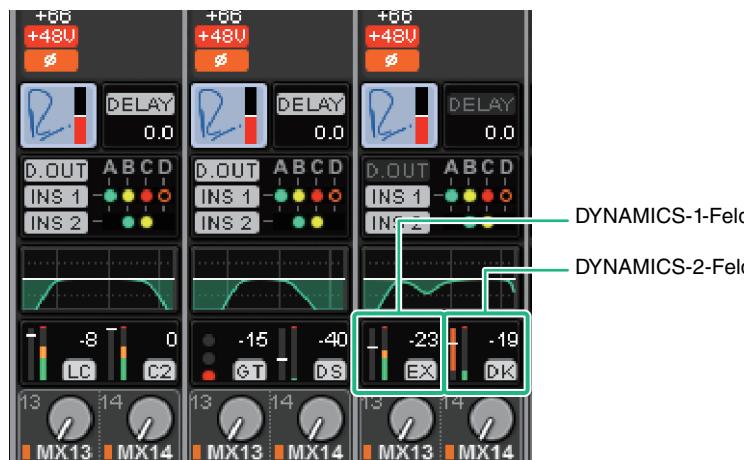
- 1 DYNAMICS-1/2-IN-LED**
Zeigt den DYNAMICS-Eingangspiegel an.
- 2 DYNAMICS-1/2-GR-LED**
Zeigt den Grad der Pegelabsenkung durch die DYNAMICS-Funktion an.
- 3 DYNAMICS-1/2-Tasten [<]/[>]**
Schaltet Parameter um, die im DYNAMICS-Display angezeigt werden.
- 4 DYNAMICS-1/2-Einstellregler**
Hiermit können Sie die DYNAMICS-Parameter einstellen.
- 5 DYNAMICS-1/2-Display**
Zeigt die DYNAMICS-Parameter an.
- 6 DYNAMICS-1/2-Tasten [ON]**
Schaltet den entsprechenden Dynamikprozessor ein oder aus.

1. Drücken Sie eine [SEL]-Taste, um den Kanal auszuwählen, den Sie bedienen möchten.
2. Schalten Sie die DYNAMICS-1/2-Tasten [ON] im SELECTED-CHANNEL-Bereich ein.
3. Verwenden Sie die DYNAMICS-1/2-Tasten [<]/[>], um den Parameter auszuwählen, den Sie einstellen möchten.
4. Verwenden Sie die DYNAMICS-Regler 1/2, um den entsprechenden Parameter einzustellen.

■ Bedienen der Dynamikprozessoren über den OVERVIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den OVERVIEW-Bildschirm aufzurufen.

Das DYNAMICS-1/2-Feld zeigt den Einschaltzustand des Dynamikprozessors und das Maß der Pegelabsenkung (Gain Reduction) an.



Diese Felder umfassen die folgenden Elemente.



① Dynamik-IN/OUT-Pegelanzeigen

Dieser grüne Balken zeigt den Signalpegel an, bevor das Signal die Dynamikbearbeitung durchläuft.

② GR-Pegelanzeige

Dieser orangefarbene Balken zeigt die Stärke der Pegelabsenkung (Gain Reduction) an, die der Kompressor vornimmt.

③ Dynamics-Prozessortyp

Zeigt die Kurzbezeichnung des aktuell verwendeten Dynamikprozessortyps an.

④ Threshold

Die horizontale Linie zeigt den momentan angegebenen Schwellenwert und dessen ungefähre Position in der GR-Pegelanzeige an.

2. Wählen Sie den zu bearbeitenden Kanal aus.

3. Drücken Sie auf das Feld DYNAMICS 1/2, um das Einblendfenster DYNAMICS 1/2 aufzurufen.

Im DYNAMICS-1/2-Einblendfenster können Sie die Dynamikeinstellungen bearbeiten und den Prozessor ein- und ausschalten.

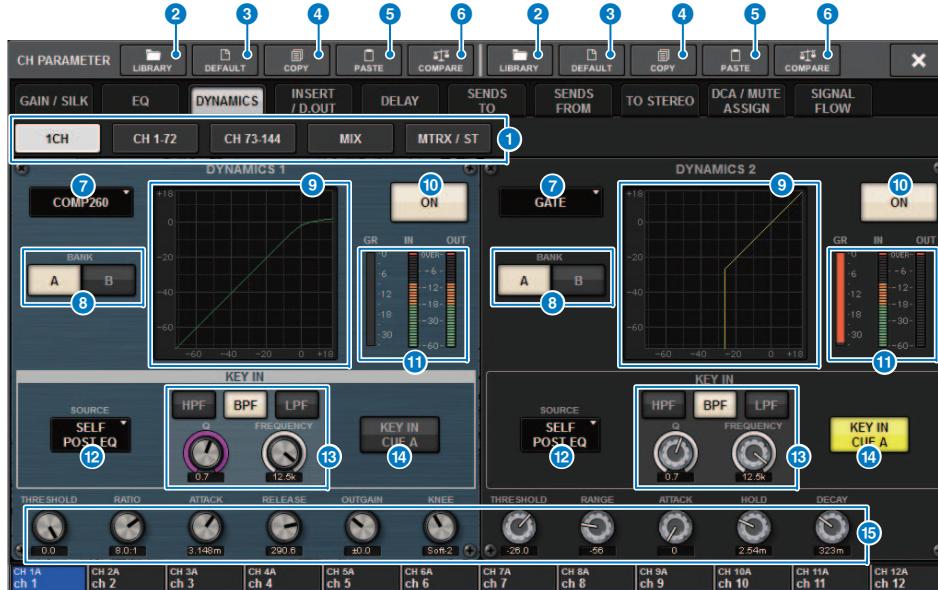
4. Drücken Sie die DYNAMICS-ON-Schaltfläche und bearbeiten Sie die Dynamikparameter.

HINWEIS

Auch im DYNAMICS-1/2-Einblendfenster können Sie die Regler im Selected-Channel-Bereich zur Bedienung der Dynamikprozessoren verwenden.

DYNAMICS-1/2-Einblendfenster (1-Kanal)

Alle Dynamikparameter können angezeigt und bearbeitet werden. Dies ist nützlich, wenn Sie genaue Dynamik-Einstellungen für einen bestimmten Kanal vornehmen möchten.



1 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um einen auf dem Bildschirm zu betrachtenden Kanal auszuwählen.

2 LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das DYNAMICS-Library-Fenster zu öffnen.

3 DEFAULT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um alle Dynamikparameter auf die ursprünglichen Werte zurückzusetzen.

4 COPY-Schaltfläche

Kopiert die Einstellungen der Dynamikparameter, die in der Bank gespeichert sind (ausgewählt mit den Umschalttasten A/B), in den Pufferspeicher.

5 PASTE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Einstellungen einzufügen, die sich im Zwischenspeicher des Dynamikprozessors der aktuell ausgewählten Bank befinden. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht einzufügen.

HINWEIS

Sie können auch die Parameter zwischen Dynamics 1 und Dynamics 2 kopieren und einfügen.

6 COMPARE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um zwischen den im Pufferspeicher gespeicherten Einstellungen und den aktuellen Einstellungen umzuschalten und sie miteinander zu vergleichen. Wenn keine gültigen Daten im Pufferspeicher gespeichert sind, können Sie sie nicht vergleichen.

7 Dynamics-Prozessortyp (Schaltflächen)

Hiermit können Sie den zu verwendenden Dynamikprozessortyp auswählen: LEGACY COMP, COMP260, GATE, DE-ESSER, EXPANDER, DUCKING.

8 A/B-Schaltflächen

Hiermit können Sie zwischen A und B als Speicherziel für die Dynamikparameter umschalten.

9 Dynamik-Graph

Zeigt das Eingangs-/Ausgangsverhalten der Dynamikprozessoren an.

10 Schaltfläche DYNAMICS ON/OFF

Schaltet den Dynamikprozessor ein oder aus.

11 Dynamik-IN/OUT-Pegelanzeigen und GR-Anzeige

Diese Pegelanzeigen zeigen den Spitzenepegel der Signale vor und nach der Dynamikverarbeitung sowie das Maß der Pegelabsenkung an. Bei einem Stereokanal zeigen diese Anzeigen sowohl den Pegel des linken als auch den des rechten Kanals an.

12 KEY-IN-SOURCE-Auswahlschaltfläche

Wählt eine der folgenden Optionen als Key-In-Signal aus, das die Dynamikbearbeitung steuern soll (Sidechain/Trigger).

- SELF PRE EQ Das Signal desselben Kanals vor dem EQ
- SELF POST EQ Das Signal desselben Kanals nach dem EQ
- OTHER PRE EQ Das Signal direkt nach dem EQ anderer Ein- und Ausgangskanäle
- DIRECT INPUT Drücken Sie diese Schaltfläche, um das INPUT-PATCH-Fenster aufzurufen, in dem Sie das zu verwendende Key-In-Signal auswählen können.

13 KEY-IN-FILTER-Feld

(Dieser Bereich erscheint nicht, wenn DE-ESSER ausgewählt ist.)

Ermöglicht Ihnen, verschiedene Einstellungen für einen Filter vorzunehmen, der das Key-In-Signal passieren lässt.

Filter-Auswahlschaltflächen

Wählen einen der Filtertypen HPF, BPF und LPF aus. Um den Filter zu deaktivieren, drücken Sie die eingeschaltete Schaltfläche.

Q-Regler

Zeigt die Q-Einstellung des Filters an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.



- FREQUENCY-Regler**

Zeigt die Grenzfrequenz des Filters an. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

14 KEY-IN-CUE-Schaltfläche

Diese Schaltfläche schaltet das Vorhören (Cue Monitoring) des Signals ein, das als KEY IN SOURCE festgelegt ist. CUE wird ausgesetzt, wenn Sie einen Dynamikprozessor wählen, bei dem diese Schaltfläche nicht angezeigt wird, oder wenn Sie auf einen anderen Bildschirm umschalten.

HINWEIS

Auch wenn der Cue-Modus auf MIX CUE gesetzt ist (in diesem Modus werden alle Kanäle, deren [CUE]-Taste aktiviert ist, zum Vorhören gemischt), bewirkt das Einschalten der Schaltfläche KEY IN CUE, dass nur das Signal des entsprechenden Kanals abgehört wird. Alle anderen CUE-Tasten, die zu diesem Zeitpunkt eingeschaltet sind, werden zwangsweise ausgeschaltet.

15 Regler zur Einstellung der Dynamikparameter

Zeigen die Dynamikparameterwerte an. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

Die Parameterart hängt vom aktuell ausgewählten Dynamikprozessortyp ab.

- LEGACY COMP, COMP206 oder EXPANDER:**



- GATE oder DUCKING:**

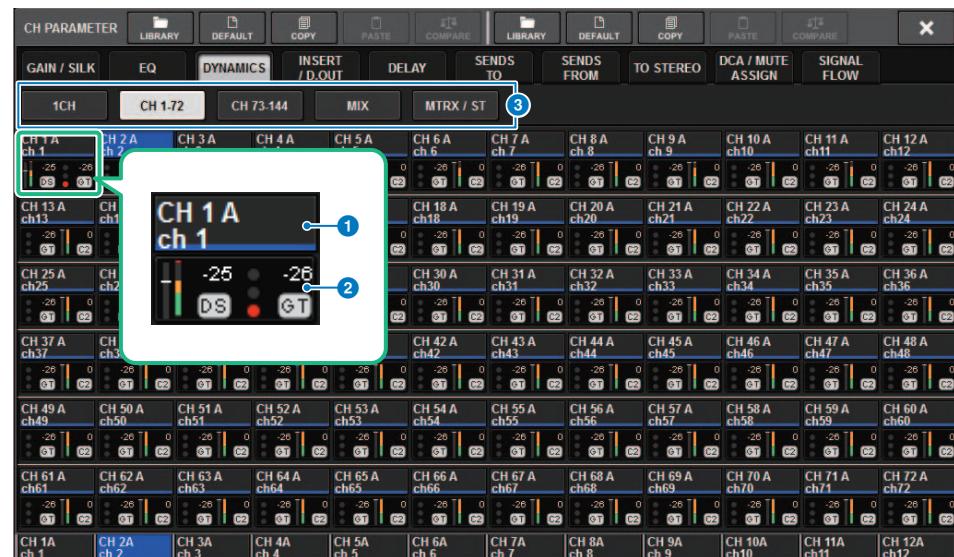


- DE-ESSER:**



DYNAMICS-1/2-Einblendfenster (CH 1-72, CH 73-144, MIX, MTRX/ST)

In diesem Fenster können Sie die globalen Dynamikparameter für den entsprechenden Kanal einstellen.



1 Schaltflächen für die Kanalauswahl

Hiermit können Sie den Kanal auswählen, den Sie bedienen möchten. Symbol, Nummer, Schwellenwert und Farbe des aktuellen Kanals erscheinen auf der Schaltfläche.

2 Dynamikparameterbereich

Zeigt die Art des Dynamikprozessors an, Anzeigen, die die Pegel von Signalen nach der Dynamikverarbeitung darstellen, die GR-Anzeige und den Schwellenwert (einen numerischen Wert). Drücken Sie auf den Bereich, um das DYNAMICS-1/2-Fenster für den betreffenden Kanal auszuwählen.

Wenn LEGACY COMP, COMP260, DE-ESSER, EXPANDER oder DUCKING als verwendeter Dynamikprozessortyp ausgewählt wurde, erscheint die Kurzbezeichnung des Kompressortyps im oberen Teil dieses Bereichs.

Jede Kurzbezeichnung bedeutet Folgendes:

LC: LEGACY COMP

C2: COMP260

GT: GATE

DS: DE-ESSER

EX: EXPANDER

DK: DUCKING

Wenn ein anderer Dynamikprozessortyp als GATE ausgewählt ist, wird die Schwelleneinstellung als horizontale Linie im Pegelanzeigenbereich dargestellt.

Typ = Jeder außer GATE



Typ = GATE



Wenn als Dynamikprozessortyp GATE ausgewählt ist, bedeutet der Anzeigestatus Folgendes:

GATE-Statusanzeige				
Einschaltzustand	Ein	Ein	Ein	Aus
Geöffnet-/Geschlossen-Zustand	Geschlossen	Geöffnet	Geöffnet	—
Maß der Pegelabsenkung	30 dB oder mehr	Weniger als 30 dB	0 dB	—

③ Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um einen auf dem Bildschirm zu betrachtenden Kanal auszuwählen.

■ Bedienen der Dynamikprozessoren über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

DYNAMICS-Feld

2. Wählen Sie den zu bedienenden Kanal aus.
3. Drücken Sie auf das Feld DYNAMICS, um das Einblendfenster DYNAMICS 1/2 aufzurufen ([Seite 176](#)).
4. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die EQ-Parameter einzustellen.

INSERT/D.OUT (Insert/Direct Out)

Über Inserts

Jeder Kanal bietet zwei Insert-Wege: Insert 1 und Insert 2. In jedem Insert können bis zu vier Plug-ins, GEQ/PEQs oder externe Geräte (über die I/O-Buchsen) eingefügt werden. Der Insert-Einschleipunkt kann für INSERT 1 und INSERT 2 unabhängig gewählt werden.

Weitere Informationen über das Einfügen von Plug-ins erhalten Sie unter „[Verwenden der Plug-ins](#)“ ([Seite 232](#)).

Näheres zum Einfügen von GEQ/PEQ erfahren Sie unter „[Einschleifen eines GEQ/PEQ in einen Kanal](#)“ ([Seite 216](#)).

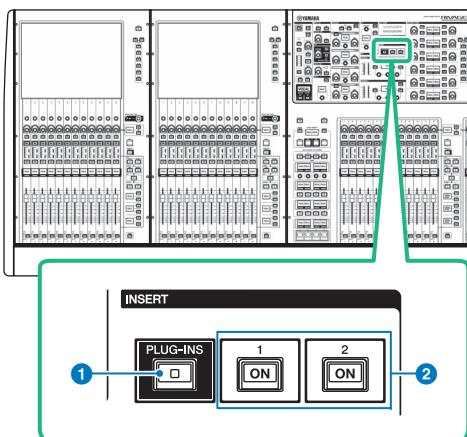
Einfügen eines externen Geräts (OUTBOARD) in einen Kanal

Ein externes Gerät wie z. B. ein Effektprozessor kann in den Signalweg eines jeden Kanals eingefügt werden.

Es gibt drei Möglichkeiten, das externe Gerät zu bedienen.

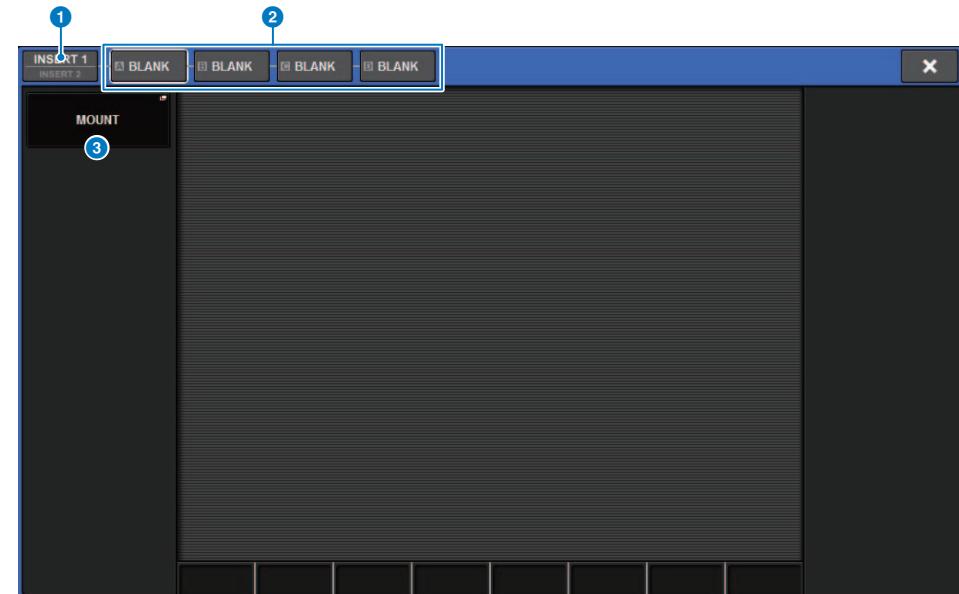
- Bedienung über den Selected-Channel-Bereich
- Bedienung über den OVERVIEW-Bildschirm
- Bedienung über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

■ Bedienung über den Selected-Channel-Bereich

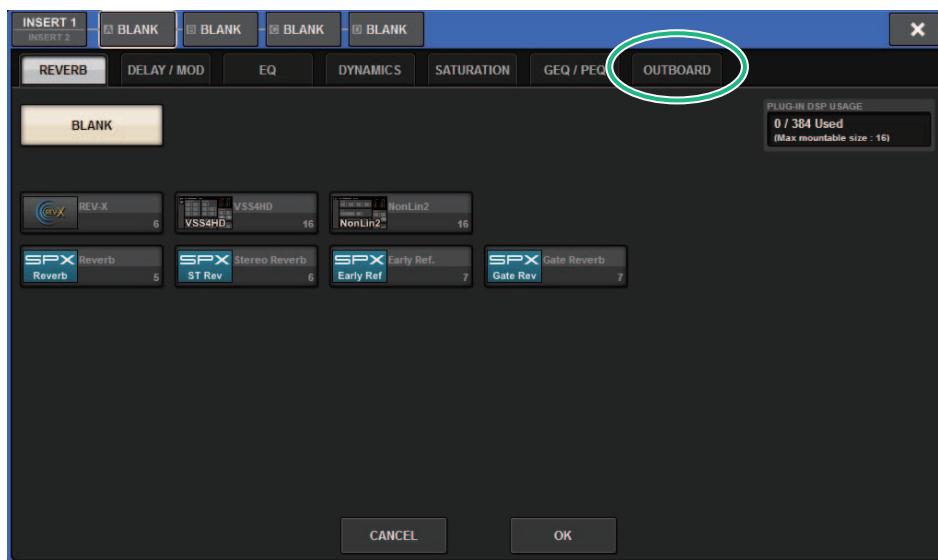


- 1 INSERT-Taste [PLUG-INS]**
Hiermit können Sie einen Bildschirm zur Einstellung von Parametern für die insertierten Plug-ins aufrufen.
- 2 INSERT-1/2-Tasten [ON]**
Schaltet den INSERT1 bzw. den INSERT2 ein oder aus.

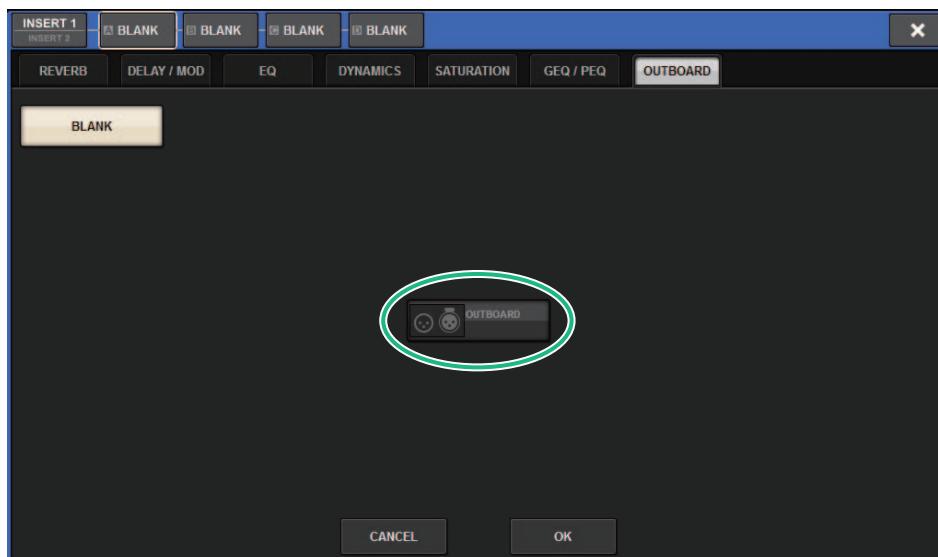
1. Wählen Sie den zu bedienenden Kanal aus.
2. Drücken Sie die INSERT-Taste [PLUG-INS], um den INSERT-Bildschirm aufzurufen.



- 1 INSERT-1/2-Umschalttaste**
Schaltet um zwischen INSERT1 und INSERT2.
- 2 INSERT-Block-Schaltflächen [A]–[D]**
Zeigen vier Plug-ins an, die jeweils INSERT1 und INSERT2 zugewiesen wurden.
Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Bearbeitungsbildschirm für das zugeordnete Plug-in anzuzeigen.
- 3 MOUNT-Einblendschaltfläche**
Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Mount-Einblendfenster anzuzeigen.
- 3. Verwenden Sie die Umschalttaste INSERT 1/2 und die INSERT-Tasten [A]–[D], um einen Insert-Kanal und einen Block auszuwählen, dem Sie das externe Gerät zuweisen möchten.**
- 4. Drücken Sie die MOUNT-Einblendschaltfläche, um das MOUNT-Einblendfenster aufzurufen.**



5. Drücken Sie die OUTBOARD-Registerkarte und wählen Sie OUTBOARD aus.



6. Drücken Sie die OK-Schaltfläche, um den OUTBOARD-Bildschirm aufzurufen.



① MOUNT-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den MOUNT-Bildschirm anzuzeigen.

② INSERT-OUT-Einblendenschaltfläche für die Patch-Auswahl

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie einen Ausgangs-Port auswählen können. Der aktuell ausgewählte Port wird auf der Schaltfläche angezeigt. Um ein externes Gerät über RPio in einen Kanal zu insertieren, müssen Sie den Kanal dem TWINLANe-Netzwerk zuweisen.

③ INSERT-IN-Einblendenschaltfläche für die Patch-Auswahl

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie einen Eingangs-Port auswählen können. Der aktuell ausgewählte Port wird auf der Schaltfläche angezeigt.

④ Pegelanzeige

Zeigt den Pegel des Signals an, das vom Insert-Ausgang ausgegeben wird und den Pegel des Signals, das vom Insert-Rückweg empfangen wurde.

7. Drücken Sie die INSERT-OUT-Einblendschaltfläche für die Patch-Auswahl, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen.
8. Geben Sie den Ausgangs-Port an, den Sie als Insert-Ausgang verwenden möchten.
9. Drücken Sie die INSERT-IN-Einblendschaltfläche für die Patch-Auswahl, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen.
10. Geben Sie den Eingangs-Port an, den Sie als Insert-Eingang (Rückweg) verwenden möchten.
11. Falls erforderlich, nehmen Sie auf die gleiche Weise für weitere Kanäle Insert-Einstellungen vor.

■ Bedienung über den OVERVIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den OVERVIEW-Bildschirm aufzurufen.



INSERT/DIRECT-OUT-Feld



OVERVIEW-Bildschirm

2. Drücken Sie auf das INSERT/DIRECT-OUT-Feld für den Kanal, in den Sie einfügen möchten: Das INSERT-/D.OUT-Einblendfenster erscheint.

Es gibt zwei verschiedene INSERT-/D.OUT-Einblendfenster: 1CH und 12CH INSERT 1/2. Jedes Fenster enthält die folgenden Elemente.

INSERT-/D.OUT-Einblendfenster (1CH)

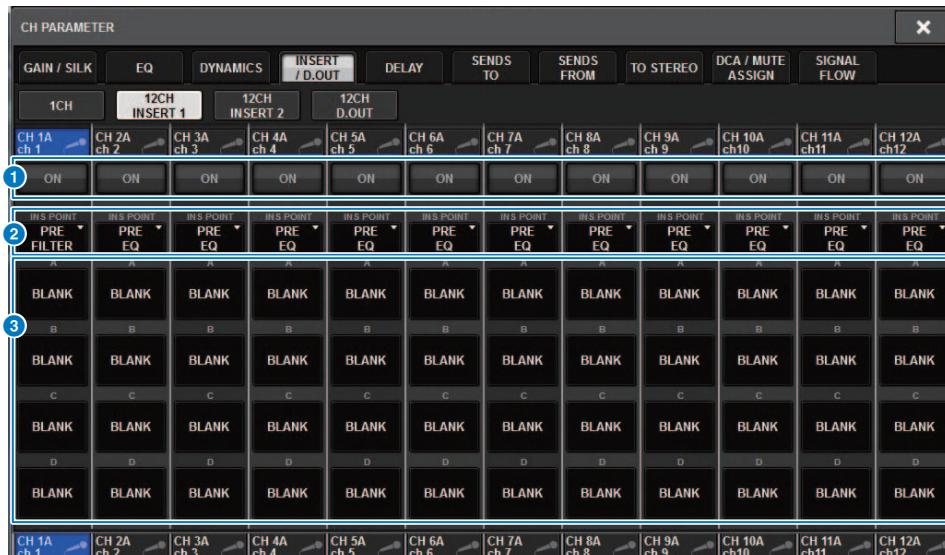


1 INSERT-Block-Schaltflächen [A]–[D]

Diese Schaltflächen repräsentieren vier Plug-ins, die jeweils INSERT1 bzw. INSERT2 zugewiesen wurden.

Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um den Bearbeitungsbildschirm für das zugeordnete Plug-in anzuzeigen.

INSERT-/D.OUT-Einblendfenster (12CH INSERT 1, 12CH INSERT 2)



1 INSERT-ON-Schaltfläche

Hiermit wird der Insert-Signalweg ein- und ausgeschaltet.

2 INSERT POINT

Hiermit können Sie aus folgenden Optionen den Signal-Ausspielpunkt auswählen:

Eingangskanäle: PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST ON
Ausgangskanäle: PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYNA, PRE DELAY, PRE FADER, POST ON

3 INSERT-Block-Schaltflächen [A]–[D]

Diese Schaltflächen repräsentieren vier Plug-ins, die jeweils INSERT1 bzw. INSERT2 zugewiesen wurden.

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Bearbeitungsbildschirm für das zugeordnete Plug-in anzuzeigen.

3. Drücken Sie die INSERT-Block-Schaltfläche, der Sie das externe Gerät zuweisen möchten: Der MOUNT-Bildschirm erscheint.

4. Befolgen Sie Schritte 5–11 auf Seite 180.

■ Bedienung über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

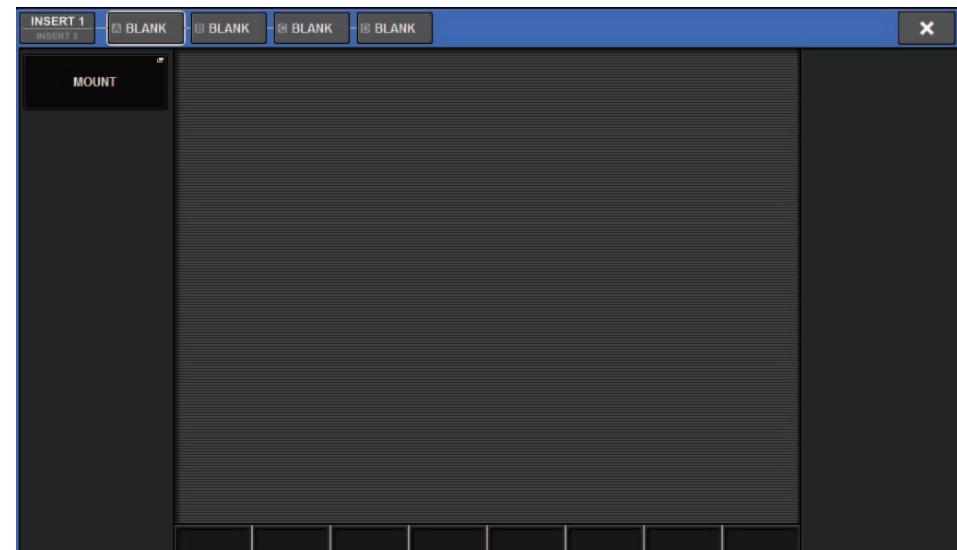
1. Wählen Sie den zu bedienenden Kanal aus.

2. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

3. Drücken Sie auf das INSERT-Feld, um den MOUNT-Bildschirm aufzurufen.

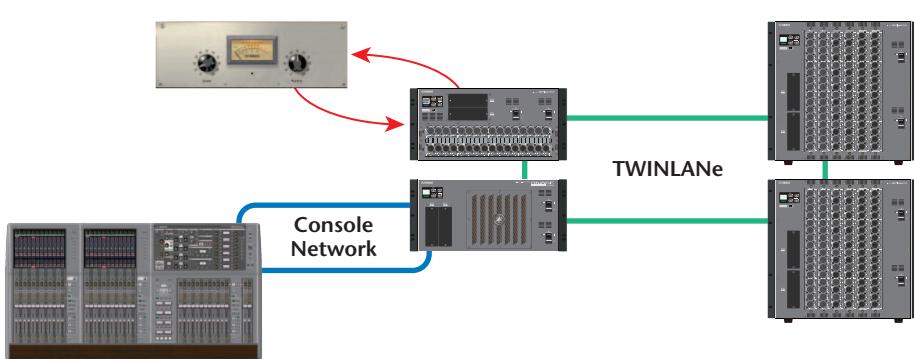


4. Befolgen Sie Schritte 5–11 auf Seite 180.

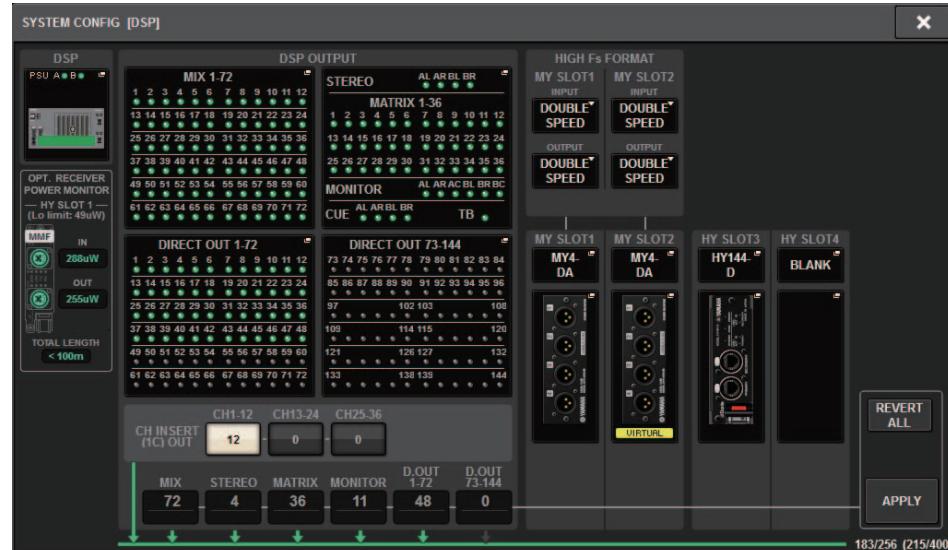
Einfügen (Insert) eines externen Geräts in einen Kanal

Sie können ein externes Gerät (Kompressor, EQ usw.) in einen Kanal des RPio insertieren. Nur der INSERT 1C der Kanäle 1–36 unterstützt diese Funktion.

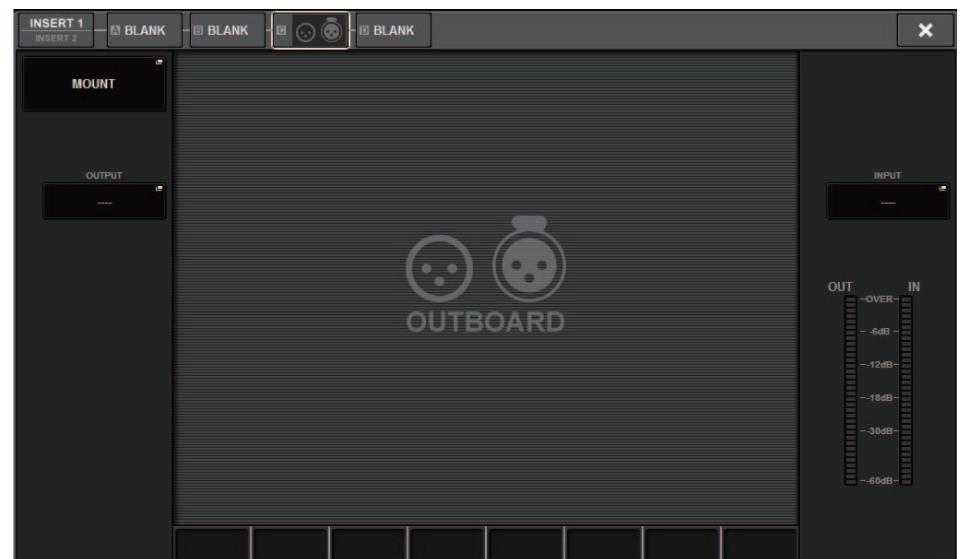
FOH-Bereich



- Weisen Sie die Kanäle, die von den DSP Engines verwendet werden sollen, dem TWINLANe-Netzwerk zu. ([Seite 109](#))



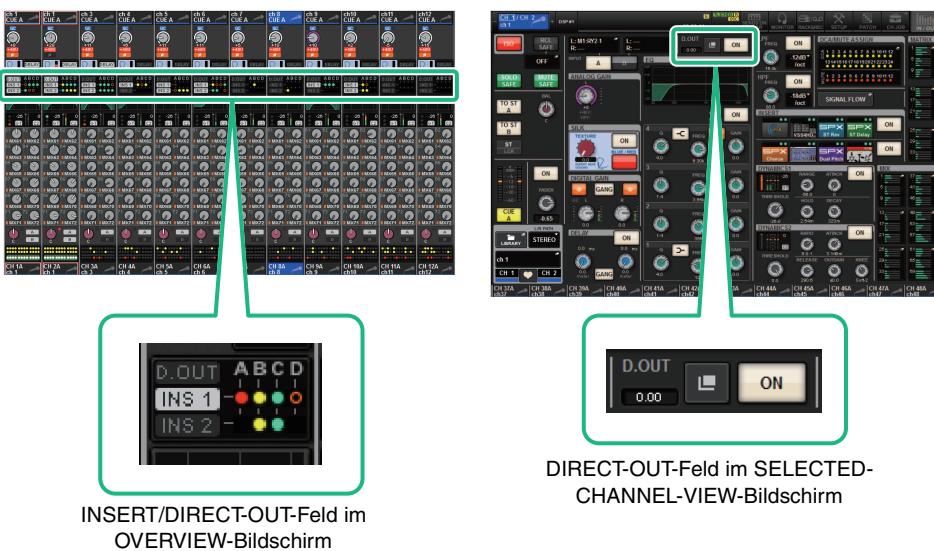
- Geben Sie die Ein-/Ausgangs-Ports an, die Sie als Insert-Ausgang für INSERT 1C der Kanäle 1–36 verwenden möchten.



Direktausgabe eines Eingangskanals

Das Signal eines INPUT-Kanals kann von der OUTPUT-Buchse eines I/O-Geräts, von einer beliebigen OMNI-OUT-Buchse oder von einem Ausgangskanal an einem beliebigen Slot direkt ausgegeben werden.

1. Drücken Sie auf das INSERT/DIRECT-OUT-Feld im OVERVIEW-Bildschirm des Eingangskanals, den Sie direkt ausgeben möchten, oder drücken Sie auf das DIRECT-OUT-Feld im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm. Das INSERT-/D.OUT-Einblendfenster erscheint.



INSERT/DIRECT-OUT-Feld im
OVERVIEW-Bildschirm

Es gibt zwei verschiedene INSERT-/D.OUT-Einblendfenster: 1CH und 12CH D. OUT. Jeder Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

INSERT/D.OUT-Einblendfenster (1CH)



1 DIRECT-OUT-Ausspielpunkt

Hiermit legen Sie den Ausspielpunkt des Signals fest: PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER oder POST ON.

2 DIRECT-OUT-LEVEL-Regler

Zeigt den Ausgangspegel für die Direktausgabe an. Sie können diesen Regler drücken und dann den Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler verwenden, um den Pegel einzustellen.

3 DIRECT-OUT-PATCH-Einblendschaltfläche

Zeigt den aktuell ausgewählten Port an. Wenn nichts ausgewählt ist, zeigt die Taste „----“ an. Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Patch-Fenster aufzurufen.

4 DIRECT-OUT-ON-Schaltfläche

Schaltet die Direktausgabe ein und aus. Der aktuelle Ausspielpunkt für die Direktausgabe wird im unteren Teil der Schaltfläche angegeben.

INSERT-/D.OUT-Einblendfenster (12CH/D.OUT)

Dieses Fenster ist nützlich, wenn Sie Einstellungen für mehrere Kanäle gleichzeitig vornehmen möchten.



1 DIRECT-OUT-ON-Schaltfläche

Schaltet die Direktausgabe ein und aus. Der aktuelle Ausspielpunkt für die Direktausgabe wird im unteren Teil der Schaltfläche angegeben.

2 DIRECT-OUT-PATCH-Einblendschaltfläche

Zeigt den aktuell ausgewählten Port an. Wenn nichts ausgewählt wird, zeigt die Taste „----“ an. Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Patch-Fenster aufzurufen.

3 DIRECT-OUT-Ausspielpunkt

Hiermit legen Sie den Ausspielpunkt des Signals fest: PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER oder POST ON.

4 FOLLOW-Einstellungsschaltflächen

Hiermit können Sie Parameter für Signale, die von Eingangskanälen zum Direct Out geroutet werden, so einstellen, dass die Parameter den FADER/ON/DCA-Einstellungen folgen.

5 Regler DIRECT OUT LEVEL

Zeigt den Ausgangspegel für die Direktausgabe an. Sie können auf diesen Regler drücken und dann den Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler verwenden, um den Pegel einzustellen.

- 2 Drücken Sie auf die DIRECT-OUT-PATCH-Einblendschaltfläche, um das DIRECT-OUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen.
- 3 Im DIRECT-OUT-PATCH-Einblendfenster wählen Sie den Ausgangs-Port, den Sie für die Direktausgabe nutzen möchten, und drücken Sie dann auf die CLOSE-Schaltfläche.
Daraufhin kehren Sie in das INSERT/D.OUT-Einblendfenster zurück.
- 4 Verwenden Sie den DIRECT-OUT-Ausspielpunkt, um festzulegen, wo das Direct-Out-Signal abgegriffen wird.
- 5 Verwenden Sie den DIRECT-OUT-LEVEL-Regler, um den Ausgangspegel der Direktausgabe einzustellen.
- 6 Drücken Sie auf die DIRECT-OUT-ON-Schaltfläche, um diese zu aktivieren.
Die Direktausgabe ist jetzt aktiviert. Stellen Sie nach Bedarf den Eingangspegel und weitere Parameter am externen Gerät ein.
- 7 Falls erforderlich, nehmen Sie auf die gleiche Weise Direct-Out-Einstellungen für weitere Kanäle vor.

Mehrere Direktausgänge gleichzeitig zuweisen

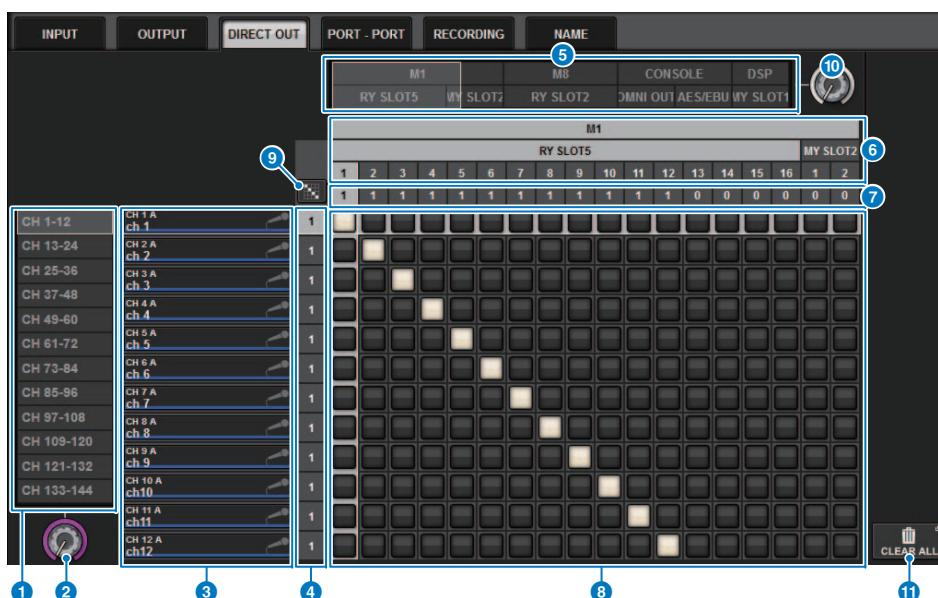
1. Drücken Sie die PATCH-Schaltfläche in der Menüleiste, um den PATCH-Bildschirm aufzurufen.

Dieser Bildschirm enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Bildschirm auswählen können.



2. Drücken Sie die DIRECT-OUT-Registerkarte, um die DIRECT-OUT-Seite aufzurufen.

Die Seite enthält die folgenden Elemente.



① Kanalauswahlliste

Hier wählen Sie die Kanäle aus, die auf dem Bildschirm angezeigt werden sollen.

② Kanalauswahlregler

Hiermit können Sie den Kanal auswählen, den Sie für die Direktausgabe nutzen möchten.

③ Kanalanzeige

Dieser Bereich zeigt den Kanalnamen für jeden Eingangskanal an, der als Quelle für die Kanalzuordnung dient.

④ Anzeige der Ausgangs-Patch-Nummer

Zeigt die Anzahl von Direktausgängen an, die den einzelnen Eingangskanälen zugeordnet sind.

⑤ Auswahlliste für Kategorien

Wählen Sie die Ports aus, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen.

⑥ OUTPUT COMPONENT/SLOT/CH (Ausgangskomponente/Slot/Kanäle)

Von oben nach unten werden in diesem Bereich die Art der Ausgangskomponente, Slot-Nummer und Kanalnummer für den Ausgangs-Port angezeigt. Die Abkürzungen, die in der Spalte der Ausgangskomponenten angezeigt werden, haben die folgende Bedeutung.

- MxI/O-Rack (x ist die UNIT-ID-Nummer)
- CONSOLEBedienoberfläche
- DSPDSP Engine

⑦ DIRECT OUT ASSIGN (Zuweisung)

Zeigt die Anzahl der Kanäle an, die dem jeweiligen Port zugeordnet wird.

⑧ Raster

In diesem Raster können Sie Eingangskanäle (vertikale Spalten) den Ausgangs-Ports (horizontale Linien) zuzuordnen. Aktuell zugeordnete Verbindungspunkte werden durch weiße Rechtecke angegeben. Drücken oder klicken Sie auf einen bestimmten Verbindungspunkt, um das Patch herzustellen oder zu deaktivieren.

⑨ Schaltfläche für fortlaufendes Patching

Drücken Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching und drehen Sie dann die Auswahlregler (2) (10), um die sich überschneidenden Kanäle fortlaufend zuzuordnen. Wenn Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching drücken, erscheinen die Schaltflächen ✓ und ✗.

Drücken Sie die ✓-Schaltfläche erneut, um das ausgewählte fortlaufende Patching zu bestätigen. Drücken Sie die ✗-Schaltfläche, um die fortlaufenden Verbindungen wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen.

⑩ Port-Auswahlregler

Wählt den Port, der für die Direktausgabe verwendet wird.

⑪ CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche können Sie alle Patches löschen.

3. Verwenden Sie den Port-Auswahlregler, um die Ports des Slots anzuseigen, die für REC OUT verwendet werden.

4. Verwenden Sie den Kanal-Auswahlregler, um die Kanäle anzuseigen.

5. Drücken Sie auf eine gewünschte Zelle im Raster, um den entsprechenden Kanal zuzuweisen.

DELAY

Über Delay

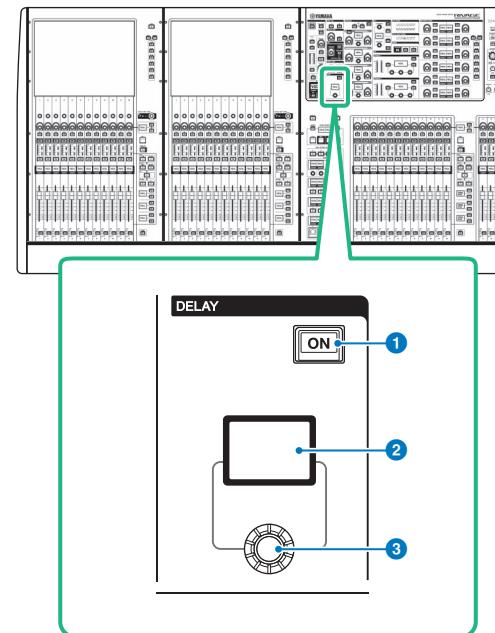
Jeder Ein-/Ausgangskanal besitzt ein Kanal-Delay von bis zu 1000 ms. Sie können die Einheit der Verzögerung aus folgenden Möglichkeiten auswählen: meter (Meter), feet (Fuß), sample (Samples), msec (ms), frame (Frames) je nach Ihrer Anwendung. Sie können auch für jeden einzelnen Kanal Einschleifpunkte für das Delay festlegen.

Verwenden des Delays

Es gibt drei Möglichkeiten, das Delay einzustellen:

- Bedienen des Delays über den Selected-Channel-Bereich
- Bedienen des Delay-Effekts über den OVERVIEW-Bildschirm
- Bedienen des Delays über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

■ Bedienen des Delays über den Selected-Channel-Bereich

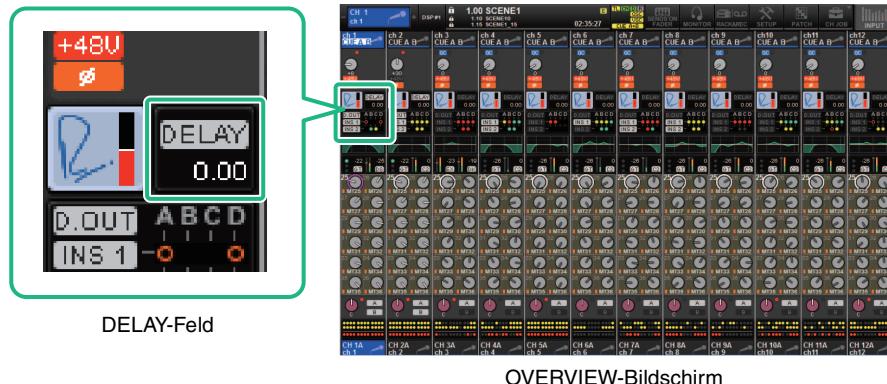


- 1** **DELAY-Taste [ON]**
Schaltet das Delay ein oder aus.
- 2** **DELAY-Display**
Zeigt den Verzögerungswert an.
- 3** **[DELAY]-Regler**
Stellt den Verzögerungswert ein.

- 1.** Drücken Sie eine [SEL]-Taste, um den Kanal auszuwählen, den Sie steuern möchten.
- 2.** Schalten Sie die **DELAY-Taste [ON]** im Selected-Channel-Bereich ein.
- 3.** Verwenden Sie den **[DELAY]-Drehregler**, um den **DELAY-Wert** einzustellen.

■ Bedienen des Delay-Effekts über den OVERVIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den OVERVIEW-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf das DELAY-Feld, um das DELAY-Einblendfenster aufzurufen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie auf die 12CH-Registerkarte, um das DELAY-Einblendfenster (12CH) zu öffnen.

4. Stellen Sie mit den Bildschirmschaltflächen, den Bildschirm-Encodern und dem [TOUCH AND TURN]-Drehregler das Delay ein.

5. Führen Sie die beschriebenen Einstellungen wie erforderlich auch für andere Kanäle durch.

Wenn das 12-Kanal-DELAY-Einblendfenster gezeigt wird, können Sie mit den Layer-Select-Tasten die zu bearbeitenden Kanäle jeweils in Zwölfergruppen umschalten. Sie können die Kanäle auch umschalten, indem Sie auf den Pegelanzeigenbereich drücken.

6. Wenn Sie die Einstellungen abgeschlossen haben, drücken Sie auf das X-Symbol oben rechts im Fenster.

DELAY-Einblendfenster (12-Kanal)



1 DELAY-SCALE-Einblendschaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das DELAY-SCALE-Einblendfenster zu erreichen (Seite 190), in dem Sie die Einheit für die Verzögerungszeit auswählen können.

2 Schaltflächen für die Kanalauswahl

Wenn ein Kanal ausgewählt ist, leuchtet die entsprechende Schaltfläche. Drücken Sie die Schaltfläche, um den Kanal auszuwählen.

3 DELAY-ON-Schaltflächen

Schaltet das Delay ein oder aus.

4 Schaltflächen zur Auswahl des Delay-Einschleippunkts

Hiermit können Sie den Delay-Einschleippunkt aus den folgenden Optionen auswählen: PRE HPF, PRE EQ, PRE DYN1, PRE DYN2, PRE FADER, POST FADER.

5 Delay-Einstellregler

Zeigt den Delay-Wert des Kanals an. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die EQ-Parameter einzustellen. Sie können den aktuellen Wert direkt über dem Regler (immer als Millisekunden dargestellt) und unter dem Regler (in der aktuell ausgewählten Skala) ablesen. Drücken Sie auf den Regler, um ein Einblendfenster anzuzeigen, in dem Sie die Verzögerungszeit einstellen können.

HINWEIS

Wenn bei DELAY SCALE msec (ms; Millisekunden) ausgewählt ist, wird über dem Regler nichts angezeigt.

6 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um einen auf dem Bildschirm zu betrachtenden Kanal auszuwählen.

Drücken Sie diese Schaltfläche, um alle Dynamikparameter auf die ursprünglichen Werte zurückzusetzen.

7 COPY-Schaltfläche

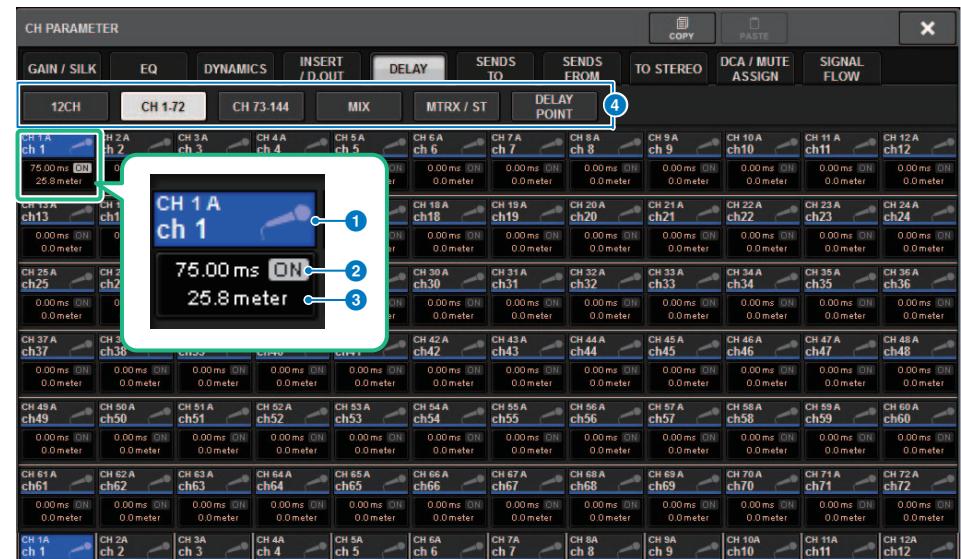
Kopiert die Delay-Parametereinstellungen in den Pufferspeicher.

8 PASTE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Einstellungen einzufügen, die aus dem Pufferspeicher in das Delay des aktuell ausgewählten Kanals kopiert wurden. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht einfügen.

DELAY-Einblendfenster (CH 1–72, CH 73–144, MIX, MTRX/ST)

Dieses Fenster zeigt die entsprechenden Eingangskanäle (bzw. Ausgangskanäle) gleichzeitig an. Dies ist nützlich, wenn Sie das Delay für mehrere Kanäle schnell überprüfen möchten.

**1 Schaltflächen für die Kanalauswahl**

Hiermit können Sie den Kanal auswählen, den Sie bedienen möchten. Symbol, Nummer und Farbe des aktuellen Kanals erscheinen auf der Schaltfläche.

2 DELAY-ON-Anzeige

Zeigt den Einschaltzustand der Verzögerung an.

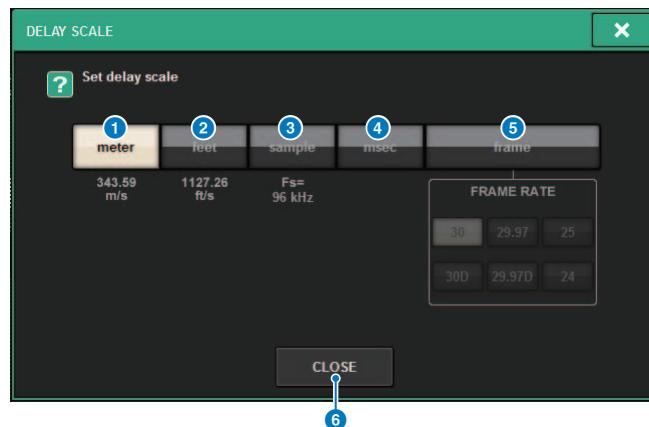
3 DELAY-TIME-Schaltfläche

Sie können den Verzögerungswert sehen, sobald das Delay eingeschaltet wird (immer angezeigt in Einheiten von Millisekunden in der oberen Zeile und in der aktuell ausgewählten Skala auf der unteren Zeile). Drücken Sie diese Schaltfläche, um das DELAY-TIME-Einblendfenster ([Seite 190](#)) aufzurufen, in dem Sie die Verzögerungszeit einstellen können.

4 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um einen auf dem Bildschirm zu betrachtenden Kanal auszuwählen.

DELAY-SCALE-Einblendfenster



Sie können die Delay-Skala aus den folgenden fünf Optionen auswählen.

① METER

Die Entfernung in Metern, berechnet aus der Schallgeschwindigkeit bei einer Lufttemperatur von 20 °C (343,59 m/s) x der Verzögerungszeit (in Sekunden).

② FEET

Die Entfernung in Metern, berechnet aus der Schallgeschwindigkeit bei einer Lufttemperatur von 20 °C (68 °F) (1127,26 Fuß/s) x der Verzögerungszeit (in Sekunden).

③ SAMPLE (Anzahl der Samples)

Die Verzögerungszeit wird als Anzahl von Samples angezeigt. Wenn Sie die Sampling-Frequenz ändern, mit der das RIVAGE PM10-System arbeitet, ändert sich dementsprechend auch die Anzahl der Samples.

④ msec (ms; Millisekunden)

Die Verzögerungszeit wird in Millisekunden angezeigt.

⑤ FRAME

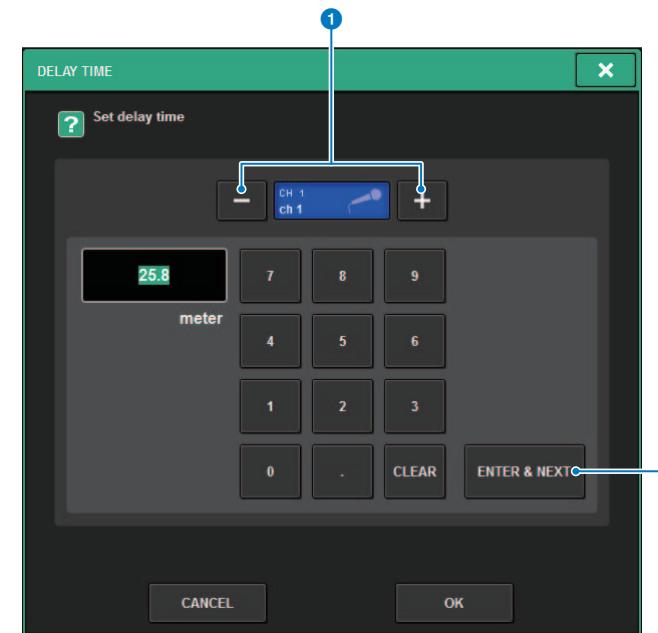
Die Verzögerungszeit wird in der videotechnischen Einheit Frames (Halbbilder pro Sekunde) angezeigt.

Benutzen Sie die sechs Schaltflächen unterhalb der FRAME-Schaltfläche, um die Anzahl der Bilder pro Sekunde auszuwählen.

⑥ CLOSE-Schaltfläche

Schließt das DELAY-SCALE-Einblendfenster.

DELAY-TIME-Einblendfenster



Durch Verwenden der ENTER-&-NEXT-Schaltfläche können Sie die Verzögerung für jeden Kanal nacheinander einstellen.

① Schaltflächen +/- für die Kanalauswahl

Dieses Feld zeigt den aktuell ausgewählten Kanal an. Drücken Sie die Taste +, um den nächsten Kanal auszuwählen. Drücken Sie die Taste -, um den vorherigen Kanal auszuwählen.

② ENTER-&-NEXT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Delay-Einstellung zu bestätigen und sofort zum nächsten Kanal zu wechseln.

■ Bedienen des Delays über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



2. Wählen Sie den zu bearbeitenden Kanal aus.
3. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die Delay-Parameter einzustellen.
4. Stellen Sie bei Bedarf den Einschleifpunkt ein.

Verwenden Sie das DELAY-Einblendfenster (Seite 188), um den Einschleifpunkt einzustellen.

HINWEIS

Informationen über Monitor/Cue Delay finden Sie auf Seite 136.

SENDS TO/SENDS FROM

Verwenden von SENDS TO

Mit SENDS TO können Sie die Sends an einen bestimmten MIX- oder MATRIX-Bus für 12 Kanäle zugleich festlegen.

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den OVERVIEW-Bildschirm aufzurufen.



2. Wählen Sie mit den MIX/MATRIX-SELECT-Tasten [MIX] und [MATRIX] die Art des als Send-Ziel dienenden Busses aus.
3. Verwenden Sie die MIX/MATRIX-SENDS-Schaltflächen [1–12]/[13–24]/[25–36]/[37–48]/[49–60]/[61–72], um eine Bank von Send-Ziel-Bussen auszuwählen.
4. Wählen Sie den SEND-Drehregler des entsprechenden MIX/MATRIX-Busses (des Send-Ziels) aus, und drücken Sie nochmals darauf, um zum SENDS-TO-Einblendfenster zu gelangen.

HINWEIS

Wenn MATRIX-Kanäle ausgewählt sind, ruft das erneute Drücken des SEND-Reglers das SENDS-FROM-Einblendfenster auf (Seite 193).

SENDS-TO-Einblendfenster



1 ALL-PRE-Schaltfläche

Stellt den Send-Ausspielpunkt für alle Send-Signalquellen (Eingangskanäle, MIX-Kanäle, STEREO-Kanäle) des gewählten Send-Ziels auf „PRE“ ein. Gleichzeitig leuchtet die PRE-Schaltfläche (5) auf.

2 ALL-POST-Schaltfläche

Stellt den Send-Ausspielpunkt für alle Send-Signalquellen (Eingangskanäle, MIX-Kanäle, STEREO-Kanäle) des gewählten Send-Ziels auf „POST“ ein. Gleichzeitig erlischt die PRE-Schaltfläche.

3 Schaltfläche zur Auswahl des Send-Ziels

Zeigt das aktuell ausgewählte Send-Ziel an.

Sie können die Schaltflächen –/+ links und rechts des mittleren Feldes verwenden, um auf benachbarte Kanäle umzuschalten. Sie können die Schaltflächen </> verwenden, um in Schritten von 12 Kanälen weiterzuschalten.

HINWEIS

Verwenden Sie die [MIX]/[MATRIX]-Tasten, um das gewählte Send-Ziel umzuschalten. Sie können auch umschalten, indem Sie die [SHIFT]-Taste festhalten und in den Pegelanzeigenbereich tippen.

4 Schaltflächen für die Kanalauswahl

Zeigen den als Send-Quelle dienenden Kanal an, der gesteuert wird. Drücken Sie diese Schaltfläche, um den auf dem Bildschirm gewählten Kanal auszuwählen. Auf der Schaltfläche erscheinen Symbol, Nummer und Farbe des aktuellen Kanals, und unmittelbar unter der Schaltfläche erscheint der Kanalname.

HINWEIS

Sie können die Layer-Select-Tasten verwenden, um die gewählte Send-Quelle umzuschalten.

5 PRE-Schaltfläche

Schaltet für jeden als Send-Quelle dienenden Kanal den Send-Ausspielpunkt auf PRE oder POST um. Wenn eine Schaltfläche leuchtet, ist der Send-Ausspielpunkt auf PRE eingestellt.

6 SEND-ON-Schaltfläche

Schaltet Send für jeden als Send-Quelle dienenden Kanal ein/aus.

7 FOLLOW-Einstellungsschaltflächen

Hiermit können Sie Parameter für Signale, die von Eingangskanälen zum MIX/MATRIX-Bus geroutet werden, so einstellen, dass die Parameter den FADER/ON/DCA-Einstellungen folgen.

8 SEND-PAN/BALANCE-Regler

Stellt das Panorama oder die Balance ein, wenn der als Send-Ziel ausgewählte Bus stereo ist. Wenn das Send-Ziel monaural ist oder auf FIXED eingestellt ist, erscheint dieser Regler nicht. Wenn die Send-Quelle monaural ist, stellt der Drehregler Pan ein. Wenn die Send-Quelle stereo ist, stellt der Drehregler die Balance ein.

9 SEND-LEVEL-Regler

Zeigt den Send-Pegel zum ausgewählten Send-Ziel an. Sie können auf diesen Regler drücken und dann den Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler verwenden, um den Pegel einzustellen. Wenn das Send-Ziel auf FIXED eingestellt ist, erscheint dieser Regler nicht.

5 Mit der SEND-ON-Schaltfläche können Sie das Signal ein- und ausschalten, das von jedem Eingangs- oder MIX-Kanal zum aktuell ausgewählten MIX-/MATRIX-Bus gesendet wird.

6 Verwenden Sie bei Bedarf die PRE-Schaltfläche, um den Send-Ausspielpunkt des Signals einzustellen, das von jedem Eingangskanal, MIX-Kanal oder STEREO-Kanal an einen auf VARI eingestellten MIX- oder MATRIX-Bus gesendet wird.

HINWEIS

- Sie können den Send-Ausspielpunkt flexibel für jeden Kanal auswählen (Seite 126).
- Bei MIX-Bussen des Typs FIXED wird die PRE-Schaltfläche nicht angezeigt.

7 Verwenden Sie den SEND-LEVEL-Drehregler, um den Send-Pegel einzustellen.

Verwenden von SENDS FROM

Mit SENDS FROM können Sie die Sends von einem bestimmten Kanal zu den MIX- oder MATRIX-Bussen für 12 Kanäle zugleich festlegen.

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie eine der Einblendschaltflächen MIX oder MATRIX, um das SENDS-FROM-Einblendfenster aufzurufen.

SENDS-FROM-Einblendfenster



1 Auswahlschaltfläche für die Send-Quelle

Zeigt die aktuell ausgewählte Send-Quelle an. Sie können die Schaltflächen -/+ links und rechts des mittleren Feldes verwenden, um auf benachbarte Kanäle umzuschalten. Sie können die Schaltflächen <>/> verwenden, um in Schritten von 12 Kanälen umzuschalten. Diese Anzeige ist mit dem ausgewählten Kanal auf dem Bildschirm verknüpft.

2 Busanzeige

Zeigt den Send-Ziel-Bus an. Verwenden Sie die [MIX]/[MATRIX]-Tasten, um das gewählte Send-Ziel umzuschalten. Sie können auch umschalten, indem Sie die [SHIFT]-Taste festhalten und in den Pegelanzeigenbereich tippen.

3 PRE-Schaltfläche

Wählt entweder PRE oder POST als Send-Ausspielpunkt des Signals aus, das an die einzelnen Busse gesendet wird. Wenn eine Schaltfläche leuchtet, ist der Send-Ausspielpunkt auf PRE eingestellt.

4 SEND-ON-Schaltfläche

Diese Schaltfläche schaltet Send für jeden Bus ein/aus.

5 FOLLOW-Einstellungsschaltflächen

Hiermit können Sie Parameter für Signale, die von Eingangskanälen zum MIX/MATRIX-Bus geroutet werden, so einstellen, dass die Parameter den FADER/ON/DCA-Einstellungen folgen.

6 SEND-PAN/BALANCE-Regler

Stellt das Panorama/die Balance ein, wenn der als Send-Ziel ausgewählte Bus stereo ist.
Wenn das Send-Ziel auf monaural oder auf FIXED eingestellt ist, erscheint dieser Regler nicht.
Wenn die Send-Quelle monaural ist, stellt der Drehregler Pan ein.
Wenn die Send-Quelle stereo ist, stellt der Drehregler die Balance ein.

7 SEND-LEVEL-Regler

Stellt den Send-Pegel zum entsprechenden Bus ein. Wenn der als Sendeziel ausgewählte Bus auf FIXED eingestellt ist, wird dieser Regler nicht angezeigt.

3. Verwenden Sie die SEND-ON-Schaltfläche zum Ein-/Ausschalten des Signals, das vom aktuell gewählten Kanal zum MIX- oder MATRIX-Bus gesendet wird.

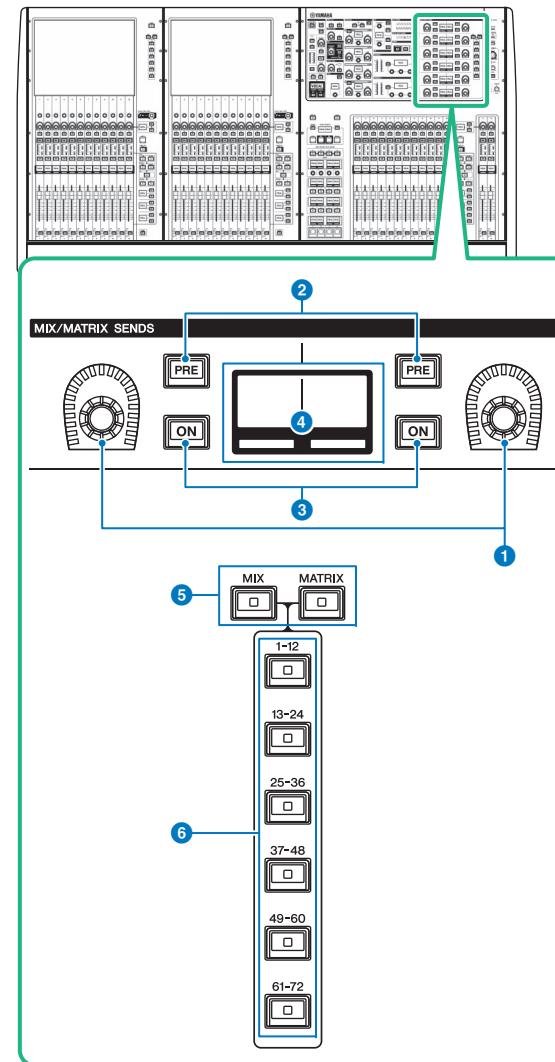
4. Verwenden Sie bei Bedarf die PRE-Schaltfläche, um den Send-Ausspielpunkt des Signals einzustellen, das an den MIX- oder MATRIX-Bus gesendet wird.

HINWEIS

- Sie können den Send-Ausspielpunkt flexibel für jeden Kanal auswählen ([Seite 126](#)).
- Bei MIX-Bussen des Typs FIXED wird die PRE-Schaltfläche nicht angezeigt.

Verwenden des Selected-Channel-Bereichs für Send-Einstellungen

Sie können die Drehregler des Selected-Channel-Bereichs verwenden, um die Send-Pegel einzustellen.

MIX/MATRIX-SEND-BEREICH**1 MIX/MATRIX-Regler**

Stellt die Send-Pegel für die entsprechenden Busse ein.

2 MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [PRE]

Schalten den Send-Ausspielpunkt zwischen PRE und POST um. Wenn eine Taste leuchtet, ist der Send-Ausspielpunkt auf PRE eingestellt.

3 MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [ON]

Schalten das Send-Signal an den entsprechenden Bus ein und aus.

4 MIX/MATRIX-SENDS-Display

Zeigt den entsprechenden Bus an.

5 MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [MIX]/[MATRIX]

Schaltet den Typ des Send-Zielbusses um.

6 MIX/MATRIX-SENDS-Schaltflächen [1-12]/[13-24]/[25-36]/[37-48]/[49-60]/[61-72]

Wählt eine Bank für den Send-Zielbus aus.

- 1.** Prüfen Sie, ob jedem MIX-/MATRIX-Bus, an den Sie das Signal senden, ein Ausgangs-Port zugewiesen ist, und dass am entsprechenden Ausgangs-Port eine Monitoranlage oder ein externer Effektor angeschlossen ist.
- 2.** Verwenden Sie die [SEL]-Tasten auf dem Bedienfeld, um den Kanal auszuwählen, der ein Signal an den MIX/MATRIX-Bus senden soll.
- 3.** Drücken Sie die MIX/MATRIX-SENDS-Taste [PRE], um den Send-Ausspielpunkt auf PRE oder POST umzuschalten.

HINWEIS

Wenn das Send-Ziel auf FIXED eingestellt ist, ist die MIX/MATRIX-SENDS-Taste [PRE] nicht verfügbar.

- 4.** Drücken Sie die MIX/MATRIX-SENDS-Taste [ON], um sie einzuschalten.
- 5.** Stellen Sie im Selected-Channel-Bereich mit den MIX/MATRIX-SENDS-Reglern die Send-Pegel zu den MIX-/MATRIX-Bussen ein.
- 6.** Mit den [SEL]-Tasten auf dem Bedienfeld können Sie die Kanäle umschalten und die Send-Pegel zu allen MIX-/MATRIX-Bussen auf die gleiche Weise einstellen.

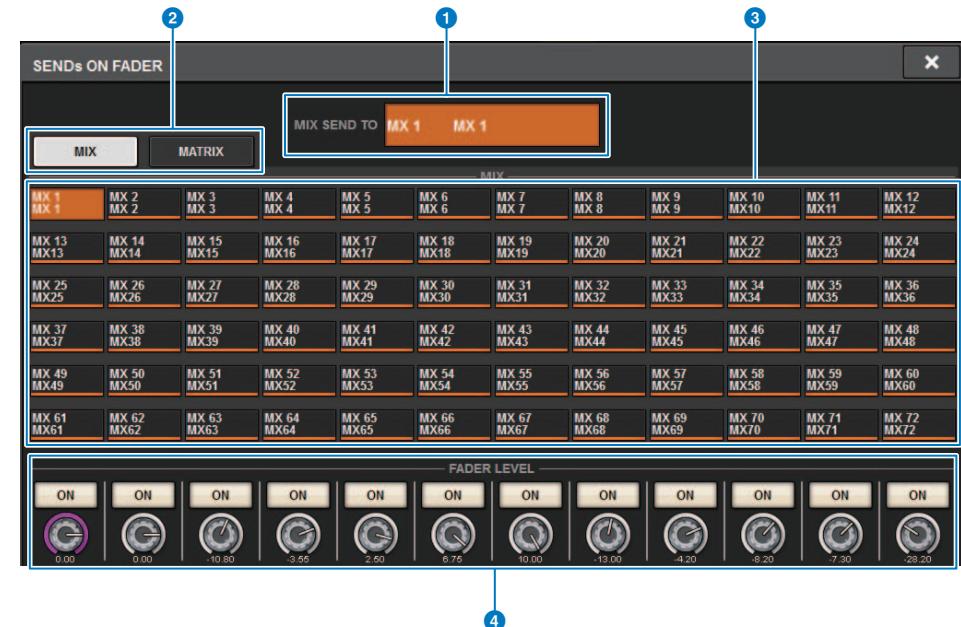
Verwenden der Fader zum Einstellen der Sends (SENDS-ON-FADER-Modus)

Sie können die Fader auf dem Bedienfeld verwenden, um die Signale einzustellen, die von einem bestimmten Kanal an die MIX-/MATRIX-Busse gesendet werden.

- 1.** Prüfen Sie, ob jedem MIX-/MATRIX-Bus, an den Sie das Signal senden, ein Ausgangs-Port zugewiesen ist, und dass am entsprechenden Ausgangs-Port eine Monitoranlage oder ein externer Effektor angeschlossen ist.
- 2.** Drücken Sie auf die SENDS-ON-FADER-Schaltfläche auf der Menüleiste oder drücken Sie die Taste [SENDS ON FADERS] auf dem Bedienfeld, um das SENDS-ON-Einblendfenster aufzurufen.



Das RIVAGE PM10-System schaltet in den SENDS-ON-FADER-Modus, und das SENDS-ON-FADER-Einblendfenster erscheint. Die Fader im Kanalzugbereich bewegen sich auf die Send-Pegelwerte der von den einzelnen Kanälen zum aktuell ausgewählten MIX-/MATRIX-Bus gesendeten Signale. Auch die [ON]-Tasten wechseln in den SEND-ON-Status.



1 SEND-TO-Anzeige

Zeigt das aktuell ausgewählte Send-Ziel an. Diese Anzeige ist mit dem ausgewählten Kanal/Parameter auf dem Bildschirm verknüpft.

2 Registerkarten

Schaltet um zwischen MIX und MATRIX.

3 Schaltflächen zur Auswahl von MIX-/MATRIX-Bussen

Sie können einen dieser Schaltflächen drücken, um das Send-Ziel auszuwählen. Diese Anzeige ist mit dem ausgewählten Kanal/Parameter auf dem Bildschirm verknüpft.

4 FADER-LEVEL-ON-Feld

Dieses Feld zeigt den Inhalt an, der in der Einstellung „PARAMETER SHOWN ON SoF SCREEN“ in den PREFERENCES (Seite 320) ausgewählt wird. Sie können FADER LEVEL auswählen, SEND PAN oder SEND LEVEL.

3. Drücken Sie eine Registerkarte zum Umschalten zwischen MIX und MATRIX.**4. Wählen Sie mit den MIX-/MATRIX-Auswahlschaltflächen den als Send-Ziel dienenden MIX-/MATRIX-Bus aus.****HINWEIS**

Wenn Sie erneut die aktuell ausgewählte Schaltfläche für die MIX-/MATRIX-Bus-Auswahl drücken, wird Cue Monitoring für den entsprechenden MIX-/MATRIX-Kanal eingeschaltet. Diese Methode ist praktisch, wenn Sie das Signal abhören möchten, das an den ausgewählten MIX-/MATRIX-Bus gesendet wird.

5. Stellen Sie mit den Fadern im Kanalzugbereich des oberen Bedienfelds den Send-Pegel zum ausgewählten MIX-/MATRIX-Bus von den Kanälen aus ein, die auf der Ebene abgerufen (ausgerollt) werden.**6. Wiederholen Sie die Schritte 4–5, um auf dieselbe Weise die Send-Pegel weiterer MIX-/MATRIX-Busse einzustellen.****7. Wenn Sie die Einstellung der MIX-/MATRIX-Send-Pegel beendet haben, drücken Sie die Taste [SENDS ON FADERS] oder die SENDS-ON-FADER-Schaltfläche.**

Der Funktionszugriffsbereich kehrt in den vorherigen Zustand zurück, und das RIVAGE PM10-System beendet den SENDS-ON-FADER-Modus und kehrt in den normalen Modus zurück.

HINWEIS

Wenn Sie die Taste × oben rechts im Bildschirm drücken, wird der SENDS-ON-FADER-Modus beibehalten, wenn Sie den Bildschirm schließen. Um den SENDS-ON-FADER-Modus zu beenden, führen Sie Schritt 7 aus.

Verwenden der Quick-Datenkopierfunktion

Mit dieser Funktion können Sie beliebige Kanalparameter auf mehrere Kanäle kopieren. Sie ist sehr praktisch und wirksam, um das Pult am Tag vor dem Konzert zu programmieren.

Die kopierbaren Parameter sind unter anderen Send-Pegel, Send-Wege Ein/Aus, Pan/Balance, Send-Ausspielpunkte, EQ- und Dynamiktypen und FOLLOW-Einstellungen.

- **Send-Pegel**

Sie können den Send-Pegel eines Eingangskanals zu den MIX/MATRIX-Bussen auf die Send-Pegel mehrerer Eingangskanäle kopieren.

- **Send Ein/Aus**

Sie können den Send-Ein-/Aus-Zustand eines Eingangskanals zu den MIX/MATRIX-Bussen auf den Send-Ein-/Aus-Zustand mehrerer Eingangskanäle kopieren.

- **Pan/Balance**

Sie können die Pan/Balance-Einstellungen eines Eingangskanals zu den MIX/MATRIX-Bussen auf die Pan/Balance-Einstellungen mehrerer Eingangskanäle kopieren.

- **Send-Ausspielpunkt**

Sie können den Send-Ausspielpunkt eines Eingangskanals zu den MIX/MATRIX-Bussen auf die Send-Ausspielpunkte mehrerer Eingangskanäle kopieren.

- **EQ- und Dynamiktyp**

Sie können den EQ-/Dynamik-Prozessortyp eines Eingangskanals auf die EQ-/Dynamik-Prozessortypen mehrerer Eingangskanäle kopieren. Außerdem können Sie den EQ-/Dynamik-Prozessortyp von einem auf mehrere MIX-Busse oder von einem auf mehrere MATRIX-Busse kopieren.

- **FOLLOW-Einstellungen**

Sie können die Einstellungen, die bewirken, dass Parameter des (zum MIX/MATRIX-Bus oder zum Direct Out gerouteten) Eingangskanalsignals den FADER/ON/DCA-Einstellungen folgen, kopieren.

■ Verwenden der Kopierfunktion auf dem Bildschirm OVERVIEW und in den Einblendfenstern SENDS TO oder SENDS FROM

Die folgende Tabelle listet die Bedienelemente und die entsprechenden Parameter auf.

Bildschirm	Bedienelement	Parameter
OVERVIEW-Bildschirm	SEND-Regler	Ausspielpegel*
	SEND-ON/OFF-Schaltfläche	Send Ein/Aus
SENDS-TO-Einblendfenster	SEND-LEVEL-Regler	Ausspielpegel*
	SEND-PAN/BALANCE-Regler	Pan/Balance
	SEND-ON-Schaltfläche	Send Ein/Aus
	PRE-Schaltfläche	Send-Ausspielpunkt
SENDS-FROM-Einblendfenster	SEND-LEVEL-Regler	Ausspielpegel*
	SEND-PAN/BALANCE-Regler	Pan/Balance
	SEND-ON-Schaltfläche	Send Ein/Aus
	Schaltfläche PRE	Send-Ausspielpunkt
SENDS-TO-Einblendfenster SENDS-FROM-Einblendfenster	FOLLOW-Einstellungsschaltflächen	Zum Folgen der FADER/ON/DCA-Einstellungen.

* Overlay-Versatzwerte werden nicht kopiert.

1. Drücken Sie im OVERVIEW-Bildschirm bei gehaltener [SHIFT]-Taste den SEND LEVEL-Regler oder die SEND ON/OFF-Schaltfläche, so dass das PARAMETER COPY-Einblendfenster erscheint.



Das Fenster enthält die folgenden Elemente.

- 1 **Kopierquelle**
Zeigt den zu kopierenden Quellkanal (und den Ziel-Bus) sowie den Parameterwert an.
- 2 **Auswahlregler für das Kopierziel**
Wählt den Zielkanal (oder den Ziel-Bus) des Kopiervorgangs aus.
- 3 **SELECT-ALL-Schaltfläche**
Wählt alle Kanäle (oder Busse) als Ziele des Kopiervorgangs aus.
- 4 **REVERT-Schaltfläche**
Schaltet die Einstellungen für die Kopierziele auf den Zustand um, der gewählt war, als das PARAMETER COPY-Einblendfenster geöffnet wurde.
- 5 **EXECUTE-Schaltfläche**
Kopiert den ausgewählten Parameter und schließt das Fenster.
- 6 **CANCEL-Schaltfläche**
Bricht den Kopiervorgang ab und schließt das Fenster.

2. Wählen Sie das Kopierziel aus, und drücken Sie die EXECUTE-Schaltfläche.

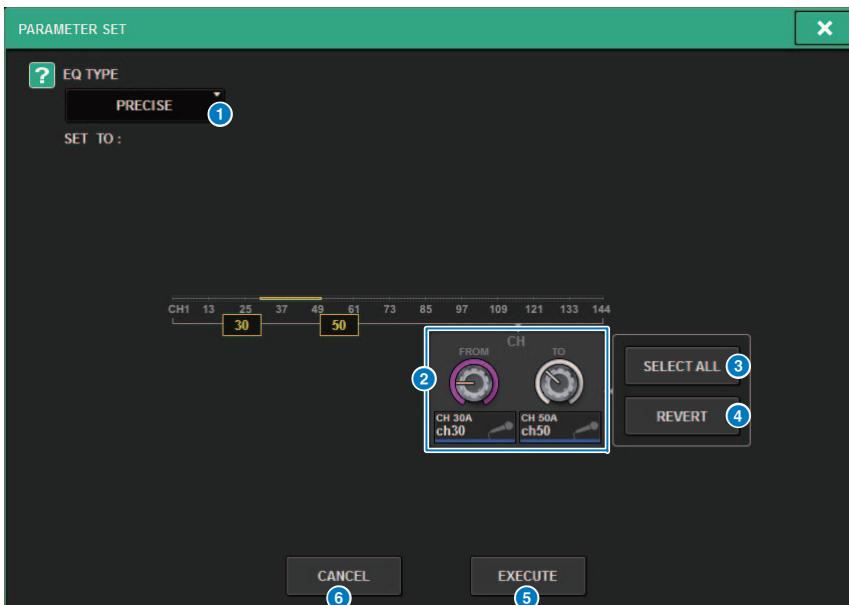
Der Parameter wird auf den Kanal der eingestellten Nummer kopiert. Wenn Sie den Kopiervorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von EXECUTE auf CANCEL.

■ Verwenden der Kopierfunktion in den Einblendfenstern HPF/EQ oder DYNAMICS1/2

Die folgende Tabelle listet die Bedienelemente und die entsprechenden Parameter auf.

Bildschirm	Bedienelement	Zu kopiernder Parameter
HPF/EQ-Einblendfenster	Schaltfläche zur Auswahl des EQ-Typs	EQ Type (EQ-Typ)
DYNAMICS-1/2-Einblendfenster	Auswahlschaltfläche für den Dynamics-Prozessortyp	Dynamics-Prozessortyp
SENDS-TO-Einblendfenster SENDS-FROM-Einblendfenster	FOLLOW-Einstellungsschaltflächen	Zum Folgen der FADER/ON/DCA-Einstellungen.

1. Drücken Sie im HPF/EQ-Einblendfenster bei gehaltener [SHIFT]-Taste die Auswahlschaltfläche für den Dynamics-Prozessortyp, so dass das PARAMETER SET-Einblendfenster erscheint.



Das Fenster enthält die folgenden Elemente.

1 Kopierquelle

Zeigt den zu kopierenden Typ an. Wählen Sie den gewünschten Typ aus.

2 Auswahlregler für das Kopierziel

Wählt die als Kopierziel ausgewählte Kanalnummer aus.

3 SELECT-ALL-Schaltfläche

Wählt alle Kanäle als Kopierziel aus.

4 REVERT-Schaltfläche

Bricht die Einstellung der SELECT ALL-Schaltfläche ab.

5 EXECUTE-Schaltfläche

Kopiert den ausgewählten Parameter und schließt das Fenster.

6 CANCEL-Schaltfläche

Bricht den Kopievorgang ab und schließt das Fenster.

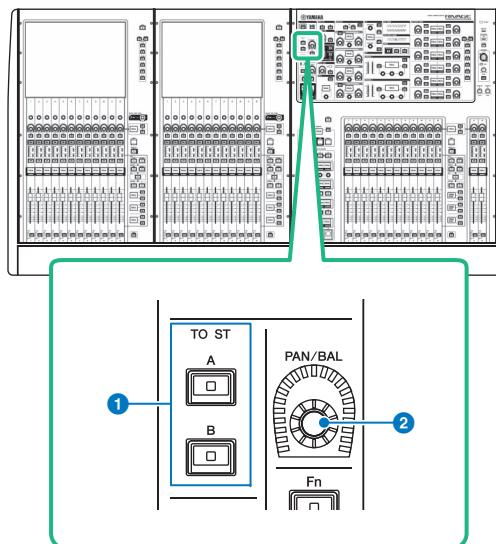
2. Wählen Sie das Kopierziel aus, und drücken Sie die EXECUTE-Schaltfläche.

Der Parameter wird auf den Kanal der eingestellten Nummer kopiert. Wenn Sie den Kopievorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von EXECUTE auf CANCEL.

TO STEREO

Bedienung über den TO-STEREO-Bereich

TO-STEREO-Bereich



- 1 TO-ST-Tasten [A]/[B]**
Schalten das vom Eingangskanal an den Stereobus A oder B gesendete Signal ein oder aus.
- 2 [PAN/BAL]-Regler**
Stellt Panorama/Balance des an die Stereobusse gesendeten Signals ein.

Senden eines Signals an einen STEREO-Bus

Die STEREO-Busse werden für die Ausgabe von Signalen an die Hauptlautsprecher verwendet. Signale können in zwei verschiedenen Modi an einen STEREO-Bus gesendet werden (ST-Modus oder LCR-Modus), und Sie können diese Auswahl individuell für jeden Kanal vornehmen. Diese Modi unterscheiden sich wie folgt.

■ ST-Modus

Bei dieser Methode kann ein Eingangskanal oder ein MIX-Kanal verschiedene unabhängige Signale an die STEREO-Busse A und B senden.

- Signale, die zum STEREO-Bus A und B gesendet werden, können einzeln ein- oder ausgeschaltet werden.
- Das Panorama des Signals, das vom Eingangskanal oder vom MIX-Kanal auf die Kanäle L/R des STEREO-Busses A oder B gesendet wird, wird durch den TO-ST-PAN-Regler gesteuert.

Über MONO

Mit dem L/R-PATH-Einblendmenü im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm kann STEREO B auf MONO eingestellt werden. Wenn es auf MONO eingestellt ist, wird das gleiche Signal an die Kanäle L und R des Busses STEREO B ausgegeben.



L/R-PATH-Einblendmenü im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

■ LCR-Modus

Mit dieser Methode kann ein Eingangskanal oder ein MIX-Kanal sein Signal gleichzeitig zu den drei Bussen senden: STEREO A (L/R) und STEREO B (C).

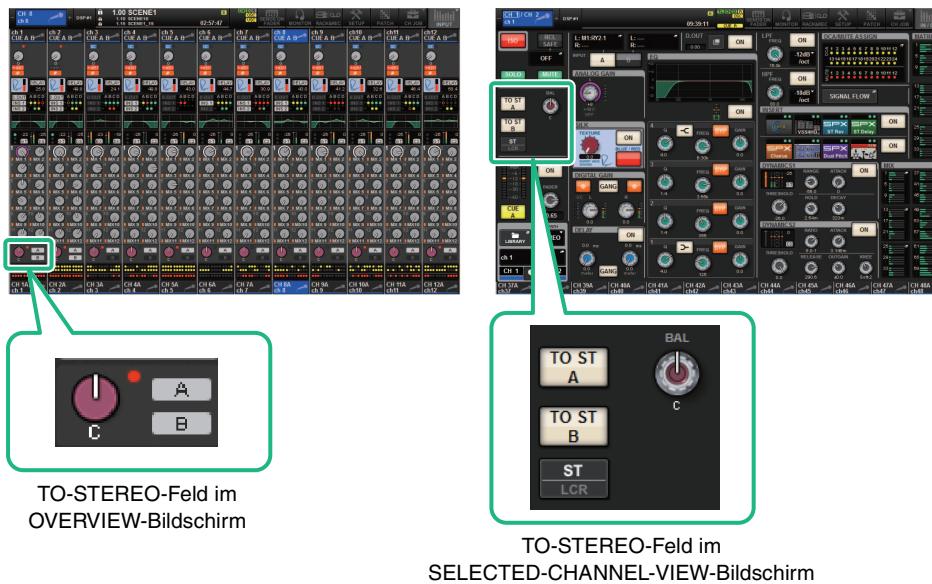
- Signale, die zum STEREO-Bus A und B gesendet werden, können gemeinsam ein- oder ausgeschaltet werden.
- Der Pegelunterschied zwischen den vom Eingangskanal oder vom MIX-Kanal zum STEREO-Bus A (L/R) oder STEREO-Bus B (C) gesendeten Signale wird mit dem CSR-Drehregler (Mitte-/Seite-Verhältnis) eingestellt.
- Der Pegel des vom Eingangskanal oder vom MIX-Kanal zum STEREO-Bus A (L/R) und zum STEREO-Bus B (C) gesendeten Signals ändert sich je nach den Einstellungen des TO-ST-PAN-Drehreglers und des BALANCE-Drehreglers.

HINWEIS

- Wenn Sie den LCR-Modus verwenden, stellen Sie STEREO B auf MONO ein.
- STEREO B wird als CENTER-Kanal verwendet.

1. Prüfen Sie, ob eine Eingangssignalquelle am gesteuerten Kanal angeschlossen ist, und stellen Sie die Phantomspeisung, die Verstärkung und die Phase des Eingangsverstärkers ein, um ein optimales Eingangssignal zu erhalten.

2. Rufen Sie das TO-STEREO-Einblendfenster auf, indem Sie entweder auf den TO-STEREO-Regler im OVERVIEW-Bildschirm des Eingangs- oder MIX-Kanals drücken, dessen Signal Sie zum STEREO-Bus A und B senden möchten, oder indem Sie auf den Regler im TO-STEREO-Feld im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirms drücken.



Jeder Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

TO-STEREO-Einblendfenster



1 Schaltfläche zur Kanalauswahl

Zeigt den Kanal an. Drücken Sie die Schaltfläche, um den auf dem Bildschirm angezeigten Kanal auszuwählen. Auf der Schaltfläche erscheinen Symbol, Nummer und Farbe des aktuellen Kanals, und unmittelbar unter der Schaltfläche erscheint der Kanalname.

2 Schaltfläche ST/LCR zur Modusauswahl

Drücken Sie hier, um den Modus zwischen ST und LCR umzuschalten. Der aktuell ausgewählte Modus wird hervorgehoben.

3 TO-ST-A-Schaltfläche

Schaltet das Signal ein/aus, das zum STEREO-Bus A gesendet wird.

4 TO-ST-B-Schaltfläche

Schaltet das Signal ein/aus, das zum STEREO-Bus B gesendet wird.

5 Drehregler TO ST PAN/TO ST BALANCE

Bei einem MONO-Kanal arbeitet dieser Drehregler als PAN-Regler, der die Links-/Rechts-Position des an den STEREO-Bus gesendeten Signals einstellt. Bei einem STEREO-Kanal fungiert dieser Drehregler als BALANCE-Regler, der die Lautstärkebalance der an den STEREO-Bus gesendeten Links-/Rechts-Signale einstellt. Um einen Wert zu bearbeiten, drücken Sie auf einen Drehregler, um ihn auszuwählen, und betätigen Sie dann den entsprechenden Bildschirm-Encoder.

6 Übersteuerungsanzeige Σ

Diese Anzeige leuchtet, wenn ein Signal an einem Punkt im Kanal übersteuert.

HINWEIS

Dies wird auch für MATRIX-Kanäle angezeigt, die keinen Stereo-Send-Weg besitzen.

Wenn die ST-/LCR-Modus-Schaltfläche auf LCR eingestellt ist, werden die folgende Schaltflächen und Regler anstelle von TO ST A (3) und TO ST B (4) angezeigt.

7 LCR-Schaltfläche

Schaltet alle vom Kanal zum STEREO-Bus gesendeten Signale ein/aus. Wenn diese Schaltfläche ausgeschaltet ist, sendet der entsprechende Kanal keine Signale zum STEREO-Bus.

8 CSR-Drehregler

Stellt das Verhältnis des Signalpegels, der vom Kanal zum STEREO-Bus A (L/R) und zum STEREO-Bus B (C) gesendet wird, im Bereich von 0–100 % ein. Um den Wert zu ändern, drücken Sie den Drehregler, um ihn auszuwählen, und betätigen Sie dann den entsprechenden Bildschirm-Encoder.



Bei einem MIX-Kanal wird das folgende Einblendmenü über der ST/LCR-Auswahlschaltfläche angezeigt.

9 TO-STEREO-Ausspielpunkt

Hier können Sie den Ausspielpunkt aus den Optionen PRE FILTER, PRE EQ, PRE DYN, PRE DELAY, PRE FADER oder POST FADER auswählen.



3. Verwenden Sie die ST/LCR-Modus-Schaltfläche, um entweder den ST-Modus oder den LCR-Modus für jeden Kanal zu wählen.
4. Prüfen Sie im Selected-Channel-Bereich auf dem Bedienfeld, ob die [ON]-Taste des Eingangs- oder MIX-Kanals, den Sie bedienen möchten, eingeschaltet ist und schieben Sie dann den Fader in eine geeignete Stellung.
5. Drücken Sie die TO-ST-Taste [A]/[B], um sie einzuschalten.
6. Prüfen Sie im Selected-Channel-Bereich auf dem Bedienfeld, ob die [ON]-Taste des STEREO-Kanals, den Sie bedienen möchten, eingeschaltet ist und schieben Sie dann den Fader in eine geeignete Stellung.

SIGNAL FLOW

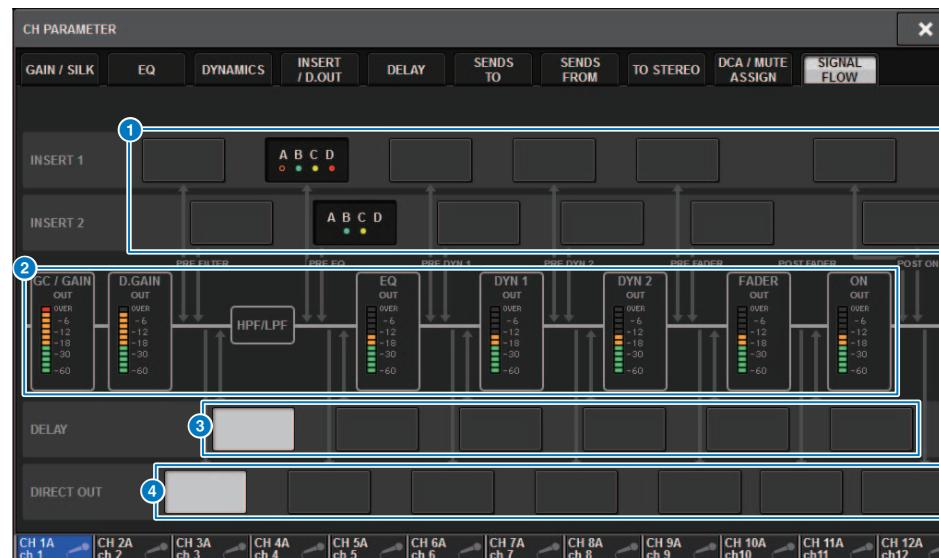
Im SIGNAL-FLOW-Fenster können Sie den gesamten Signalfluss eines einzelnen Kanals anzeigen. Sie können auch die Einschleippunkte für Insert und Delay sowie den Direct-Out-Ausspielpunkt einstellen. Außerdem können Sie den Ort innerhalb des Signalflusses sehen, an dem eine Übersteuerung aufgetreten sein könnte.

Anzeigen des Signalflusses

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie die SIGNAL-FLOW-Einblendenschaltfläche, um das SIGNAL-FLOW-Einblendfenster aufzurufen.



1 Schaltflächen zur Auswahl des Insert-Einschleifpunkts

Hiermit können Sie die Insert-Einschleifpunkte auswählen.
Die folgenden Anzeigen zeigen den Status des entsprechenden Insert-Einschleifpunkts an:

	Ein Plug-in, ein GEQ/PEQ oder ein externes Gerät ist am Insert-Einschleifpunkt eingefügt.
	Bypass (Insert-Umgehung).
 Pegelanzeige Grün: -18 dB oder niedriger Gelb: höher als -18 dB bis 0 dB oder niedriger Rot: höher als 0 dB und übersteuert	



2 Pegelanzeigen

Diese Anzeigen stellen die Pegel an unterschiedlichen Stellen im Signalfluss dar. Die Pegel werden an den folgenden Positionen gemessen.

INPUT (Eingänge)

- GC GAIN OUT (direkt nach der analogen Verstärkung)
- D.GAIN OUT (direkt nach der digitalen Verstärkung)
- EQ OUT (direkt nach dem EQ)
- DYN1 OUT (direkt nach Dynamikeinheit 1)
- DYN2 OUT (direkt nach Dynamikeinheit 2)
- FADER OUT (direkt nach dem Fader)
- ON OUT (direkt nach der Kanal-Einschalttaste)

OUTPUT (Ausgang)

- BUS OUT (direkt nach dem Bus)
- EQ OUT (direkt nach dem EQ)
- DYN OUT (direkt nach der Dynamikeinheit)
- DELAY OUT (direkt nach dem Delay)
- FADER OUT (direkt nach dem Fader)
- ON OUT (direkt nach der Kanal-Einschalttaste)

HINWEIS

Wenn PEAK HOLD eingeschaltet ist, bleibt die Signalflussanzeige rot, selbst wenn das Clipping nur einmal auftritt, wodurch leichter zu erkennen ist, dass eine Überschreitung des Maximalpegels aufgetreten ist.

3 DELAY-POINT-Auswahlschaltflächen (nur Eingangskanäle)

Hier können Sie den Einschleipunkt für das Delay auswählen.

4 DIRECT-OUT-POINT-Auswahlschaltflächen (nur Eingangskanäle)

Hiermit können Sie den Ausspielpunkt für die Direktausgabe auswählen.

3. Betrachten Sie den Signalfluss.

4. Falls erforderlich, korrigieren Sie die Pegel und die Position jedes den Einschleif-/Ausspielpunkts.

Die Einstellungen in diesem Fenster sind mit den Einstellungen im INSERT/D.OUT-Einblendfenster und im DELAY-Einblendfenster verknüpft.

Channel Job

Über DCAs

Das RIVAGE PM10-System bietet 24 DCAs (Digitally-Controlled Amplifier; digital gesteuerte Verstärker), mit denen Sie die Pegel mehrerer Kanäle gleichzeitig steuern können. Es bietet die folgenden Funktionen:

- DCA1–24 können für alle Ein- und Ausgangskanäle verwendet werden.
- Sowohl Eingangskanäle als auch Ausgangskanäle können gleichzeitig derselben Gruppe zugewiesen werden.
- Alle Kanäle, die einem DCA zugewiesen sind (= eine DCA-Gruppe), können gleichzeitig vorgehört werden (Cue).
- Sie können den entsprechenden DCA bei Unity Gain hören (was dem Pegel entspricht, den man erhält, wenn der DCA-Fader auf 0 dB eingestellt wird).
- Alle Kanäle, die DCA-Gruppen zugewiesen wurden, können auf dem Bedienfeld vorübergehend aufgerufen („ausgerollt“; DCA ROLL OUT) und jeweils einzeln gesteuert werden.

Einer DCA-Gruppe Kanäle zuweisen

Sie können auf zwei verschiedene Arten einer DCA-Gruppe einen Kanal zuweisen.

- Sie können zuerst einen bestimmten DCA auswählen und dann die Kanäle angeben, die dessen Gruppe zugewiesen werden sollen, oder
- Sie können einen bestimmten Kanal auswählen und danach einen DCA angeben, dessen Gruppe dieser Kanal zugewiesen werden soll.

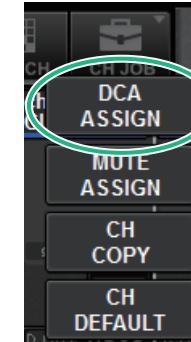
HINWEIS

Die DCA-Einstellungen werden als Teil einer Szene gespeichert.

Auswählen der Kanäle für einen bestimmten DCA

1. Drücken Sie auf die CH-JOB-Schaltfläche auf der Menüleiste, und wählen Sie dann DCA ASSIGN aus.

Das Fenster DCA/MUTE ASSIGN (ALL-DCA-Registerkarte) öffnet sich.



DCA/MUTE-ASSIGN-Fenster (ALL DCA)



1 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um das 1CH, ALL DCA oder ALL MUTE-Fenster zu öffnen.

2 DCA-Auswahlschaltflächen

Hiermit wählen Sie einen DCA als Ziel aus.

3 NAME-EDIT-Einblendschaltfläche

Zeigt den Namen des aktuell ausgewählten DCA an. Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Tastaturofenster oder das Symbolbearbeitungsfenster anzuzeigen, in denen Sie den DCA-Namen bearbeiten können.

4 Einblendfenster für die DCA-Zuweisung

Hebt die Kanäle gelb hervor, die dem aktuell ausgewählten DCA zugewiesen sind. Drücken Sie auf dieses Feld, um das Einblendfenster für die Zuweisung zu öffnen.

5 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

6 SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal hinzufügen. Um mehrere Kanäle auszuwählen, schalten Sie die SET-BY-SEL-Schaltfläche ein, und drücken Sie dann die entsprechende [SEL]-Taste der gewünschten Kanäle.

7 LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Library-Fenster DCA NAME/ASSIGN zu öffnen.

8 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

2. Verwenden Sie die DCA-Schaltflächen, um den DCA auszuwählen, dem Sie Kanäle zuweisen möchten.

3. Drücken Sie auf das Einblendfenster für die DCA-Zuweisung, um das DCA-ASSIGN-Einblendfenster zu öffnen.

DCA-ASSIGN-Einblendfenster



1 Registerkarten zum Umschalten der Seiten

Hiermit können Sie zwischen der Eingangskanalseite und Ausgangskanalseite umschalten.

2 Schaltflächen für die Kanalauswahl

Hiermit können Sie die Kanäle auswählen, die einem DCA zugewiesen werden.

3 SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal auswählen.

4 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

5 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

4. Im DCA-ASSIGN-Einblendfenster wählen Sie die Kanäle aus, die einem DCA zugewiesen werden sollen (Mehrfachauswahl ist möglich).

5. Weisen Sie auf dieselbe Art auch den anderen DCAs Kanäle zu.

HINWEIS

Sie können einen einzelnen Kanal auch mehreren DCA-Gruppen zuweisen. In diesem Fall entspricht dessen Wert der Summe der Pegel aller zugewiesenen DCA-Fader.

6. Wenn Sie alle gewünschten Kanäle zugewiesen haben, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen.

Das DCA-/MUTE-ASSIGN-Feld des OVERVIEW-Bildschirms zeigt den bzw. die DCAs an, denen jeder einzelne Kanal zugewiesen ist. Gelb unterlegte Anzeigen in der oberen und mittleren Zeile dieses Felds zeigen die DCA-Gruppen an, denen der jeweilige Kanal angehört.

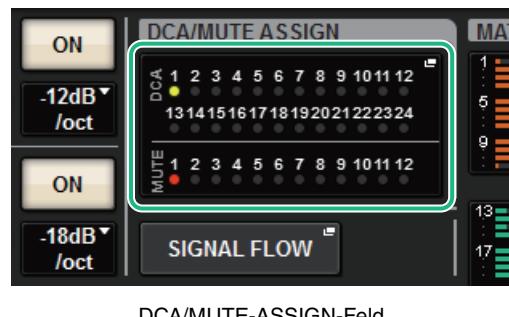


■ Auswählen der DCA-Gruppen, denen ein bestimmter Kanal angehören soll

- Drücken Sie auf das DCA-/MUTE-ASSIGN-Feld im OVERVIEW-Bildschirm, oder drücken Sie auf das DCA-ASSIGN-Feld im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm, um das DCA/MUTE-ASSIGN-Einblendfenster zu öffnen (für 1 Kanal).



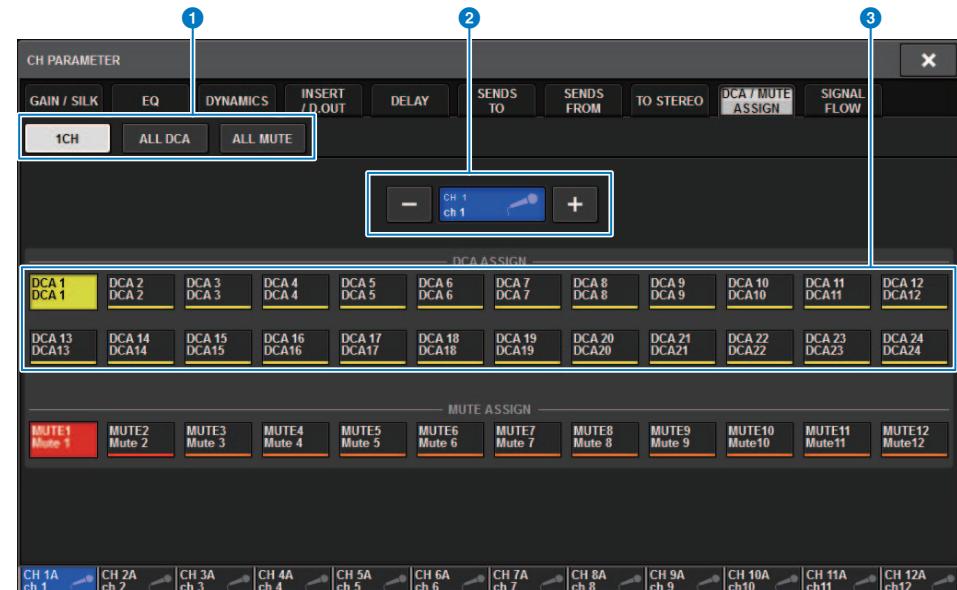
DCA-/MUTE-ASSIGN-Feld
im OVERVIEW-Bildschirm



DCA/MUTE-ASSIGN-Feld

DCA/MUTE-ASSIGN-Fenster (1-Kanal)

In diesem Fenster können Sie die DCAs sehen und bearbeiten, denen jeder Kanal zugewiesen ist.



① Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um die Fenster 1CH, ALL DCA oder ALL MUTE zu erreichen.

② Schaltflächen +/- für die Kanalauswahl

Zeigt den aktuell ausgewählten Kanal an. Drücken Sie die Taste +, um den nächsten Kanal auszuwählen. Drücken Sie die Taste -, um den vorherigen Kanal auszuwählen.

③ DCA-ASSIGN-Schaltflächen

Drücken Sie eine Schaltfläche, um den ausgewählten Kanal der entsprechenden DCA-Gruppe zuzuweisen.

- Verwenden Sie die Schaltflächen für die Kanalauswahl +/-, um den Kanal auszuwählen, der einem DCA zugewiesen ist.

- Drücken Sie eine oder mehrere DCA-ASSIGN-Schaltflächen, um den oder die DCAs auszuwählen, dem/denen der derzeit ausgewählte Kanal zugewiesen wird (Mehrfachauswahl möglich).

- Wählen Sie auf dieselbe Weise einen oder mehrere DCAs für weitere Kanäle aus.

Verwenden der DCAs

- 1. Weisen Sie Eingangskanäle und Ausgangskanäle einem DCA zu.**
- 2. Stellen Sie mit den Fadern im Kanalzugbereich des Bedienfelds die relative Balance zwischen den Ein- und Ausgangskanälen ein, die der zu verwendenden DCA-Gruppe angehören.**
- 3. Drücken Sie die [DCA]-Taste, so dass sie leuchtet und Sie den DCA steuern können.**
- 4. Betätigen Sie im Kanalzugbereich den Fader des DCAs, den Sie verwenden möchten.**

Die Pegel aller diesem DCA zugeordneten Kanäle ändert sich, während die in Schritt 2 eingerichteten Pegelunterschiede untereinander beibehalten werden.

HINWEIS

Die Betätigung eines DCA-Faders bewirkt nicht, dass sich die Eingangs-Fader synchron dazu bewegen.

- 5. Um einen DCA ein- oder stummzuschalten, drücken Sie die [ON]-Taste dieses DCAs.**
- Wenn Sie eine [ON]-Taste drücken, so dass deren Anzeige erlischt, werden die Kanäle, die diesem DCA zugewiesen sind, stummgeschaltet. (Dies entspricht dem Zustand der Kanäle, wenn die Fader auf den Minimalwert $-\infty$ dB gestellt werden.)**
- 6. Um einen DCA per Cue Monitoring vorzuhören, drücken Sie die [CUE]-Taste dieses DCAs.**

Wenn Sie die [CUE]-Taste drücken, so dass die Taste leuchtet, blinken die [CUE]-Tasten der diesem DCA zugewiesenen Kanäle, und Cue Monitoring ist aktiviert. Für weitere Informationen über Cue (Vorhören) lesen Sie bitte „[Verwenden der Cue-Funktion](#)“ (Seite 144).

HINWEIS

Sie können auch eine der Tasten [DCA], [DCA 1–8] oder [DCA 9–16] im Kanalzugbereich drücken, um den DCA auszuwählen, den Sie bedienen möchten.

Anzeigen der Liste der DCA-Zustände im OVERVIEW-Bildschirm

Im OVERVIEW-Bildschirm können Sie die Liste der DCA-Zustände anzeigen und Recall Safe und weitere Einstellungen vornehmen.

- 1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um auf den OVERVIEW-Bildschirm umzuschalten, und drücken Sie dann die [DCA]-Taste auf dem Bedienfeld, um die DCA-Ebene auszuwählen.**



① ISO-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche aktiviert ist, bleibt der ausgewählte DCA von Szenenabrufl oder Library-Abruf unbeeinflusst (Isolate-Modus).

② R.SAFE-Schaltfläche

Schaltet Recall Safe für den ausgewählten DCA ein/aus.

③ Schaltflächen (nur PM10 Editor)

Wenn 12 oder mehr Kanäle der entsprechenden DCA-Gruppe zugewiesen sind, verwenden Sie diese Schaltflächen um jeden Kanal anzuzeigen, der zu dieser DCA-Gruppe gehört.

HINWEIS

- Sie können auch das zugehörige DCA-ALL-Fenster aufrufen, indem Sie bei gehaltener [SHIFT]-Taste die [SEL]-Taste des DCAs drücken.
- Diese Schaltflächen erscheinen nicht auf der Bedienungsoberfläche. Verwenden Sie zum Scrollen den entsprechenden Bildschirm-Encoder.

Verwenden der DCAs

Verwenden Sie den Kanalzugbereich, um die DCAs zu bedienen.

- **Pegleinstellung: Fader** Sie können den Pegel der Kanäle einstellen, die diesem DCA zugewiesen sind, während die relativen Pegelunterschiede zwischen den Kanälen beibehalten werden. Die Kanalfader-Bedienung ist hierbei nicht verknüpft.
- **Umschalten zwischen ein- und stummgeschaltet:**
[ON]-Taste Wenn Sie eine [ON]-Taste im Kanalzugbereich drücken, so dass die Tastenanzeige erlischt, blinkt die [ON]-Taste aller Kanäle, die diesem DCA zugewiesen sind, und die Kanäle werden stummgeschaltet. (Dies entspricht dem Zustand der Kanäle, wenn die Fader auf $-\infty$ dB gestellt werden.)
- HINWEIS**
Während DCA stummgeschaltet ist, werden diese DCA-Kanäle nicht stummgeschaltet, wenn der MIX/MATRIX-SENDS-Ausspielpunkt auf PRE eingestellt ist. Wenn er auf POST eingestellt ist, werden diese Kanäle stummgeschaltet.
- **Cue Monitoring: [CUE]-Taste** Wenn Sie im Kanalzugbereich eine [CUE]-Taste drücken, so dass die Taste leuchtet, blinken die [CUE]-Tasten der diesem DCA zugewiesenen Kanäle, und Cue Monitoring ist aktiviert.
Für weitere Informationen über Cue (Vorhören) lesen Sie bitte „[Verwenden der Cue-Funktion](#)“ ([Seite 144](#)).

DCA-Roll-out-Funktion

Alle Kanäle, die einem DCA zugewiesen wurden, können auf dem Bedienfeld vorübergehend aufgerufen („ausgerollt“) und jeweils einzeln gesteuert werden.

Sie können die PREFERENCES-Einstellungen verwenden, um einzustellen, wie die Kanäle ausgerollt werden ([Seite 319](#)).

■ Bedienen der DCA-ROLL-OUT-Funktion

1. **Drücken Sie die [DCA]-Taste auf dem Bedienfeld, um die DCA-Ebene auszuwählen.**
2. **Drücken Sie die [SEL]-Taste des DCAs, den Sie ausrollen möchten.**
Die entsprechenden Kanäle werden im Bedienfeld entsprechend den Einstellungen bei DCA ROLL-OUT unter PREFERENCES ausgerollt.
3. **Um den ROLL-OUT-Modus zu verlassen, wählen Sie eine andere Bank, drücken Sie die [HOME]-Taste oder drücken die [SEL]-Taste für denselben DCA erneut.**

HINWEIS

- Sie können den Roll-out-Modus nicht einschalten, während Sie einen DCA bedienen (beispielsweise während Sie Kanäle zuweisen oder den Gruppennamen bearbeiten).
- Wenn die Anzahl der einem DCA zugewiesenen Kanäle die Anzahl der Fader in dem Block (der ein Roll-out-Ziel, also ein Belegungsziel ist) übersteigt, können Sie keine zusätzlichen Kanäle steuern.
- Wenn die Anzahl der einer DCA-Gruppe zugewiesenen Kanäle die Anzahl der Fader einer bestimmten Bay (die als Roll-out-Ziel dient) übersteigt, können Sie mit dem Kanalzug-Encoder oder dem Bildschirm-Encoder (nur bei Bay L oder C) zu weiteren Kanälen links oder rechts des Blocks scrollen. Während Sie den Regler drehen, erscheint die Meldung „DCA ROLLOUT: DCA members scrolling“ unten auf dem Touchscreen oder dem externen Bildschirm.

Ausbreiten der Kanäle mit der DCA-Roll-out-Funktion

Sie können die PREFERENCES-Einstellungen verwenden, um einzustellen, wie die Kanäle ausgebreitet werden ([Seite 319](#)).

Die Einstellungen SEL LINK und NO. OF BAYS TO USE legen fest, welche Bay für den Roll-out verwendet wird.

- Wenn Sie die DCA ROLL-OUT-Funktion auf einer Bay verwenden, die nicht dem SEL LINK-Bereich zugewiesen ist, werden die Kanäle nur auf dieser Bay ausgebreitet.
- Wenn Sie die DCA ROLL-OUT-Funktion auf einer Bay verwenden, die im SEL LINK-Bereich einer anderen Bay zugewiesen ist, werden die Kanäle auf dieser und auf der weiteren Bay Bay ausgebreitet. Der Parameter NO. OF BAYS TO USE in den PREFERENCES legt die Anzahl der Bays fest, auf denen die Kanäle ausgebreitet werden sollen.

HINWEIS

Sie können die DCA ROLL-OUT-Funktion nicht gleichzeitig auf mehreren Bays verwenden. Wenn Sie dies versuchen, erscheint unten auf dem Touchscreen oder dem externen Bildschirm die Meldung „Only one DCA can be rolled out at one time“ (Nur ein DCA kann zur Zeit ausgebreitet werden).

Die Mute-Gruppen

Das RIVAGE PM10-System enthält zwölf Mute-Gruppen. Es bietet die folgenden Funktionen:

- Mute-Gruppen 1–12 können für alle Eingangskanäle und alle Ausgangskanäle verwendet werden.
- Sowohl Eingangskanäle als auch Ausgangskanäle können gleichzeitig derselben Gruppe zugewiesen werden.
- Sie können die Stummschaltung eines einzelnen Kanals vorübergehend aufheben.
- Sie können die Mute Master-Funktion auch einer USER-DEFINED-Taste zuweisen.
- Obwohl eine Mute-Gruppe vollständig stummgeschaltet werden kann, können Sie über die Dimmer-Funktion nur eine Abschwächung für die Mute-Gruppe erzielen.
- Mit der Mute-Safe-Funktion können Sie bestimmte Kanäle von Mute-Gruppen-Funktionen ausschließen (safe = sicher).
- Sie können den Namen des Mute-Gruppen-Masters ändern.

Zuweisen von Kanälen zu Mute-Gruppen

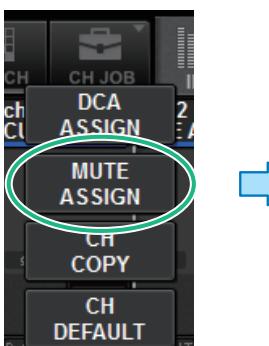
Wie bei den DCAs können Sie Kanäle wie folgt den Mute-Gruppen zuordnen.

- Sie können zuerst eine bestimmte Mute-Gruppe auswählen und dann die Kanäle angeben, die dieser Gruppe zugewiesen werden sollen, oder
- Sie können zuerst einen bestimmten Kanal auswählen und dann die Mute-Gruppe angeben, der dieser Kanal zugewiesen werden soll.

Auswählen der Kanäle für eine bestimmte Mute-Gruppe

1. Drücken Sie auf die CH-JOB-Schaltfläche auf der Menüleiste, und wählen Sie dann MUTE ASSIGN aus.

Das Fenster DCA/MUTE ASSIGN (ALL-MUTE-Registerkarte) öffnet sich.



DCA/MUTE-ASSIGN-Fenster (ALL MUTE)



1 MUTE-Gruppen- und MUTE-SAFE-Schaltflächen

Hiermit können Sie eine Mute-Gruppe oder Mute Safe auswählen, um dieser Kanäle zuzuweisen.

2 NAME-EDIT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Tastaturfenster zu öffnen, in dem Sie den Namen der Mute-Gruppe eingeben können.

3 Mute-Gruppenzuweisungsfeld

Dieser Bereich zeigt die Kanäle an, die der ausgewählten Mute-Gruppe zugeordnet wurden. Drücken Sie, während dieses Fenster angezeigt wird, die [SEL]-Taste des Kanals, den Sie der Mute-Gruppe zuweisen möchten. Der Kanal wird der Mute-Gruppe zugewiesen, und der Bildschirm-Fader jenes Kanals wird rot dargestellt. Drücken Sie dieselbe [SEL]-Taste erneut, wenn Sie den Kanal aus der Gruppe entfernen möchten.

Wenn Sie die MUTE-SAFE-Schaltfläche auswählen, zeigt dieses Feld die Kanäle an, die sich im Mute-Safe-Zustand befinden (d. h. von allen Mute-Gruppen ausgeschlossen sind).

Der Vorgang des Ein-/Ausschaltens von Mute Safe für Kanäle entspricht dem Zuweisen/Entfernen von Kanälen zu oder von einer Mute-Gruppe.

4 Schaltfläche MUTE GROUP MASTER

Schaltet die Stummschaltung für die entsprechende Mute-Gruppe ein oder aus.

5 DIMMER-LEVEL-Drehregler

Stellt den Dimmer-Pegel der entsprechenden Mute-Gruppe ein, wenn die Dimmer-Funktion aktiviert ist.

HINWEIS

Wenn der Dimmer-Pegel auf einem anderen Wert als $-\infty$ dB eingestellt ist, und die entsprechende Schaltfläche MUTE GROUP MASTER eingeschaltet ist, leuchtet diese Schaltfläche orange.

6 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

7 SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal hinzufügen. Um weitere Kanäle auszuwählen, schalten Sie die SET-BY-SEL-Schaltfläche ein, und drücken Sie dann die entsprechende [SEL]-Tasten der gewünschten Kanäle.

8 LIBRARY-Taste

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Library-Fenster MUTE NAME/ASSIGN zu öffnen.

9 CLOSE-Taste

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

2. Wählen Sie mit den Schaltern MUTE GROUP 1–12 die Mute-Gruppe aus, der Sie Kanäle zuweisen möchten.

3. Drücken Sie die [SEL]-Tasten der Ein- oder Ausgangskanäle, die Sie zuweisen möchten (Mehrfausbauwahl möglich).

Die [SEL]-Tasten der zugewiesenen Kanäle leuchten auf, und die entsprechenden Kanäle werden im Anzeigefeld für die Mute-Gruppenzuweisung rot markiert. Um eine Zuweisung aufzuheben, drücken Sie eine beleuchtete [SEL]-Taste erneut, sodass sie erlischt.

4. Weisen Sie auf dieselbe Art auch anderen Mute-Gruppen Kanäle zu.

HINWEIS

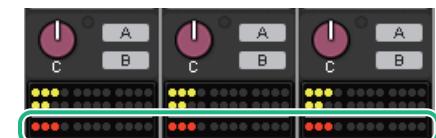
Sie können einen Kanal auch mehreren Mute-Gruppen zuweisen.

5. Wenn Sie alle gewünschten Kanäle zugewiesen haben, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen.

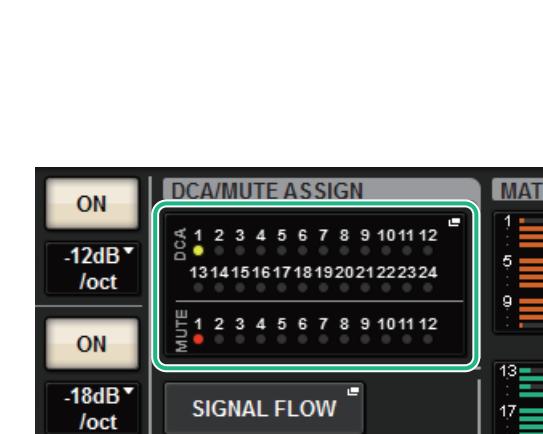
Daraufhin kehren Sie zum vorherigen Bildschirm zurück. Das Feld DCA/MUTE ASSIGN des OVERVIEW-Bildschirms zeigt die Mute-Gruppe(n) an, der/denen die einzelnen Kanäle zugewiesen sind. Rot unterlegte Anzeigen in der unteren Zeile dieses Felds zeigen die Mute-Gruppen an, denen der jeweilige Kanal angehört.

HINWEIS

- Sie können einen Kanal auch mehreren Mute-Gruppen zuweisen.
- Wenn der Dimmer-Pegel auf einem anderen Wert als $-\infty$ dB eingestellt ist, leuchten diese Anzeigen orange. Kanäle, bei denen Mute Safe eingeschaltet ist, werden grün hervorgehoben.

**■ Auswählen der Mute-Gruppen, denen ein bestimmter Kanal angehören soll**

1. Drücken Sie auf das DCA-/MUTE-ASSIGN-Feld im OVERVIEW-Bildschirm, oder drücken Sie auf das DCA-ASSIGN-Feld im SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm, um das DCA/MUTE-ASSIGN-Einblendfenster zu öffnen (für 1 Kanal).



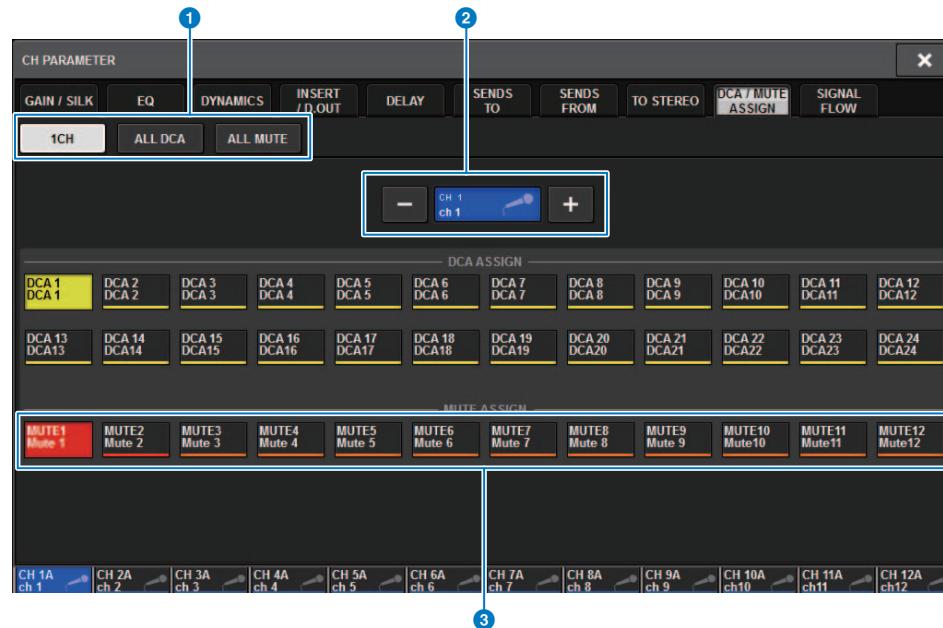
DCA/MUTE-ASSIGN-Feld



DCA-/MUTE-ASSIGN-Feld im OVERVIEW-Bildschirm

DCA/MUTE-ASSIGN-Fenster (1-Kanal)

In diesem Fenster können Sie die DCAs sehen und bearbeiten, denen jeder Kanal zugewiesen ist.



■ Vorübergehendes Aufheben der Stummschaltung

Sie können die Stummschaltung für bestimmte Kanäle in einer Mute-Gruppe vorübergehend aufheben, indem Sie die entsprechenden [ON]-Tasten des Kanals drücken.

1 Registerkarten

Verwenden Sie diese Registerkarten, um die Fenster 1CH, ALL DCA oder ALL MUTE zu erreichen.

2 Schaltflächen +/– für die Kanalauswahl

Zeigt den aktuell ausgewählten Kanal an. Drücken Sie die Taste +, um den nächsten Kanal auszuwählen. Drücken Sie die Taste –, um den vorherigen Kanal auszuwählen.

3 MUTE-ASSIGN-Schaltflächen

Drücken Sie eine Schaltfläche, um den ausgewählten Kanal der entsprechenden Mute-Gruppe zuzuweisen.

2. Verwenden Sie die Kanal-Auswahlschaltflächen +/–, um den Kanal auszuwählen, den Sie der Gruppe zuweisen möchten.

3. Drücken Sie eine oder mehrere DCA-ASSIGN-Schaltfläche(n), um die Mute-Gruppe(n) auszuwählen, der/denen der derzeit ausgewählte Kanal zugewiesen wird (Mehrfachauswahl möglich).

4. Wählen Sie auf dieselbe Weise die Mute-Gruppe(n) für andere Kanäle aus.

Temporary Link

Mit der Temporary-Link-Funktion können Sie mehrere Kanäle vorübergehend miteinander koppeln, so dass Sie die Einstellungen von Parametern nur für die gekoppelten Kanäle ändern können. Diese nützliche Funktion erlaubt die Einstellung von Parametern in Echtzeit, wenn Sie Fader-Bewegungen oder EQ-Einstellungen schnell für mehrere Kanäle ändern möchten. Dies geht schneller als durch Kopieren oder Abrufen. Diese Kopplung ist nicht bleibend, und es kann nur eine Gruppe von Kanälen verkoppelt werden. Die Anzahl der Kanäle in dieser Gruppe ist allerdings unbegrenzt. Bitte bedenken Sie, dass Sie in dieser Temporary-Link-Gruppe nicht gleichzeitig Ein- und Ausgangskanäle koppeln können.

Die folgenden Parameter werden verkoppelt.
Gain- und Pegel-Einstellungen ändern sich relativ.

Eingangskanäle:

- Einstellungen der Eingangszuordnungen
- Einstellungen für digitalen und analogen Gain
- Einstellungen für Insert Ein/Aus und Insert-Punkt
- Direct Out Ein/Aus, Pegel, Direct-Out-Punkt und FOLLOW-Einstellungen
- HPF-Einstellungen
- LPF-Einstellungen
- PEQ-Einstellungen
- Dynamik-Einstellungen
- Verzögerungseinstellungen
- Einstellungen Ein/Aus, Pegel PRE/POST und FOLLOW für an die MIX-Busse gesendete Signale
- Einstellungen Ein/Aus, Pegel PRE/POST und FOLLOW für an die MATRIX-Busse gesendete Signale
- TO STEREO-Einstellungen
- DCA/MUTE ASSIGN-Einstellungen
- Fader-Bedienvorgänge
- Bedienvorgänge von [ON]-Tasten

Ausgangskanäle:

- Einstellungen von Insert-Ein-/Aus-Zustand und Insert-Punkt
- Direct Out Ein/Aus, Pegel, Direct-Out-Punkt und FOLLOW-Einstellungen
- HPF-Einstellungen
- LPF-Einstellungen
- PEQ-Einstellungen
- Dynamik-Einstellungen
- Verzögerungseinstellungen
- Einstellungen Ein/Aus, Pegel PRE/POST und FOLLOW für an die MATRIX-Busse gesendete Signale

- TO STEREO-Einstellungen
- DCA/MUTE ASSIGN-Einstellungen
- Fader-Bedienvorgänge
- Bedienvorgänge von [ON]-Tasten

Temporary-Link für Kanal konfigurieren

Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die [SEL]-Taste. Sie können auch die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und unten im OVERVIEW-Bildschirm auf den Bereich mit dem Kanalnamen tippen. Die [SEL]-Tasten der angegebenen Kanäle blinken. Der Anzeigebereich sowie der Kanalnamenbereich im OVERVIEW-Bildschirm wird durch einen gelben Rahmen und ein Link-Symbol markiert.



Wenn Sie eine beliebige [SEL]-Taste drücken, wird die vorübergehende Kopplung aufgehoben. Auch dann, wenn Sie das Gerät ausschalten oder eine Datei laden, wird die vorübergehende Kopplung aufgehoben. Ein Szenenabruf führt im Allgemeinen nicht zur Aufhebung der vorübergehenden Kopplung. Wenn jedoch durch einen Szenenabruf eine Kanalpaareinstellung geändert wird, wird auch die vorübergehende Kopplung aufgehoben.

Kanäle kopieren und initialisieren

Sie können Mischparameter zwischen mehreren Kanälen kopieren und die Parameter eines bestimmten Kanals auf die Standardwerte initialisieren.

Kopieren von Kanalparametern

Sie können Kanaleinstellungen (Mischparameter) auf andere Kanäle kopieren. Durch die Ausführung des Kopievorgangs werden die Einstellungen der Parameter am Kopierziel überschrieben.

Sie können Parametereinstellungen zwischen den folgenden Kanalkombinationen kopieren.

- Zwischen Eingangskanälen
- Zwischen STEREO-L/R- und MONO-Kanälen
- Zwischen MIX-Kanälen
- Zwischen MATRIX-Kanälen

HINWEIS

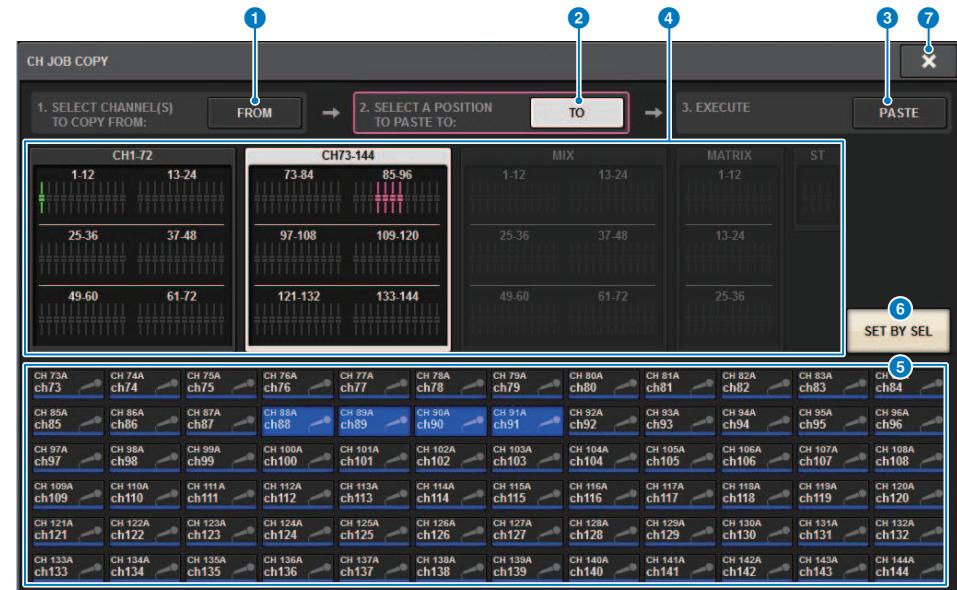
Einstellungen für den analogen HA, Patches, Kanalnamen und Phantomspannung werden nicht kopiert.

1. Drücken Sie auf die CH-JOB-Schaltfläche auf der Menüleiste, und wählen Sie dann CH COPY aus.

Es erscheint das CH-COPY-Einblendfenster.



CH-COPY-Einblendfenster



1 FROM-Schaltfläche

Diese Schaltfläche wird hervorgehoben, sobald sich das CH-COPY-Einblendfenster öffnet. Drücken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie einen anderen Kanal als Kopierquelle auswählen möchten.

2 TO-Schaltfläche

Hiermit können Sie das Kopierziel auswählen.

3 PASTE-Schaltfläche

Nachdem Sie die Quell- und Zielkanäle angegeben haben, drücken Sie diese Taste, um den Kopievorgang auszuführen.

4 Schaltflächen für die Kanalanzeige

Wählen Sie die Art der Kanäle aus, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen. Die verfügbaren Optionen sind CH1-72, CH73-144, MIX und ST/MATRIX.

5 ASSIGN-Feld

Hier können Sie die Kopierquelle und das Kopierziel auswählen.

6 SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal auswählen.

7 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

2. Wählen Sie den zu kopierenden Quellkanal aus.

Sobald Sie den Quellkanal ausgewählt haben, wird automatisch ein Modus gewählt, in dem Sie das Kopierziel auswählen können. Die Fader-Darstellung des Quellkanals werden grün hervorgehoben.

3. Wählen Sie den oder die Ziel-Kanäle aus (Mehrfachauswahl möglich).

Die Fader-Darstellung des Zielkanals werden pink hervorgehoben.

4. Drücken Sie die PASTE-Schaltfläche, um den Kopievorgang auszuführen.

Der Kopievorgang wird ausgeführt, und die Parametereinstellungen überschreiben die Daten am Kopierziel.

5. Um das CH-COPY-Einblendfenster zu schließen, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.**Initialisieren der Kanalparameter**

Sie können die Parameter eines Kanals in den ursprünglichen Zustand zurückversetzen. Dieser Vorgang kann für jeden Kanal und für eine beliebige Anzahl von Kanälen ausgeführt werden.

HINWEIS

Einstellungen für den analogen HA, Kanalnamen, Patches und Recall-Safe-Einstellungen werden nicht initialisiert.

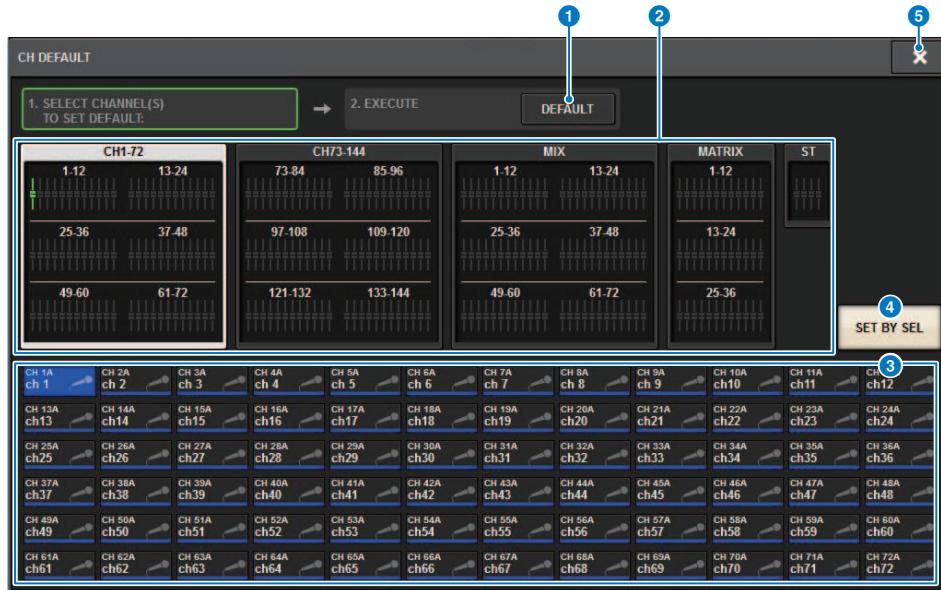
1. Drücken Sie auf die CH-JOB-Schaltfläche auf der Menüleiste, und wählen Sie dann CH DEFAULT aus.

Das CH-DEFAULT-Einblendfenster erscheint.



CH-DEFAULT-Einblendfenster

In diesem Einblendfenster können Sie Parameter initialisieren.



- 2. Wählen Sie den oder die Kanäle aus, den/die Sie initialisieren möchten (Mehrfachauswahl möglich).**
Der entsprechende Kanal wird hervorgehoben.
- 3. Um die Initialisierung auszuführen, drücken Sie auf die DEFAULT-Schaltfläche.**
Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Initialisierungsbefehl bestätigen müssen.
- 4. Drücken Sie im Bestätigungsfenster auf OK.**
Die Parameter der ausgewählten Kanäle werden initialisiert.
- 5. Um das CH-DEFAULT-Einblendfenster zu schließen, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.**

1 DEFAULT-Schaltfläche

Drücken Sie nach Auswahl des Kanals diese Schaltfläche, um den Initialisierungsvorgang auszuführen.

2 Schaltflächen für die Kanalanzeige

Wählen Sie die Art der Kanäle aus, die auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen.
Die verfügbaren Optionen sind CH1–72, CH73–144, MIX und ST/MTRX.

3 ASSIGN-Feld

Hier können Sie die Kanäle auswählen, deren Parameter Sie auf die ursprünglichen Werte zurücksetzen möchten.

4 SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal auswählen.

5 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

GEQ/PEQ/Automixer

Grafischer EQ, Parametrischer EQ und Automixer

Das RIVAGE PM10 bietet einen 31BandGEQ, einen Flex15GEQ, einen 8BandPEQ und einen Automixer. Diese können an den gewünschten Einschleifpunkten eingefügt werden.

EQ-Typ	Anzahl der Einschleifpunkte
31BandGEQ	48
Flex15GEQ	96
8BandPEQ	96
Automixer	1

Über die Anwendung eines grafischen EQs (GEQ)

■ 31BandGEQ

Dies ist ein monauraler, grafischer Equalizer mit 31 Frequenzbändern. Die Bänder haben eine Breite von 1/3-Oktave, und die Verstärkung jedes der 31 Bänder lässt sich im Bereich von ±15 dB einstellen.

■ Flex15GEQ

Dies ist ein monauraler 15-Band-GEQ. Jedes Band ist 1/3 Oktave breit, und die einstellbare Verstärkung ist ±15 dB.

Beim Flex15GEQ können Sie die Verstärkung von 15 beliebigen der gleichen 31 Bänder wie die des 31-Band-GEQs steuern. (Nachdem Sie 15 Bänder eingestellt haben, können Sie kein weiteres Band mehr einstellen, es sei denn, Sie stellen ein bereits verwendetes Band wieder auf 0 dB ein.)

Der GEQ besitzt einen Real Time Analyzer mit 1/12 Oktave Bandbreite und 121 Bändern über den Frequenzbereich (auch als Spectrum Analyzer bekannt). Der Wertebereich der Gain-Regelung kann aus folgenden Optionen ausgewählt werden: ±15 dB, ±12 dB, ±6 dB (gültig für Anhebung und Absenkung) oder -24 dB (gültig nur für Absenkung). Wenn Sie eine Stereo-Signalquelle verwenden, können Sie die beiden GEQ-Einheiten koppeln.

Über die Verwendung eines parametrischen EQ (PEQ)

■ 8BandPEQ

Dies ist ein monauraler PEQ mit 8 Frequenzbändern. Er bietet außerdem vier Notch-Filter. Der PEQ besitzt einen Real Time Analyzer mit 1/12 Oktave Bandbreite und 121 Bändern über den Frequenzbereich (auch als Spectrum Analyzer bekannt).

HINWEIS

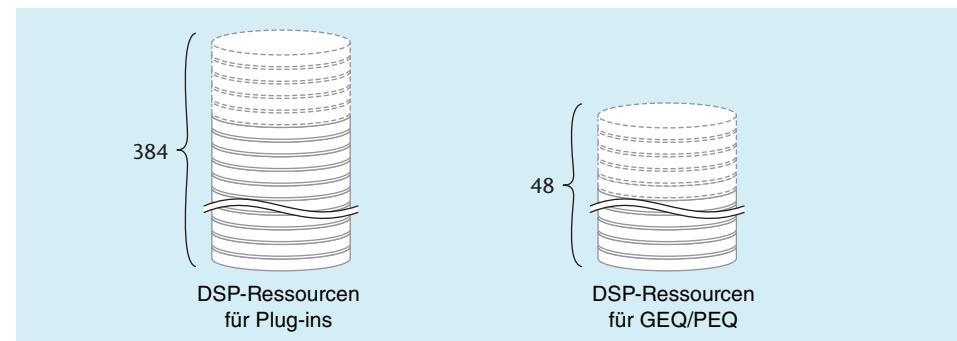
Die Notch-Filter 1–4 sind unabhängig vom PEQ und werden nicht von den BYPASS-Schaltflächen des PEQ beeinflusst. Sie können den PEQ auf Bypass schalten und nur die Notch-Filter nutzen.

Über den Automixer

■ Automixer

Die Automixer-Funktion bietet eine Mischfunktion auf 64 oder 32 Kanälen und hoher Verständlichkeit. Die Eingangsgipfel der Mikrofonkanäle werden automatisch geregelt, wenn mehrere Personen sprechen.

DSP-Ressourcenverwaltung für GEQ



Plug-ins und GEQs/PEQs besitzen jeweils dedizierte DSP-Ressourcen. DSP-Ressourcen werden immer dann genutzt, wenn ein Plug-in bereitgestellt oder ein GEQ/PEQ eingefügt wird. DSP-Ressourcen, die für Plug-ins reserviert sind, sind in 384 Einheiten unterteilt; DSP-Ressourcen, die für GEQs/PEQs reserviert sind, sind in 48 Einheiten unterteilt. Näheres über die DSP-Ressourcen, die von jedem Plug-in oder GEQ/PEQ verwendet werden, finden Sie in der Datenliste.

Sie können die Ressourcenzuweisung für den GEQ auf der GEQ RACK-Seite sehen.



Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

① GEQ-Zuweisungsfeld

Zeigt den GEQ-Zuweisungsstatus an. Hier können Sie die 48 verfügbaren DSP-Ressourcen sehen.

② GEQ-Positions Balken

Zeigt den Ort der Seite an, die zur aktuellen Anzeige des GEQ-Zuweisungsfelds gehört.

③ Seitenauswahlregler

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die anzuseigende Seite auszuwählen.

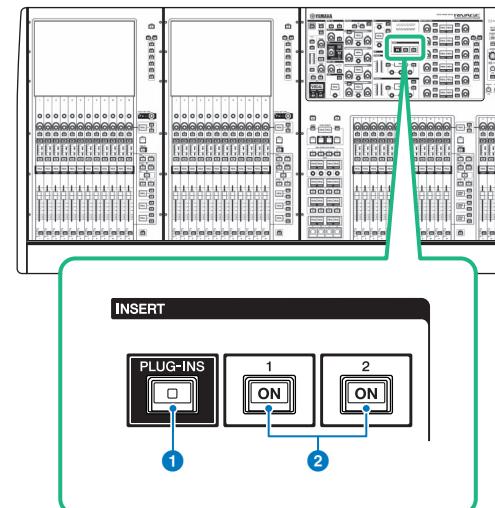
Einschleifen eines GEQ/PEQ in einen Kanal

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie einen GEQ/PEQ zur Verwendung im ausgewählten Kanal einschleifen (Insert).

Es gibt drei Möglichkeiten, den GEQ/PEQ zu bedienen.

- Bedienung eines GEQ/PEQ über den Selected-Channel-Bereich
- Bedienung eines GEQ/PEQ über den OVERVIEW-Bildschirm
- Bedienung eines GEQ/PEQ über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

■ Bedienung eines GEQ/PEQ über den Selected-Channel-Bereich



① INSERT-Taste [PLUG-INS]

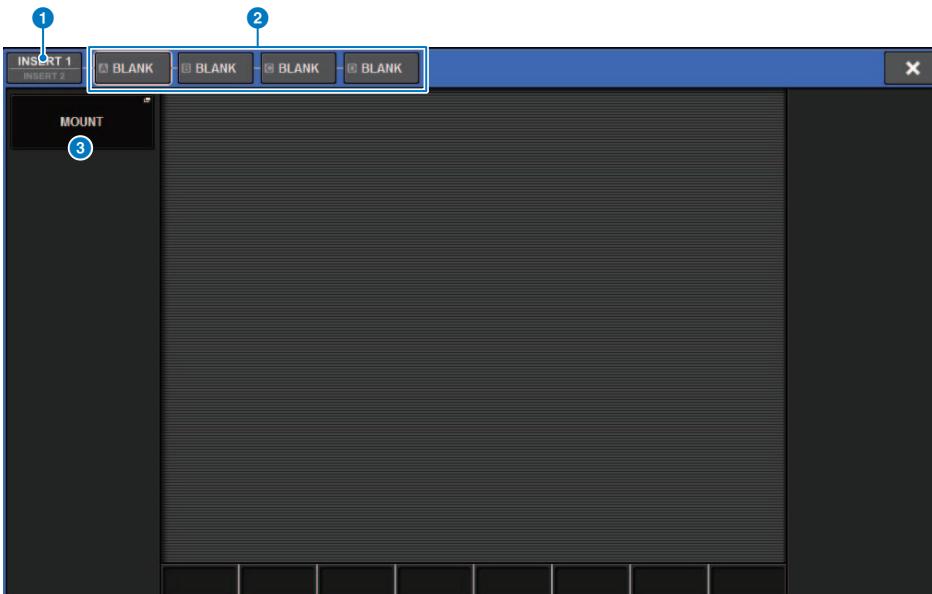
Hiermit können Sie einen Bildschirm zur Einstellung von Parametern für das insertierte Plug-in aufrufen.

② INSERT-1/2-Tasten [ON]

Schalten den INSERT1 bzw. den INSERT2 ein oder aus.

1. Wählen Sie den zu bedienenden Kanal aus.

2. Drücken Sie die INSERT-Taste [PLUG-INS], um den INSERT-Bildschirm aufzurufen.



1 INSERT-1/2-Umschaltflächen

Schaltet um zwischen INSERT1 und INSERT2.

2 INSERT-Block-Schaltflächen [A]–[D]

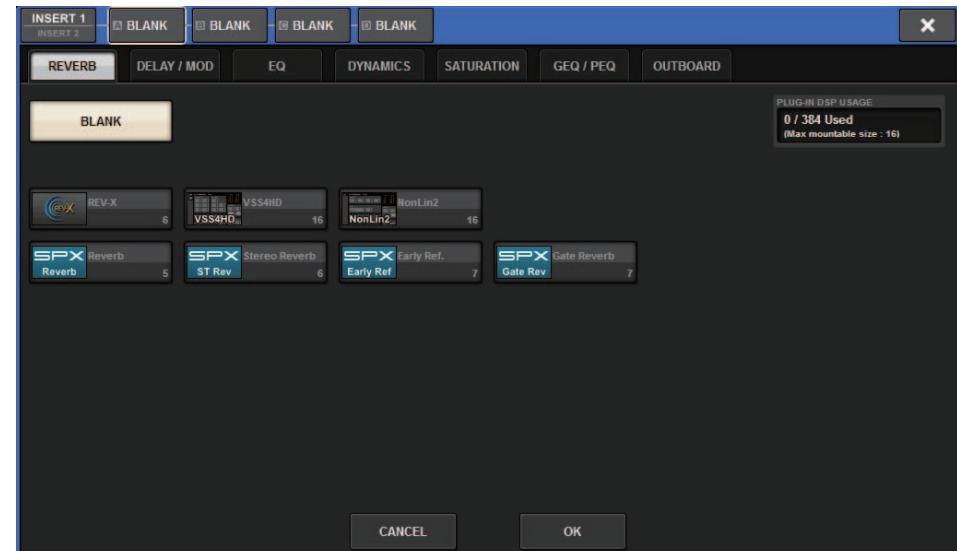
Zeigen vier Plug-ins an, die jeweils den INSERT1 und INSERT2 zugewiesen wurden.
Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Bearbeitungsbildschirm für das zugeordnete Plug-in anzuzeigen.

3 MOUNT-Einblendschaltfläche

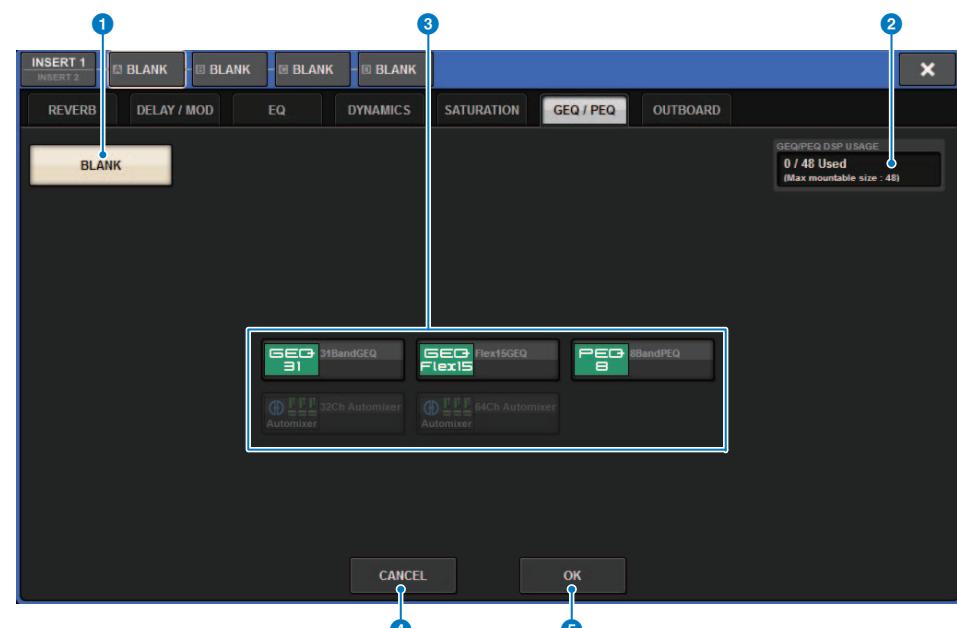
Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Mount-Einblendfenster anzuzeigen.

3. Verwenden Sie die Umschalttaste INSERT 1/2 und die INSERT-Schaltflächen [A]–[D], um einen Insert-Kanal und einen Block auszuwählen, dem Sie den GEQ/PEQ zuweisen möchten.

4. Drücken Sie die MOUNT-Einblendschaltfläche, um das MOUNT-Einblendfenster aufzurufen.



5. Drücken Sie die GEQ/PEQ-Registerkarte, um den MOUNT-GEQ/PEQ-Bildschirm zu öffnen.



1 BLANK-Schaltfläche

Aktuell eingefügten GEQ/PEQ aussetzen.

2 Anzeige verwendeter Slots

Zeigt die Anzahl der verwendeten Slots an.

3 MODULE SELECT

Verwenden Sie diese Schaltflächen, um den einzufügenden GEQ oder PEQ auszuwählen. Die Schaltflächen haben die folgende Bedeutung.

- **31BandGEQ-Schaltfläche** Fügt einen 31BandGEQ im angegebenen Kanal ein.
- **Flex15GEQ-Schaltfläche** Fügt einen Flex15GEQ im angegebenen Kanal ein.
- **8Band-PEQ-Schaltfläche** Fügt einen 8Band-PEQ im angegebenen Kanal ein.

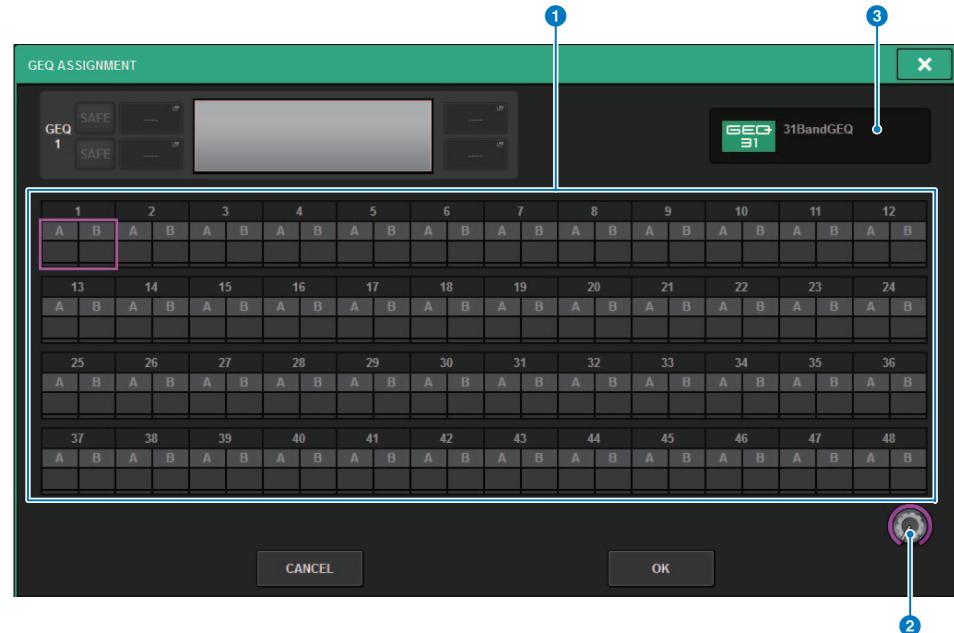
4 CANCEL-Schaltfläche

Verwirft die Änderungen im INSERT-Einblendfenster und schließt es.

5 OK-Schaltfläche

Wendet die Änderungen im INSERT-Einblendfenster an und schließt es.

- 6. Verwenden Sie die MODULE-SELECT-Schaltflächen, um das einzufügende Objekt auszuwählen, und drücken Sie dann auf die OK-Schaltfläche.**
Es öffnet sich das GEQ-ASSIGNMENT-Einblendfenster.



Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 GEQ/PEQ-Zuweisungsfeld

Zeigt den GEQ/PEQ-Zuweisungsstatus an. Hier sehen Sie die 48 verfügbaren DSP-Ressourcen im Überblick. Ein Ort, dem Sie einen GEQ/PEQ zuweisen können, wird durch einen rosafarbenen Rahmen angezeigt. Ein grauer Rahmen bedeutet, dass diesem Ort kein GEQ/PEQ zugewiesen werden kann.

2 GEQ/PEQ-Zuweisungsregler

Weist GEQs/PEQs zu. Sie können diese auch durch Antippen auf dem Touchscreen zuweisen.

3 GEQ/PEQ-Name

Zeigt den Namen des zuzuweisenden GEQ/PEQ an.

- 7. Drehen Sie am GEQ/PEQ-Zuweisungsregler, um den Ort für den GEQ/PEQ anzugeben (rosafarben umrahmt).**

- 8. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um den GEQ/PEQ zuzuweisen.**

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL. Nun erscheint das GEQ/PEQ-Dialogfenster.

■ Bedienung eines GEQ/PEQ über den OVERVIEW-Bildschirm

1. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den OVERVIEW-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf das INSERT/DIRECT-OUT-Feld für den Kanal, in den Sie den GEQ/PEQ einfügen möchten. Das INSERT/D.OUT-Einblendfenster (1-Kanal) erscheint.



3. Drücken Sie die INSERT-Block-Schaltfläche, der Sie den GEQ/PEQ zuweisen möchten, um den INSERT-Bildschirm aufzurufen.

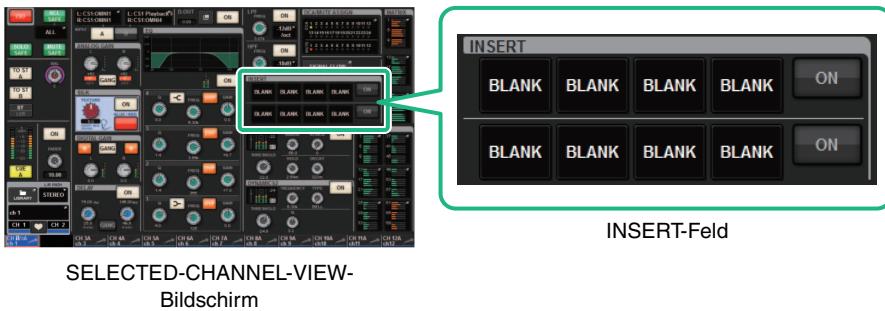
4. Befolgen Sie Schritte 4-8 auf Seite 217.

1 INSERT-Block-Schaltflächen [A]–[D]

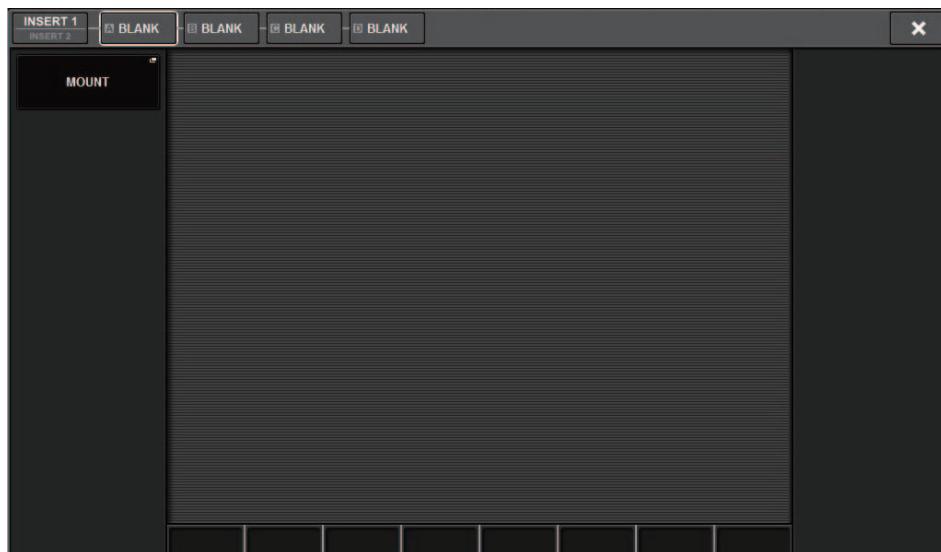
Zeigen vier Plug-ins an, die jeweils den INSERT1 und INSERT2 zugewiesen wurden.
Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Bearbeitungsbildschirm für das zugeordnete Plug-in anzuzeigen.

■ Bedienung eines GEQ/PEQ über den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm

1. Wählen Sie den zu bedienenden Kanal aus.
2. Drücken Sie die [VIEW]-Taste, um den SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm aufzurufen.



3. Drücken Sie auf das INSERT-Feld, um den INSERT-Bildschirm aufzurufen.

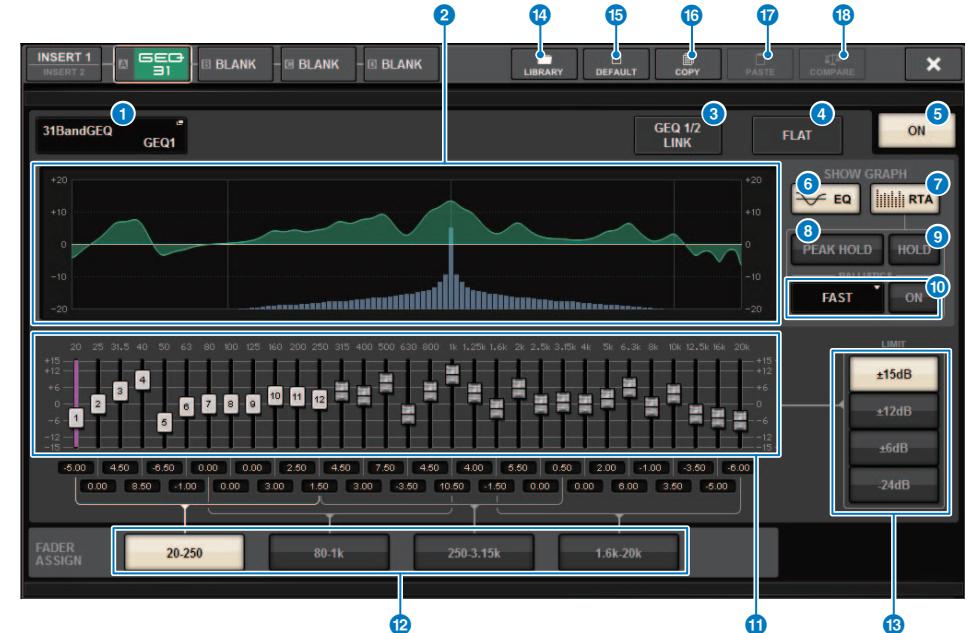


4. Befolgen Sie Schritte 4-8 auf Seite 217.

Verwenden des 31BandGEQ

1. Befolgen Sie Schritte 1–8 unter „Einschleifen eines GEQ/PEQ in einen Kanal“ (Seite 216), und fügen Sie den 31BandGEQ in einen Kanal ein.

Das System zeigt den EDIT-Bildschirm des GEQ/PEQ an, den Sie eingefügt haben.



① MOUNT-GEQ/PEQ-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das MOUNT-GEQ/PEQ-Einblendfenster aufzurufen.

② EQ-Grafik

Stellt den ungefähren EQ-Frequenzgang des 31BandGEQ dar.

③ GEQ-LINK-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das GEQ-LINK-Fenster aufzurufen, in dem Sie die GEQs paarig geschalteter Kanäle verkoppeln können.

HINWEIS

Die GEQ-LINK-Schaltfläche wird nur für paarig geschaltete GEQs angezeigt.

④ FLAT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die GAIN-Parameter aller GEQ-Bänder auf 0 dB zurückzusetzen.

5 GEQ-ON-Schaltfläche

Schaltet die aktuell ausgewählte GEQ-Einheit ein oder aus.

6 Schaltfläche EQ

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den EQ-Graphen anzuzeigen.

7 RTA-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird eine transparente Grafik der Frequenzanalyse des Eingangssignals (unmittelbar nach dem EQ) über die EQ-Frequenzgrafik platziert.

8 PEAK-HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, speichert die analysierte Frequenzgangkurve den bisherigen Spitzenpegel und zeigt ihn an.

9 HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, hält der Frequenz-Graph das Ergebnis der Frequenzanalyse fest und zeigt dieses statisch an.

10 BALLISTICS-Feld**• BALLISTICS-Schaltfläche**

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie eine Abklingrate für die analysierte Frequenzkurve einstellen.

• FAST/SLOW-Schaltfläche

Schaltet die Abklingrate des Graphs um (FAST/SLOW).

11 Fader

Zeigen die Anhebung/Absenkung jedes der Frequenzbänder des 31BandGEQ an. Die tatsächlichen Werte werden in den numerischen Feldern darunter angezeigt. Mit dem Bildschirm-Encoder oder dem [TOUCH AND TURN]-Drehregler können Sie die Fader steuern, die auf dem Touchscreen für die Bedienung ausgewählt wurden.

12 FADER-ASSIGN-Feld

In diesem Feld können Sie die Gruppe von Bändern auswählen, die durch die Fader im Kanalzugbereich bedient werden können.

13 LIMIT-Auswahlschaltflächen

Hiermit kann der Wertebereich der Gain-Regelung aus folgenden Optionen ausgewählt werden: ±15 dB, ±12 dB, ±6 dB (gültig für Anhebung und Absenkung) oder -24 dB (gültig nur für Absenkung).

14 LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das GEQ-Library-Fenster zu öffnen.

15 DEFAULT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Standardeinstellung der Parameter wiederherzustellen.

16 COPY-Taste

Kopiert die ausgewählten GEQ-Einstellungen in den Pufferspeicher.

17 PASTE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um die in den Zwischenspeicher kopierten Einstellungen im aktuellen GEQ einzufügen. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht einfügen.

18 COMPARE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die aktuellen GEQ-Einstellungen mit den im Zwischenspeicher abgelegten Daten zu vertauschen. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht vergleichen.

2. Wenn Sie eine Stereo-Signalquelle verwenden, koppeln Sie die beiden GEQ-Einheiten.

Wenn Sie die GEQ-LINK-Schaltfläche drücken, erscheint das folgende Einblendfenster. Um die Verkopplung einzuschalten, drücken Sie eine beliebige Schaltfläche außer CANCEL. Das Einblendfenster umfasst die folgenden Elemente.

**• CH-L>R-Schaltfläche**

Die Parameterwerte des Kanals L werden auf Kanal R kopiert, daraufhin werden diese Parameter gekoppelt.

• CH-R>L-Schaltfläche

Die Parameterwerte des Kanals R werden auf Kanal L kopiert, daraufhin werden diese Parameter gekoppelt.

• CANCEL-Schaltfläche

Es wird keine Verkopplung ausgeführt und das Dialogfenster schließt sich.

3. Schalten Sie den 31BandGEQ mit der Schaltfläche GEQ ON/OFF ein.

4. Drücken Sie auf eine der Schaltflächen im FADER-ASSIGN-Feld, um die Gruppe von Bändern auszuwählen, die mit den Fadern des Kanalzugbereichs bedient werden können.

Die Schaltflächen im FADER-ASSIGN-Feld entsprechen den folgenden Gruppen von Frequenzbändern:

20-250	Zwölf Bänder im Bereich von 20,0 Hz bis 250 Hz
80-1k	Zwölf Bänder im Bereich von 80,0 Hz bis 1,00 kHz
250-3.15k	Zwölf Bänder im Bereich von 250 Hz bis 3,15 kHz
1.6k-20k	Zwölf Bänder im Bereich von 1,60 kHz bis 20,0 kHz

Wenn Sie auf eine dieser Schaltflächen drücken, werden die Fader der ausgewählten Gruppe von Bändern auf dem Bildschirm weiß, und es werden die Nummern der zugehörigen Fader im Kanalzugbereich angezeigt. Außerdem können Sie die Fader im Kanalzugbereich verwenden, um die entsprechenden Bänder zu steuern.

HINWEIS

Der obige Vorgang ist auch dann möglich, wenn der Kanalzugbereich gesperrt ist. Wenn Sie die Schaltfläche im FADER-ASSIGN-Feld ausschalten, kehren die Fader in den gesperrten Zustand zurück.

5. Ziehen Sie den entsprechenden Fader des Kanalzugbereichs auf.

Der entsprechende Frequenzbereich wird angehoben oder abgesenkt.

HINWEIS

Wenn ein Fader im Kanalzugbereich auf mittlerer Stellung steht („flat“ = neutraler Frequenzgang), erlischt die zugehörige [ON]-Taste. Dies zeigt an, dass das entsprechende Band nicht verändert wird. Wenn Sie den Fader auch nur etwas bewegen, leuchtet die [ON]-Taste auf, um anzudeuten, dass das entsprechende Band verändert wird. Wenn Sie eine leuchtende [ON]-Taste drücken, so dass diese erlischt, kehrt das zugehörige Band sofort in den Zustand „flat“ zurück.

6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, um alle Bänder einzustellen.

HINWEIS

Wenn Sie einen Touchscreen auf einen anderen Bildschirm oder auf das GEQ-Fenster umschalten, werden die Fader-Zuweisungen im Kanalzugbereich zwangsweise ausgeschaltet. Wenn Sie jedoch wieder auf denselben GEQ umschalten, wird die Gruppe von Bändern, die Sie zuvor ausgewählt hatten, automatisch den Fadern zugewiesen.

7. Nach Abschluss Ihrer Einstellungen schalten Sie die Schaltflächen im FADER-ASSIGN-Feld wieder aus.

Die Fader und [ON]-Tasten im Kanalzugbereich kehren zu deren vorheriger Funktion zurück.

HINWEIS

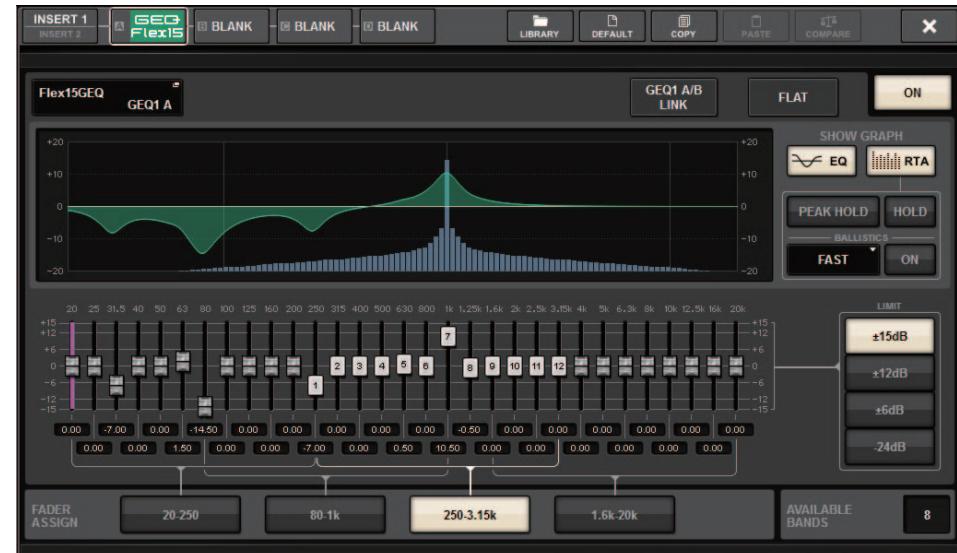
Wenn Sie das GEQ-Einblendfenster wieder schließen, schalten sich die Schaltflächen im FADER-ASSIGN-Feld automatisch aus.

Verwenden des Flex15GEQ

Sie können die Fader 1–12 und die [ON]-Tasten im Kanalzugbereich zur Bedienung des Flex15GEQ verwenden.

1. Befolgen Sie Schritte 1–8 unter „Einschleifen eines GEQ/PEQ in einen Kanal“ (Seite 216), und fügen Sie den Flex15GEQ in einen Kanal ein.

Das System zeigt den EDIT-Bildschirm des GEQ/PEQ an, den Sie eingefügt haben.



Dieses Fenster entspricht dem für den 31BandGEQ. Zusätzlich gibt es ein Feld namens AVAILABLE BANDS, in dem in Echtzeit die Anzahl der Bänder angezeigt wird (maximal 15), die aktuell noch zur Verwendung im GEQ frei sind.

2. Schalten Sie den Flex15GEQ mit der Schaltfläche GEQ ON/OFF ein.

3. Drücken Sie auf eine der Schaltflächen im FASDER-ASSIGN-Feld, um die Gruppe von Bändern auszuwählen, die mit den Fadern des Kanalzugbereichs bedient werden können.

Für Näheres zu den entsprechenden Bändern jeder Schaltfläche im FADER-ASSIGN-Feld beachten Sie Schritt 4 unter „Verwenden des 31BandGEQ“ (Seite 220).

Wenn Sie auf eine dieser Schaltflächen drücken, werden die Fader der ausgewählten Gruppe von Bändern auf dem Touchscreen weiß, und es werden die Nummern der zugehörigen Fader im Kanalzugbereich angezeigt. Außerdem können Sie die Fader im Kanalzugbereich verwenden, um die entsprechenden Bänder zu steuern.

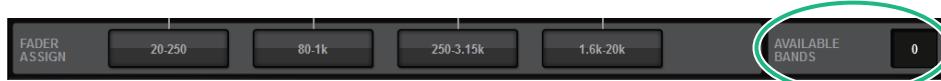
HINWEIS

Der obige Vorgang ist auch dann möglich, wenn der Kanalzugbereich gesperrt ist. Wenn Sie die Schaltfläche im FADER-ASSIGN-Feld ausschalten, kehren die Fader in den gesperrten Zustand zurück.

4. Ziehen Sie den entsprechenden Fader des Kanalzugbereichs auf.

In jeder der beiden GEQ-Einheiten (A und B) eines Flex15GEQs können maximal 15 Bänder eingestellt werden.

Die in Echtzeit angezeigte Anzahl zusätzlicher Bänder wird rechts von „AVAILABLE BANDS“ im FADER-ASSIGN-Feld angezeigt. Wenn Sie alle 15 Bänder „verbraucht“ haben, müssen Sie eines der aktiven Bänder auf die „Flat“-Position bringen, bevor Sie ein weiteres Band einstellen können.

**HINWEIS**

- Die [ON]-Taste leuchtet auf, wenn Sie einen Fader auch nur ganz wenig verstellen. Dies zeigt an, dass das entsprechende Band verändert wird.
- Um ein angehobenes oder abgesenktes Band in die neutrale Flat-Stellung zu bringen, drücken Sie auf die entsprechende [ON]-Taste im Kanalzugbereich, so dass diese erlischt.

5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, um alle 15 Bänder einzustellen.**HINWEIS**

Wenn Sie einen Touchscreen auf einen anderen Bildschirm oder auf das GEQ-Fenster umschalten, werden die Fader-Zuweisungen im Kanalzugbereich zwangsweise ausgeschaltet. Wenn Sie jedoch wieder auf denselben GEQ umschalten, wird die Gruppe von Bändern, die Sie zuvor ausgewählt hatten, automatisch den Fadern zugewiesen.

6. Nach Abschluss Ihrer Einstellungen schalten Sie die Schaltflächen im FADER-ASSIGN-Feld wieder aus.

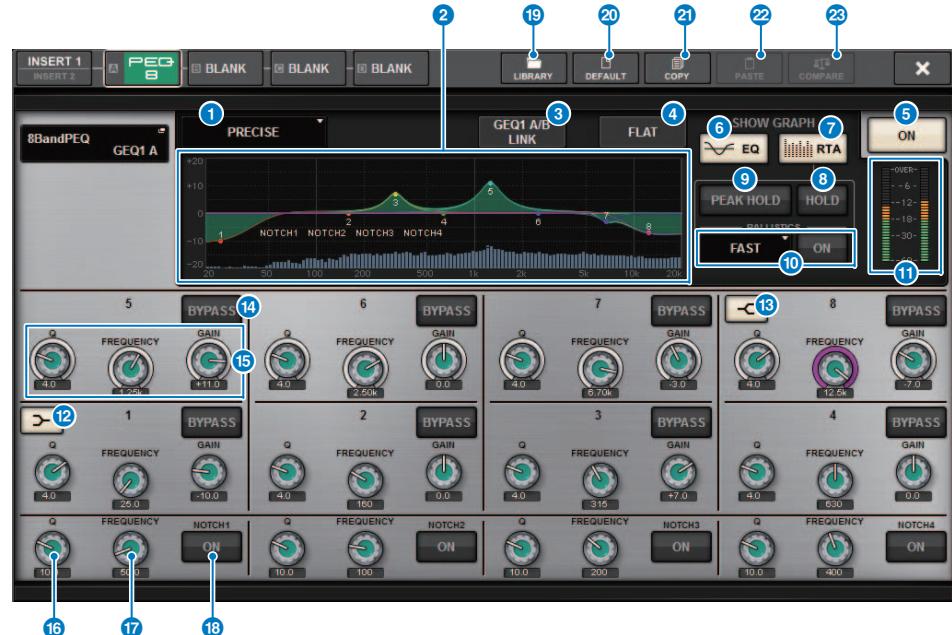
Die Fader und [ON]-Tasten im Kanalzugbereich kehren zu deren vorheriger Funktion zurück.

HINWEIS

Wenn Sie das GEQ-Einblendfenster wieder schließen, schalten sich die Schaltflächen im FADER-ASSIGN-Feld automatisch aus.

Verwenden des 8BandPEQ**1. Befolgen Sie Schritte 1–8 unter „Einschleifen eines GEQ/PEQ in einen Kanal“ (Seite 216), und fügen Sie den 8BandPEQ in einen Kanal ein.**

Das System zeigt den EDIT-Bildschirm des GEQ/PEQ an, den Sie eingefügt haben.

**1 Schaltfläche zur Auswahl des EQ-Typs**

Schaltet den EQ-Typ zwischen PRECISE, AGGRESSIVE, SMOOTH und LEGACY um.

2 PEQ-Graph

Zeigt die Parameterwerte für den PEQ und die Filter an.

3 PEQ-LINK-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das PEQ-LINK-Fenster aufzurufen, in dem Sie die PEQs paarig geschalteter Kanäle verkoppeln können.

4 FLAT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die GAIN-Parameter aller PEQ-Bänder auf 0 dB zurückzusetzen.

Alle ON-Schaltflächen für den Notch-Filter werden ausgeschaltet.

Alle anderen Parameterwerte als die oben erwähnten bleiben gleich.

5 PEQ-ON/OFF-Schaltfläche

Schaltet die aktuell ausgewählte PEQ-Einheit ein oder aus.

6 Schaltfläche EQ

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den EQ-Graphen anzuzeigen.

7 RTA-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird eine transparente Balkengrafik der Frequenzanalyse des Eingangssignals (unmittelbar nach dem EQ) über die EQ-Frequenzgrafik platziert.

8 HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, hält die Balkengrafik das Ergebnis der Frequenzanalyse fest und zeigt dieses statisch an.

9 PEAK-HOLD-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, speichert die analysierte Frequenzgangkurve den bisherigen Spitzenpegel und zeigt ihn an.

10 BALLISTICS-Feld

- **BALLISTICS-Schaltfläche**

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie eine Abklingrate für die analysierte Frequenzkurve einstellen.

- **FAST/SLOW-Schaltfläche**

Schaltet die Abklingrate der Balkengrafik um (FAST/SLOW).

11 EQ-IN/OUT-Pegelanzeigen

Zeigen den Spitzenpegel der Signale vor und nach dem EQ an. Bei einem Stereokanal zeigen diese Anzeigen den Pegel der beiden Kanäle L und R an.

12 LOW-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das LOW-Band auf Niveaumodulation einzustellen.

13 HIGH-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das HIGH-Band auf Niveaumodulation einzustellen.

14 BYPASS-Schaltfläche

Hiermit können Sie einzelne Bänder umgehen.

15 Regler zur Einstellung der EQ-Parameter

Geben Sie die Parameter Q, FREQUENCY und GAIN für BAND 1–8 an.

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die EQ-Parameter einzustellen.

16 Notch-Filter-Q-Drehregler

Stellt die Güte des Notch-Filters ein.

17 Notch-Filter-Frequenzregler

Stellt die Frequenz des Notch-Filters ein.

18 Notch-ON-Schaltfläche

Jeder der vier Notch-Filter besitzt eine ON-Schaltfläche.

19 LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das OUTPUT-EQ-Library-Fenster zu öffnen.

20 DEFAULT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Standardeinstellung der Parameter wiederherzustellen.

21 COPY-Schaltfläche

Kopiert die EQ-Parametereinstellungen in den Pufferspeicher.

22 PASTE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Einstellungen einzufügen, die im Zwischenspeicher des aktuellen EQ kopiert wurden. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie diese nicht einfügen.

23 COMPARE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die aktuellen EQ-Einstellungen mit den im Zwischenspeicher abgelegten Daten zu vergleichen. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht vergleichen.

2. Wenn Sie eine Stereo-Signalquelle verwenden, drücken Sie auf die PEQ-LINK-Schaltfläche, um die beiden PEQ-Einheiten zu koppeln.

Wenn Sie die PEQ-LINK-Schaltfläche drücken, erscheint das folgende Einblendfenster. Um die Verkopplung einzuschalten, drücken Sie irgend eine Schaltfläche außer CANCEL. Dieses Einblendfenster enthält die folgenden Elemente.



- Schaltfläche GEQ^{*}A→GEQ^{*}B**

Die Parameterwerte des Kanals L werden auf Kanal R kopiert, daraufhin werden diese Parameter gekoppelt.

Ein Sternchen (*) verweist auf den Ort des GEQ.

- Schaltfläche GEQ^{*}B→GEQ^{*}A**

Die Parameterwerte des Kanals R werden auf Kanal L kopiert, daraufhin werden diese Parameter gekoppelt.

Ein Sternchen (*) verweist auf den Ort des GEQ.

- CANCEL-Schaltfläche**

Es wird keine Verkopplung ausgeführt und das Dialogfenster schließt sich.

HINWEIS

Die PEQ-LINK-Schaltfläche wird nur für paarig geschaltete PEQs angezeigt.

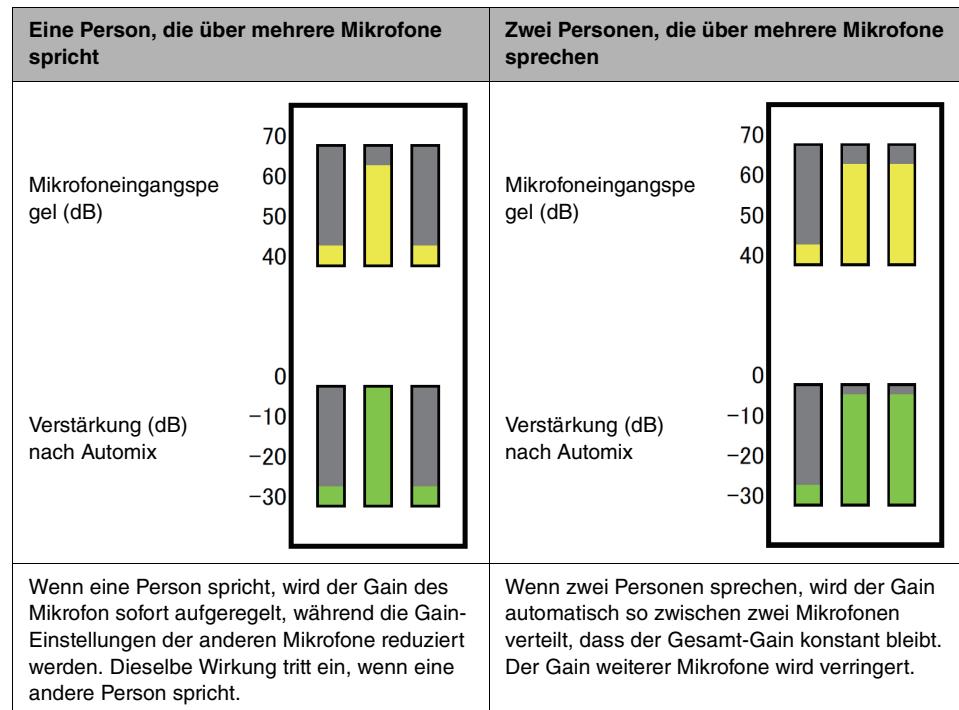
3. Schalten Sie den PEQ mit der PEQ-ON/OFF-Schaltfläche ein.

Automixer

Automixer erkennt wirksames Audio unter den Signalen mehrerer Mikrofone und optimiert automatisch die Verstärkungsverteilung für mehrere Live-Mikrofone in unvorhersehbaren Dialogsituationen. Dadurch kann der Toningenieur eine einheitliche Systemverstärkung für die Signale mehrerer Mikrofone aufrechterhalten, ohne sich auf die Bedienung mehrerer Fader gleichzeitig konzentrieren zu müssen.

Funktionsprinzip des Automixers

Der Automixer enthält das Dugan-Sprachsystem, das die Automix-Verstärkung für bis zu 64 Mikrofone für Sprachanwendungen automatisch regelt.



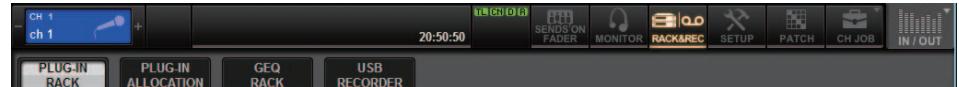
Das Verhalten des Dugan-Sprachsystems ist ein anderes als die Steuerfunktion eines Limiters oder Auto-Levelers. Bei diesem System kann der Ingenieur die Pegelverhältnisse wie üblich regeln, auch für mehrere Sprecher/-innen. Auch dann, wenn niemand spricht, erkennt das System die Eingangspegel von Mikrofonen und verteilt die Verstärkung automatisch. Daher können die Fader immer aufgeregelt bleiben.

Automixer verteilt den Automix-Gain unter Bevorzugung von Kanälen mit höheren Eingangspegeln. Fügen Sie ihn daher POST ON ein. Der Automixer bietet die folgenden Vorteile:

- Er vermeidet die andauernden schnellen Pegeländerungen und schwankende Umgebungsgeräusche, die von Mikrofonen stammen, deren Kanäle ausgeschaltet oder deren Fader auf Minimalstellung sind.
- Er stellt den Gain und die Fader entsprechend der Lautstärke der Sprecher/-innen für jedes Mikrofon ein und liefert einen gleichmäßigen Lautstärkepegel, was eine genauere Automix-Gain-Verteilung bewirkt.
- Er erreicht eine bevorzugte Automix-Gain-Verteilung für denjenigen Sprecher oder die Sprecherin, die/den Sie mittels Faderstellung lauter einstellen (oder andere absenken).

Einschleifen des Automixers in einen Kanal

1. Drücken Sie auf die RACK&REC-Schaltfläche in der Menüleiste, um den RACK&REC-Bildschirm aufzurufen.



Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.

2. Drücken Sie in dem RACK&REC-Bildschirm, der die GEQs anzeigt, auf die Registerkarte GEQ RACK.

Der GEQ RACK-Bildschirm erscheint.



- 1 RACK-MOUNT-Einblendenschaltfläche

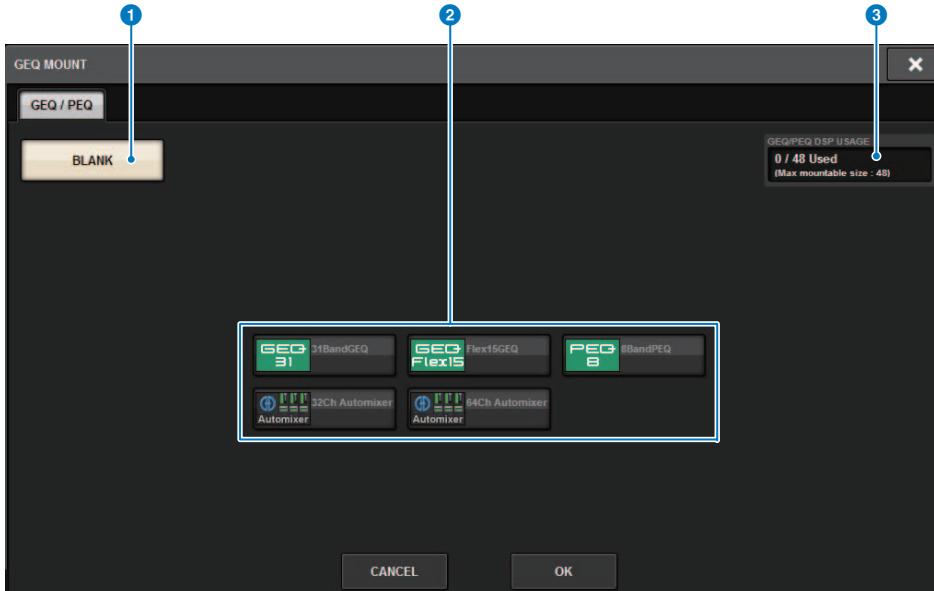
Drücken Sie diese Schaltfläche, um das GEQ-MOUNT-Einblendfenster anzuzeigen, in dem Sie ein Plug-in auswählen können, das Sie mounten möchten.

3. Drücken Sie auf die RACK-MOUNT-Einblendschaltfläche.

HINWEIS

Sie können den Automixer nur für den GEQ1 mounten.

Das GEQ-MOUNT-Einblendfenster erscheint.



HINWEIS

Das GEQ-MOUNT-Einblendfenster wird auf nur einer der Bays angezeigt.

Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 BLANK-Schaltfläche

Unmountet den GEQ/PEQ/Automixer vom Rack.

2 GEQ/PEQ/Automixer-Auswahlschaltflächen

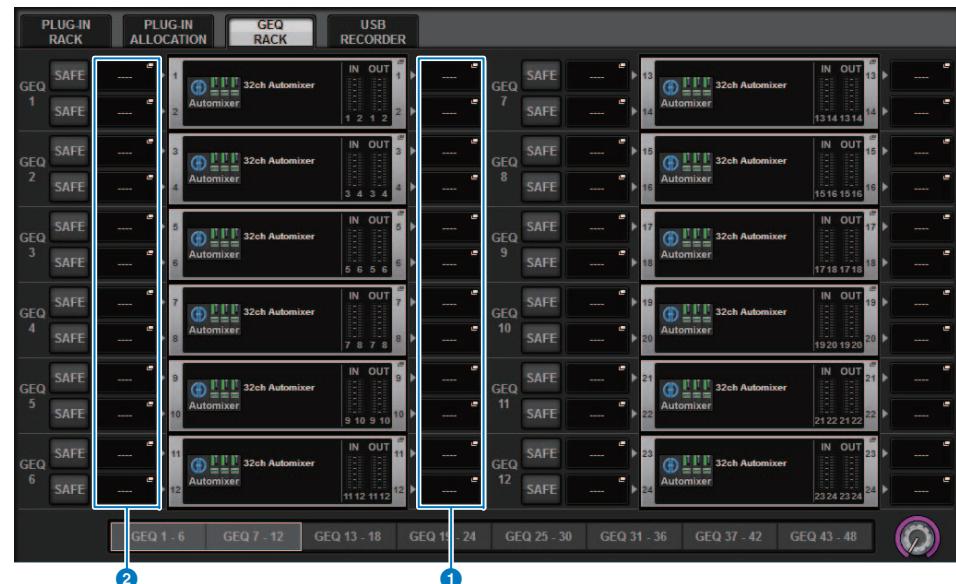
Wählen Sie den GEQ/PEQ/Automixer aus, der im Rack gemountet werden soll.

3 GEQ/PEQ DSP USAGE-Anzeige

Zeigt den Status der Ressourcenverwendung für GEQ/PEQ an.

4. Im GEQ MOUNT-Einblendfenster verwenden Sie die GEQ/PEQ/Automixer-Auswahlschaltflächen, um die Einheit auszuwählen, die Sie mounten möchten, und drücken Sie die OK-Schaltfläche.

Der GEQ RACK-Bildschirm erscheint.



1 INPUT-Einblendschaltflächen

Drücken Sie diese Schaltflächen, um das INPUT PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal für den Kanal auswählen können.

2 OUTPUT-Einblendschaltflächen

Drücken Sie diese Schaltflächen, um das OUTPUT PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal für den Kanal auswählen können.

5. Drücken Sie auf die INPUT-Schaltfläche.

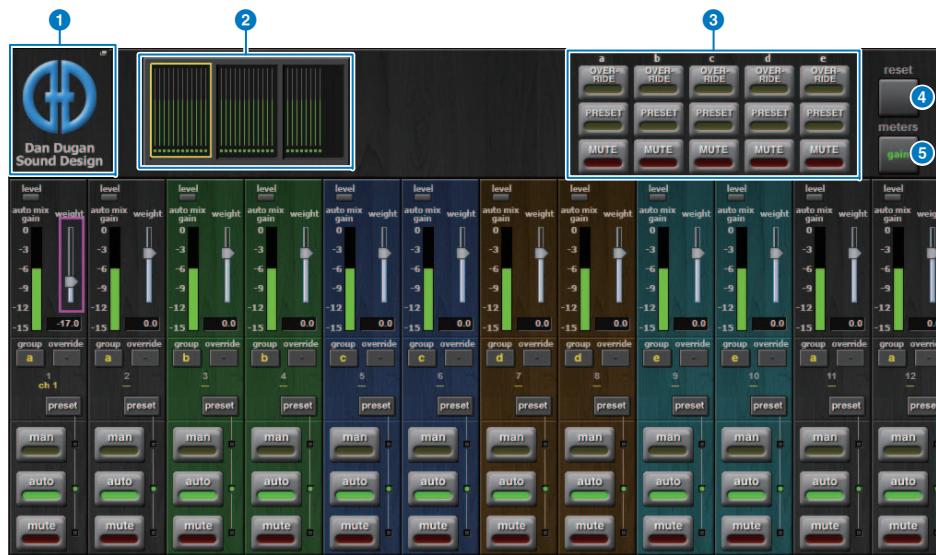
6. Im INPUT-PATCH-Einblendfenster wählen Sie die Eingangsquelle aus und drücken Sie dann auf die x-Schaltfläche, um das Fenster zu schließen.

7. Drücken Sie auf die OUTPUT-Schaltfläche.

8. Im OUTPUT-PATCH-Einblendfenster wählen Sie das gewünschte Ausgangziel aus und drücken Sie dann die x-Schaltfläche, um das Fenster zu schließen.

9. Wiederholen Sie Schritte 5–8, um den Automixer in die gewünschten Kanäle einzufügen.

Steuern der Parameter des Automixers



■ Master-Feld

1 MOUNT-Einblend-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das GEQ MOUNT-Einblendfenster anzuzeigen.

2 Schaltflächen für die Kanalanzeige

Diese Schaltflächen enthalten die Automix-Gain-Pegelanzeigen und die Modusanzeigen: man[ual] (gelb), auto (grün) oder mute (rot) für jeden Kanal. Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um die Kanäle auszuwählen, die im Kanalsteuerungsfeld darunter angezeigt werden sollen.

3 OVERRIDE/PRESET/MUTE-Schaltflächen

Diese Schaltflächen werden verwendet, um die einzelnen Gruppen (a/b/c/d/e) einzurichten, die im Kanalsteuerungsfeld ausgewählt ist. Es werden nur Schaltflächen für die ausgewählten Gruppen angezeigt.

- OVERRIDE

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Pegel der Kanäle (bei denen die Override-Schaltflächen aktiviert sind) sanft bis auf 0 dB (Unity Gain) einzublenden. Alle Kanäle mit ausgeschalteter Override-Schaltfläche werden stumm geschaltet.

- PRESET

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Modus (man, auto oder mute) der entsprechenden Kanalgruppe umzuschalten, wie es neben der leuchtenden Preset-Anzeige angezeigt wird.

- MUTE

Drücken Sie diese Schaltfläche, um alle Kanäle sofort auszublenden (innerhalb ca. 0,5 Sekunden).

4 Meters-Schaltfläche

Schaltet die Meter-Anzeigen im Kanalsteuerungsfeld um. Durch mehrfaches Drücken der Schaltfläche wird zwischen gain (Automix-Verstärkung), input (Eingangspiegel) und output (Ausgangspiegel) umgeschaltet.

HINWEIS

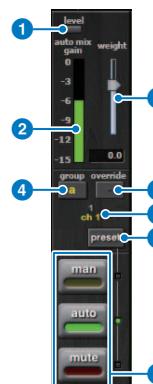
„gain“ ist die hilfreichste Auswahl im Normalbetrieb.

5 Reset-Schaltfläche

Initialisiert die Automixer-Einstellungen.

■ Kanalsteuerungsfeld

Jeder Kanal ist in einem der Modi man, auto oder mute. Die Anzeigen des aktiven Kanalmodus leuchten auf. Um einen Modus auszuwählen, drücken Sie die entsprechende Modusschaltfläche oder die PRESET-Schaltfläche im Master-Feld.



1 Pegelanzeige

Diese Anzeige leuchtet grün, wenn das Audiosignal einen zum automatischen Mischen geeigneten Pegel erreicht.

HINWEIS

- Wenn die Pegelanzeige blinkt, erhöhen Sie die Eingangsverstärkung.
- Wenn die Pegelanzeige rot aufleuchtet, verringern Sie die Eingangsverstärkung.

2 Pegelanzeige

Die Pegelanzeige hat drei Anzeigemodi. Indem Sie die Pegelanzeigen-Schaltfläche im Master-Feld mehrmals drücken, werden die Modi umgeschaltet.

gain	Zeigt die auto-mix-Verstärkung an.	grün
input	Zeigt den Eingangspiegel an.	Gelb
output	Zeigt die Stärke des Ausgangspiegels an.	blau

HINWEIS

„gain“ ist die hilfreichste Auswahl im Normalbetrieb.

③ weight

Die weight-Regler (Wichtung) stellen die relative Eingangsempfindlichkeit zwischen Eingangskanälen ein. Stellen Sie die weight-Regler so ein, dass alle auto-mix-gain-Anzeigen etwa den gleichen Pegel anzeigen, wenn niemand spricht. Wenn zum Beispiel in der Nähe eines Mikrofons ein Dauergeräusch (z. B. von einem Computerlüfter oder einer Klimaanlage) auftritt, können Sie dieses Geräusch verringern, indem Sie die weight-Einstellung dieses Kanals verringern.

Um die Wichtung des Kanals zu ändern, verwenden Sie den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die Einstellung des weight-Schiebereglers zu verändern.

Automixer errechnet das Verhältnis des Eingangspiegels jeweils eines Kanals zu allen Eingangspiegeln innerhalb einer Gruppe. Das folgende Beispiel beschreibt, wie diese Wichtungssteuerung arbeitet.

■ Erhöhen des weight-Reglers bei einem Kanal:

- Der Automix-Gain-Wert dieses Kanals erhöht sich, und derselbe Wert verringert sich für alle anderen Kanäle.
- So ist es für den Kanal mit hoher weight-Einstellung gegenüber den anderen Kanälen leichter, eine höhere Automix-Verstärkung zu erhalten (d. h. lauter hörbar zu werden).

■ Absenken des weight-Reglers bei einem Kanal:

- Der Automix-Gain-Wert dieses Kanals verringert sich, und derselbe Wert erhöht sich für alle anderen Kanäle.
- Für den Sprecher an diesem Mikrofon wird es schwieriger, sich gegenüber den anderen Sprechern/Mikrofonen durchzusetzen.

④ group

Jeder Kanal kann einer von fünf Gruppen (a/b/c/d/e) zugewiesen werden.

Die Gruppenfunktion ist hilfreich für folgende Anwendungen:

- Nutzung mehrerer Räume:** Zuweisen der Mikrofone in jedem Raum zu verschiedenen Gruppen, so dass sie als separate Automixer verwendet werden können.
- Stereopanorama:** Zuweisen der Mikrofone, deren Panorama links, rechts und in der Mitte positioniert ist, zu getrennten Gruppen, um ein ausgewogenes Stereofeld aufrecht zu erhalten.

⑤ override

Wenn Sie die OVERRIDE-Schaltfläche im Master-Feld einschalten, wechselt der Kanal in den man- oder den mute-Modus, je nach Einstellung der override-Schaltfläche dieses Kanals.

- Wenn die override-Schaltflächen des Kanals eingeschaltet sind, wechseln die entsprechenden Kanäle in den man[ual]-Modus, wenn die OVERRIDE-Schaltfläche im Master-Feld eingeschaltet wird.
- Wenn die override-Schaltflächen des Kanals ausgeschaltet sind, wechseln die entsprechenden Kanäle in den mute-Modus, wenn die OVERRIDE-Schaltfläche im Master-Feld eingeschaltet wird.
- Schalten Sie die Master-OVERRIDE-Schaltfläche aus, um den vorherigen Kanalmodus wiederherzustellen.

Die Override-Funktion ist hilfreich, wenn der Moderator einer Podiumsdiskussion das System steuern möchte.

Gehen Sie vor wie folgt.

- Schalten Sie die override-Schaltfläche beim Kanal des Moderators ein.
- Schalten Sie die override-Schaltfläche bei allen anderen Kanälen aus.
- Schalten Sie die OVERRIDE-Schaltfläche im Master-Feld ein wie erforderlich.

⑥ Kanalnummer

Dieser Bereich zeigt Nummer und Namen des Kanals an der eizufügenden Stelle an.

⑦ preset-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um einen Kanalmodus (man, auto oder mute) auszuwählen, der aktiviert wird, wenn die PRESET-Schaltfläche im Master-Feld eingeschaltet wird. Die Preset-Taste des Kanals leuchtet auf und zeigt an, dass das Preset für diesen Kanal programmiert wurde.

⑧ man/auto/mute-Schaltflächen

Durch wiederholtes Drücken der einzelnen Schaltflächen schalten Sie den entsprechenden Modus ein und aus.

man: Es erfolgt kein Automix, und das Audiosignal durchläuft den Signalweg mit Unity-Gain. Verwenden Sie diesen Modus beim Singen über Mikrofon.

auto: Automix wird eingeschaltet. Verwenden Sie diesen Modus während des Dialogs.

mute: Die Ausgabe des Kanals ist stummgeschaltet.

Plug-ins

Über Plug-ins

Plug-ins lassen sich entweder direkt in einen beliebigen Kanal einschleifen (Insert) oder über Send/Return (Ausspiel-/Rückweg) ansprechen.

Das RIVAGE-PM10-System bietet 49 verschiedene Plug-ins, einschließlich dem Rupert EQ 773 und dem Rupert Comp 754, die in Zusammenarbeit mit Rupert Neve Designs entwickelt wurden, sowie den Plug-Ins VSS4HD und NonLin 2 von TC Electronic.

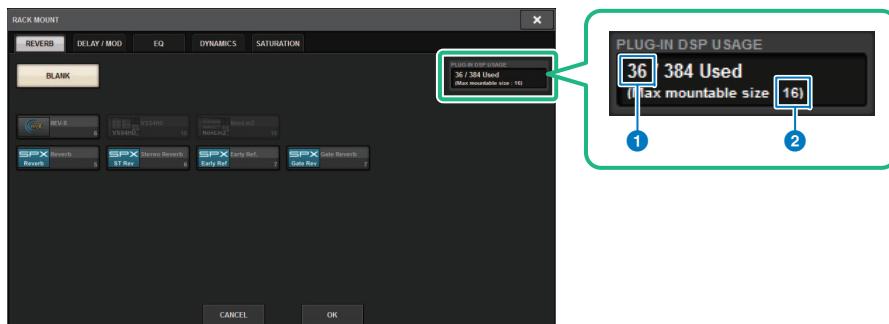
Die maximale Anzahl gleichzeitig verwendbarer Plug-ins hängt von deren Art ab.

Über die Plug-in-Ressourcen

HINWEIS

Da der Mounting-Status der Plug-ins von allen Szenen geteilt wird, führt ein Vergrößerung oder Verkleinerung der Szenendaten zu einer Änderung der Anzahl von verfügbaren Slots. Da Kanal-Inserts dieselben Ressourcen verwenden, ändert sich die Anzahl der verfügbaren Slots auch dann, wenn Sie ein Plug-in einen Kanal einfügen.

Die Plug-in-Ressourcen können oben rechts im RACK-MOUNT-Einblendfenster abgelesen werden



1 Anzahl von aktuell belegten Slots

2 (Maximal mountbare Größe: XX)

Die maximale Anzahl von Slots, in denen Plug-ins gemountet werden können.

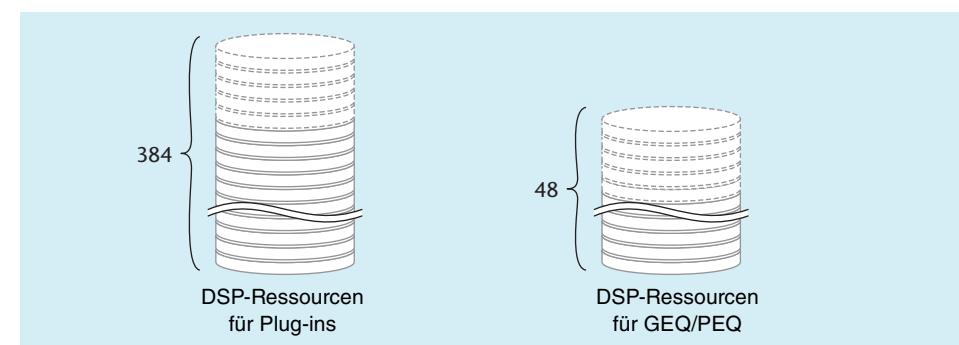
HINWEIS

Je nach Mounting-Status kann die maximal mountbare Größe: XX möglicherweise weniger betragen als die verbleibende Anzahl von Slots.

Die Anzahl von Slots, die von Plug-ins verwendet werden, wird auf der Plug-in-Auswahlschaltfläche angezeigt.



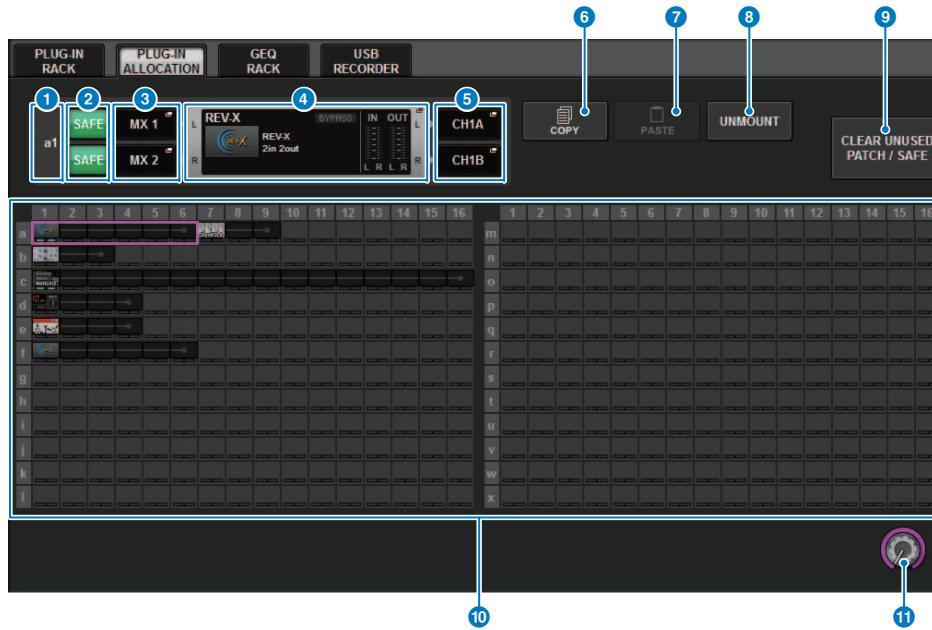
DSP-Ressourcenverwaltung für Plug-ins



Plug-ins und GEQs/PEQs besitzen jeweils dedizierte DSP-Ressourcen. DSP-Ressourcen werden immer dann genutzt, wenn ein Plug-in bereitgestellt oder ein GEQ/PEQ eingefügt wird.

DSP-Ressourcen, die für Plug-ins reserviert sind, sind in 384 Einheiten unterteilt; DSP-Ressourcen, die für GEQs/PEQs reserviert sind, sind in 48 Einheiten unterteilt. Näheres über die DSP-Ressourcen, die von jedem Plug-in oder GEQ/PEQ verwendet werden, finden Sie in der Datenliste.

Sie können die Plug-in-Ressourcenzuweisung im PLUG-IN ALLOCATION-Bildschirm sehen.



Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

① **Plug-in-Zuweisungsnummer**

Zeigt die Orte der zugewiesenen Plug-ins an (zu erkennen am Namen der Zeile <a-x> und der Spaltennummer).

② **SAFE-Schaltfläche (L/R)**

Schaltet Recall Safe für das Rack ein/aus.

③ **INPUT-Einblendschaltflächen (L/R)**

Drücken Sie auf diese Schaltflächen, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal auswählen können, das dem L/R-Kanal zugeordnet wird.

④ **RACK-MOUNT-Einblendschaltfläche**

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster des aktuell ausgewählten Plug-ins zu öffnen.

Drücken Sie, während dem ausgewählten Ort kein Plug-in zugewiesen ist, auf diese Schaltfläche, um das RACK MOUNT-Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie ein Plug-in zum Mounten auswählen können.

⑤ **OUTPUT-Einblendschaltflächen (L/R)**

Drücken Sie diese Schaltflächen, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal auswählen können, das dem L/R-Kanal zugeordnet wird.

⑥ **COPY-Schaltfläche**

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um das aktuell ausgewählte Plug-in zu kopieren, wenn Sie ein einzelnes Plug-in an mehreren Orten mounten möchten.

⑦ **PASTE-Schaltfläche**

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um das kopierte Plug-in am ausgewählten Ort einzufügen.

⑧ **UNMOUNT-Schaltfläche**

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um das aktuell ausgewählte Plug-in zu unmounten.

⑨ **CLEAR UNUSED PATCH/SAFE-Schaltfläche**

Verwenden Sie diese Schaltfläche, um nicht verwendete Patches oder Recall-Safe-Einstellungen zu deaktivieren.

⑩ **Plug-in-Zuweisungsfeld**

Zeigt den Plug-in-Zuweisungsstatus an. Hier sehen Sie die 384 verfügbaren DSP-Ressourcen im Überblick. Das aktuell ausgewählte Plug-in wird durch einen rosa farbenen Rahmen markiert.

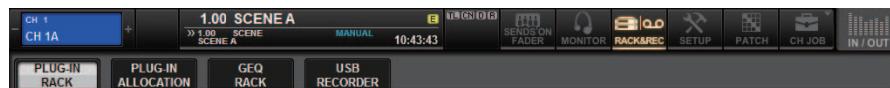
⑪ **Plug-in-Zuweisungsnummer**

Weist Plug-ins zu. Sie können Plug-ins auch durch Antippen auf dem Touchscreen zuweisen.

Verwenden der Plug-ins

1. Drücken Sie auf die RACK&REC-Schaltfläche in der Menüleiste, um den RACK&REC-Bildschirm aufzurufen.

Dieser Bildschirm enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Bildschirm auswählen können.



2. Drücken Sie in dem RACK&REC-Bildschirm, der die Plug-ins anzeigen, auf die Registerkarte PLUG-IN RACK.

Es erscheint die PLUG-IN Rack-Seite des RACK&REC-Bildschirms.



Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 MOUNT-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das RACK-MOUNT-Einblendfenster anzuzeigen, in dem Sie ein Plug-in auswählen können, das Sie mounten möchten.

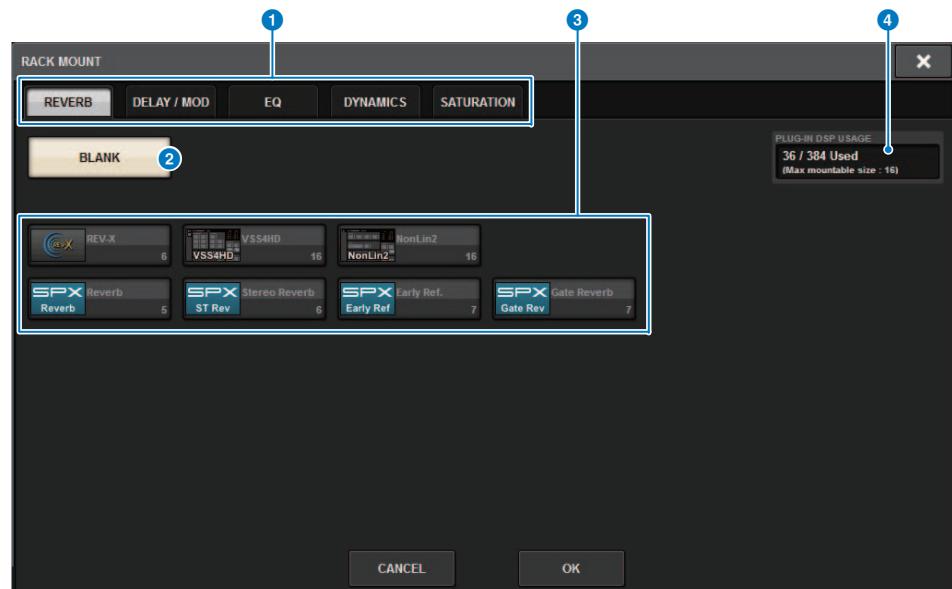
2 Plug-in-Zuweisungsbalken

Sie können die Ressourcenzuweisung für das Plug-in auf einen Blick sehen.

3 Drehregler für die Rack-Auswahl

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um ein Rack auszuwählen.

3. Drücken Sie auf die MOUNT-Einblendenschaltfläche.



Das RACK-MOUNT-Einblendfenster erscheint.

HINWEIS

Das RACK-MOUNT-Einblendfenster wird auf nur einer der Bays angezeigt.

Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 Registerkarten für die Kategorieauswahl

Hiermit können Sie die Kategorie des im Rack eingebauten Plug-ins auswählen.

2 BLANK-Schaltfläche

Unmountet das Plug-in vom Rack.

HINWEIS

Wenn Sie dieses Fenster öffnen, indem Sie die MOUNT-Schaltfläche auf der PLUG-IN RACK-Seite drücken, sehen Sie diese BLANK-Schaltfläche, und Sie können das Plug-in auswählen, das Sie unmounten möchten. Wenn Sie jedoch auf die BLANK-Schaltfläche drücken, erscheint eine Meldung, und Sie können das Plug-in nicht unmounten.

Um ein bestimmtes Plug-in zu unmounten, öffnen Sie das Plug-in-Einblendfenster des entsprechenden RACKs, und drücken Sie dann die MOUNT-Schaltfläche, so dass das RACK-MOUNT-Einblendfenster erscheint, und wählen Sie das Plug-in aus, das Sie unmounten möchten.

3 PLUGIN-Auswahlschaltflächen

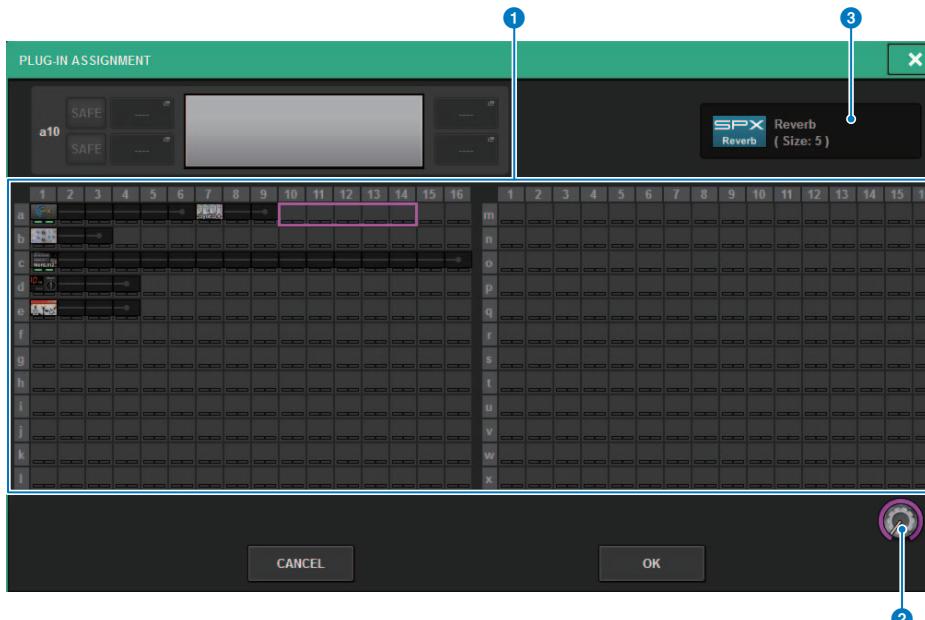
Wählen Sie das Plug-in aus, das im Rack gemountet werden soll.

4 PLUG-IN-DSP-USAGE-Anzeige

Zeigt den Status der Ressourcenverwendung für Plug-in an.

- 4. Im RACK-MOUNT-Einblendfenster verwenden Sie die PLUG-IN-Auswahlschaltflächen, um die Einheit auszuwählen, die Sie mounten möchten, und drücken Sie die OK-Schaltfläche.**

Es öffnet sich das PLUG-IN ASSIGNMENT-Einblendfenster.



Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 Plug-in-Zuweisungsfeld

Zeigt den Plug-in-Zuweisungsstatus an. Hier sehen Sie die 384 verfügbaren DSP-Ressourcen im Überblick.

Ein Ort, dem Sie das ausgewählte Plug-in zuweisen können, wird durch einen rosafarbenen Rahmen angezeigt. Ein grauer Rahmen bedeutet, dass Sie das ausgewählte Plug-in diesem Ort nicht zuweisen können.

2 Plug-in-Zuweisungsregler

Weist Plug-ins zu. Sie können Plug-ins auch durch Antippen auf dem Touchscreen zuweisen.

3 Plug-in-Anzeige

Zeigt das zuzuweisende Plug-in an.

- 5. Drehen Sie am Plug-in-Zuweisungsregler, um den Ort für das Plug-in anzugeben (rosafarben umrahmt).**

- 6. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um das Plug-in zuzuweisen.**

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL. Das gemountete Plug-in wird angezeigt.



Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 Plug-in-Zuweisungsnummer

Zeigt die Orte der Plug-ins an (zu erkennen am Namen der Zeile <a-x> und der Spaltennummer).

2 SAFE-Schaltfläche (L/R)

Schaltet Recall Safe für das Rack ein/aus.

3 INPUT-Einblendschaltflächen (L/R)

Drücken Sie auf diese Schaltflächen, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal auswählen können, das dem L/R-Kanal zugeordnet wird.

4 RACK-MOUNT-Einblendschaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster des aktuell ausgewählten Plug-ins zu öffnen.

5 OUTPUT-Einblendschaltflächen (L/R)

Drücken Sie diese Schaltflächen, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal auswählen können, das dem L/R-Kanal zugeordnet wird.

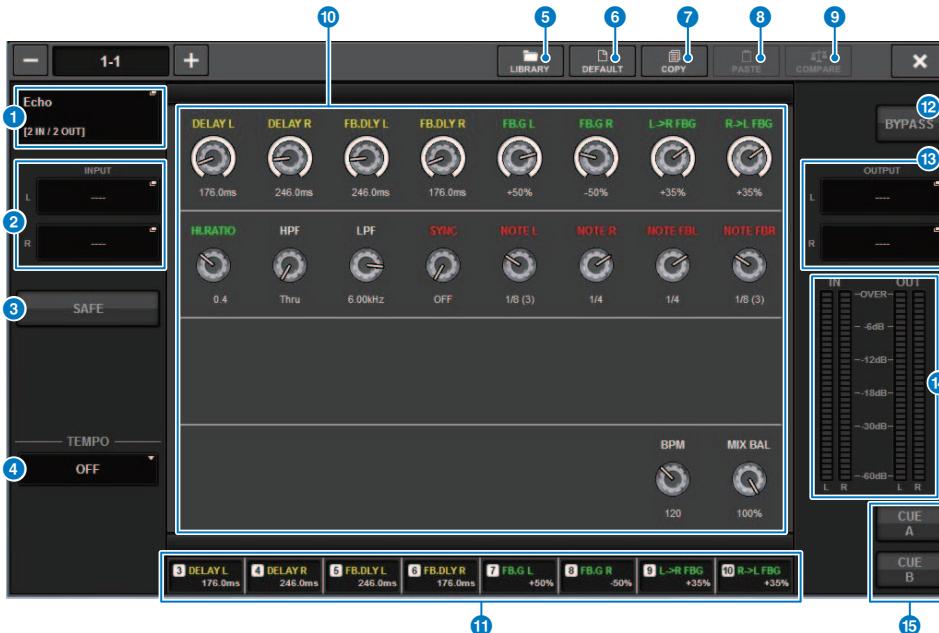
- 7. Drücken Sie auf die INPUT-Schaltfläche.**

- 8. Im INPUT-PATCH-Einblendfenster wählen Sie die Eingangsquelle aus und drücken Sie dann auf die x-Schaltfläche, um das Fenster zu schließen.**

- 9. Drücken Sie auf die OUTPUT-Schaltfläche.**

- 10. Im OUTPUT-PATCH-Einblendfenster wählen Sie das gewünschte Ausgangsziel aus und drücken Sie dann die x-Schaltfläche, um das Fenster zu schließen.**

Steuern der Parameter eines Plug-ins



Das Einblendfenster für jedes Plug-in enthält die folgenden Elemente.

1 RACK-MOUNT-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das RACK-MOUNT-Einblendfenster anzuzeigen, in dem Sie ein Plug-in auswählen können, das Sie mounten möchten.

2 INPUT-Einblendschaltflächen (L/R)

Drücken Sie auf diese Schaltflächen, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal auswählen können, das dem L/R-Kanal zugeordnet wird.

3 SAFE-Schaltfläche

Schaltet Recall Safe für das Rack ein/aus.

4 TEMPO-Schaltfläche

Hiermit können Sie das Tempo der Tap-Tempo-Funktion auswählen. Weitere Informationen über die hierfür verwendbaren Plug-ins finden Sie in der Datenliste.

Diese Schaltfläche erscheint, wenn ein Delay- oder Modulations-Effekt ausgewählt ist.

5 LIBRARY-Taste

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das entsprechende Plug-in-Library-Fenster zu öffnen.

6 DEFAULT-Schaltfläche

Stellt die ursprünglichen Parametereinstellungen wieder her.

7 COPY-Schaltfläche

Kopiert die Einstellung des ausgewählten Plug-ins in den Pufferspeicher.

8 PASTE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um die in den Zwischenspeicher kopierten Einstellungen im aktuellen Plug-in einzufügen. Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht einzufügen.

9 COMPARE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die aktuellen Plug-in-Einstellungen mit den im Zwischenspeicher abgelegten Daten zu vertauschen.

Wenn keine gültigen Daten in den Pufferspeicher kopiert wurden, können Sie sie nicht vergleichen.

10 Parameterfeld

Zeigt die Parameter des gewählten Plug-ins an.

11 Bildschirm-Encoder-Feld

Zeigt den Namen und den Wert der Parameter, die den Bildschirm-Encodern zugewiesen sind. Um zwischen den gesteuerten Parametern umzuschalten, drücken Sie eine Registerkarte auf dem Bildschirm.

12 BYPASS-Schaltfläche

Umgeht Plug-ins.

13 OUTPUT-Einblendschaltflächen (L/R)

Drücken Sie diese Schaltflächen, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie ein Signal auswählen können, das dem L/R-Kanal zugeordnet wird.

14 IN/OUT-Pegelanzeigen

Zeigt den Pegel des Signals an, bevor und nachdem es das Plug-in durchlaufen hat.

15 CUE-A/B-Schaltflächen

Schalten Sie eine der Schaltflächen ein, um das Signal zu hören, das durch dieses Plug-in verarbeitet wird. Sie können wählen zwischen CUE A und CUE B.



16 ASSIST-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, zeigt der Bildschirm die Parameterzuweisungen an, die mit den Bildschirm-Encodern bearbeitet werden können.

HINWEIS

- Wenn die ASSIST-Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie einfach erkennen, welche Parameter aktuell zur Bearbeitung gewählt sind, und welche Parameter nach deren Auswahl verfügbar sind.
- Drehen Sie den Bildschirm-Encoder, während Sie ihn gedrückt halten, um den Parameterwert fein abzustimmen.

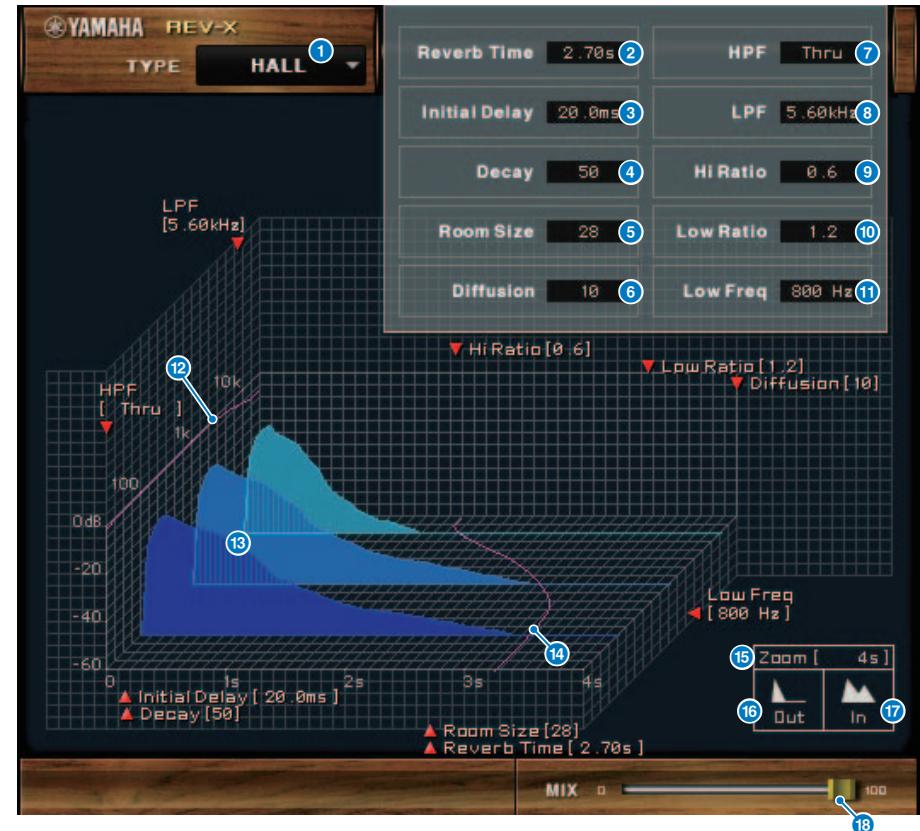


17 KEY IN-Schaltfläche

Drücken Sie die Schaltfläche, um das KEY IN SOURCE-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie eine Key-In-Signalquelle auswählen können.

■ REV-X

REV-X ist ein Hallalgorithmus, der einen vollen Hallklang mit hoher Dichte in höchster Klangqualität liefert, mit weichem Ausklingen und eindrucksvoller Basisbreite und Tiefe, die gemeinsam zur Erweiterung des Originalklanges beitragen. Sie können je nach der gewünschten akustischen Umgebung aus einem von drei Programmen wählen: REV-X Hall, REV-X Room und REV-X Plate.



1 EFFECT TYPE

Hier können Sie einen Effekttyp auswählen.

2 Reverb Time

Die Halldauer, d. h. die Zeit, die vergeht, bis der Nachhall vollständig ausgeklungen ist. Höhere Werte ergeben eine längere Hallzeit.

3 Initial Delay

(Anfangsverzögerung) Dies ist die Zeit zwischen dem Erklingen des Originalsignals und dem Beginn des Hallklanges. Höhere Werte verzögern den Beginn des Hallklanges.

4 Decay

(Abklingen) Form der Hall-Hüllkurve. Die Hallcharakteristik wird durch diesen Wert bestimmt.

5 Room Size

(Raumgröße) Größe des Hallraumes. Höhere Werte simulieren größere Räume. Dieser Wert ist mit dem der Hallzeit (Reverb Time) verbunden. Wenn Sie diesen Wert ändern, ändert sich die Hallzeit ebenfalls.

6 Diffusion

(Ausbreitung) Dichte und Breite des Halleffektes. Höhere Werte erhöhen die Halldichte und betonen die Ausbreitung.

7 HPF

(Hochpassfilter) Dieses Filter filtert den unteren Frequenzbereich des Halleffekts. Der Frequenzbereich unterhalb des eingestellten Wertes wird abgeschnitten. Dieses Filter beeinflusst nicht den Originalklang.

8 LPF

(Tiefpassfilter) Dieses Filter filtert den oberen Frequenzbereich des Halleffekts. Der Frequenzbereich oberhalb des eingestellten Wertes wird abgeschnitten. Dieses Filter beeinflusst nicht den Originalklang.

9 Hi Ratio

(Höhenverhältnis) Dauer des Nachhalls im oberen Frequenzbereich. Die Halldauer des oberen Frequenzbereichs wird als Verhältnis relativ zur Hallzeit (Reverb Time) angegeben.

10 Lo Ratio

(Bassverhältnis) Dauer des Nachhalls im unteren Frequenzbereich. Die Halldauer des unteren Frequenzbereichs wird als Verhältnis relativ zur Hallzeit (Reverb Time) angegeben.

11 Low Freq

(Untere Grenzfrequenz) Frequenzwert, der als Basis für den Lo-Ratio-Wert dient. Das Frequenzband unterhalb dieses Wertes wird von der Einstellung des Parameters Lo Ratio beeinflusst.

12 Filter-Frequenzgangkurve

Die Kurve ändert sich je nach den bei HPF und LPF eingestellten Werten.

13 Hallbilder

Diese Bilder repräsentieren den Nachhall in den Höhen (10 kHz), Mitten (1 kHz) und Tiefen (100 Hz). Diese Bilder ändern ihre Form je nach den eingestellten Parameterwerten. Die vertikale Achse repräsentiert den Pegel; die horizontale Achse repräsentiert die Hallzeit; die Form repräsentiert die Hüllkurve.

14 Hallzeitkurve

Diese Kurve repräsentiert die Hallzeit in den Höhen (10 kHz), Mitten (1 kHz) und Tiefen (100 Hz). Die Kurve ändert sich je nach den bei Reverb Time, Hi Ratio und Lo Ratio eingestellten Parameterwerten.

15 Zoom

Dieses Feld zeigt (in Sekunden) die Zeitdauer an, die durch die Zeitachse (die horizontale Achse) dargestellt wird.

16 Zoom Out-Schaltfläche

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um (in Sekunden) die durch die (horizontale) Zeitachse dargestellte Zeit zu erhöhen.

Im Ergebnis zoomt die Darstellung der horizontalen Achse weiter weg.

17 Zoom In-Schaltfläche

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um (in Sekunden) die durch die (horizontale) Zeitachse dargestellte Zeit zu verringern.

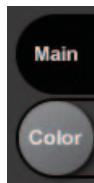
Im Ergebnis zoomt die Darstellung der horizontalen Achse näher heran.

18 MIX-Schieberegler

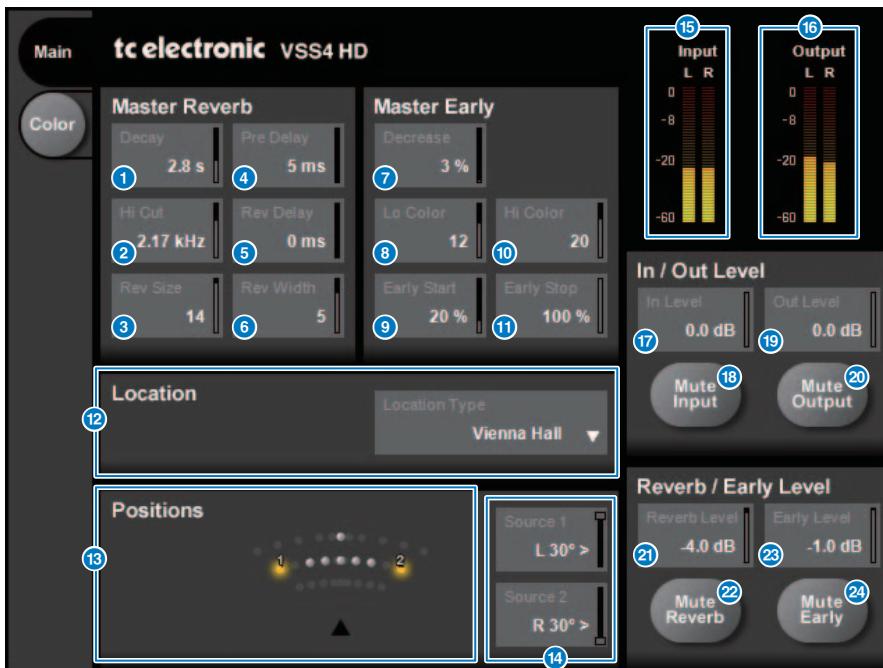
Mit diesem Schieberegler können Sie das Mischverhältnis zwischen Original- und Effektsignal einstellen. In der Balance-Einstellung 0 % wird nur das Originalsignal ausgegeben. In der Balance-Einstellung 100 % wird nur das Effektsignal ausgegeben.

■ VSS4HD

VSS4HD ist ein Raumsimulationshall, hergestellt von TC Electronic. Er bietet einen musikalisch klingenden Nachhall mit einer Vielzahl von Reflexionen. Dieses Plug-In enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten umschalten können.



Hauptseite



① Decay-Schaltfläche

Stellt die Decay-Zeit (Abklingzeit) des Reverb-Effekts ein.

② Hi-Cut-Schaltfläche

Stellt die Frequenz der Höhenabsenkung in der Eingangsstufe des Reverb-Effekts ein.

③ Rev-Size-Schaltfläche

Stellt die wahrgenommene Größe des Raumes ein, den der Reverb-Effekt simuliert.

④ Pre-Delay-Schaltfläche

Stellt die Verzögerung des Halleingangs ein.

⑤ Rev-Delay-Schaltfläche

Stellt die Verzögerung der Hallfahne ein.

⑥ Rev-Width-Schaltfläche

Stellt die akustische Breite der Hallfahne ein.

⑦ Decrease-Schaltfläche

Stellt die Anzahl der Reflexionen für die Frühreflexionen ein.

⑧ Lo-Color-Schaltfläche

Stellt den Bassbereich der Frühreflexionen ein.

⑨ Early-Start-Schaltfläche

Stellt den Beginn der ersten Frühreflexionen ein, um deren Anzahl zu verringern.

⑩ Hi-Color-Schaltfläche

Stellt den Höhenbereich der Frühreflexionen ein.

⑪ Early-Stop-Schaltfläche

Stellt das Ende der Frühreflexionen ein, um deren Anzahl zu verringern.

⑫ Location-Type-Liste

Wählt die Art des Ortes aus.

⑬ Positionsanzeige

Zeigt die Positionen der Eingangsquellen an.

⑭ Source-1/2-Schaltflächen

Wählt die Position der Eingangsquellen 1/2 aus.

⑮ Input-Pegelanzeige

Zeigt den Eingangspiegel an.

⑯ Output-Pegelanzeige

Zeigt die Stärke des Ausgangspiegels an.

⑰ In-Level-Schaltfläche

Stellt den Eingangspiegel ein.

⑱ Mute-Input-Schaltfläche

Schaltet den Eingang stumm.

⑲ Out-Level-Schaltfläche

Stellt den Ausgangspiegel ein.

⑳ Mute-Output-Schaltfläche

Schaltet die Ausgabe stumm.

㉑ Reverb-Level-Schaltfläche

Stellt den Pegel der Hallfahne ein.

22 Mute-Reverb-Schaltfläche

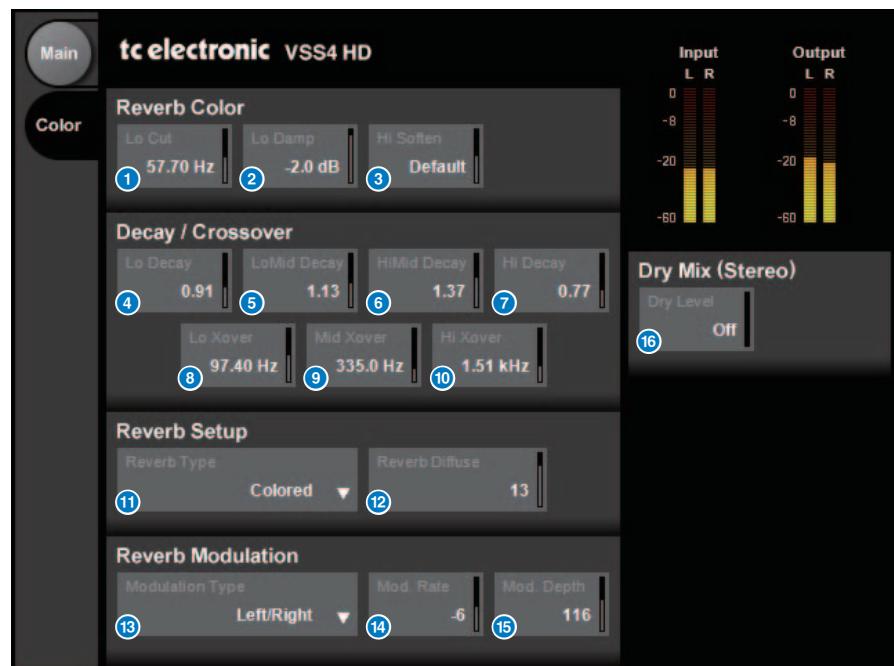
Schaltet den Reverb stumm.

23 Early-Level-Schaltfläche

Stellt den Pegel der Frühreflexionen ein.

24 Mute-Early-Schaltfläche

Schaltet die Frühreflexionen stumm.

Color-Seite**① Lo-Cut-Schaltfläche**

Stellt die Frequenz des Low Cut ein.

② Lo-Damp-Schaltfläche

Stellt die Absenkung durch den Low Cut in dB ein.

③ Hi-Soften-Schaltfläche

Stellt den Höhenbereich der Halfahne ein.

④ Lo-Decay-Schaltfläche

Stellt einen Decay-Faktor für den Frequenzbereich unterhalb Lo Xover ein.

⑤ Lo-Mid-Decay-Schaltfläche

Stellt einen Decay-Faktor für die unteren Mitten ein.

⑥ Hi-Mid-Decay-Schaltfläche

Stellt einen Decay-Faktor für die oberen Mitten ein.

⑦ Hi-Decay-Schaltfläche

Stellt einen Decay-Faktor für den Frequenzbereich oberhalb Hi Xover ein.

8 Lo-Xover-Schaltfläche

Stellt die Übergangsfrequenz zwischen tiefen und unteren Mitten für die Hallfahne ein.

9 Mid-Xover-Schaltfläche

Stellt die Übergangsfrequenz zwischen den unteren Mitten und den Mitten für die Hallfahne ein.

10 Hi-Xover-Schaltfläche

Stellt die Übergangsfrequenz zwischen den Mitten und den oberen Mitten für die Hallfahne ein.

11 Reverb-Type-Schaltfläche

Wählt den Reverb-Effektyp aus.

12 Reverb-Diffuse-Schaltfläche

Stellt die Diffusion während der Abklingzeit ein.

13 Modulation-Type-Schaltfläche

Wählt die Art der Modulation aus.

14 Modulation-Rate-Schaltfläche

Wählt die Geschwindigkeit der Modulation aus.

15 Modulation-Depth-Schaltfläche

Wählt die Stärke der Modulation aus.

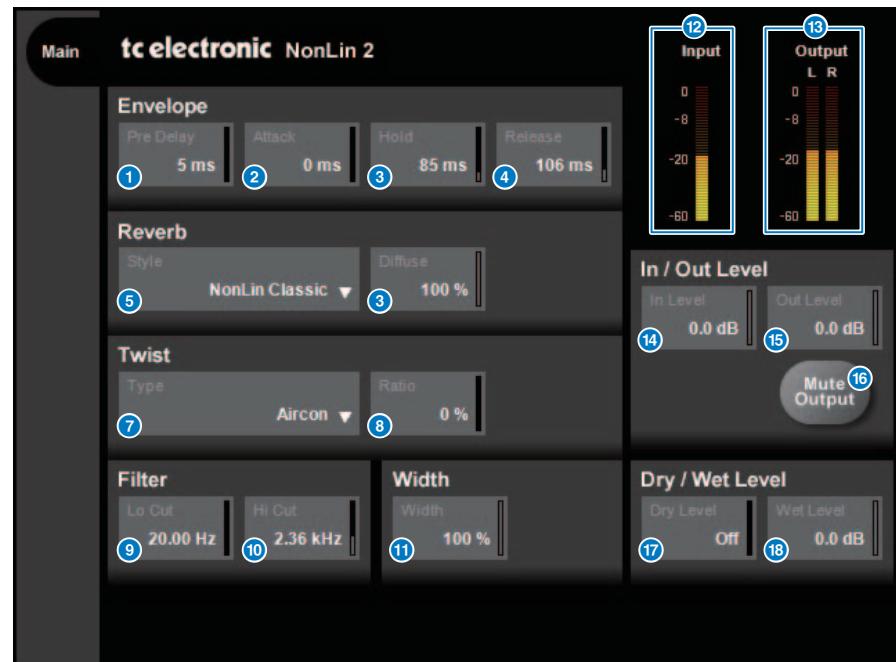
16 Dry-Level-Schaltfläche

Stellt den Anteil des Direktanteils am Ausgang ein.

■ NonLin2

NonLin2 ist ein Prozessor, der einen Effekthall von TC Electronic emuliert. Für diesen Halleffekt kann eine Hüllkurve eingestellt werden.

Er bietet Effekte für Gesangsumgebungen, Schlagzeug-Sounds, Rückwärtshall und einen Twist-Effekt.

**1 Pre-Delay-Schaltfläche**

Stellt die Verzögerung der Hüllkurve ein.

2 Attack-Schaltfläche

Stellt die Attack-Zeit der Hüllkurve ein.

3 Hold-Schaltfläche

Stellt die Haltezeit der Hüllkurve ein.

4 Release-Schaltfläche

Stellt die Release-Zeit der Hüllkurve ein.

5 Style-Liste

Wählt den grundsätzlichen Halltyp aus.

6 Diffuse-Schaltfläche

Stellt die Diffusion (Breite) des ausgewählten Halleffekts ein.

7 Type-Liste

Wählt die Art des Twist-Effekts aus, der den Nachhall beeinflusst.

8 Ratio-Schaltfläche

Stellt den Anteil des Twist-Effekts auf den Nachhall ein.

9 LoCut-Schaltfläche

Stellt die Frequenz der Tiefenabsenkung in der Eingangsstufe des Reverb-Effekts ein.

10 HiCut-Schaltfläche

Stellt die Frequenz der Höhenabsenkung in der Eingangsstufe des Reverb-Effekts ein.

11 Width-Schaltfläche

Stellt die Stereo-Basisbreite des Ausgangssignals ein.

12 Input-Pegelanzeige

Zeigt den Eingangspiegel an.

13 Output-Pegelanzeige

Zeigt die Stärke des Ausgangspegels an.

14 In-Level-Schaltfläche

Stellt den Eingangspiegel ein.

15 Out-Level-Schaltfläche

Stellt den Ausgangspegel ein.

16 Mute-Output-Schaltfläche

Schaltet die Ausgabe stumm.

17 Dry-Level-Schaltfläche

Stellt den Pegel des Direktanteils ein.

18 Wet-Level-Schaltfläche

Stellt den Pegel des Effektsignals ein (Hallkomponente).

Analog Delay

Dieser Delay-Effekt basiert auf dem analogen Delay E1010 von Yamaha, vorgestellt in den 1970er Jahren, mit ein paar Verfeinerungen, die es für moderne Anwendungen aktuell macht. Es liefert den gleichen, organischen Echo-Sound, der für die analogen Eimerketten-Delay-Bausteine im ursprünglichen E1010 charakteristisch war. Für einen fetten Chorus-Sound kann Modulation hinzugefügt werden. Die Vielseitigkeit wurde erweitert: Es können Echo-Sounds geladen werden, die im originalen E1010 nicht enthalten waren, daher gibt es Echo-Klangeigenschaften von klar und präzise bis warm.

**1 Drive-Anzeige**

Zeigt einen Drive-Anteil an, der durch den Eingangspiegel beeinflusst wird. Da ein analoges Delay Eimerketten- und Dynamikschaltkreise enthält, bewirkt ein hoher Eingangspiegel, dass der Pegel des verzögerten Signal bis zum Maximum ansteigt und sich der Drive-Anteil erhöht.

2 Delay-Zeitanzeige

Zeigt die aktuell eingestellte Delay-Zeit und umgerechnet den BPM-Wert an. Sie können auch die Tap-Tempo-Funktion verwenden. Die Verzögerungszeit und der BPM-Wert ändern sich entsprechend dem eingetippten Tempo.

3 BBD-TYPE-Schalter

Stellen den Klangcharakter des Delay-Sounds ein. Der Charakter wird mit ansteigender Schalterstellung von A bis E deutlicher.

A: Klarer Sound von einem klassischen Digital-Delay

B-D: Natürlicher Klang entsprechend dem E1010

E: Warmer Sound ähnlich dem eines Bodeneffektgeräts

4 TIME RANGE-Schalter

Gibt den Delay-Zeitbereich an, der mit dem DELAY-Regler eingestellt werden kann.

5 INPUT-Regler

Stellt die Eingangsverstärkung (Gain) ein. Indem sich der Eingangspiegel erhöht, erhöht sich auch der Drive-Anteil.

Ist der Eingangspiegel niedriger, erhalten Sie einen klareren Sound. Ist der Eingangspiegel höher, erhalten Sie einen tieferen Delay-Sound.

6 BASS-Regler

Stellt die Lautstärke des Bassfrequenzbereichs in der Eingangsstufe ein.

7 TREBLE-Regler

Stellt die Lautstärke des Höhenfrequenzbereichs in der Eingangsstufe ein.

8 DELAY-Regler

Stellt die Delay-Zeit ein.

9 FEEDBACK-Regler

Stellt den Feedback-Anteil für das Delay-Signal ein.

10 FREQUENCY-Regler

Stellt die Modulationsfrequenz ein.

11 DEPTH-Regler

Stellt die Stärke der Modulation ein.

12 MIX-Regler

Stellt das Mischverhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal ein.

Max100

Max100 stellt einen klassischen Phaser dar, der in der zweiten Hälfte der Siebzigerjahre erschien und heute immer noch sehr beliebt ist. Mit nur vier Modi und einem Geschwindigkeitsregler erzeugt es eine Vielzahl einzigartiger Phaser-Sounds.

**1 MODE-Regler**

Schaltet den Klangcharakter um. Es gibt vier Arten, die sich in der Modulationsamplitude und im Rückkopplungsanteil unterscheiden.

2 SPEED-Regler

Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.

3 FOOT-Schalter

Schaltet den Effekt ein/aus.

■ Dual Phaser

Dual Phaser erzeugt einen klassischen Phaser, der Mitte der Siebzigerjahre hergestellt wurde. Zwei Phaser, zwei LFOs und vier auswählbare Modi ermöglichen eine breite Palette von Effekt-Sounds.



① LFO-1-RATE-Regler

Stellt die Geschwindigkeit von LFO 1 ein.

② LFO-1-SHAPE-Schalter

Wählt die Wellenform von LFO 1 aus.

③ LFO-2-RATE-Regler

Stellt die Geschwindigkeit von LFO 2 ein.

④ LFO-2-SHAPE-Schalter

Wählt die Wellenform von LFO 2 aus.

⑤ PHASER-A-DEPTH-Regler

Stellt den Modulationsanteil für Phaser A ein.

⑥ PHASER-A-FEEDBACK-Regler

Stellt die Stärke der Rückkopplung (Feedback) für Phaser A ein.

⑦ PHASER-A-ON/OFF-Schalter

Schaltet Phaser A ein/aus.

⑧ PHASER-B-DEPTH-Regler

Stellt den Modulationsanteil für Phaser B ein.

⑨ PHASER-B-FEEDBACK-Regler

Stellt die Stärke der Rückkopplung (Feedback) für Phaser B ein.

⑩ SWEEP-LFO1/LFO2-Schalter

Wählt den LFO für Phaser B aus.

⑪ SWEEP-NORM/REV-Schalter

Wählt die LFO-Phase für Phaser B aus.

NORM bedeutet normale Phase, REV steht für die umgekehrte Phase.

⑫ PHASER-B-ON/OFF-Schalter

Schaltet Phaser B ein/aus.

⑬ MODE-Regler

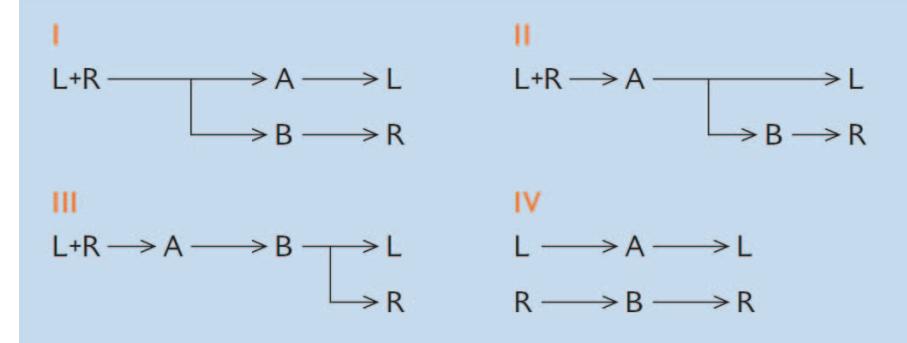
Ordnet die beiden Phaser anders an.

I: Nach dem Mischen des Stereoeingangs wird das von Phaser A verarbeitete Signal am L-Kanal ausgegeben und das von Phaser B verarbeitete Signal vom R-Kanal.

II: Nach dem Mischen des Stereoeingangs wird das von Phaser A verarbeitete Signal am L-Kanal ausgegeben, und das von Phaser A verarbeitete Signal wird zusätzlich von Phaser B verarbeitet um am R-Kanal ausgegeben.

III: Nach dem Mischen des Stereoeingangs wird das von Phaser A und dann von Phaser B verarbeitete Signal vom L-Kanal und vom R-Kanal ausgegeben.

IV: Der L-Kanaleingang wird von Phaser A verarbeitet und vom L-Kanal ausgegeben, und der R-Kanaleingang wird von Phaser B verarbeitet und vom R-Kanal ausgegeben.



■ Vintage Phaser

Vintage Phaser bietet das hohe Maß an Flexibilität beim Sound Design, das von einem Phaser erwartet wird, er soll jedoch nicht ein bestimmtes Modell repräsentieren. Mit 4/6/8/10/12/16 Stufen und zwei verschiedenen Modi kann er viele verschiedene Phasermodele nachbilden. Als Parameter stehen Geschwindigkeit, Arbeitsfrequenz, Anteil, Feedback und Farbeinstellungen für detaillierte Kontrolle des Sounds zur Verfügung.



7 STAGE-Schalter

Wählt die Komplexität der modellierten elektronischen Schaltung.
Der Klangcharakter verändert sich.

8 FOOT-Schalter

Schaltet den Effekt ein/aus.

1 SPEED-Regler

Stellt die Modulationsgeschwindigkeit ein.

2 MANUAL-Regler

Stellt die Arbeitsfrequenz der Modulation ein.

3 DEPTH-Regler

Stellt die Stärke der Modulation ein.

4 FEEDBACK-Regler

Stellt die Stärke der Rückkopplung (Feedback) ein.

5 COLOR-Regler

Nimmt Feineinstellungen am Klang vor.

6 MODE und 7 STAGE sind nur gültig in den folgenden Kombinationen.

MODE	STAGE
I	10
II	6/8/12/16

6 MODE-Schalter

Schaltet die Art der modellierten elektronischen Schaltung um.

Der Klangcharakter verändert sich.

■ H3000 Live

Der Eventide H3000 Ultra-Harmonizer besitzt eine herausragende Effektqualität, die ihn zu einem jahrzehntelangen Begleiter von Toningenieurinnen und Musikern weltweit werden ließ. Der neu entwickelte Harmonizer H3000 Live bietet die gleichen Leistungen und Eigenschaften und ist optimiert für Live-Sound-Anwendungen. Dieser leistungsfähige Prozessor bietet Tonhöhenverschiebung, Verzögerung, Hall, Modulation, Filter und weitere Module, die wie erforderlich kombiniert werden können durch einen modernen Algorithmus, der einen bemerkenswert organischen Gesamtklang liefert. Sorgfältig hergestellte Presets erleichtern die Einstellung komplexer Klangeffekte, die voll klingende Harmoniestimmen oder Chorus-Effekte für Gesangsstimmen, große Gitarren-Sounds mit vollen Obertönen oder allgemeine hochwertige Delays und Halleffekte erzeugen können.



1 PROGRAM-Anzeige

In diesem Bereich wird der Name des gewählten Presets (PROGRAM) und der Algorithmus angezeigt.

2 PROGRAM SELECT-Listenschaltfläche

Schaltet zwischen den Presets um. Wenn Sie das Preset umschalten, ändert sich entsprechend der interne Algorithmus und die Parametereinstellungen.

3 Pegelanzeigen

Zeigen die Ein- und Ausgangspegel an. Die OVER-Anzeige leuchtet auf, wenn der Ausgangspegel 0 dB überschreitet.

4 Schaltflächen für die Werteingabe

Verwenden Sie diesen Ziffernblock, um einen Wert für den Parameter einzugeben, der mittels der PARAMETERS-Schaltflächen ausgewählt wurde.

Betätigen Sie die Zifferntasten und die [+]/[-]-Tasten, um einen Wert einzugeben, und drücken Sie dann die [ENT]-Schaltfläche (Enter), um die Eingabe abzuschließen.

Sie können die [CXL]-Schaltfläche drücken, um die Werteingabe abzubrechen.

Antippen der Aufwärts-/Abwärtspeilschaltflächen erhöht oder verringert den Wert jeweils um 1.

5 PARAMETERS-Anzeige

Zeigt die Parameterwerte an.

6 PARAMETERS-Schaltflächen

Hiermit können Sie Parameter auswählen, um deren Werte einzustellen.

Parameter	Beschreibung
MIX	Stellt das Mischverhältnis zwischen den Signalen „Dry“ (Originalsignal) und „Wet“ (Effektsignal) ein.
MODULATION	Stellt die Intensität der Modulation ein.
SHIFT (LEFT, RIGHT)	Stellt die Tonhöhenverschiebung für jeden Kanal ein.
DELAY (LEFT, RIGHT)	Stellt die Delay-Zeit der einzelnen Kanäle ein.
FEEDBACK (LEFT, RIGHT)	Stellt den Feedback-Anteil für jeden Kanal ein.

■ Rupert EQ 773

Der Rupert EQ 773 ist ein Prozessor, der die Klangregelung zahlreicher klassischen Pulte emuliert, die von Rupert Neve während der 60er und 70er Jahre entwickelt wurden. Er modelliert genau diesen beispiellosen EQ, der von den Technikern in der ganzen Welt geliebt wird und in zahlreichen historischen Sessions verwendet wurde.

Mit einer deutlichen EQ-Kurve und vollen Obertönen ist diese Einheit dafür bekannt, auf welche Weise auch nur leichte Korrekturen der Anhebung oder Absenkung deutliche Änderungen in der Ausdrucksstärke und Leichtigkeit des Klangs bewirken können. Auch starke Anhebung/Absenkung ermüdet nicht das Gehör und betont immer die musikalischen Aspekte der Quelle.

Wenn der EQ zum Absenken verwendet wird, oder wenn der HPF eingeschaltet wird, wird der Klang fest und solide, ohne die Präsenz des abgesenkten Bereichs zu beeinträchtigen, so dass Sie den Klang unter Erhaltung der musikalischen Balance einstellen können. Außerdem emuliert der EQ genau die Eingangs- und Ausgangsschaltungen, die einen wirklich verschwenderischen Gebrauch an Audioübertragern und diskret aufgebauter Class-A-Verstärker aufwiesen (und die ureigentliche Handschrift von Rupert Neve darstellen). Das Signal einfach nur durch diese Schaltungen zu führen, führt schon zu einer erhöhten Klangdichte, und Sie erhalten auch die Tiefe und Räumlichkeit des Rupert-Neve-Sounds.



⑥ HF-GAIN-Regler

Stellt die Verstärkung des Höhen-Niveaufilters ein.

⑦ DRIVE-Regler

Stellt den Anteil der Obertöne des Eingangsverstärkers ein.

⑧ EQ-L-Schalter

Schaltet den Equalizer ein/aus.

① LC-FREQ-Regler

Stellt die Frequenz des Tiefen-Niveaufilters ein.

② LF-GAIN-Regler

Stellt die Verstärkung des Tiefen-Niveaufilters ein.

③ MF-FREQ-Regler

Wählt die Frequenz des Tiefen-Niveaufilters.

④ MF-GAIN-Regler

Stellt die Verstärkung des Glockenfilters ein.

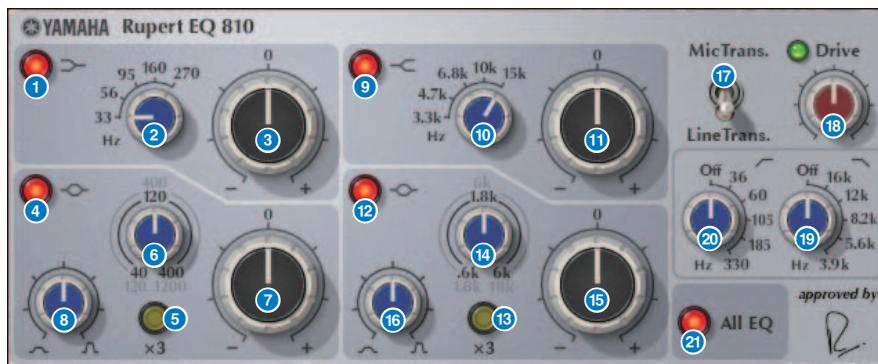
⑤ HF-FREQ-Regler

Stellt die Frequenz des Glockenfilters ein.

■ Rupert EQ 810

Der Rupert EQ 810 ist ein Prozessor, der die Klangregelung der besten Aufnahmepulte emuliert, die von Rupert Neve während der 80er Jahre entwickelt wurden.

Ein bemerkenswerter Aspekt dieses EQ ist die klare und einfach zu verstehende Klangbeeinflussung, egal ob er zur Absenkung oder zur Anhebung verwendet wird. Gegenüber dem dramatischen Sound des Rupert EQ 773 bietet dieser EQ eine feine, detaillierte und sanfte Klangänderung, wobei gleichzeitig viele Regelmöglichkeiten gegeben sind, die ihn zu einem Allround-EQ machen, mit dem Sie den gewünschten Sound erzeugen können. Mittels VCM-Technologie modelliert dieser EQ genau den sorgfältig abgestimmten Audio-Transformer- und Verstärkerschaltkreis. Das Signal einfach nur durch diese Schaltungen zu führen, führt schon zu einer verbesserten Definition des Klanges und bringt ihn in den Vordergrund. Dies ist insbesondere ideal für Kanäle, die präsenter klingen sollen: der Sound erhält eine helle, farbenreiche und intensive Räumlichkeit.



1 LF-IN-Schaltfläche

Schaltet das LF-Band (Tiefen-Niveauregelung) ein/aus.

2 LF-FREQ-Regler

Stellt die Grenzfrequenz des LF-Bandes (Tiefen-Niveauregelung) ein.

3 LF-GAIN-Regler

Stellt die Verstärkung des LF-Bandes (Tiefen-Niveaufilter) ein.

4 LMF-IN-Schaltfläche

Schaltet das LMF-Band (Glockenfilter) ein/aus.

5 LMF-x3-Schaltfläche

Verdreifacht den Arbeitsfrequenzwert des LMF-Bandes (Glockenfilter).

6 LMF-FREQ-Regler

Stellt die Arbeitsfrequenz des LMF-Bandes (Glockenfilter) ein.

7 LMF-GAIN-Regler

Stellt die Anhebung/Absenkung des LMF-Bandes (Glockenfilter) ein.

8 LMF-Q-Drehregler

Stellt den Q-Wert (Güte; Steilheit) des LMF-Bandes (Glockenfilter) ein.

9 HF-IN-Schaltfläche

Schaltet das HF-Band (Höhen-Niveauregelung) ein/aus.

10 HF-FREQ-Regler

Stellt die Grenzfrequenz des HF-Bandes (Höhen-Niveauregelung) ein.

11 HF-GAIN-Regler

Stellt die Anhebung/Absenkung des HF-Bandes (Höhen-Niveauregelung) ein.

12 HMF-IN-Schaltfläche

Schaltet das HMF-Band (Glockenfilter) ein/aus.

13 HMF-x3-Schaltfläche

Verdreifacht den Arbeitsfrequenzwert des HMF-Bandes (Glockenfilter).

14 HMF-FREQ-Regler

Stellt die Arbeitsfrequenz des HMF-Bandes (Glockenfilter) ein.

15 HMF-GAIN-Regler

Stellt die Anhebung/Absenkung des HMF-Bandes (Glockenfilter) ein.

16 HMF-Q-Regler

Stellt den Q-Wert (Güte; Steilheit) des HMF-Bandes (Glockenfilter) ein.

17 TRANS.-Schalter

Schaltet den Typ des Eingangsübertragers um, der emuliert wird.

Sie können einen Mikrofoneingangsübertrager oder einen Line-Eingangsübertrager auswählen.

18 DRIVE-Regler

Stellt den Eingangsspegel ein und somit die Anzahl der Obertöne (harmonische Verzerrungen).

Wenn die „DRIVE-Anzeige“ oben links des DRIVE-Reglers hellgrün leuchtet, ist der Obertongehalt angemessen.



19 LPF-FREQ-Regler

Stellt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters ein.

20 HPF-FREQ-Regler

Stellt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters ein.

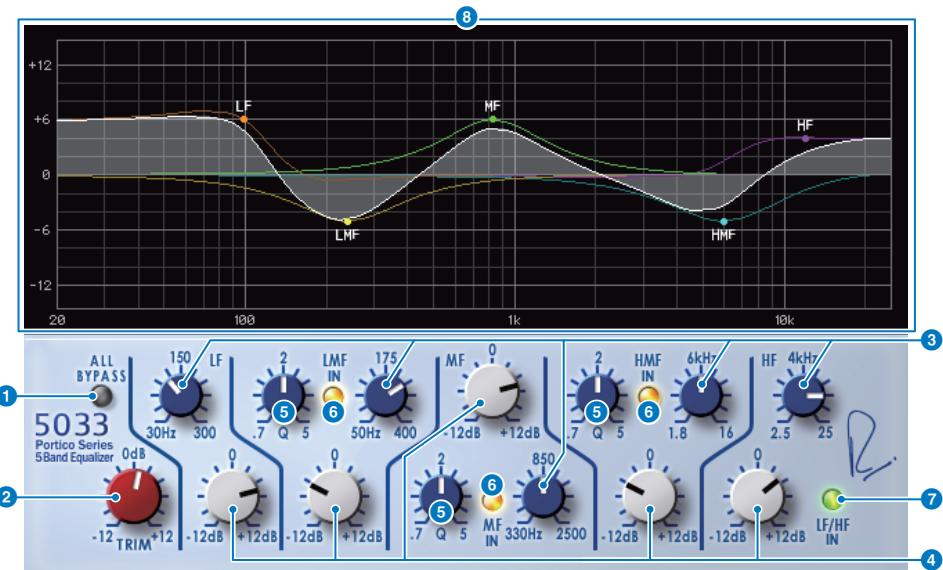
21 ALL-EQ-Schaltfläche

Schaltet die Bänder LF/LMF/HMF/HF gemeinsam ein und aus. (Dies betrifft nicht den HPF/LPF.)

Wenn die ALL-EQ-Schaltfläche ausgeschaltet ist, können Sie die Schaltflächen LF IN, LMF IN, HMF IN oder HF IN nicht verwenden, um die einzelnen Bänder ein- oder auszuschalten.

■ Portico 5033

Portico 5033 ist ein Prozessor, der einen analogen 5-Band-EQ emuliert, der von Rupert Neve Designs (RND) entwickelt wurde. Der 5033EQ leitet seine Funktionen vom 1073 ab, der von Rupert Neve entworfen wurde und mittlerweile als Klassiker gilt. Er bietet einen einzigartigen Klangcharakter. Die von Rupert Neve selbst entwickelten Ein-/Ausgangsübertrager wurden ebenfalls mit VCM-Technologie modelliert, so dass dieses Modell schon im Bypass-Zustand einen sehr musikalischen Klang erzeugt. Die einzigartigen Eigenschaften dieses EQs sind so ausgelegt, dass durch Absenkung der Tiefen der Klang härter wird, und dass bei Anhebung der Höhen das gewünschte Frequenzband angehoben wird, ohne das Gehör zu ermüden.



1 ALL-BYPASS-Schaltfläche

Schaltet den EQ-Bypass ein/aus. Selbst im Bypass-Zustand durchläuft das Signal die Übertragerschaltkreise sowie den Verstärkerschaltkreis am Ein- und Ausgang.

2 TRIM-Regler

Stellt die Eingangsverstärkung des Effektes ein.

3 LF/LMF/MF/HMF/HF-Frequenzregler

Stellen die Frequenz jedes Bandes ein.

4 LF/LMF/MF/HMF/HF-Gain-Regler

Regeln die Stärke der Anhebung oder Absenkung jedes Bandes.

5 LMF/MF/HMF-Q-Regler

Regeln den Q-Wert (Güte) für jedes Band. Durch Erhöhen des Q-Werts wird das angehobene/ abgesenkte Frequenzband schmäler.

6 LMF/MF/HMF-IN-Schaltflächen

Schalten den EQ für die Bänder LMF/MF/HMF ein/aus.

7 LF/HF-IN-Schaltflächen

Schalten den EQ der Bänder LF und HF gemeinsam ein/aus.

8 Graphische Darstellung

Zeigt grafisch den EQ-Verlauf an.

EQ-1A

Der EQ-1A ist ein Prozessor, der einen älteren EQ emuliert, der als klassischer passiver EQ gilt. Er verwendet eine sehr eigentümliche Bedienung, mit kontrollierbarer Anhebung und Absenkung für die beiden Bereiche Low (Tiefen) und High (Höhen). Der Frequenzgang ist völlig anders als der eines typischen EQ und verleiht diesem Modell seinen einzigartigen Charakter. Die Eingangs- und Ausgangsschaltung und Vakuumröhren verleihen dem Klang besondere Musikalität und erzielen einen ausgewogenen Klang.

**1 IN-Schalter**

Schaltet den Prozessor ein/aus.

Im ausgeschalteten Zustand wird der Filterabschnitt umgangen; das Signal durchläuft aber nach wie vor die Übertragerschaltkreise von Ein- und Ausgängen sowie den Verstärkerschaltkreis.

2 LOW-FREQUENCY-Regler

Stellt die Frequenz des Tiefenfilters ein.

3 (LOW) BOOST-Regler

Stellt die Anhebung des Frequenzbereichs ein, der mit dem Regler LOW FREQUENCY gewählt wurde.

4 (LOW)-ATTEN-Regler

Stellt die Stärke der Absenkung des Frequenzbereichs ein, der mit dem Regler LOW FREQUENCY gewählt wurde.

5 BAND-WIDTH-Regler

Legt die Breite des Frequenzbandes fest, das durch den Höhenfilter geregelt wird. Durch Drehen des Reglers nach rechts (Broad) wird das Band breiter und die Anhebung bei der Arbeitsfrequenz geringer. Dies betrifft nur das Verhalten bei der Anhebung.

6 HIGH-FREQUENCY-Regler

Stellt die Frequenz des Höhenfilters ein. Dies betrifft nur das Verhalten bei der Anhebung.

7 (HIGH)-BOOST-Regler

Stellt die Anhebung des Frequenzbereichs ein, der mit dem Regler HIGH FREQUENCY gewählt wurde.

8 (HIGH)-ATTEN-Regler

Stellt die Stärke ein, mit der das mit dem Regler ATTEN SEL gewählte Frequenzband abgesenkt werden soll.

9 (HIGH) ATTEN-SEL-Regler

Stellt das Frequenzband ein, das durch den ATTEN-Regler abgesenkt wird.

■ Equalizer601

Der Equalizer601 emuliert die Eigenschaften eines analogen Equalizers der Siebzigerjahre. Er kann einen leichten Drive erzeugen, indem die Verzerrungen reproduziert, die typisch sind für einen analogen Schaltkreis.

**1 Frequenzgangkurve (Graph)**

Zeigt die Frequenzgangkurve aller Bänder und die kombinierten Frequenzkurven der einzelnen Bänder an.

Sie können die Filterfrequenz oder die Verstärkung ändern, indem Sie mit der Maus die Linie in der Grafik verschieben.

2 [+/-]-Schaltflächen

Ein-/Auszoomen der vertikalen Achse der Graphen-Darstellung.

3 TYPE-Schalter

Hiermit können Sie einen von zwei Equalizer-Typen auswählen, die verschiedenartige Auswirkungen auf den Klang haben.

DRIVE emuliert Änderungen im Frequenzgang, die von einem analogen Schaltkreis erzeugt werden und fügt Verzerrungen hinzu, die den analogen Charakter betonen.

CLEAN erzeugt einen klaren, unverzerrten Klang, der typisch digital ist, während er trotzdem Änderungen im Frequenzgang emuliert, die von einem analogen Schaltkreis erzeugt werden.

4 INPUT-Regler

Stellt den Eingangsspegel ein.

5 Pegelanzeigen

Zeigt den Ausgangspegel des Effekts an.

6 OUTPUT-Regler

Stellt die Ausgangsverstärkung ein.

7 FLAT-Schaltfläche

Setzt die Pegel aller Bänder auf 0 dB zurück.

8 Q/TYPE-Regler

Steuern die Form der Frequenzkurve für die Filter der einzelnen Bänder.

Für MID 1-4 können Sie die Flankensteilheit oder Filtergüte (Q) der Frequenzkurve einstellen.

Für die Bänder LO und HI können Sie getrennt einen von vier Filtertypen festlegen.

9 F-Regler (Frequenz)

Stellen die Mittenfrequenz jedes Filters ein.

10 G-Regler (Gain)

Geben die Verstärkung jedes Filters an.

11 SW-Schaltflächen

Schalten jeden Filter ein/aus. Bänder, deren Filter ausgeschaltet ist, sind nicht aktiv.

■ Dynamic EQ

Der Dynamic EQ ist ein neu entwickelter Equalizer; er emuliert jedoch kein bestimmtes Modell. Er bietet einen Filter, bei dem dasselbe Frequenzband, das der EQ regelt, in eine Sidechain geführt wird und dadurch die Anhebung/Absenkung dynamisch variiert werden kann, sobald ein bestimmtes Frequenzband des Eingangssignals lauter oder leiser wird. Dadurch wird die Klangregelung so eingesetzt, wie Sie z. B. einen Kompressor oder Expander auf ein bestimmtes Frequenzband anwenden würden. Wenn Sie diesen EQ beispielsweise als De-Esser auf den Gesang anwenden, können Sie den EQ nur für dieses bestimmte Band anwenden, sobald Zischlaute oder kratzige Höhen einen aufdringlichen Pegel erreichen. So wird ein natürlicher Klang erzielt, ohne den ursprünglichen Charakter zu beeinträchtigen. Es gibt zwei dynamische EQs mit voller Bandbreite, sodass Sie diese auf verschiedenes Material anwenden können.

**1 BAND-ON/OFF-Schaltfläche**

Schaltet das jeweilige Band ein/aus.

2 SIDECHAIN-CUE-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird das Sidechain-Signal zum Vorhören an den CUE-Bus gesendet. In diesem Fall zeigt die Grafik den Frequenzgang des Sidechain-Filters an.

3 SIDECHAIN-LISTEN-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird das mit der Dynamik verknüpfte Sidechain-Signal an den Bus ausgegeben (z. B. einen STEREO-Bus oder einen MIX-/MATRIX-Bus), an den der eingeschleifte Kanal gesendet wird. In diesem Fall zeigt die Grafik den Frequenzgang des Sidechain-Filters an.

4 FILTER-TYPE-Schaltflächen

Schaltet den Typ des Equalizers im Haupt-Bus und im Sidechain-Filter um. Haupt-EQ und Sidechain-Filter sind wie folgt verknüpft.

FILTER TYPE			
Haupt-EQ	Tiefen-Niveauregelung	Glocke	Höhen-Niveauregelung
Sidechain-Filter	LPF	BPF	HPF

5 FREQUENCY-Regler

Stellt die Frequenz ein, die durch den EQ und den Sidechain-Filter geregelt wird.

6 Q-Regler

Stellt den Q-Wert (Güte; Steilheit) von Equalizer und Sidechain-Filter ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts verbreitert den Bereich, der durch den EQ und den Sidechain-Filter beeinflusst wird.

7 THRESHOLD-Regler

Gibt den Schwellenwert an, bei dem die Kompression einsetzen soll.

8 RATIO-Regler

Gibt das Verhältnis der Anhebung/Absenkung für das Eingangssignal an. Wenn Sie diesen nach rechts drehen, erfolgt eine Anhebung, wenn Sie ihn nach links drehen, erfolgt eine Absenkung; und indem Sie den Regler ganz in eine der beiden Richtungen drehen, erzielen Sie den maximalen Effekt.

9 ATTACK/RELEASE-Schaltflächen

Hiermit können Sie eine der drei Einstellungen als Anstiegs-/Release-Zeit auswählen, bei der eine Kompression oder eine Anhebung erfolgt. FAST erzeugt ein schnelles Attack und schnelles Release, SLOW erzeugt ein schnelles Attack und langsames Release, und bei AUTO stellt Attack und Release automatisch je nach Frequenzbereich ein.

10 MODE-Schaltflächen

Gibt an, ob eine Bearbeitung erfolgt, wenn das Sidechain-Signal den Threshold-Wert überschreitet (ABOVE) oder unterschreitet (BELOW).

11 EQ-GAIN-Pegelanzeige

Zeigt die sich dynamisch verändernde EQ-Anhebung/Absenkung an.

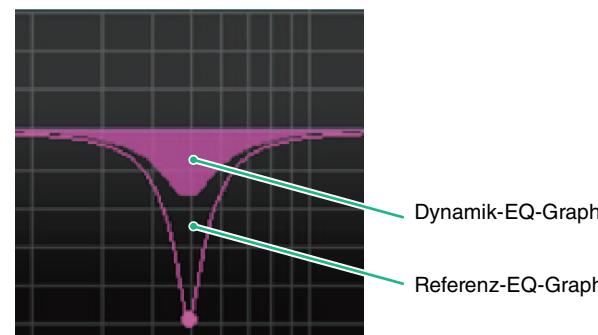
12 THRESHOLD-Pegelanzeige

Zeigt den Pegel des Sidechain-Signals in Bezug auf den Threshold-Pegel an.

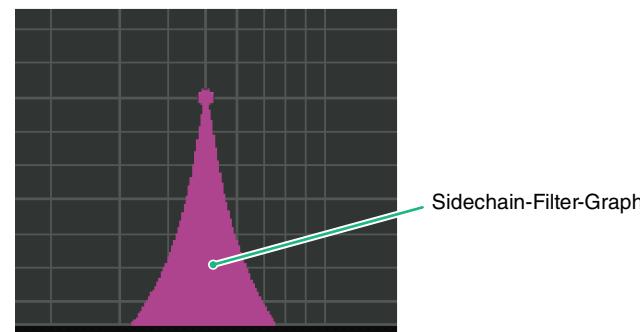
13 Graphische Darstellung

Zeigt die Frequenzgangkurve des Equalizers an.

Normalerweise zeigt dieser Bereich den Referenz-EQ-Graphen an, der Frequenz und Intensität anzeigt; sowie den Dynamic-EQ-Graphen, der den Frequenzgang des sich dynamisch verändernden EQ anzeigt.

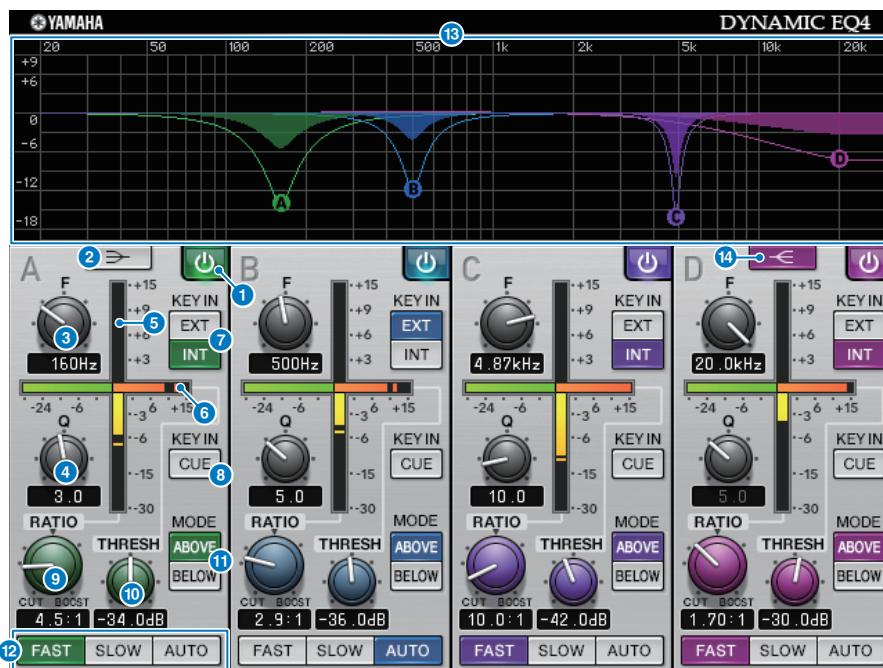


Wenn SIDECHAIN CUE oder SIDECHAIN LISTEN eingeschaltet ist, stellt dieser Graph den Frequenzgang des Sidechain-Filters dar.



■ Dynamic EQ4

Dynamic EQ4 ist ein zweibandiger dynamischer Equalizer, der auf die Nutzung von vier Bändern erweitert wurde. Die zusätzlichen Bänder erlauben eine vielseitigere Klangbeeinflussung, und eine Funktion für die KEY IN-Quellenauswahl erlaubt eine Vielzahl neuer Anwendungen. Wenn z. B. Dynamic EQ4 auf eine akustische Gitarre angewendet wird, und das Gesangsmikrofon wird als KEY IN-Quelle ausgewählt, kann der Mittenbereich der Gitarre automatisch etwas abgesenkt werden, wenn der Gesang dazukommt, so dass der Gesang mehr Raum erhält und deutlicher hörbar wird. Durch Modifikationen des Algorithmus für eine Höhen-Niveaubsenkung wurden auch die De-Esser-Effekte verbessert.



1 BAND-ON/OFF-Schaltfläche

Schaltet das jeweilige Band ein oder aus.

2 LOW-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das LOW-Band auf Niveaufilterung einzustellen und das Sidechainfilter von BPF auf LPF umzuschalten.

3 FREQUENCY-Regler

Stellt die Frequenz ein, die durch den EQ und den Sidechain-Filter geregelt wird.

4 Q-Regler

Stellt den Q-Wert (Güte; Steilheit) von Equalizer und Sidechain-Filter ein. Durch Drehen des Reglers nach rechts verbreitert den Bereich, der durch den EQ und den Sidechain-Filter beeinflusst wird.

5 EQ-GAIN-Pegelanzeige

Zeigt die sich dynamisch verändernde EQ-Anhebung/Absenkung an.

6 THRESHOLD-Pegelanzeige

Zeigt den Pegel des Sidechain-Signals in Bezug auf den Threshold-Pegel an.

7 KEY IN SOURCE-Schaltflächen

Wählen das Hauptsignal (INT) oder ein externes Signal (EXT) als Quelle für den KEY IN-Eingang für das entsprechende Band.

8 KEY-IN-CUE-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird das Sidechain-Signal zum Vorhören an den CUE-Bus gesendet. In diesem Fall zeigt die Grafik den Frequenzgang des Sidechain-Filters an.

9 RATIO-Regler

Gibt das Verhältnis der Anhebung/Absenkung für das Eingangssignal an. Wenn Sie diesen nach rechts drehen, erfolgt eine Anhebung, wenn Sie ihn nach links drehen, erfolgt eine Absenkung; und indem Sie den Regler ganz in eine der beiden Richtungen drehen, erzielen Sie den maximalen Effekt.

10 THRESHOLD-Regler

Gibt den Schwellenwert an, bei dem die Kompression einsetzen soll.

11 MODE-Taste

Gibt an, ob eine Bearbeitung erfolgt, wenn das Sidechain-Signal den Threshold-Wert überschreitet (ABOVE) oder unterschreitet (BELOW).

12 ATTACK/RELEASE-Schaltflächen

Hiermit können Sie eine der drei Einstellungen als Anstiegs-/Release-Zeit auswählen, bei der eine Kompression oder eine Anhebung erfolgt. FAST erzeugt ein schnelles Attack und schnelles Release, SLOW erzeugt ein schnelles Attack und langsames Release, und bei AUTO stellt Attack und Release automatisch je nach Frequenzbereich ein.

13 Graphische Darstellung

Zeigt die Frequenzgangkurve des Equalizers an.

Normalerweise zeigt dieser Bereich den Referenz-EQ-Graphen an, der Frequenz und Intensität anzeigt; sowie den Dynamic-EQ-Graphen, der den Frequenzgang des sich dynamisch verändernden EQ anzeigt.

Wenn KEY IN CUE eingeschaltet ist, zeigt die Grafik den Frequenzgang des Sidechain-Filters an.

14 HIGH-SHELVING-ON/OFF-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um das HIGH-Band auf Niveaufilterung einzustellen und das Sidechainfilter von BPF auf LPF umzuschalten.

■ Rupert Comp 754

Der Rupert Comp 754 ist ein Prozessor, der den Kompressor-/Limiter-Bereich zahlreicher klassischen Pulte emuliert, die von Rupert Neve während der 60er und 70er Jahre entwickelt wurden. Dieses Modell ist einer der ersten Bus-Kompressoren und wird standardmäßig in Studios und Radiosendern verwendet. Er ist bekannt für seine sanfte und natürliche Kompression, welche jedoch die Ausdruckskraft der Signalquelle nicht beeinträchtigt. Durch Einsatz der VCM-Technologie wurden die Schaltkreise dieses Kompressors modelliert, die einen geradezu verschwenderischen Gebrauch von Audioübertragern und diskreten Class-A-Verstärker machen (und die ureigentliche Handschrift von Rupert Neve darstellen). Auch bei geringfügigem Einsatz des Kompressors erhalten Sie den vollen, soliden Rupert-Neve-Sound. Und auch bei deutlicher Kompression werden keine das Gehör ermüdenden Spitzenpegel erzeugt, der Sound reißt nicht auf, der natürliche Klang bleibt erhalten – während die Dynamik und somit die Tiefe und der Druck des Sounds kontrolliert werden.



1 METER-RESPONSE-Schalter

Wählt die Ansprechgeschwindigkeit der Pegelanzeige.

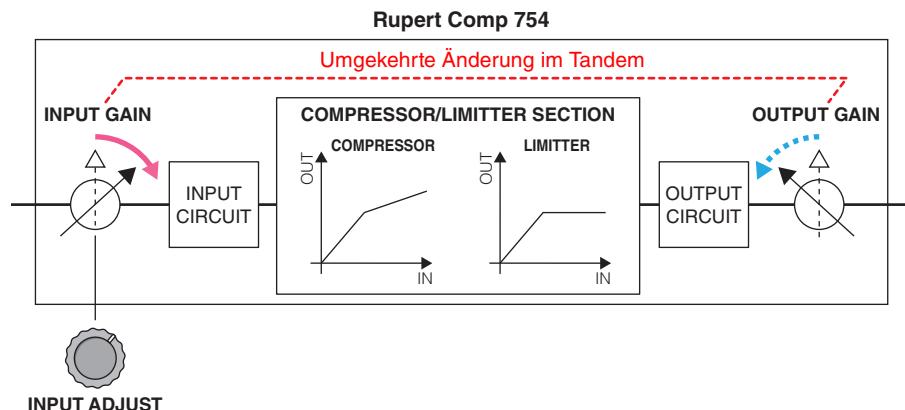
2 INPUT-ADJUST-Regler

Stellt die Eingangsverstärkung ein. Zur Beachtung: Der Ausgangspegel wird im Gegenzug umgekehrt zu diesem Regler auf- bzw. abgeregelt, so dass die Lautstärke immer gleich und in Nähe des Bypass-Pegels bleibt (dem Pegel, wenn COMP IN und LIMIT IN ausgeschaltet sind). Wenn zum Beispiel INPUT ADJUST auf +5 dB eingestellt ist, beträgt die Eingangsverstärkung +5 dB und die Ausgangsverstärkung -5 dB.

INPUT ADJUST kann in der folgenden Weise verwendet werden.

- Wenn der Eingangspegel des an den Effekt gesendeten Signals zu niedrig ist, um den Threshold-Pegel (Schwellenwert) zu erreichen, können Sie die Eingangsverstärkung erhöhen.
- Sie können den Eingangspegel am Eingangsschaltkreis ändern (am Audioübertrager oder Class-A-Verstärker), um den Klangcharakter zu ändern.

[How INPUT ADJUST works] (Wie INPUT ADJUST funktioniert)



3 BLEND-Regler

Stellt die Dry/Wet-Balance (Direkt-/Effektanteil) des Kompressors/Limiters ein.

4 METER-SELECT-Schalter

Wählt die Signalquelle für die Pegelanzeige: Eingangspegel, Ausgangspegel oder Pegelabsenkung.

5 Pegelanzeige

Zeigt die Signalquelle an, die Sie in Schritt 4 ausgewählt haben.

6 COMPRESS-IN-Schalter

Hiermit wird der Kompressor ein- und ausgeschaltet.

7 COMPRESS-THRESHOLD-Regler

Stellt den Schwellenwert des Kompressors ein.

8 COMPRESS-RECOVERY-Regler

Stellt die Release-Zeit des Kompressors ein. In der Einstellung AUTO ändert sich der Release-Wert automatisch im Bereich von 50 ms bis 5 s.

9 COMPRESS-RATIO-Regler

Stellt das Kompressionsverhältnis des Kompressors ein.

10 COMPRESS-GAIN-Regler

Stellt die Make-up-Verstärkung des Kompressors ein. Dies wird vor der Limiterstufe angewendet.

11 LIMIT-IN-Schalter

Schaltet den Limiter ein/aus.

12 LIMIT-THRESHOLD-Regler

Stellt den Schwellenwert des Limiters ein.

13 LIMIT-RECOVERY-Regler

Wählt die Release-Dauer des Limiters. In der Einstellung AUTO ändert sich die Release-Dauer automatisch im Bereich von 50 ms bis 5 s.

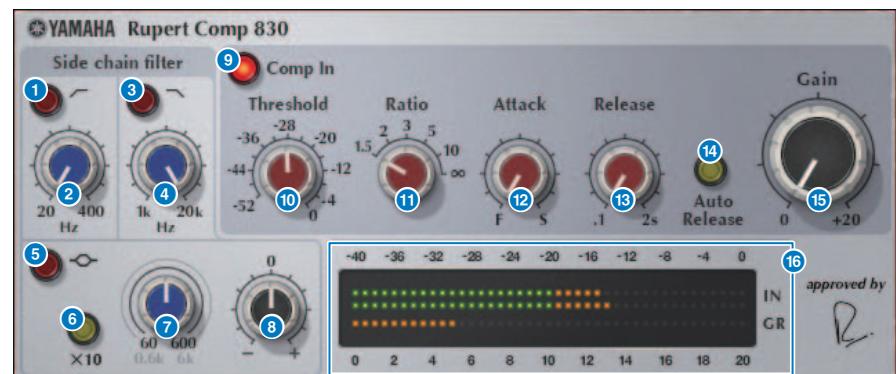
14 LIMIT-ATTACK-Schalter

Schaltet die Attack-Zeit des Limiters um. FAST: 2 ms, SLOW: 3 ms

Rupert Comp 830

Der Rupert Comp 830 ist ein Prozessor, der die Kompressoreinheit der besten Aufnahmepulte emuliert, die von Rupert Neve während der 80er Jahre entwickelt wurden.

Neben den vielseitigen Einstellmöglichkeiten für Attack und Release bietet dieser Kompressor einen EQ und einen Filter in der Sidechain, wodurch Sie eine breite Palette von Möglichkeiten zur Klangformung für fast jede Art von Sound erhalten. Die Kompression klingt transparent und weich und kann auf beliebige Signalquellen in jeder Situation angewendet werden. Unter Einsatz der VCM-Technologie wurde für diesen Kompressor ein Schaltkreis mit einem von Rupert Neve weiter entwickelten Audioübertrager emuliert. Ein leuchtender, farbigenreicher und definierter Sound wird bereits erreicht, indem das Signal diesen Prozessor durchläuft.

**1 HPF-ON-Schaltfläche**

Schaltet den Hochpassfilter der Sidechain ein/aus.

2 HPF-FREQ-Schaltfläche

Stellt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters der Sidechain ein.

3 LPF-ON-Schaltfläche

Schaltet den Tiefpassfilter der Sidechain ein/aus.

4 LPF-FREQ-Regler

Stellt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters der Sidechain ein.

5 MF-ON-Schaltfläche

Schaltet das MF-Band (Glockenfilter) der Sidechain ein/aus.

6 MFD-FREQ-x10-Schaltfläche

Ändert die Mittenfrequenz des MF-Bandes (Glockenfilter) der Sidechain auf den 10-fachen Wert.

7 MF-FREQ-Regler

Stellt die Arbeitsfrequenz des MF-Bandes (Glockenfilter) der Sidechain ein.

8 MF-GAIN-Regler

Stellt die Verstärkung des MF-Bandes (Glockenfilter) der Sidechain ein.

9 COMP-IN-Schaltfläche

Hiermit wird der Kompressor ein- und ausgeschaltet.

10 THRESHOLD-Regler

Stellt den Schwellenwert des Kompressors ein.

11 RATIO-Regler

Stellt das Kompressionsverhältnis des Kompressors ein.

12 ATTACK-Regler

Stellt die Attack-Zeit des Kompressors ein.

13 RELEASE-Regler

Stellt die Release-Zeit des Kompressors ein.

14 AUTO-RELEASE-Schaltfläche

Schaltet die Auto-Release-Funktion des Kompressors ein/aus.

15 GAIN-Regler

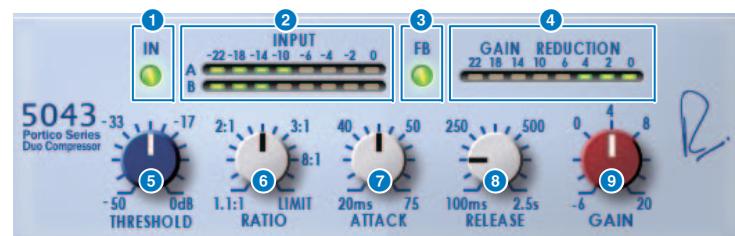
Stellt die Kompressionsstärke des Kompressors ein.

16 Pegelanzeigen

Zeigen den Eingangspegel und die Pegelabsenkung an.

■ Portico 5043

Der Portico 5043 ist ein Prozessor, der einen analogen Kompressor emuliert, der von Rupert Neve Designs (RND) hergestellt wurde, genau wie der Portico 5033. Der eigentliche 5043-Kompressor besaß denselben Ein-/Ausgangsübertrager, der auch beim 5033 EQ verwendet wurde. Sein natürlicher, analogartiger Klangcharakter und seine Art der Dynamikregelung macht ihn universell einsetzbar für viele verschiedene Signaquelchen von Schlagzeug bis Gesang. Die großartigste Funktion ist die, dass die Gain-Reduction-Methode umgeschaltet werden kann. Sie können zwischen der modernen FF-Pegelabsenkung (Feed Forward) und der FB-Pegelabsenkung (Feed-Back) umschalten, die in klassischen Kompressoren verwendet wird. So können Sie ganz nach Bedarf unterschiedliche Klangcharaktere anlegen.

**1 IN-Schaltfläche**

Schaltet den Bypass des Kompressors ein/aus. Im Bypass-Zustand leuchtet die Taste nicht. Selbst im Bypass-Zustand durchläuft das Signal jedoch die Übertragerschaltkreise sowie den Verstärkerschaltkreis am Ein- und Ausgang.

2 INPUT-Pegelanzeige

Zeigt den Pegel des Eingangssignals an.

Im DUAL-Modus wird eine Pegelanzeige angezeigt, im STEREO-Modus zwei.

3 FB-Schaltfläche

Schaltet die Gain-Reduction-Methode (Verstärkungsabregelung) zwischen FF- (Feed Forward) und FB-Schaltung (Feed Back) um. Die Schaltfläche leuchtet, wenn die FB-Schaltung ausgewählt ist. Die FF-Schaltung ist die Art, die heutzutage von den meisten Kompressoren verwendet wird. Verwenden Sie diese, wenn Sie eine starke Kompression anwenden möchten, ohne den Klangcharakter zu sehr zu ändern.

Die FB-Schaltung kommt in älteren Kompressoren zum Einsatz. Verwenden Sie diese, wenn Sie eine sanfte Kompression anwenden möchten, die je nach Gerät die gewünschte Färbung auf den Klang anwendet.

4 GAIN-REDUCTION-Pegelanzeige

Zeigt das Ausmaß der Verstärkungsabregelung (Gain Reduction) an.

5 THRESHOLD-Regler

Legt den Pegel fest, ab dem das Kompressor beginnt zu arbeiten.

6 RATIO-Regler

Regelt das Kompressionsverhältnis. Wenn der Regler ganz nach rechts gedreht wird, arbeitet das Gerät wie ein Limiter.

7 ATTACK-Regler

Stellt die Attack-Zeit ein, in welcher der Kompressor beginnt zu arbeiten.

8 RELEASE-Regler

Stellt die Release-Zeit des Kompressors ein.

9 GAIN-Regler

Stellt die Ausgangsverstärkung ein.

■ Buss Comp 369

Buss Comp 369 emuliert einen Standard-Bus-Kompressor, der seit den 1980er Jahren in Aufnahmestudios und Radiosendern verwendet wird. Er erzeugt eine sanfte und natürliche Kompression, die die Nuancen im Originalklang nicht beeinträchtigt, ganz im Gegensatz zur aggressiven Kompression des U76. Buss Comp 369 enthält einen Kompressor und einen Limiter, die Sie einzeln oder in Kombination nutzen können. Das umfangreiche Obertonspektrum, das durch die Audio-Ein- und Ausgangsübertrager und den diskret aufgebauten Class-A-Verstärker erzeugt wird, verleiht dem Klang Tiefe und Einheitlichkeit.

Mounten für Stereobetrieb

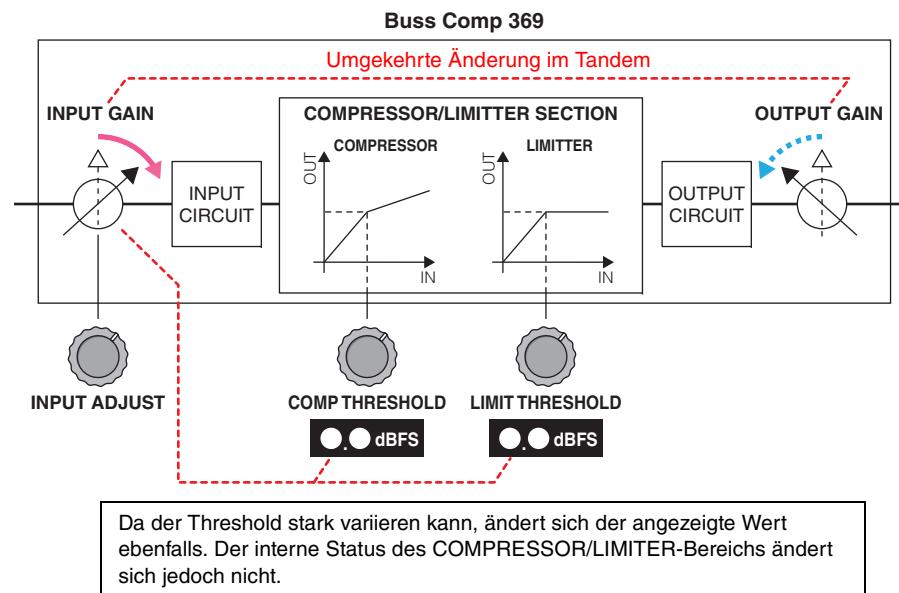


Mounten für Dual-Betrieb



1 INPUT ADJUST-Regler

Stellt die Eingangsverstärkung (Gain) ein. Zur Beachtung: Der Ausgangspegel wird im Gegenzug umgekehrt zu diesem Regler auf- bzw. abgeregelt, so dass die Lautstärke immer gleich und in Nähe des Bypass-Pegels bleibt (dem Pegel, der erreicht wird, wenn COMP IN und LIMIT IN ausgeschaltet sind). Wenn zum Beispiel INPUT ADJUST auf +5 dB eingestellt ist, beträgt die Eingangsverstärkung +5 dB und die Ausgangsverstärkung -5 dB.

[Wie INPUT ADJUST funktioniert]**2 LINK-Schalter (für Stereobetrieb)**

Schaltet die Stereo-Link-Funktion ein und aus

3 COMP IN-Schalter

Schaltet den Kompressor ein oder aus.

4 COMP THRESHOLD-Regler

Stellt den Schwellenwert des Kompressors ein. Beachten Sie, dass sich der Wert gemeinsam mit der Einstellung INPUT ADJUST ändert.

5 COMP RECOVERY-Regler

Stellt die Release-Zeit des Kompressors ein. Die Release-Zeiten für a1 (auto 1) und a2 (auto 2) ändern sich automatisch.

a1: ändert sich automatisch im Bereich von 100 ms bis 2 s.

a2: ändert sich automatisch im Bereich von 50 ms bis 5 s.

6 COMP-GAIN-Regler

Stellt die Make-up-Verstärkung des Kompressors ein. Dies wird vor der Limiterstufe angewendet.

7 COMP RATIO-Regler

Gibt das Kompressionsverhältnis an.

8 METER SELECT-Schalter (für Stereobetrieb)

Wählt die Signalquelle für die Pegelanzeige aus. Sie können wählen zwischen IN (Eingangspegel), GR (Pegelabsenkung) und OUT (Ausgangspegel). Wenn Sie diese Auswahl ändern, ändert sich das Layout der Anzeige ebenfalls auf VU, GR, oder VU.

9 VU SELECT-Schalter (für Dual-Betrieb)

Wählt die Signalquelle für das VU-Meter aus. Sie können zwischen Eingangs- oder Ausgangspegel wählen.

10 LIMIT IN-Schalter

Schaltet den Begrenzer ein bzw. aus.

11 LIMIT ATTACK-Schalter

Gibt die Ansprechzeit des Begrenzers an.

FAST: 2 ms

SLOW: 4 ms

12 LIMIT-THRESHOLD-Regler

Stellt den Schwellenwert des Limiters ein. Beachten Sie, dass sich der Wert gemeinsam mit der Einstellung INPUT ADJUST ändert.

13 LIMIT-RECOVERY-Regler

Wählt die Release-Dauer des Limiters. Die Release-Zeiten für a1 (auto 1) und a2 (auto 2) ändern sich automatisch.

a1: ändert sich automatisch im Bereich von 100 ms bis 2 s.

a2: ändert sich automatisch im Bereich von 50 ms bis 5 s.

■ U76

Der U76 ist ein Prozessor, der einen bekannten klassischen Kompressor emuliert, der sich in einer Vielzahl von Situationen einsetzen lässt. Er bietet nicht den typischen Threshold-Parameter, wie er in der Regel auf einem Kompressor zu finden ist; stattdessen wird der Effekt der Kompression durch das Verhältnis zwischen Ein- und Ausgangsverstärkung eingestellt. Durch Einstellen des RATIO-Parameters auf „All“ wird ein äußerst druckvoller Kompressionssound erzielt, der für dieses Modell als typisch betrachtet wird. Er fügt umfangreiche Obertöne hinzu, die einen aggressiv klingenden Charakter erzeugen.

**6 OUTPUT-Regler**

Stellt den Ausgangspegel ein.

Wenn Sie den INPUT-Regler verwenden, um den Anteil der Pegelabsenkung einzustellen, ändert sich auch die wahrgenommene Lautstärke. Regeln Sie die Lautstärke in diesem Fall mit dem OUTPUT-Regler nach.

1 INPUT-Regler

Stellt die Eingangsverstärkung (Gain) ein. Indem sich der Eingangspiegel erhöht, wird die Wirkung des Kompressors gleichzeitig stärker.

2 ATTACK-Regler

Stellt die Attack-Zeit ein, in welcher der Kompressor beginnt zu arbeiten. Durch Drehen ganz nach rechts wird die kürzeste Anstiegszeit eingestellt.

3 RELEASE-Regler

Stellt die Release-Zeit des Kompressors ein. Durch Drehen ganz nach rechts wird die kürzeste Release-Zeit eingestellt.

4 RATIO-Schaltflächen

Verwenden Sie diese fünf Schaltflächen zum Einstellen des Kompressionsverhältnisses. Schaltflächen mit höheren Nummern erzeugen ein höheres Kompressionsverhältnis. Durch Drücken der ALL-Schaltfläche wird der All-Modus ausgewählt, wird, der nicht nur die RATIO, sondern auch das Release schneller werden lässt und eine harte Kompression mit einem verzerrten, aggressiven Sound erzeugt.

5 METER-Schaltflächen

Schalten die Pegelanzeigen um.

- **GR** Hier wird die vom Kompressor angewendete Stärke der Pegelabsenkung angezeigt.
- **+4/+8** In Bezug auf einen Ausgangssignalpegel von -18 dB wird ein Wert von +4 dB oder +8 dB relativ zum Referenzpegel als 0 VU angezeigt.
- **OFF** Die Pegelanzeige wird ausgeschaltet.

■ Opt-2A

Der Opt-2A ist ein Prozessor, der ein klassisches Standardmodell eines optischen Röhrenkompressors emuliert. Der Pegel wird mit optischen Komponenten wie einer CdS-Zelle und einem EL-Panel gesteuert, um eine sanfte Kompression zu erzielen. Die wundervollen Obertöne in der warm klingende Verzerrung, die durch die Röhrenschaltung erzeugt wurde, bewirken einen eleganten und ausgewogenen Klang.



① GAIN-Regler

Stellt den Ausgangspegel ein.

② PEAK-REDUCTION-Regler

Regelt die Stärke der Kompression.

③ RATIO-Regler

Regelt das Kompressionsverhältnis.

④ METER-SELECT-Regler

GAIN REDUCTION zeigt die Stärke der Verstärkungsabregelung (Gain Reduction) bei Betrieb des Kompressors an.

In den OUTPUT-Einstellungen +10 oder +4 wird der Ausgangssignalpegel als Referenzwert von -18 dB betrachtet, und ein Wert von +10 dB oder +4 dB relativ zu diesem Referenzpegel wird als 0 VU angezeigt.

■ Comp276

Comp276 emuliert die Eigenschaften eines begehrten analogen Kompressors, der in vielen Aufnahmestudios verwendet wurde. Er erzeugt einen dichten und soliden Sound, der ideal für Schlagzeug oder Bass geeignet ist.



① INPUT-Regler

Stellt den Eingangspiegel ein.

② RATIO-Regler

Stellt das Kompressionsverhältnis des Kompressors ein.

③ ATTACK-Regler

Stellt die Attack-Zeit des Kompressors ein.

④ OUTPUT-Regler

Stellt die Ausgangsverstärkung ein.

⑤ AUTO-MAKE-UP-Schalter

Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, wird die Abnahme des Ausgangspegels bei aktivem Kompressor automatisch kompensiert.

⑥ SIDECHAIN-HPF-Schalter

Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, wendet der Kompressor eine geringere Kompression auf den Tieftonbereich an und betont so die Bassausgabe.

⑦ RELEASE-Regler

Stellt die Release-Zeit des Kompressors ein.

⑧ VU-Meter

Zeigt das Signal an, das durch die GR/-10/-20/OFF Schalter ausgewählt ist.

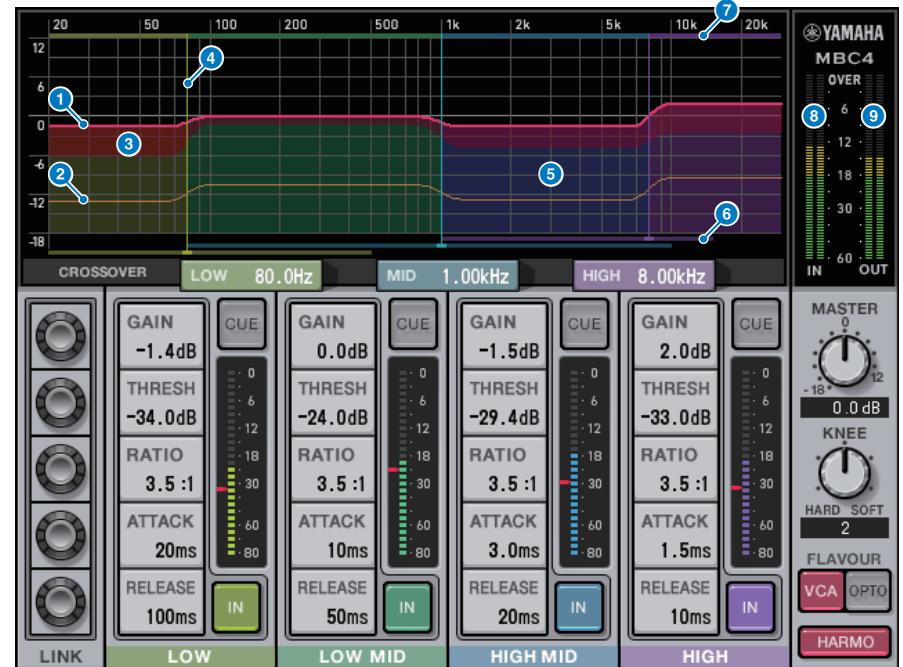
9 Schalter GR/-10/-20/OFF

Wählen das Signal, das von den VU-Metern angezeigt wird.

GR: Es wird die Stärke der Pegelabsenkung angezeigt.
-10: Ein Signal von -10 dBu wird als 0 VU dargestellt.
-20: Ein Signal von -20 dBu wird als 0 VU dargestellt.
OFF: Das VU-Meter ist ausgeschaltet.

■ MBC4

Dieser hochwertige Vierband-Kompressor verwendet VCM-Technologie und bietet ein GUI für hervorragende Bedienung und gute Lesbarkeit. Alle Vorzüge des musikalischen Verhaltens analoger Kompressoren wurden im Gain-Reduction-Schaltkreis des MBC4 verwirklicht. Er erlaubt eine sanfte Kontrolle über die Dynamik und bewahrt ein ausgewogenes Gesamtklangbild. Das Klangbild kann auch visuell über die graphische Darstellung gesteuert werden.



1 GAIN LINE

Diese rote horizontale Linie zeigt die Einstellung der Werte des GAIN-Parameters des jeweiligen Bandes an.

2 MAXIMUM GR GUIDELINE

Diese orangefarbene horizontale Linie ist eine „Richtlinie“ für die maximale Gain Reduction (Abregelung). Diese Stärke der Absenkung ist ein ungefährer Wert und zeigt keinen präzisen Maximalwert für die Verstärkungsabregelung an.

3 GR ZONE

Dieser rote Bereich ändert sich je nach dem Betrag der Gain Reduction des entsprechenden Bandes.

4 CROSSOVER LINE

Diese vertikale rote Linie zeigt die Übergangsfrequenz des jeweiligen Bandes an.

5 CROSSOVER ZONE

Dieser Bereich mit der Farbe des Bandes ändert sich mit dem Wert des CROSSOVER-Parameters des entsprechenden Bandes.

6 CROSSOVER RANGE

Dieser horizontale Balken in der Farbe des Bandes zeigt den variablen Bereich des Wertes für den CROSSOVER-Parameter des entsprechenden Bandes an.

7 CROSSOVER BAND WIDTH

Dieser horizontale Balken mit der Farbe des Bandes ändert sich mit dem Wert des CROSSOVER-Parameters des entsprechenden Bandes.

8 INPUT-Pegelanzeige

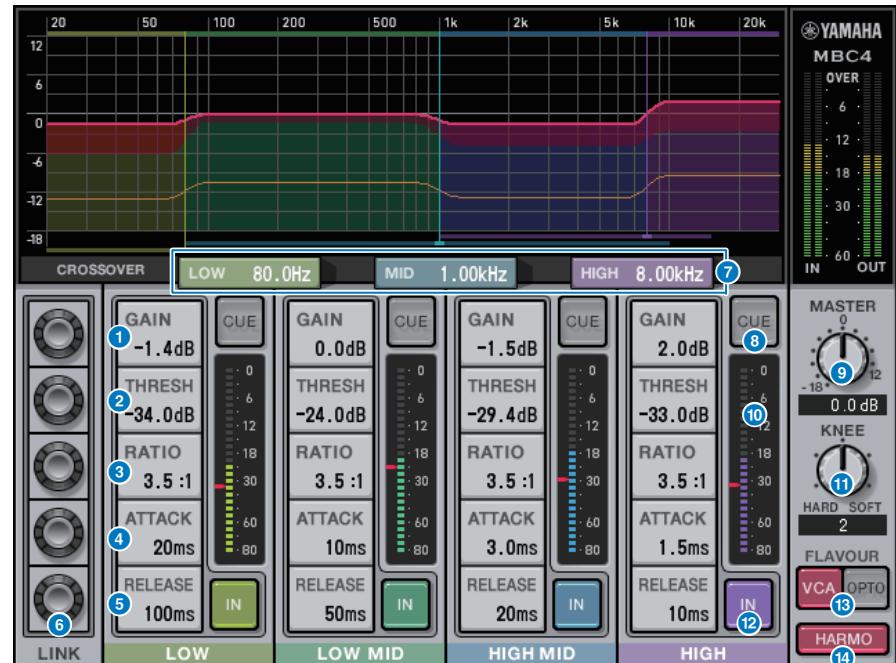
Zeigt den Pegel des Eingangssignals an.

Im DUAL-Modus wird eine Pegelanzeige angezeigt, im STEREO-Modus zwei.

9 OUTPUT-Pegelanzeige

Zeigt den Pegel des Ausgangssignals an.

Im DUAL-Modus wird eine Pegelanzeige angezeigt, im STEREO-Modus zwei.

**1 GAIN**

Stellt die Ausgangsverstärkung für das entsprechende Band ein.

2 THRESHOLD

Stellt den Pegel ein, bei dem der Kompressor für das entsprechende Band aktiv wird. Der Wert wird auch durch eine rote Markierung in der INPUT-Pegelanzeige 10 dargestellt.

3 RATIO

Stellt das Kompressionsverhältnis für das entsprechende Band ein.

4 ATTACK

Stellt die Attack-Zeit ein, mit der der Kompressor für das entsprechende Band aktiv wird.

5 RELEASE

Stellt die Loslasszeit des Kompressors für das entsprechende Band ein.

6 LINK-Regler

Wenn Sie den LINK-Regler des Parameters auswählen, ändert sich die angezeigte Farbe wie unten gezeigt. Die entsprechenden Parameter der vier Bänder werden verkoppelt, und die Werte ändern sich gemeinsam. Bedenken Sie, dass bei Erreichen des maximalen oder minimalen Werts die Verkopplung des Parameterwerts aussetzt. Die koppelbaren Parameter werden in den zugehörigen Farben der Bänder dargestellt.

**7 CROSSOVER**

Stellt die Übergangsfrequenz ein, bei der das Signal in zwei Bänder aufgeteilt wird.

8 CUE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Ausgang des entsprechenden Bandes mit Cue Monitor abzuhören.

Wenn die IN-Schaltfläche ausgeschaltet ist, ist das Signal ohne Kompressoreffekt zu hören. Sie können die CUE-Schaltflächen mehrerer Bänder gleichzeitig einschalten.

9 MASTER GAIN-Regler

Stellt den Pegel des endgültigen Ausgangssignals ein.

10 INPUT-Anzeige

Zeigt den Pegel des Audiosigaleingangs für jedes Band an.

11 KNEE-Regler

Stellt das „Knie“ des Kompressors ein.

12 IN-Schaltfläche

Schaltet den Kompressor für das entsprechende Band ein/aus.

Auch dann, wenn diese Schaltfläche ausgeschaltet ist, können Sie die entsprechenden Band-Parameter einstellen.

13 FLAVOUR-Schaltfläche

Schaltet den Kompressortyp zwischen VCA-Betrieb (genaue Effekte) und OPTO-Betrieb (natürliche Effekte) um.

14 HARMONICS-Schaltfläche

Schaltet die musikalischen Obertöne, die durch analoge Schaltkreise emuliert werden.

■ OPENDECK

OPENDECK emuliert die Kompression durch Bandsättigung zweier Tellerspulentonbandgeräte (einem Aufnahme-Tonbandgerät und einem Wiedergabe-Tonbandgerät). Sie können die Klangeigenschaften durch Einstellung verschiedener Elemente wie Art des TB-Geräts, Bandqualität, Wiedergabegeschwindigkeit usw. ändern.

**1 RECORD: DECK TYPE**

Wählt die Art des Aufnahme-Tonbandgerätes.

2 RECORD: LEVEL-Drehregler

Stellt den Eingangspiegel des Aufnahme-Tonbandgerätes ein. Indem Sie den Pegel erhöhen, wird die Bandkompression erzeugt, wodurch der Dynamikumfang geringer und die Verzerrungen stärker werden.

3 RECORD: ADJUST HIGH-Drehregler

Stellt den Höhen-Eingangspiegel des Aufnahme-Tonbandgerätes ein.

4 RECORD: BIAS-Drehregler

Stellt die Vormagnetisierung (Bias) des Aufnahme-Tonbandgerätes ein.

5 AUTO MAKE UP-Schalter

Wenn Sie diesen Schalter eingeschaltet haben, oder wenn Sie den Regler des Aufnahme-Tonbandgeräts einstellen (mittels des Reglers RECORD/REC LVL), spiegelt der Pegel des Wiedergabe-Tonbandgerätes (der Regler REPRODUCE/REPR LVL) die Änderung ebenfalls wieder, so dass der relative Ausgangspiegel gleich bleibt. So können Sie den Anteil der Verzerrungen einstellen, ohne den Ausgangspiegel zu ändern.

6 REPRODUCE: DECK TYPE

Wählt die Art des Wiedergabe-Tonbandgerätes.

7 REPRODUCE: LEVEL-Regler

Stellt den Ausgangspegel des Wiedergabe-Tonbandgerätes ein.

8 REPRODUCE: ADJUST HIGH-Regler

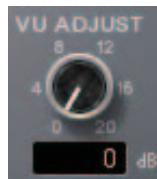
Stellt den Höhenpegel des Wiedergabe-Tonbandgerätes ein.

9 REPRODUCE: ADJUST LOW-Regler

Stellt den Basspegel des Wiedergabe-Tonbandgerätes ein.

10 VU ADJUST-Schalter

Wenn Sie diese Schaltfläche einschalten, erscheint im Pegelanzeigenbereich der VU ADJUST-Regler anstelle des VU-Meters für Kanal 2. Wenn Sie diese Taste ausschalten, erscheint das VU-Meter für Kanal 2.

**VU ADJUST-Regler**

Gibt den Pegel an, der dem Wert 0 VU auf dem VU-Meter zugewiesen ist. Dieser Regler erscheint nur dann, wenn die VU ADJUST-Schaltfläche eingeschaltet ist.

11 SPEED-Schalter

Wählt die Bandgeschwindigkeit.

12 TAPE KIND-Schalter

Wählt die Bandqualität.

13 RECORD/REPRO-Schalter

Hiermit können Sie die Signale RECORD (Eingang des Aufnahme-Tonbandgeräts) oder REPRO (Ausgang des Wiedergabe-Tonbandgeräts) zum Ablesen über die Pegelanzeigen und VU-Meter auswählen (Vor-/Hinterband).

14 Pegelanzeige

Zeigt den Effektpiegel der Abhörsignale ein, die mit dem Schalter RECORD/REPRO ausgewählt wurden.

15 VU-Meter

Die VU-Meter des Tonbandgerätes, ausgewählt mit dem Schalter RECORD/REPRO, werden hier dargestellt.

Die Anzahl der VU-Meter hängt vom Status der VU ADJUST-Schaltfläche ab.

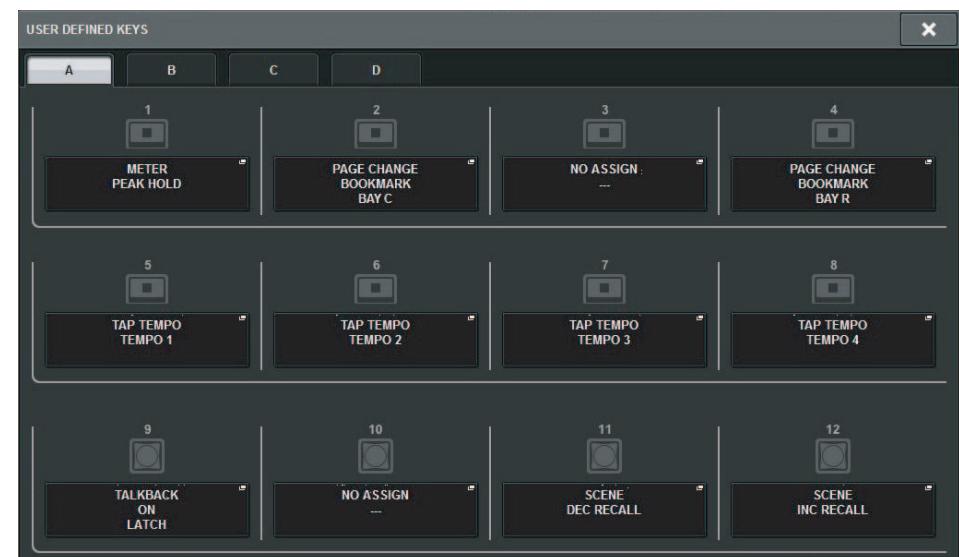
Wenn die VU ADJUST-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird die Pegelanzeige nur eines Kanals dargestellt. Wenn die VU ADJUST-Schaltfläche ausgeschaltet ist, werden die Pegelanzeigen für zwei Kanäle dargestellt.

Verwenden der Tap-Tempo-Funktion

Mit „Tap Tempo“ können Sie die Verzögerungszeit eines Delay-Effekts oder die Modulationsgeschwindigkeit eines Modulationseffekts einstellen, indem Sie eine Taste im gewünschten Intervall (Zeitabstand) antippen.

Um die Tap-Tempo-Funktion verwenden zu können, müssen Sie diese zunächst einer USER-DEFINED-Taste zuweisen, und daraufhin diese USER-DEFINED-Taste betätigen ([Seite 329](#)).

1. Weisen einer der TAP TEMPO 1–4 einer benutzerdefinierten Taste zu.



2. Öffnen das Einblendfenster für einen Effekt, den Sie steuern möchten.



3. Stellt den SYNC-Parameter im Effektparameferfeld auf ON.

4. Wählen Sie eine der TEMPO-Tasten 1–4 auf der linken Seite des Einblendmenüs aus.

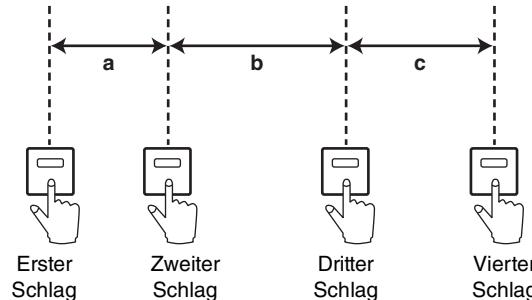
HINWEIS

Wenn Sie MIDI CLK auswählen, ändert sich der BPM-Parameter je nach dem Tempo der MIDI-Clock, die am MIDI-Port empfangen wird.

5. Drücken Sie im gewünschten Tempo auf die USER-DEFINED-Taste, der Sie die Tap-Tempo-Funktion zugewiesen hatten.

Der durchschnittliche Zeitabstand (in BPM = Beats per Minute; Schlägen pro Minute) zwischen jedem Tastendruck wird berechnet, und dieser Wert wird auf den BPM-Parameter angewendet.

Der durchschnittliche Zeitabstand wird als Parameterwert eingetragen.
(der Durchschnitt von a, b und c)



HINWEIS

Wenn der Durchschnittswert außerhalb des Wertebereiches von 20–300 BPM liegt, wird die eingetippte Folge ignoriert.

Effekte und Temposynchronisation

Einige Effekte können mit dem Tempo synchronisiert werden. Es gibt zwei Arten solcher Effekte: Verzögerungseffekte und Modulationseffekte. Bei Verzögerungseffekten ändert sich die Verzögerungszeit entsprechend dem Tempo. Bei Modulationseffekten ändert sich die Frequenz des Modulationssignals entsprechend dem Tempo.

Von der Temposynchronisation betroffene Parameter

Die folgenden fünf Parameter hängen mit der Temposynchronisation zusammen.

1) SYNC 2) NOTE 3) TEMPO 4) DELAY 5) FREQ.

SYNC:Ein/Aus-Schalter für die Temposynchronisation.

NOTE und TEMPO:Dies sind die Basisparameter für die Temposynchronisation.

DELAY und FREQ.:.....DELAY ist die Verzögerungszeit, und FREQ. ist die Frequenz des Modulationssignals. Diese Parameter wirken sich direkt auf die Änderung des Effektklangs aus. DELAY ist nur bei Verzögerungseffekten und FREQ. nur bei Modulationseffekten relevant.

Zusammenhänge zwischen den Parametern

Die Temposynchronisation errechnet den DELAY- (oder FREQ.-) Wert^a der Parameter TEMPO und NOTE.

SYNC einschalten (ON)

Änderung von NOTE → DELAY (bzw. FREQ.) wird eingestellt.

In diesem Fall wird der Wert von DELAY (oder FREQ.) folgendermaßen berechnet.

$$\text{DELAY (bzw. FREQ.)} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

Änderung von TEMPO → DELAY (bzw. FREQ.) wird eingestellt.

In diesem Fall wird der Wert von DELAY (oder FREQ.) folgendermaßen berechnet.

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO}) \text{ Sekunden}$$

$$\text{FREQ.} = (\text{TEMPO}/60)/(\text{NOTE} \times 4) \text{ Hz}$$

Beispiel 1:

Wenn SYNC = ON, DELAY = 250 ms, TEMPO = 120 sind und Sie NOTE von Achtel- zu Viertelnote ändern

$$\text{DELAY} = \text{neue NOTE} \times 4 \times (60/\text{TEMPO})$$

$$= (1/4) \times 4 \times (60/120)$$

$$= 0,5 \text{ (s)}$$

$$= 500 \text{ ms}$$

DELAY ändert sich also von 250 ms auf 500 ms.

Beispiel 2:

Wenn SYNC = ON, DELAY = 250 ms, NOTE = Achtelnote sind und Sie TEMPO von 120 zu 121 ändern

$$\text{DELAY} = \text{NOTE} \times 4 \times (60/\text{neues TEMPO})$$

$$= (1/8) \times 4 \times (60/121)$$

$$= 0,2479 \text{ (s)}$$

$$= 247,9 \text{ (ms)}$$

Das TEMPO ändert sich also von 250 ms auf 247,9 ms.

*a: Die Ergebnisse der Berechnung werden gerundet.

Besondere Eigenschaften des TEMPO-Parameters

Der TEMPO-Parameter unterscheidet sich hinsichtlich der folgenden Merkmale von anderen Parametern.

- Der TEMPO-Parameter kann für mehrere Effekte als Taktgeber dienen.
- Sie können ihn nicht speichern oder aus der Plug-in-Library abrufen. (Sie können ihn in einer Szene speichern oder aus dieser abrufen.)

Das bedeutet, dass der TEMPO-Wert beim Aufrufen eines Effekts unter Umständen abweicht vom zuvor gespeicherten Effekt. Beispiel:

Effekt wird gespeichert: TEMPO=120 → TEMPO ändern auf 60: TEMPO=60 →

Effekt abrufen: TEMPO = 60

Normalerweise wird, wenn Sie TEMPO ändern, DELAY (oder FREQ.) dementsprechend neu eingestellt. Bei einer Änderung von DELAY (oder FREQ.) würde der aufgerufene Effekt jedoch anders klingen als beim Speichern. Um zu verhindern, dass sich ein Effekt auf diese Weise zwischen dem Speichern und Laden verändert, aktualisiert das RIVAGE PM10-System beim Laden eines Effekts auch dann nicht den DELAY- (bzw. FREQ.-) Wert, wenn TEMPO nicht mehr denselben Wert hat wie beim Speichern des betreffenden Effekts.

* Der NOTE-Parameter wird anhand der folgenden Werte berechnet.

Bezeichnung	1/32(3)	1/16(3)	1/16	1/8(3)	Dot 1/16	1/8	1/4(3)
Wert	1/48	1/24	1/16	1/12	3/32	1/8	1/6
Bezeichnung	Dot 1/8	1/4	Dot 1/4	1/2	Dot 1/2	Whole	2x Whole
Wert	3/16	1/4	3/8	1/2	3/4	1/1	2/1

Aufnehmen

Dieses Kapitel beschreibt die Funktionen und die Bedienung des Recorders.

2-Spur-USB-Recorder

Informationen zum USB-Recorder

Das RIVAGE PM10-System bietet einen einfach anwendbaren 2-Spur-USB-Recorder.

Mit dem 2-Spur-USB-Recorder können Sie die Ausgangssignale eines STEREO- oder eines MIX-Busses auf einem angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk aufnehmen. Sie können ihn auch dazu verwenden, Hintergrundmusik oder Sound-Effekte abzuspielen, die auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind, indem Sie diese einem Eingangskanal zuweisen. Dank der eingebauten SRC (Sampling Rate Converter), die jeweils am Eingang und am Ausgang des 2-Spur-USB-Recorders vorgesehen sind, müssen Sie sich nicht sorgen um die unterschiedlichen Sampling-Frequenzen von System und den Dateien für die Aufnahme/Wiedergabe. Wenn die Sampling-Frequenz des Systems dieselbe ist wie für die aufzunehmenden bzw. wiedergegebenen Dateien, wird der SRC automatisch umgangen.

Das RIVAGE PM10-System unterstützt Dateien der Formate WAV (unkomprimiertes PCM) und MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3) bei Aufnahme und Wiedergabe.

■ Unterstütztes AufnahmefORMAT

WAV-Dateien

- Bit-Auflösung: 16-Bit/24-Bit
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz/48 kHz/88,2 kHz/96 kHz

MP3-Datei

- Bit-Rate: 192 kbps/256 kbps/320 kbps
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz/48 kHz

■ Unterstütztes WiedergabefORMAT

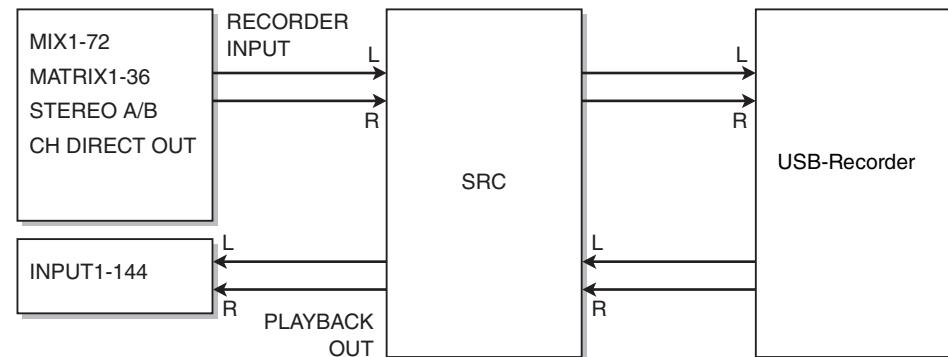
WAV-Dateien

- Bit-Auflösung: 16-Bit/24-Bit
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz/48 kHz/88,2 kHz/96 kHz

MP3-Datei

- Bit-Rate: Keine Einschränkungen
- Sampling-Frequenz: 44,1 kHz/48 kHz

■ Signalfluss für den USB-Recorder



HINWEIS

Aufnahme und Wiedergabe können nicht gleichzeitig ausgeführt werden.

Zuweisen von Kanälen zu den Ein-/Ausgängen des Recorders

Beachten Sie die folgenden Schritte zum Zuweisen des Eingangs und des Ausgangs des USB-Recorders zu den gewünschten Kanälen. Sie können jeden Ausgangskanal oder den Direktausgang eines beliebigen Eingangskanals dem Eingang des Recorders zuweisen. Sie können den Ausgang des Recorders jedem beliebigen Eingangskanal zuweisen.

1. Drücken Sie auf die RACK&REC-Schaltfläche in der Menüleiste, um den RACK&REC-Bildschirm aufzurufen.

Dieser Bildschirm enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Bildschirm auswählen können.



2. Drücken Sie auf die USB-RECORDER-Registerkarte.

In diesem Bildschirm können Sie Signale dem Eingang und dem Ausgang des USB-Recorders zuweisen und Aufnahme- und Wiedergabefunktionen ausführen.



- 1 RECODER-INPUT-Einblendenschaltflächen (L/R)

Drücken Sie diese Schaltflächen, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Signale auswählen können, die dem linken bzw. rechten Eingangskanal des Recorders zugewiesen werden.

- 2 RECODER-INPUT-GAIN-Regler

Stellt den Pegel des an den Recorder übergebenen Signals ein.

- 3 RECODER-INPUT-CUE-Schaltflächen

Wenn CUE A oder CUE B eingeschaltet ist, können Sie das Signal hören, das zum Recorder geführt wird.

HINWEIS

Sie können nicht die PLAYBACK-OUT-CUE-Schaltfläche gleichzeitig mit einer dieser Schaltflächen einschalten.

- 4 RECODER-INPUT-Pegelanzeige

Zeigt den Pegel des dem Recorder zugeführten Signals an.

- 5 PLAYBACK-OUT-Einblendenschaltflächen (L/R)

Drücken Sie auf diese Schaltflächen, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Signale auswählen können, die für die Wiedergabe den L/R-Ausgangskanälen des Recorders zugeordnet werden.

- 6 PLAYBACK-OUT-GAIN-Regler

Stellt den Pegel des Ausgangssignals für die Wiedergabe vom Recorder ein.

- 7 PLAYBACK-OUTPUT-CUE-Schaltfläche

Wenn CUE A oder CUE B eingeschaltet ist, können Sie das Signal hören, das vom Recorder ausgegeben wird.

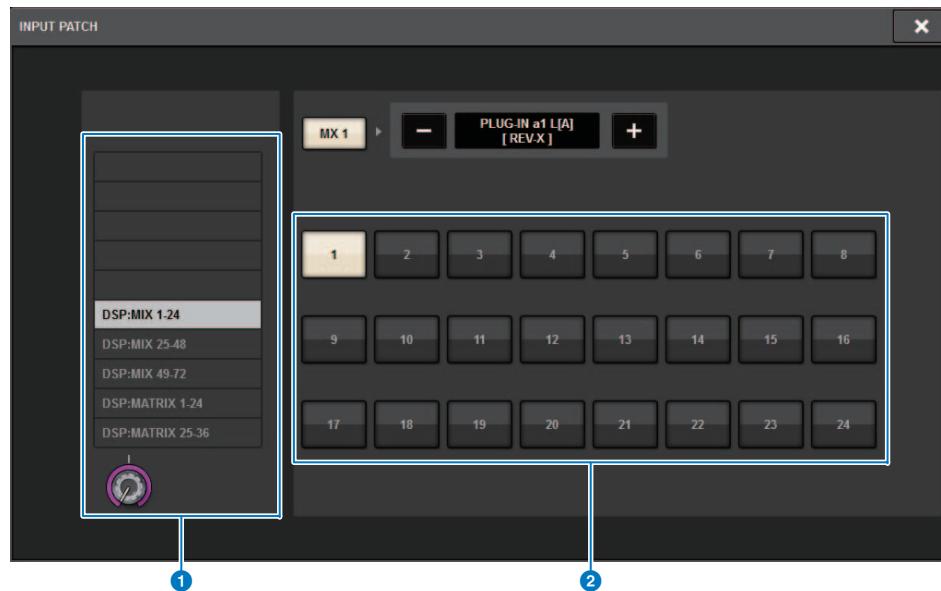
HINWEIS

Sie können nicht die RECODER-INPUT-CUE-Schaltfläche gleichzeitig mit einer dieser Schaltflächen einschalten.

- 8 PLAYBACK-OUT-Pegelanzeige

Zeigt den Pegel des Ausgangssignals für die Wiedergabe vom Recorder an.

- 3.** Um Kanäle dem Eingang des Recorders zuzuweisen, drücken Sie auf die RECORDER-INPUT-Einblendschaltfläche L oder R, um das INPUT-PATCH-Einblendfenster zu öffnen.



① Kategorieliste

Hier können Sie die Kanalkategorie auswählen.

② Schaltflächen für die Kanalauswahl

Hiermit können Sie aus den Kanälen in der Kategorieliste denjenigen Kanal auswählen, den Sie dem Eingang des USB-Recorders zuweisen möchten.

- 4.** Verwenden Sie die Kategorieliste und die Schaltflächen für die Kanalauswahl, um den Kanal auszuwählen, dem Sie den Ausgang des USB-Recorders zuweisen möchten.

Wenn Sie einen Kanal auswählen, dem bereits ein Kanal zugewiesen wurde, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die Änderung der Zuordnung bestätigen müssen. Drücken Sie auf OK im Dialogfenster.

- 5.** Wenn Sie mit der Kanaluweisung fertig sind, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.

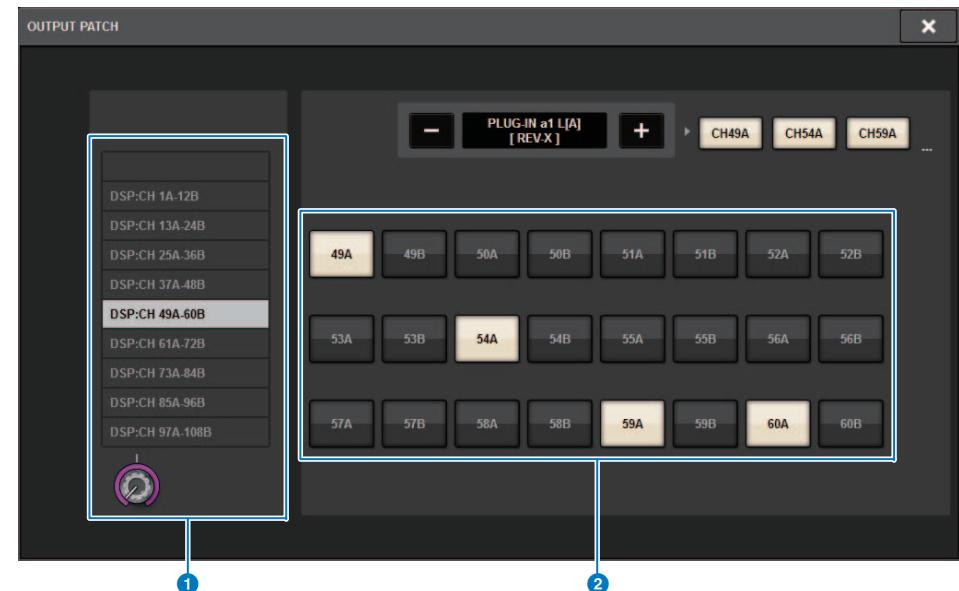
Das System kehrt zurück zum RECORDER-Bildschirm.

- 6.** Weisen Sie auf dieselbe Art auch dem anderen Eingang Kanäle zu.

HINWEIS

Aufnahme und Wiedergabe mit dem USB-Recorder erfolgen immer in stereo. Wenn Sie monaural aufnehmen möchten, so dass links und rechts das gleiche Signal aufgezeichnet wird, müssen Sie beide Recorder-Eingänge dem gleichen Kanal zuweisen.

- 7.** Um Kanäle dem Wiedergabeausgang des Recorders zuzuweisen, drücken Sie die PLAYBACK-OUT-Einblendschaltfläche L oder R, um das OUTPUT-PATCH-Einblendfenster zu öffnen.



① Kategorieliste

Hier können Sie die Kanalkategorie auswählen.

② Schaltflächen für die Kanalauswahl

Hiermit können Sie aus den Kanälen in der Kategorieliste denjenigen Kanal auswählen, dem Sie den Ausgang des USB-Recorders zuweisen möchten.

- 8.** Verwenden Sie die Kategorieliste und die Schaltflächen für die Kanalauswahl, um den Kanal auszuwählen, dem Sie den Ausgang des USB-Recorders zuweisen möchten.

Wenn Sie einen Kanal auswählen, dem bereits ein anderes Signal zugewiesen wurde, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die Änderung der Zuordnung bestätigen müssen. Drücken Sie auf OK im Dialogfenster.

HINWEIS

Der Wiedergabeausgang des Recorders kann mehreren Kanälen zugewiesen werden.

- 9.** Wenn Sie mit der Kanaluweisung fertig sind, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.

Das System kehrt zurück zum RECORDER-Bildschirm.

- 10.** Weisen Sie auf dieselbe Art auch den anderen Ausgang Kanälen zu.

Audio-Aufnahme auf einem USB-Flash-Laufwerk

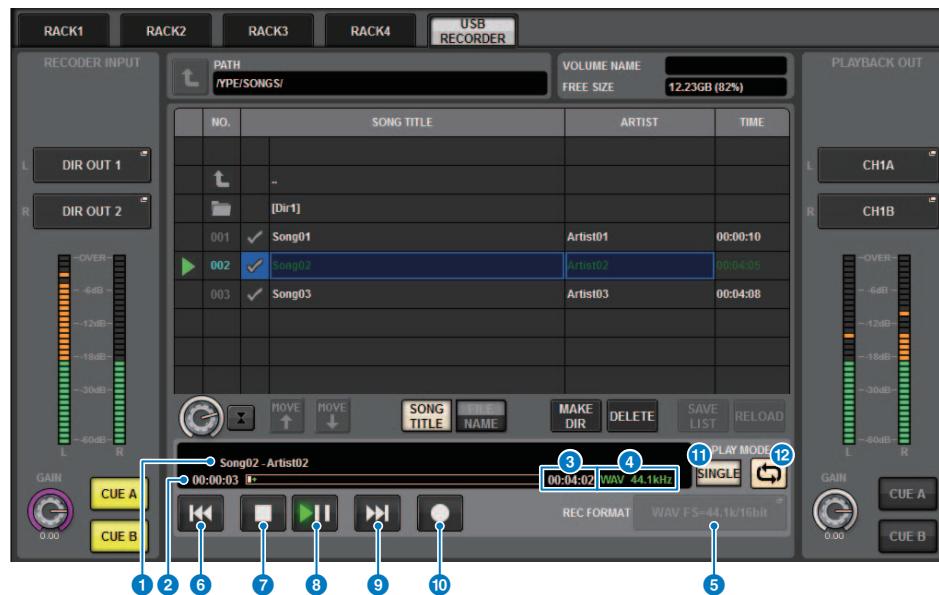
Sie können die an die Kanäle ausgegebenen Signale als Audiodatei (WAV oder MP3) auf dem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen, das am RECORDING-Anschluss angeschlossen ist.

1. Drücken Sie auf die RACK&REC-Schaltfläche in der Menüleiste, um den RACK&REC-Bildschirm aufzurufen.

Dieser Bildschirm enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Bildschirm auswählen können.



2. Drücken Sie auf die USB-RECORDER-Registerkarte.



■ TRANSPORT-Feld

Hier können Sie die Aufnahme und Wiedergabe eines Songs steuern.

1 Aktueller Song

Zeigt Nummer und Namen des Titels und den Namen des Interpreten des aktuell ausgewählten Songs an. Die folgenden Anzeigen werden während der Wiedergabe bzw. Aufnahme eingeblendet.

Spieldienstfunktionen



Aufnahme



2 Anzeige der vergangenen Zeit

Zeigt die vergangene Wiedergabezeit des aktuellen Songs während der Wiedergabe und die vergangene Aufnahmezeit während der Aufnahme an.

3 Anzeige der verbleibenden Zeit

Hier wird während der Wiedergabe die verbleibende Wiedergabedauer eines Songs angezeigt.

4 Format des aktuellen Songs

Zeigt das Dateiformat und die Bit-Rate des aktuellen Songs (der wiedergegebenen Datei) an.

5 REC-FORMAT/RATE-Einblendenschaltfläche

Hier können Sie das Aufnahmedateiformat und die Sampling-Rate auswählen.

6 REW-Schaltfläche

Verschiebt den Wiedergabepunkt zum Anfang des aktuellen Songs. Wenn der Wiedergabepunkt bereits am Anfang ist, bewegt sich der Punkt zum Anfang des vorhergehenden Songs, der für die Wiedergabe ausgewählt wurde.

Wenn der Wiedergabepunkt nicht am Anfang des aktuellen Songs ist und wenn Sie diese Taste zwei Sekunden oder länger gedrückt halten, spulen Sie den Song zurück.

Wenn Sie diese Schaltfläche ein zweites Mal betätigen, wird die Wiedergabe ab der Stelle fortgesetzt, an der die Schaltfläche losgelassen wurde.

7 STOP-Schaltfläche

Der Recorder schaltet von einem der Modi Wiedergabe/Aufnahme/Aufnahmebereitschaft auf Stopp.

8 PLAY/PAUSE-Schaltfläche

Ändert den Recorder-Modus wie folgt.

- **Stopmodus** Wiedergabemodus; die Wiedergabe beginnt ab dem Anfang des aktuellen Songs.
- **Wiedergabemodus** Wiedergabe-/Pause-Modus
- **Wiedergabe-/Pause-Modus**.... Wiedergabemodus; die Wiedergabe wird ab dem Pausenzeitpunkt fortgesetzt.

- Aufnahmebereitschaft Aufnahmemodus
- Aufnahmebereitschaft Aufnahme-/Pause-Modus
- Aufnahme-/Pause-Modus Aufnahmemodus; die Aufnahme wird ab dem Pausenzeitpunkt fortgesetzt.

9 FF-Schaltfläche

Setzt den Wiedergabepunkt an den Anfang des nächsten Songs, der mit einem PLAY-Häkchensymbol markiert ist.

Wenn Sie diese Taste zwei Sekunden oder länger gedrückt halten, wird der Song schnell vorgespielt.

Wenn Sie diese Schaltfläche während der Wiedergabe betätigen, wird die Wiedergabe ab der Stelle fortgesetzt, an der die Schaltfläche losgelassen wurde.

10 REC-Schaltfläche

Setzt den Recorder auf Aufnahme-Standby-Modus.

Die Pausanzeige der PLAY/PAUSE-Schaltfläche (▶ II) leuchtet.

HINWEIS

Sie können die Funktion jeder Taste auch den USER-DEFINED-Tasten zuweisen ([Seite 329](#)).

■ PLAY-MODE-Feld

Hier können Sie das Verhalten des Recorders festlegen, für den Fall, dass die Wiedergabe das Ende des aktuellen Songs erreicht.

11 SINGLE-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet wird, wird nur der aktuelle Song abgespielt.

Wenn diese Schaltfläche ausgeschaltet ist, und der aktuelle Song wurde bis zum Ende abgespielt, startet der Recorder den nächsten Song in der Liste, der mit einem PLAY-Markierungssymbol versehen ist.

12 REPEAT-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird die Wiedergabe wiederholt. Wenn die SINGLE-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird nur der aktuelle Song wiederholt abgespielt.

Wenn die SINGLE-Schaltfläche ausgeschaltet ist, werden alle Songs, die mit einem PLAY-Markierungssymbol versehen sind, in der Listenreihenfolge abgespielt.

Wenn ausgeschaltet, wird der Song nur einmal abgespielt. Wenn die SINGLE-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird der aktuelle Song einmal abgespielt und stoppt dann. Wenn die SINGLE-Schaltfläche ausgeschaltet ist, werden alle Songs, die mit einem PLAY-Markierungssymbol versehen sind, in der Listenreihenfolge abgespielt, woraufhin die Wiedergabe stoppt.

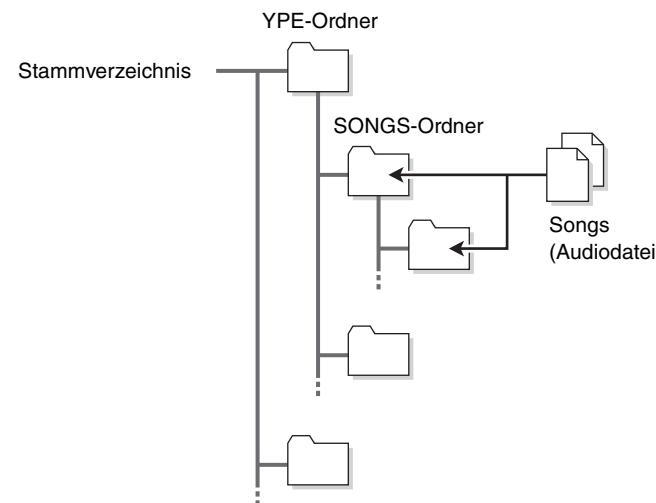
3. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk mit ausreichendem freien Speicherplatz am RECORDING-Anschluss an.

Im Feld FREE SIZE wird die freie Speicherkapazität angezeigt. Wenn Sie ein USB-Flash-Laufwerk am RECORDING-Anschluss anschließen, wird im Wurzelverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks automatisch ein Ordner namens YPE und darin ein Ordner namens SONGS angelegt. Die durch Aufnahmevergänge erzeugten Dateien werden im SONGS-Ordner oder in dem aktuell ausgewählten Unter-Ordner gespeichert.

■ Verzeichnisstruktur eines USB-Flash-Laufwerks

Wenn Sie ein USB-Flash-Laufwerk am USB-Anschluss anschließen, wird im Wurzelverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks automatisch ein Ordner namens YPE und darin ein Ordner namens SONGS angelegt.

Die durch Aufnahmevergänge erzeugten Dateien werden im SONGS-Ordner oder in dem aktuell ausgewählten Unter-Ordner gespeichert.



4. Weisen Sie den Ein- und Ausgängen des USB-Recorders die gewünschten Kanäle zu ([Seite 267](#)).

5. Ziehen Sie zum Abhören des aufgenommenen Signals den Fader für den Kanal/die Kanäle nach oben, der/die dem Eingang des Recorders zugewiesen ist/sind.
Der Eingangssignalpegel des Recorders wird in der Pegelanzeige im Feld RECORDER INPUT des RECORDER-Bildschirms angezeigt. Falls erforderlich, verwenden Sie den GAIN-Regler im Feld RECORDER INPUT, um den Eingangspiegel am Recorder nachzuregeln.

HINWEIS

- Das aufgenommene Signal wird nicht an den Ausgangsbuchsen des Recorders (PLAYBACK OUT) ausgegeben.
- Durch Einstellen des GAIN-Reglers wird nicht der Pegel des Signals beeinflusst, das vom entsprechenden Ausgangskanal an andere Ports ausgegeben wird.

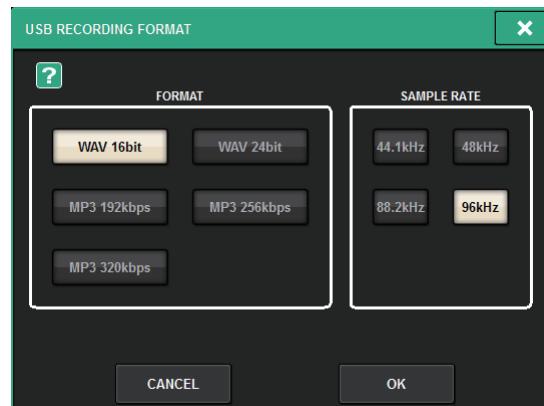
6. Drücken Sie auf das REC-FORMAT/RATE-Feld rechts unten im Bildschirm, und wählen Sie das Dateiformat und die Sampling-Rate für die Audiodatei aus, die aufgenommen wird.

■ FORMAT (Dateiformat)

- WAV 16-Bit
- WAV 24-Bit
- MP3 192 kbps
- MP3 256 kbps
- MP3 320 kbps

■ Fs (Sampling-Rate)

- 44,1 kHz
- 48 kHz
- 88,2 kHz (nur WAV)
- 96 kHz (nur WAV)

**7. Drücken Sie die REC-Schaltfläche (●).**

Die Anzeigen REC (●) und PAUSE (II) der PLAY/PAUSE-Schaltfläche (▶ II) leuchten. Im Anzeigebereich für den aktuellen Song wird „----RECORDING----“ angezeigt.

8. Um die Aufnahme zu starten, drücken Sie die PLAY/PAUSE-Schaltfläche (▶ II).

Während der Aufnahme leuchten die Anzeigen der REC-Schaltfläche (●) und die PLAY-Anzeige (▶ ▶ II) der PLAY/PAUSE-Schaltfläche. Sie können auch die vergangene Aufnahmezeit ablesen.

9. Zum Stoppen der Aufnahme drücken Sie auf die Schaltfläche STOP (■).

Die Audiodatei wird auf dem USB-Stick gespeichert.

HINWEIS

- Im Grundzustand wird die aufgenommene Audiodatei im Ordner SONGS innerhalb des Ordners YPE gespeichert. Sie können auch einen Ordner angeben, der sich im SONGS-Ordner befindet.
- Die aufgenommene Datei erhält einen vorgegebenen Titel und Dateinamen. Sie können diese auch später noch ändern.

10. Um die Aufnahme anzuhören, gehen Sie wie folgt vor.**10-1. Wählen Sie eine aufgenommene Audiodatei, und drücken Sie dann die PLAY/PAUSE-Schaltfläche (▶ II).**

Die Aufnahme wird über den in Schritt 4 angegebenen Eingangskanal abgespielt. Sie können auch die CUE-Schaltfläche im Feld PLAYBACK OUT einschalten, um die Aufnahme mitzuhören.

10-2. Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie auf die STOP-Schaltfläche (■).**Wiedergabe von Audiodateien von einem USB-Flash-Laufwerk**

Sie können auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Audiodateien wiedergeben. Neben Dateien, die auf dem RIVAGE PM10-System aufgenommen wurden, können Sie auch Dateien abspielen, die von Ihrem Computer auf dem USB-Flash-Laufwerk abgelegt wurden.

Das RIVAGE-PM10-System unterstützt Dateien der Formate WAV (unkomprimiertes PCM) und MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3) bei der Wiedergabe.

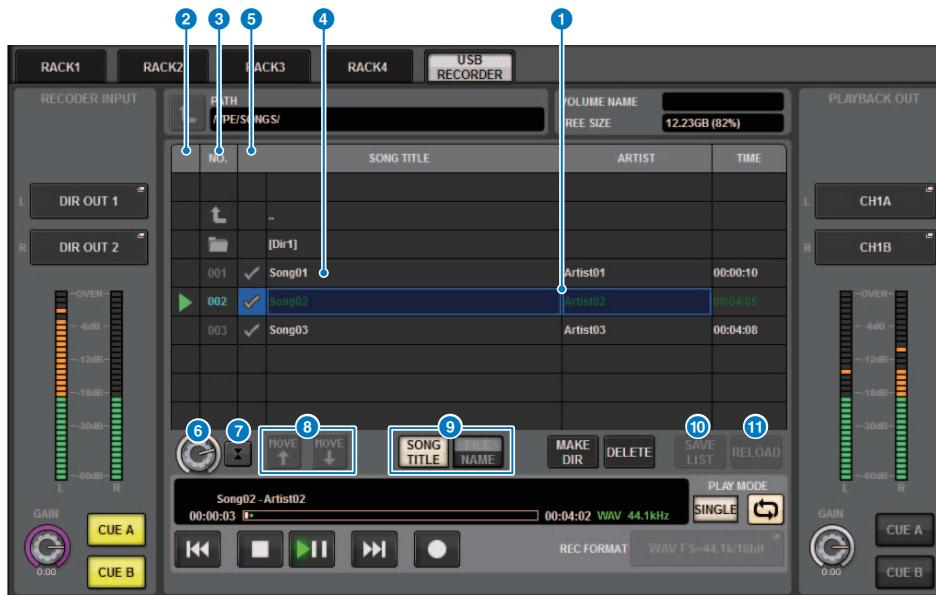
1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk, das Audiodateien enthält, am RECORDING-Anschluss an.**HINWEIS**

Wenn Sie eine Audiodatei abspielen möchten, müssen Sie diese im Ordner SONGS innerhalb des YPE-Ordners speichern, oder in einem Ordner, den Sie im Ordner SONGS angelegt haben. Dateien in anderen Ordner und anderen Formaten werden nicht erkannt.

2. Drücken Sie auf die RACK&REC-Schaltfläche in der Menüleiste, um den RACK&REC-Bildschirm aufzurufen.

Dieser Bildschirm enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Bildschirm auswählen können.

**3. Drücken Sie auf die USB-RECORDER-Registerkarte.**



1 Titelliste

Zeigt die abspielbaren Audiodateien an und die Ordner, die sich im ausgewählten Ordner auf dem USB-Flash-Laufwerk befinden. Die blau hinterlegte Reihe in der Mitte der Liste zeigt die Song-Datei bzw. den Ordner an, die/der zur Bedienung ausgewählt ist.

2 Statusanzeige

Am linken Rand der Titelliste erscheint ein Symbol, das anzeigt, ob die Datei abgespielt wird oder auf Pause geschaltet ist.

▶: Wiedergabe ■: Pause

3 Track-Nummer

Zeigt die Dateinummer in der Titelliste an.

4 Unterverzeichnis

Wenn sich ein Unterordner auf einer Ebene niedriger befindet, wird in Nähe der Spurnummer ein Ordnersymbol angezeigt.

Durch Drücken auf das Ordnersymbol wechseln Sie auf die niedrigere Ebene.

5 PLAY-Häkchensymbol

Ermöglicht Ihnen das Auswählen von mehreren Dateien, die nacheinander wiedergegeben werden.

6 SELECT-Regler

Verwenden Sie den Bildschirmregler, um den aktuellen Song zu wechseln. (Die Titelliste blättert nach oben bzw. unten.)

7 NOW-PLAYING-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird in der Liste immer der aktuelle Song ausgewählt (blau hinterlegt).

8 MOVE-UP-/MOVE-DOWN-Schaltflächen

Ändern die Listenposition des in der Song-Liste ausgewählten Songs.

9 Anzeige-Umschaltflächen

Schaltet zwischen der SONG-TITLE-Anzeige und der FILE-NAME-Anzeige in der Liste um.

10 SAVE-LIST-Schaltfläche

Speichert die Reihenfolge der aktuellen Titelliste und die Einstellungen der PLAY-Markierungssymbole als Playlist.

11 RELOAD-Schaltfläche

Lädt die Playlist, die zuletzt gespeichert wurde. Verwenden Sie diese Schaltfläche, um die aktuell bearbeitete Playlist zurück in den vorherigen Zustand zu versetzen.

4. Mit der Schaltfläche für Ordnerwechsel auf dem Bildschirm können Sie eine Liste des Ordnerinhalts anzeigen lassen, die die gewünschte Datei enthält.

Wenn das Verzeichnis des USB-Flash-Laufwerks angezeigt wird, können Sie wie folgt darin navigieren:

- **Eine Ebene höher**Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um zu dem Verzeichnis zu wechseln, das eine Ebene über dem aktuellen liegt.



- **Unterverzeichnis**Drücken Sie diese Schaltfläche, um zu diesem Unterverzeichnis zu navigieren.



HINWEIS

- Wenn Sie auf diese Weise einen Ordner auswählen, wird dieser Ordner automatisch als Aufnahmeziel ausgewählt.
- Die auswählbaren Ordner sind beschränkt auf den Ordner SONGS im Ordner YPE, sowie solche, die sich im SONGS-Ordner befinden.
- Das RIVAGE PM10-System kann Dateinamen mit maximal 64 Single-Byte-Zeichen erkennen. Wenn der Dateiname länger ist, könnte die gewünschte Datei nicht richtig abgespielt werden.
- Es können maximal 300 Songs in einem Verzeichnis verwaltet werden. Es können maximal 64 Unterverzeichnisse verwaltet werden.

- 5.** Verwenden Sie zum Auswählen der gewünschten Datei den Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler.
- 6.** Drücken Sie eine PLAY-MODE-Schaltfläche, um den Wiedergabemodus zu wählen.
Sie können aus den vier folgenden Wiedergabemodi auswählen.

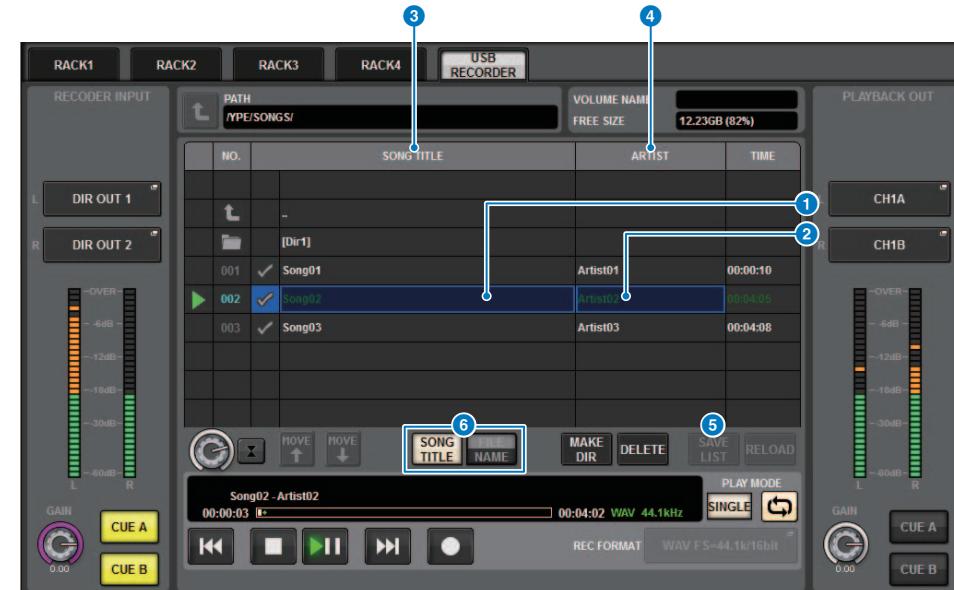
SINGLE-Taste	REPEAT-Taste	Modus
Ein	Ein	Der aktuell ausgewählte Song wird wiederholt abgespielt, bis Sie die Wiedergabe stoppen.
Ein	Aus	Der aktuell ausgewählte Song wird einmal abgespielt und stoppt.
Aus	Ein	Die Wiedergabe der Songs beginnt mit dem aktuell ausgewählten Song in der Titelliste und fährt der Reihe nach bis zum letzten Song fort. Anschließend kehrt die Wiedergabe zum ersten Song zurück und wird fortgesetzt, bis Sie die Wiedergabe stoppen.
Aus	Aus	Beginnend mit dem aktuell in der Liste ausgewählten Song werden die Songs nacheinander abgespielt, und die Wiedergabe stoppt nach dem letzten Song in der Liste.

- 7.** Wenn Sie in Schritt 6 einen fortlaufenden Wiedergabemodus ausgewählt haben, können Sie für jeden Song, den Sie hören wollen, auf die PLAY-Häkchensymbolspalte drücken.
Wenn Sie eine fortlaufende Wiedergabe ausführen, werden die mit einem Häkchensymbol markierten Dateien wiedergegeben.
 - 8.** Drücken Sie die PLAY/PAUSE-Taste (▶ II).
 - 9.** Der in Schritt 5 ausgewählte Song beginnt zu spielen.
- HINWEIS**
- Auch wenn die Sampling-Frequenz, mit der das RIVAGE PM10-System arbeitet, von der Sampling-Rate der abzuspielenden Audiodatei abweicht, konvertiert die SRC-Funktion (Sampling Rate Converter) automatisch die Rate, sodass die Datei korrekt wiedergegeben wird.
 - Wenn die REPEAT-Schaltfläche aktiviert ist, wird die Wiedergabe fortgesetzt, bis Sie die Wiedergabe stoppen.
- 10.** Zum Stoppen der Wiedergabe drücken Sie die STOP-Schaltfläche (■).

Bearbeiten der Titelliste

Hier erfahren Sie, wie Sie die Reihenfolge der Audiodateien in der Liste sowie Titel- oder Interpretennamen ändern können.

- 1.** Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk, das Audiodateien enthält, am RECORDING-Anschluss an.
- 2.** Drücken Sie auf die RACK&REC-Schaltfläche in der Menüleiste, um den RACK&REC-Bildschirm (USB-RECORDER-Registerkarte) aufzurufen.



① SONG-TITLE/FILE-NAME-EDIT-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche können Sie den Titel oder den Dateinamen des in der Liste ausgewählten Songs bearbeiten.

② ARTIST-EDIT-Schaltfläche

Ermöglicht Ihnen das Bearbeiten des Interpretennamens des in der Liste ausgewählten Songs.

③ Schaltfläche SONG TITLE/FILE NAME SORT

Sortiert die Liste in alphanumerischer Reihenfolge nach Titeln oder Interpretennamen.

④ ARTIST-SORT-Schaltfläche

Sortiert die Liste in alphanumerischer Reihenfolge des Interpretennamens.

5 SAVE-LIST-Schaltfläche

Speichert die Reihenfolge der aktuellen Titelliste und die Einstellungen der PLAY-Markierungssymbole als Playlist auf einem USB-Flash-Laufwerk.

6 SONG-TITLE/FILE-NAME-Schaltfläche

Ermöglicht Ihnen die Auswahl von Song-Titel oder Dateiname zur Anzeige im Feld SONG TITLE/FILE NAME.

3. Auf dem Bildschirm können Sie das Ordnersymbol im NO.-Feld und die Schaltfläche für den Ordnerwechsel verwenden, um den Inhalt des Ordners anzeigen zu lassen, der die gewünschte Datei enthält.

4. Wenn Sie einen Titelnamen in der Titelliste bearbeiten wollen, drücken Sie auf die Schaltfläche SONG TITLE/FILE NAME EDIT. Wenn Sie den Interpretennamen bearbeiten wollen, drücken Sie auf die Schaltfläche ARTIST EDIT.

Es erscheint ein Einblendfenster, in dem Sie den Text bearbeiten können.

HINWEIS

Wenn Titelname oder Interpretenname nicht darstellbare Zeichen enthalten, werden diese für die Darstellung in das Zeichen □ umgewandelt.

5. Bearbeiten Sie den Titel oder den Interpretennamen.

Es können maximal 128 Ein-Byte-Zeichen (64 Doppel-Byte-Zeichen) für Titel oder Interpretenname eingegeben werden. Wenn der Text nicht vollständig im Eingabefeld dargestellt werden kann, scrollt der Text horizontal weiter.

6. Zum Schließen des Einblendfensters drücken Sie auf die Schaltfläche OK.

7. Falls notwendig, verwenden Sie die Schaltflächen SONG TITLE/FILE NAME SORT, ARTIST SORT und MOVE UP/MOVE DOWN auf dem Bildschirm, um die Reihenfolge in der Titelliste zu ändern.

Verwenden Sie die folgenden Schaltflächen, um die Reihenfolge der Titelliste zu ändern.

- **Schaltfläche SONG TITLE/FILE NAME SORT**

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Titelliste in numerisch → alphabetischer Reihenfolge nach Titel-/Dateiname zu sortieren. Drücken Sie auf die Schaltfläche mehrmals, um zwischen auf- und absteigender Reihenfolge umzuschalten.

- **ARTIST-SORT-Schaltfläche**

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Titelliste in numerisch → alphabetischer Reihenfolge nach Interpretennamen zu sortieren. Drücken Sie auf die Schaltfläche mehrmals, um zwischen auf- und absteigender Reihenfolge umzuschalten.

- **MOVE-UP-/MOVE-DOWN-Schaltflächen**

Drücken Sie auf diese Schaltflächen, um die Titelnummer der aktuell ausgewählten Datei in der Titelliste jeweils um eine Position nach oben oder unten zu bewegen.

- **SAVE-LIST-Schaltfläche**

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Reihenfolge der Titelliste und die Titelauswahl (Einstellungen der PLAY-Markierungssymbole) als Playlist auf einem USB-Flash-Laufwerk zu speichern. Diese Funktion sollten Sie ausführen, wenn Sie den Zustand der Titelliste auch für den Fall speichern möchten, dass Sie das USB-Flash-Laufwerk abziehen oder das System ausschalten.

Da diese Einstellungen gesondert für jeden Ordner gespeichert werden, erscheint ein Dialogfenster mit der Frage, ob Sie die Einstellungen speichern möchten, wenn Sie durch das Verzeichnis navigieren.

Mehrspuraufnahme/virtueller Soundcheck

Mehrspuraufnahme

Das RIVAGE-PM10-System unterstützt die Mehrspuraufnahme über ein Dante-Netzwerk.

Für eine Mehrspuraufnahme müssen Sie zunächst eine HY144-D-Karte im HY-Kartenschacht Nr. 4 in der DSP Engine installieren (max. 144 Ein-/144 Ausgänge), dann nehmen Sie auf der DAW-Software auf Ihrem Computer auf, der sich in einem Dante-Netzwerk befindet.

Wenn in Ihrem Computer bereits Dante Accelerator (AIC128-D) installiert ist, können Sie eine Aufnahme von bis zu 128 Eingängen/128 Ausgängen ($F_s = 96\text{ kHz}$) in hoher Auflösung durchführen.

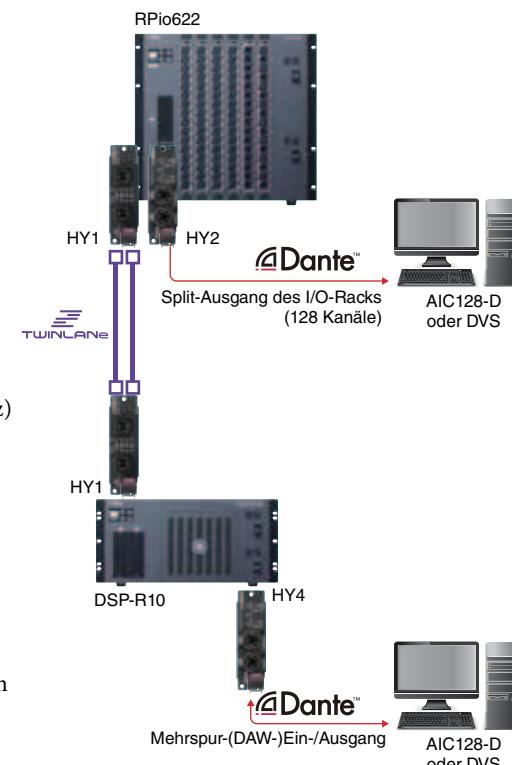
Wenn Sie Dante Virtual Soundcard (DVS) verwenden, können Sie eine Aufnahme von bis zu 64 Eingängen/64 Ausgängen* ($F_s = 48\text{ kHz}$) durchführen.

Mehrspuraufnahme

Der HY-Kartenschacht 4 der DSP-Engine wird ausschließlich für Mehrspuraufnahmen verwendet. Er bietet eine Recording-Patch-Funktion für Aufnahme und Wiedergabe. Sie können Kanäle (auf denen Sie eine Mehrspuraufnahme durchführen möchten) auf die Ports des HY-Karten-Slot 4 patchen. Außerdem können Sie die DAW-Wiedergabe für virtuelle Soundchecks verwenden.

Split-Out-Aufnahme

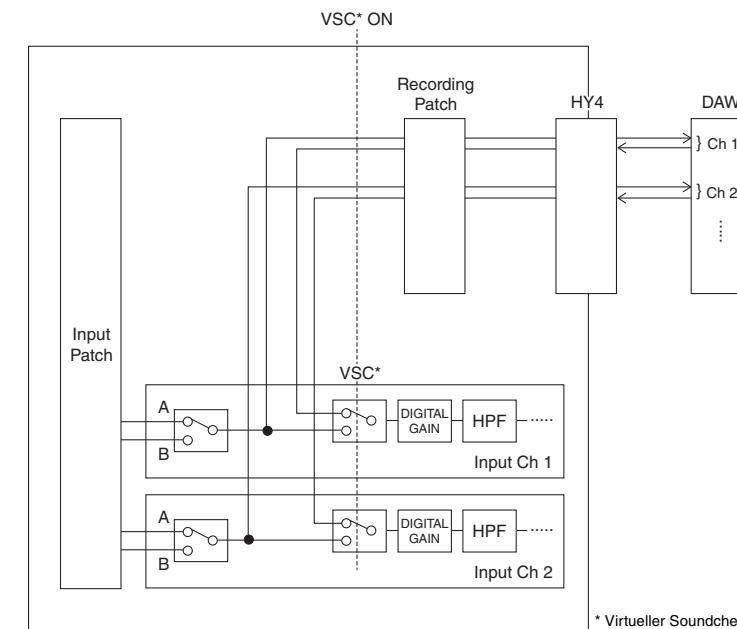
Wenn Sie eine Karte HY144-D im HY-Kartenschacht Nr. 2 im I/O-Rack installieren, kann das Eingangssignal von diesem Slot direkt zum Dante-Netzwerk geschickt werden (Split-Out-Modus) und mithilfe der DAW-Software auf Ihrem Computer aufgenommen werden.



Virtueller Soundcheck

Das Material, das mittels Mehrspuraufnahme aufgenommen wurde, kann für einen virtuellen Soundcheck verwendet werden. Sie können z. B. eine Probe am Tag vor dem Konzert aufnehmen und diese Aufnahme für den Soundcheck am Tag des Konzerts verwenden. Dieser „virtuelle Soundcheck“ nimmt den Druck sowohl von den Musikern als auch den Toningenieur(en) und hilft Ihnen bei der Vorbereitung der Aufführung. Zusätzlich erlaubt ein spezielles Patching einen virtuellen Soundcheck, der Mehrspurmaterial vom Recorder zu den aktuellen Bühneneingangskanälen führt.

* Die Anzahl der für Aufnahme verfügbaren Kanäle richtet sich nach den technischen Daten des Computers, auf dem die DAW installiert ist.



* Virtueller Soundcheck

Informationen über Dante

Dante ist ein von Audinate entwickeltes Netzwerkprotokoll. Es ist dafür vorgesehen, über ein Gigabit-Ethernet-Netzwerk (GbE) mehrkanalige Audiosignale mit verschiedenen Sampling- und Bit-Raten sowie Steuersignale für miteinander verbundene Geräte zu übermitteln. Besuchen Sie die Website von Audinate für Näheres über Dante.

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

Weitere Informationen über Dante finden Sie auch auf der Pro-Audio-Website von Yamaha: <http://www.yamahaproaudio.com/europe/de/>

Patching für Mehrspur-Aufzeichnung und virtuellen Soundcheck

Der HY-Kartenschacht 4 der DSP-Engine (DSP-R10) wird ausschließlich für Mehrspuraufnahmen verwendet. Der Slot 4 für HY-Karten bietet eine Recording-Patch-Funktion für Aufnahme und Wiedergabe. Führen Sie diejenigen Kanäle, für die Sie eine Mehrspuraufnahme ausführen möchten, zu den Ports des Slot 4 für HY-Karten.

1. Drücken Sie die PATCH-Schaltfläche in der Menüleiste, um den PATCH-Bildschirm aufzurufen.

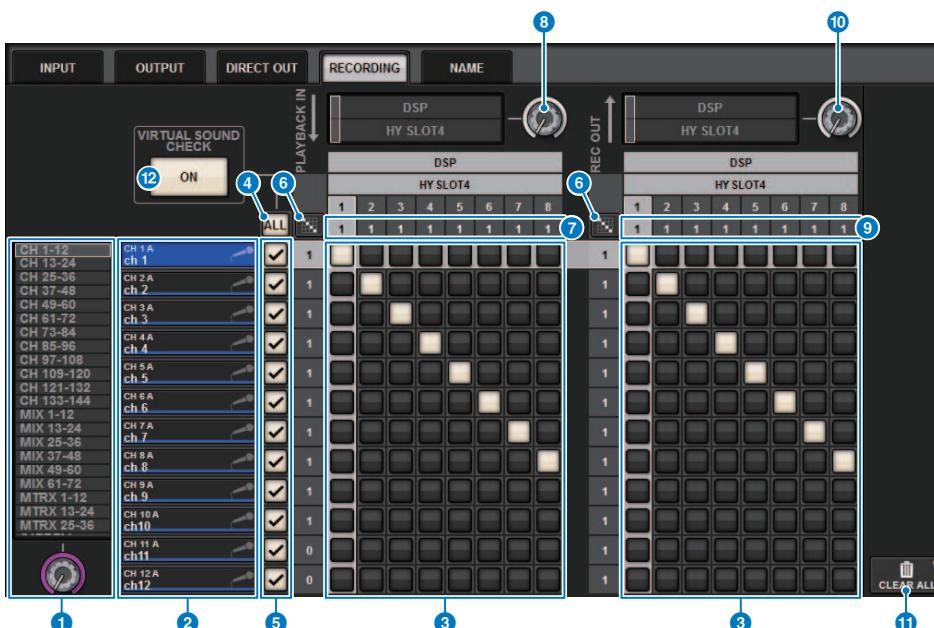
Dieser Bildschirm enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Bildschirm auswählen können.



2. Drücken Sie die RECORDING-Registerkarte, um den RECORDING-PATCH-Bildschirm zu öffnen.

HINWEIS

Um das Patch-Raster anzusehen, müssen Sie HY144-D für den HY-Slot 4 der DSP Engine angeben. (Dies ist auch offline möglich.)



1 Auswahlliste für Kategorien (Kanal)

Sie können die Kanalkategorie mithilfe des Drehreglers auswählen. Die Kategorien entsprechen den folgenden Kanälen.

- CH1–144
- MIX1–72
- MTRX 1–36
- STEREO AL-BR

2 Kanalanzeige

Dieser Bereich zeigt die Kanäle an, die dem RECORDING-Slot zugewiesen werden können.

3 Raster

In diesem Raster können Sie Ausgangsbuchsen (horizontale Linien) den Kanälen (senkrechte Spalten) zuordnen. Aktuell zugeordnete Verbindungspunkte werden durch weiße Rechtecke angegeben. Drücken oder klicken Sie auf einen bestimmten Verbindungspunkt, um das Patch herzustellen oder zu deaktivieren.

4 ALL-Schaltfläche

Alle Kanäle werden gleichzeitig für den virtuellen Soundcheck zugeordnet oder ausgeschlossen. Wenn einer der Kanäle ausgeschaltet ist, zeigt diese Schaltfläche „...“ an.

5 Check-Schaltflächen

Hiermit wählen Sie die Kanäle aus, die für den virtuellen Soundcheck verwendet werden sollen.

6 Schaltfläche für fortlaufendes Patching

Drücken Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching und drehen Sie dann den REC-OUT-Regler oben rechts, um die sich überschneidenden Kanäle fortlaufend zuzuordnen.

Wenn Sie die Schaltfläche für fortlaufendes Patching drücken, erscheinen die Schaltflächen und .

Drücken Sie die -Schaltfläche erneut, um das ausgewählte fortlaufende Patching zu bestätigen. Drücken Sie die -Schaltfläche, um die fortlaufenden Verbindungen wieder in den vorherigen Zustand zu versetzen.

7 PLAYBACK IN ASSIGN

In dieser Zeile wird die Zahl der pro Kanal zugewiesenen PLAYBACK INs angegeben.

8 REC-OUT-Auswahlregler

Hiermit können Sie einen Kanal auswählen, der für die REC-OUT-Ausgänge verwendet wird.

9 REC OUT ASSIGN

In diesem Bereich wird die Zahl der jedem Kanal zugewiesenen REC OUTs angegeben.

10 PLAYBACK-IN-Auswahlregler

Hiermit können Sie die Kanäle auswählen, die für PLAYBACK INs verwendet werden.

11 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

12 VIRTUAL-SOUNDCHECK-ON-Taste

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird die Virtual-Soundcheck-Funktion aktiviert, und die Patches werden für den virtuellen Soundcheck verwendet. Wenn die Virtual-Soundcheck-Funktion aktiviert ist, leuchten die LEDs der INPUT-Tasten [A] und [B].

- 3. Verwenden Sie den REC-OUT-Auswahlregler, um den Port im Slot anzuzeigen, der für REC OUT verwendet wird.**
- 4. Verwenden Sie den Regler in der Kategorie-Auswahlliste, um Kanäle anzuzeigen.**
- 5. Drücken Sie auf die Zelle im Raster, um den REC OUT auf den Kanal zu patchen.**
- 6. Verwenden Sie den PLAYBACK-IN-Auswahlregler, um den Port im Slot anzuzeigen, der für PLAYBACK IN verwendet wird.**
- 7. Verwenden Sie den Regler in der Kategorie-Auswahlliste, um Kanäle anzuzeigen.**
- 8. Drücken Sie auf die Zelle im Raster, um den PLAYBACK IN auf den Kanal zu patchen.**

Aufnahme oder Wiedergabe mit Hilfe einer DAW auf dem Computer

Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um in einer DAW aufzunehmen oder von einer DAW wiederzugeben.

- **Einrichten des RIVAGE PM10-Systems**

Um einen virtuellen Soundcheck auszuführen, konfigurieren Sie die Aufnahme-Patches. Aufnahme-/Wiedergabesignale sollten vom HY-Slot 4 übertragen und am DSP-R10 empfangen werden.

Wenn das Signal vom RPio622 oder RPio222 geteilt ist (Split Out), müssen Sie keine Patches konfigurieren. Die Signale werden direkt von der HY144-D-Karte, die im HY-Slot 2 des RPio622 eingesetzt ist, an das Dante-Netzwerk ausgegeben.

- **Einrichten von Dante Accelerator oder Dante Virtual Soundcard**

Konfigurieren Sie das Dante-Netzwerk und den Computer.

- **Einrichten der Dante-Patches**

Verwenden Sie Dante Controller, um Dante-Patches zu konfigurieren.

- **Einrichten für eine DAW**

Wählen Sie Dante Virtual Soundcard oder den AIC128-D-ASIO-Treiber aus.

HINWEIS

- Sie müssen eine Lizenznummer (ID) besitzen, um Dante Virtual Soundcard zu nutzen. Der DVS-Token, der zum Erwerb der Lizenz-ID erforderlich ist, befindet sich auf einem Beilagezettel (verpackt zusammen mit der HY144-D).
- Die neuesten Informationen über Dante Virtual Soundcard und Dante Controller sind auf der folgenden Website erhältlich:
<http://www.yamahaproaudio.com/>

■ Konfigurieren von Dante Accelerator

Stellen Sie sicher, dass die Dante-Accelerator-Karte im PCIe-Slot Ihres Computers eingebaut ist. Installieren Sie dann den Dante-Accelerator-Treiber. Informationen zur Installation des Treibers und zum Bedienfeld finden Sie im Installationshandbuch, das mit dem Treiber geliefert wurde. Um eine zuverlässige Live-Aufnahme zu erzielen, empfehlen wir, die maximale Puffergröße und Latenz zu verwenden. Weitere Informationen zum Konfigurieren von Dante Accelerator finden Sie im Bedienungshandbuch für Dante Accelerator.

■ Konfigurieren einer Dante Virtual Soundcard

Installieren Sie Dante Virtual Soundcard (DVS) und Dante Controller auf dem Computer, den Sie für Audioaufnahmen verwenden möchten. Nehmen Sie daraufhin die folgenden Einstellungen vor, bevor Sie DVS einschalten.

- Verbinden Sie den GbE-kompatiblen Netzwerk-Port des Computers mit einem GbE-kompatiblen Netzwerk-Switch.
- Konfigurieren Sie den Computer so, dass automatisch eine IP-Adresse bezogen wird (dies ist die Standardeinstellung).
- Geben Sie das Audioformat an (z. B. 48 kHz, 24-Bit).
- Geben Sie die Dante-Latenz an. (Wählen Sie einen größeren Wert für eine stabile Mehrkanalaufnahme/-wiedergabe aus.)
- In den erweiterten Einstellungen können Sie die Anzahl der für Aufnahme und Wiedergabe zu verwendenden Kanäle auswählen (standardmäßig 8 x 8).



HINWEIS

Weitere Informationen zu den ASIO-Einstellungen (Windows) finden Sie in der Bedienungsanleitung von Dante Virtual Soundcard.

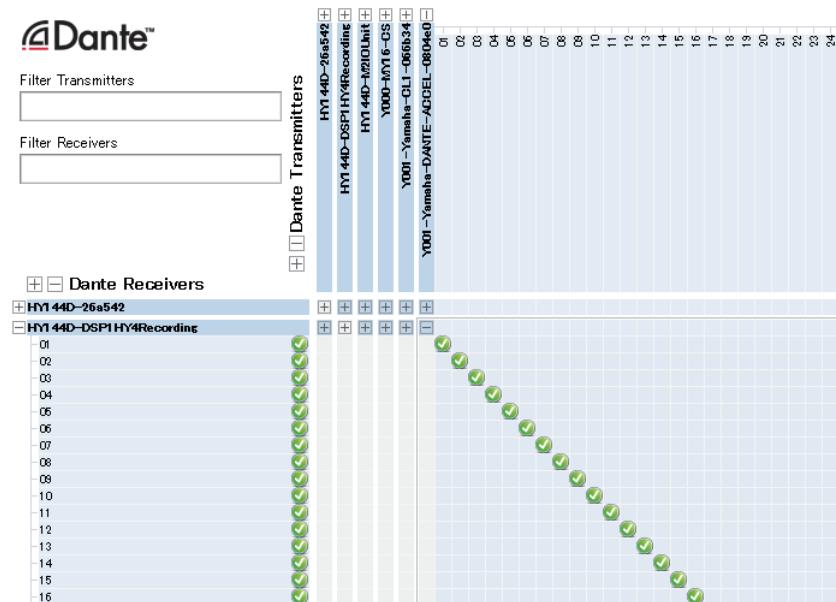
■ Konfigurieren von Dante Controller Dante Controller

Verbinden Sie den Netzwerk-Port des Computers mit einem GbE-kompatiblen Netzwerk-Switch. Konfigurieren Sie den Computer so, dass automatisch eine IP-Adresse bezogen wird (dies ist die Standardeinstellung).

Sie müssen für Dante Controller die folgenden Einstellungen vornehmen.

- Bei der Mehrspuraufnahme: Ordnen Sie Audiosignale vom I/O-Rack für die Mehrspur-Aufzeichnung der DVS oder der Dante-Accelerator-Karte zu.
- Beim virtuellen Soundcheck: Ordnen Sie Audiosignale so zu, dass sie vom Computer an das Dante-Audionetzwerk ausgegeben und dann zu den Kanälen am RIVAGE PM10-System geführt werden ([Seite 276](#)).

Das folgende Beispiel zeigt Dante-Controller-Einstellungen im Falle der Signalführung der Kanäle 1–16 vom I/O-Rack zur DVS.



Während der Mehrspurwiedergabe können Sie diese Einstellungen mit der VIRTUAL-SOUNDCHECK-ON-Schaltfläche auf dem RECORDING-PATCH-Bildschirm einfach umschalten.

HINWEIS

Weitere Informationen über die Bedienvorgänge und Einstellungen von Dante Controller finden Sie im Handbuch von Dante Controller.

■ Einrichten von DAW-Software

Sie müssen zuerst die passenden Treibereinstellungen in Ihrer DAW-Software vornehmen. Wählen Sie im Geräteeinstellungsfenster „Dante Virtual Soundcard Card — ASIO“ (oder „Dante“ beim Mac) oder „Yamaha AIC128-D“ als Soundkarte (oder Audiotreiber) für die Ein-/Ausgabe aus.

Bei einigen DAW-Softwareprogrammen kann eine interne Signalführung für den Treiber und die DAW-Software erforderlich sein. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Handbuch der DAW-Software.

■ Audioaufnahme und Wiedergabe

Nachdem Sie in Ihrer DAW-Software die Treibereinstellungen vorgenommen haben, können Sie Audiosignale aufzeichnen und wiedergeben.

Stellen Sie für die Mehrspuraufnahme die Eingangs-Ports für Spuren in der DAW-Software auf die Ports ein, die Audiosignale vom I/O-Rack empfangen.

Für einen virtuellen Soundcheck müssen Sie die aufgezeichneten Audiosignale den Eingangskanälen des RIVAGE PM10-Systems zuführen. Verwenden Sie hierfür Dante Controller, um die Signale so zu führen, dass sie von der DAW-Software an das RIVAGE PM10-System ausgegeben werden. Mit der VIRTUAL-SOUNDCHECK-ON-Schaltfläche auf dem RECORDING-PATCH-Bildschirm können Sie einfach zwischen diesen Einstellungen umschalten: Eine Einstellung zum Patchen der Audiosignale vom I/O-Rack, eine andere Einstellung zum Patchen der Audiosignale von der DAW-Software.

Außerdem können Sie im RECORDING-PATCH-Bildschirm während eines virtuellen Soundchecks einen bestimmten Kanal (beispielsweise Gesang) zum Abhören dem I/O-Rack zuordnen.

Szenenspeicher

Im SCENE MEMORY-Bereich können Sie Mischparameter als Szenenspeicherplätze speichern, aktualisieren und abrufen.

Die Szenenspeicher

Jede Szene enthält die Position der Fader und den Status der [ON]-Tasten am oberen Bedienfeld sowie die folgenden Parameter.

- Zuordnungen von Eingangs-/Ausgangs-Ports
- Buseinstellungen
- Eingangsverstärkereinstellungen
- EQ-Einstellungen
- Einstellungen von Dynamikprozessor 1 und 2
- GEQ/PEQ- und Plug-in-Einstellungen
- Panorama-/Balance-Einstellungen
- Insert-/Direktausgabe-Einstellungen
- Ein-/Ausschaltzustand und Send-Pegel der an die MIX-Busse gesendeten Signale
- Ein-/Ausschaltzustand und Send-Pegel der an die MATRIX-Busse gesendeten Signale
- DCA-Einstellungen
- Mute-Gruppen-Einstellungen
- Pairing-Einstellungen der Kanäle

Beim RIVAGE-PM10-System bestehen Szenennummern aus einem ganzzahligen Anteil und einem Dezimalwert. Diese lassen sich beliebig zuweisen. Eine Möglichkeit, Szenen zu organisieren wäre es, für jeden Song Szenen mit ganzzahligen Nummern zu erstellen und dann die Ziffern hinter dem Komma zu verwenden, um einzelne Song-Abschnitte innerhalb des Songs einzustellen.

• Hauptszene

Eine Szene mit einer Nummer, deren dezimaler Anteil „00“ lautet (z. B. 1.00, 2.00 bis 999.00) wird als „Hauptszene“ bezeichnet.

• Sub-Szene

Eine Szene mit einer Nummer, deren dezimaler Anteil anders als „00“ lautet (z. B. 1.10, 2.93 oder 3.51) wird als „Sub-Szene“ bezeichnet.

Sie können bis zu 99 Sub-Szenen (x.01 bis x.99) unter einer Hauptszene erstellen.

Sie können Sub-Szenen ohne eine Hauptszene erzeugen. (Beispielsweise, können Sie Sub-Szene 1.01 erzeugen, ohne dass eine Hauptszene 1.00 existiert.)

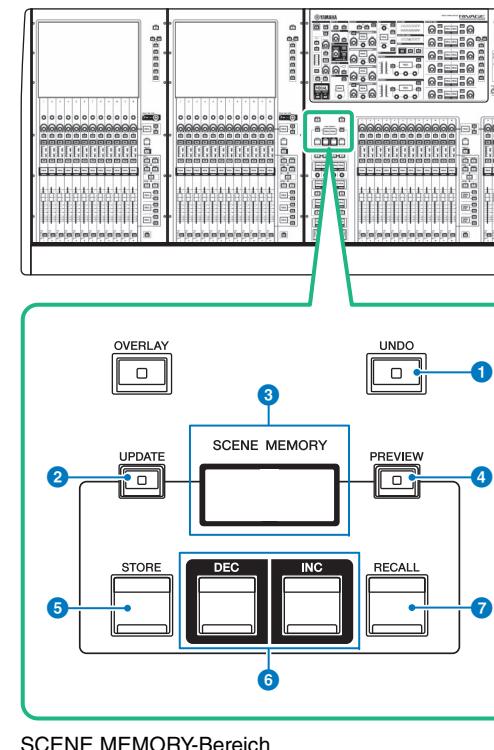
Bis zu 1000 Szenen (Haupt- und Sub-Szenen) können in einem Projekt gespeichert werden.

Weitere Informationen über die Parameter, die zu einer Szene gehören, finden Sie in Teil 1 des Benutzerhandbuchs zum RIVAGE PM10-System.

Speichern, Aktualisieren und Abrufen von Szenen

Zum Speichern der aktuellen Mischeinstellungen als Szene im Speicher für spätere Aktualisierung und Abruf können Sie entweder die Tasten des SCENE-MEMORY-Bereichs im oberen Bedienfeld oder den SCENE-LIST-Bildschirm verwenden.

Verwenden der Tasten im SCENE-MEMORY-Bereich



① [UNDO]-Taste

Macht den jeweils letzten Abruf- oder Aktualisierungsvorgang rückgängig. Nachdem Sie den Vorgang mit der [UNDO]-Taste rückgängig gemacht haben, können Sie die rückgängig gemachte Aktion durch erneutes Drücken der [UNDO]-Taste erneut ausführen.

HINWEIS

Sie können keinen Vorgang rückgängig machen, bei dem eine neue Szene gespeichert wurde.

② [UPDATE]-Taste

Aktualisiert Szenendaten durch Überschreiben der aktuellen (zuletzt abgerufenen oder gespeicherten) Szene mit den aktuellen Mix-Daten.

③ Scene-Memory-Display

Zeigt den gewählten Szenenspeicher an.

④ [PREVIEW]-Taste

Schaltet den Vorschaumodus ein oder aus. (Dieses Feature wird durch eine zukünftige Aktualisierung unterstützt werden.)

⑤ [STORE]-Taste

Speichert die aktuellen Mix-Daten auf dem gewählten Szenenspeicher.

⑥ [INC]/[DEC]-Tasten

Hiermit können Sie die Szenennummer einer Szene auswählen, die Sie speichern oder abrufen möchten.

⑦ [RECALL]-Taste

Hiermit können Sie eine gespeicherte Szene aus dem Szenenspeicher abrufen.

Speichern einer Szene

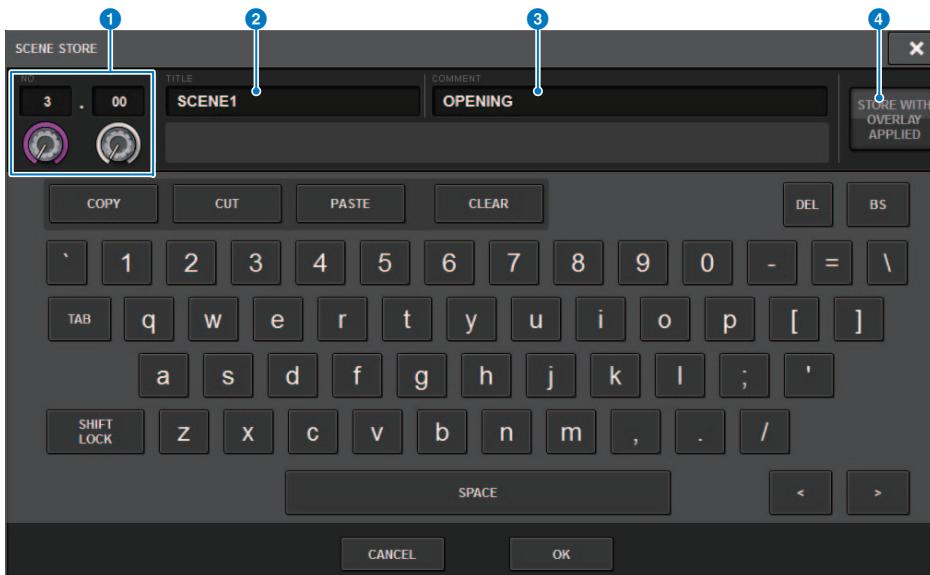
Die aktuellen Mix-Daten des RIVAGE PM10-Systems können als neue Szene gespeichert werden, oder es kann eine vorhandene Szene überschrieben und aktualisiert werden.

1. Drücken Sie die SCENE-MEMORY-Taste [STORE].

Das SCENE-STORE-Fenster erscheint, in dem Sie der Szene einen Namen oder einen Kommentar zuordnen können.

HINWEIS

- Wenn Sie die SCENE-MEMORY-Taste [STORE] drücken, schlägt das System automatisch eine Szenennummer und einen Namen vor ([Seite 282](#)).
- Wenn Sie die Szene als Sub-Szene ([Seite 280](#)) speichern, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die SCENE-MEMORY-Taste [STORE].



1 Szenennummer

Drücken Sie auf dieses Feld, um es auszuwählen, und geben Sie dann eine Szenennummer ein. Wenn Sie eine Zahl eingeben, die bereits für eine andere Szene existiert, wird jene Szene überschrieben.

2 SCENE-TITLE-Feld

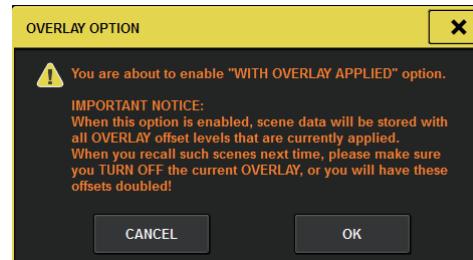
Drücken Sie dieses Feld, um es auszuwählen, und geben Sie einen Namen für die Szene ein (bis zu 16 Zeichen).

3 COMMENT-Feld

Drücken Sie dieses Feld, um es auszuwählen, und geben Sie einen Kommentar für die Szene ein. Diesen können Sie als Notiz zu den einzelnen Szenen verwenden (bis zu 128 Zeichen).

4 STORE WITH OVERLAY APPLIED-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche drücken, während Overlay aktiv ist, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie Szenendaten einschließlich aller angewendeten Overlay-Versatzwerte speichern können.



Achtung

Wenn Sie bei aktiver Overlay-Funktion eine Szene abrufen, die zuvor mit angewandten Versatzwerten gespeichert wurde, werden sowohl die aktuellen als auch die gespeicherten Versatzwerte auf die Szene angewendet (wodurch sich die Versatzwerte verdoppeln). Im Ergebnis können extreme Lautstärken ausgegeben werden.

2 Geben Sie eine Szenennummer als Speicherziel ein.

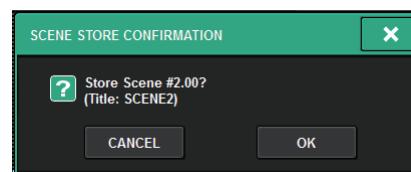
Um eine Ganzzahl einzugeben, verwenden Sie den CH1-Encoder. Um den Dezimalteil einzugeben, verwenden Sie den CH2-Encoder.

3 Ordnen Sie der Szene nach Bedarf einen Namen oder Kommentar zu.

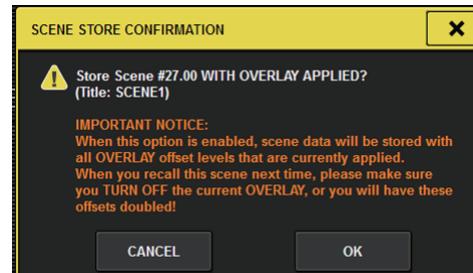
Näheres zur Texteingabe finden Sie unter „[Namenseingabe](#)“ ([Seite 84](#)).

4 Drücken Sie die SCENE-MEMORY-Taste [STORE] oder die Schaltfläche OK im Touchscreen.

Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Speichervorgang bestätigen müssen.



Wenn Overlay aktiv ist und die Schaltfläche STORE WITH OVERLAY APPLIED eingeschaltet wird, erscheint ein Dialogfenster.



5. Um den Speichervorgang auszuführen, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Die aktuellen Mischeinstellungen werden unter der in Schritt 2 ausgewählten Szenennummer gespeichert. Wenn Sie den Speichervorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL.

HINWEIS

Sie können einstellen, dass der Store-Bestätigungsdialog nicht erscheinen soll ([Seite 320](#)). Wenn Sie in diesem Fall die SCENE-MEMORY-Taste [STORE] einmal drücken, erscheint wie gewohnt das SCENE-STORE-Fenster, und bei erneutem Drücken der Taste wird der Speichervorgang ausgelöst.

Automatisches Vorschlagen von Szenennummern und Namen

Wenn Sie die [STORE]-Taste drücken, wird die nächsthöhere nicht genutzte ganzzahlige Nummer als neue Szenennummer vorgeschlagen.

Wenn Sie die [SHIFT]- und [STORE]-Tasten drücken, wird eine Nummer entsprechend der aktuellen Sub-Szenennummer vorgeschlagen, die um einen Dezimalwert erhöht wurde. Ist bereits eine Nummer mit einem Dezimalteil vorhanden, der höher als die aktuelle Nummer ist, dann wird eine Nummer zwischen der aktuellen Szenennummer und der bereits vorhandenen Nummer vorgeschlagen.



Drücken Sie die [STORE]-Taste.

Drücken Sie die Tasten [SHIFT] + [STORE].



Beispiele automatisch vorgeschlagener Szenennummern

Szenenliste	1.00 (aktuelle Szene)	1.00 (aktuelle Szene) 1.10	1.00 (aktuelle Szene) 1.05 1.10	1.00 (aktuelle Szene) 1.50 2.00
Vorgehensweise	Drücken Sie die [STORE]-Taste.	Drücken Sie die Tasten [SHIFT] + [STORE].	Drücken Sie die [STORE]-Taste. Drücken Sie die Tasten [SHIFT] + [STORE].	Drücken Sie die [STORE]-Taste. Drücken Sie die Tasten [SHIFT] + [STORE].
Automatisch vorgeschlagene Szenennummern	2.00	1.10	2.00	1.05

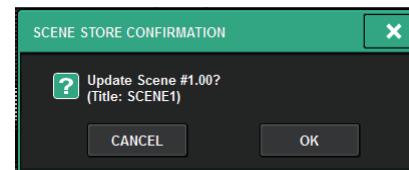
Es wird derselbe Name wie der der aktuellen Szene vorgeschlagen.

Aktualisieren einer Szene

Sie können Szenendaten aktualisieren, indem Sie die zuletzt aufgerufene Szene mit den aktuellen Mix-Daten überschreiben.

1. Drücken Sie die SCENE-MEMORY-Taste [UPDATE].

Es erscheint ein ein Dialogfeld, in dem Sie den Aktualisierungsvorgang bestätigen müssen.



2. Um den Aktualisierungsvorgang auszuführen, drücken Sie auf OK.

Die zuletzt aufgerufene Szene wird mit den aktuellen Mix-Daten überschrieben.

HINWEIS

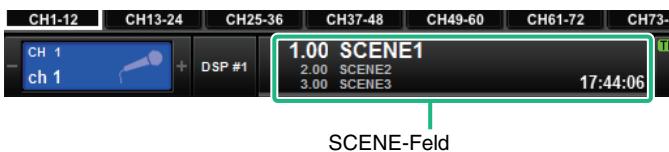
- Sie können einstellen, dass der Bestätigungsdialog vor der Aktualisierung nicht erscheinen soll ([Seite 320](#)).
- Während der Aktualisierung werden die Overlay-Versatzwerte (die in den aktuellen Mix-Daten enthalten sind) den aktualisierten Szenendaten nicht hinzugefügt. Um die Versatzwerte hinzuzufügen, müssen Sie die bestehenden Szenendaten überschreiben und speichern.

Abrufen einer Szene

Sie können Szenen-Daten in den Speicher laden. Der Abruf der Szenendaten erfolgt durch drei Filter: Focus, Recall Safe und Channel Isolate.

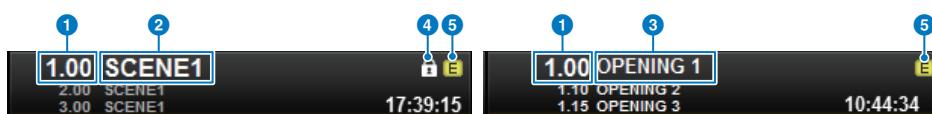
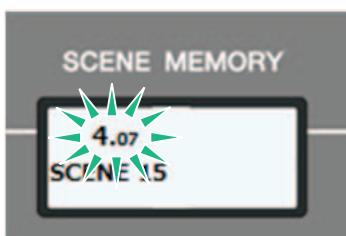
1. Wählen Sie mit den SCENE-MEMORY-Tasten [INC]/[DEC] die Nummer des gewünschten Szenenspeicherplatzes aus.

Die Szenennummer der aktuell ausgewählten Szene erscheint im SCENE-Feld der Menüleiste. Wenn Sie eine andere als die zuletzt aufgerufene oder gespeicherte Szene (im Folgenden „aktuelle Szene“ genannt) abrufen, blinkt die Szenen-Nummer.



HINWEIS

Um die Kommentare anzuzeigen, drücken und halten Sie die [SHIFT]-Taste und drücken Sie auf das SCENE-Feld.



Das SCENE-Feld zeigt stets allgemeine Informationen über die Szene an. Um zwischen der Anzeige der Szenekommentare und der Szenentitel umzuschalten, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie auf das SCENE-Feld. Sie können dieses Feld auch drücken, um den SCENE-LIST-Bildschirm aufzurufen, in dem Sie genauere Einstellungen der Szene ablesen und bearbeiten können.

1 Scene-Nummer

Zeigt die Nummer der aktuell ausgewählten Szene an.

2 Szenename

Zeigt den Namen der momentan ausgewählten Szene an.

3 Kommentar

Zeigt die Kommentare für die aktuell gewählte Szene an.

HINWEIS

In den unteren zwei Zeilen können Sie die Nummer, den Titel und die Kommentare für vorhergehende zwei Szenen ablesen.

4 Geschützt-Symbol

Schreibgeschützte Szenen sind mit einem Geschützt-Symbol gekennzeichnet.

5 E-Symbol (EDIT-Symbol)

Dieses Symbol erscheint, wenn Sie die Mischparameter der aktuell abgerufenen Szene bearbeiten.

Dieses Symbol zeigt an, dass Sie den Speichervorgang ausführen müssen, wenn Sie die von Ihnen vorgenommenen Änderungen beibehalten möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie eine der SCENE-MEMORY-Tasten [INC]/[DEC] gedrückt halten, zählt die Szenennummer fortwährend auf-/abwärts. Wenn Sie eine der SCENE-MEMORY-Tasten [INC]/[DEC] gedrückt halten, ändert sich die Szenennummer schnell.
- Wenn Sie die SCENE-MEMORY-Tasten [INC]/[DEC] gleichzeitig drücken, kehrt die Anzeige im SCENE-Feld zur Nummer der aktuellen Szene zurück.
- Sie können Daten nicht auf einer geschützten Szene speichern.

2. Drücken Sie auf die SCENE-MEMORY-Taste [RECALL].

Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Abrufvorgang bestätigen müssen.

3. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um den Abrufvorgang auszuführen.

Die in Schritt 1 ausgewählte Szene wird abgerufen. Wenn Sie den Abrufvorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL.

Achtung

Wenn Sie bei aktivierter Overlay-Funktion eine Szene abrufen, die zuvor mit angewandten Versatzwerten gespeichert oder global eingefügt wurde, werden sowohl die aktuellen als auch die gespeicherten Versatzwerte auf die Szene angewendet (wodurch sich die Versatzwerte verdoppeln). Im Ergebnis können dadurch extreme Lautstärken ausgegeben werden. Überprüfen Sie den Status einer abzurufenden Szene sowie den Ein-/Ausschaltzustand der Overlay-Funktion, bevor Sie die Szene abrufen.

HINWEIS

Sie können einstellen, dass der Bestätigungsdialog vor dem Abruf nicht erscheinen soll ([Seite 320](#)).

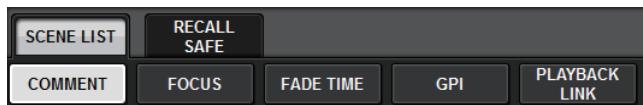
Verwenden des SCENE-LIST-Bildschirms

■ Speichern einer Szene

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.



Dieser Bildschirm enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Bildschirm auswählen können.



2. Drücken Sie die SCENE-LIST-Registerkarte, um den SCENE-LIST-Bildschirm aufzurufen.

Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



1 Szenenliste

Dieser Bereich zeigt Informationen über die Szenen an, die im Szenenspeicher abgelegt sind.

2 Sortierschaltflächen

Die Liste wird je nach gedrücktem Spaltentitel wie folgt sortiert.

- NO.

Sortiert die Liste nach Szenennummer.

- TITLE (Name)

Sortiert die Liste nach der alphanumerischen Reihenfolge der Namen.

- COMMENT

Sortiert die Liste nach der alphanumerischen Reihenfolge der Kommentare.

- TIME STAMP

Sortiert die Liste nach Datum und Zeit der Erstellung.

HINWEIS

Indem Sie erneut auf denselben Bereich drücken, ändern Sie die Richtung des Sortievorgangs (aufsteigende oder absteigende Reihenfolge).

3 Szenennummer

Zeigt die Nummer der aktuellen Szene an. Die aktuelle Szene wird mit einer Szenennummer in einer größeren Schriftart angezeigt.

4 Szenentitel-Einblendschaltfläche

Hier wird der Name angezeigt, welcher der Szene zugeordnet ist. Drücken Sie diese Schaltfläche, um das SCENE-STORE-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie den Namen bearbeiten können.

5 Schlosssymbol

Hier wird der Einschaltzustand des Schreibschutzes angezeigt. Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Schreibschutz der Szene einzuschalten; die Schaltfläche leuchtet. Drücken Sie erneut, um den Schreibschutz aufzuheben.

6 Ausgewählte Szene

Die aktuell gewählte Szene ist in der Liste weiß hervorgehoben. Wenn Sie in der Liste eine andere Szenennummer drücken, rollt die Liste weiter, und die neue Szene wird zur aktuellen Szene.

7 SCENE-SELECT-Regler

Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um eine Szene auszuwählen.

8 MULTI-SELECT-Schaltfläche

Sie können mehrere aufeinander folgende Szenen auswählen, indem Sie diese Schaltfläche einschalten und am Bildschirm-Encoder drehen.

9 Schaltfläche zur Auswahl der aktuellen Szene

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Szene auszuwählen, die zuletzt abgerufen oder gespeichert wurde.

10 STORE-Schaltfläche

Speichert die aktuellen Mix-Daten. Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das SCENE-STORE-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie eine Szene mit einem Namen versehen und speichern können.

11 UPDATE-Schaltfläche

Aktualisiert Szenendaten durch Überschreiben der zuletzt abgerufenen oder gespeicherten Szene mit den aktuellen Mix-Daten.

12 RECALL-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die aktuell gewählte Szene abzurufen.

13 UPDATE-UNDO-Schaltfläche

Macht den Speichervorgang rückgängig. Diese Schaltfläche gilt nur unmittelbar nach Ausführung eines überschreibenden Speichervorgangs.

14 RECALL-UNDO-Schaltfläche

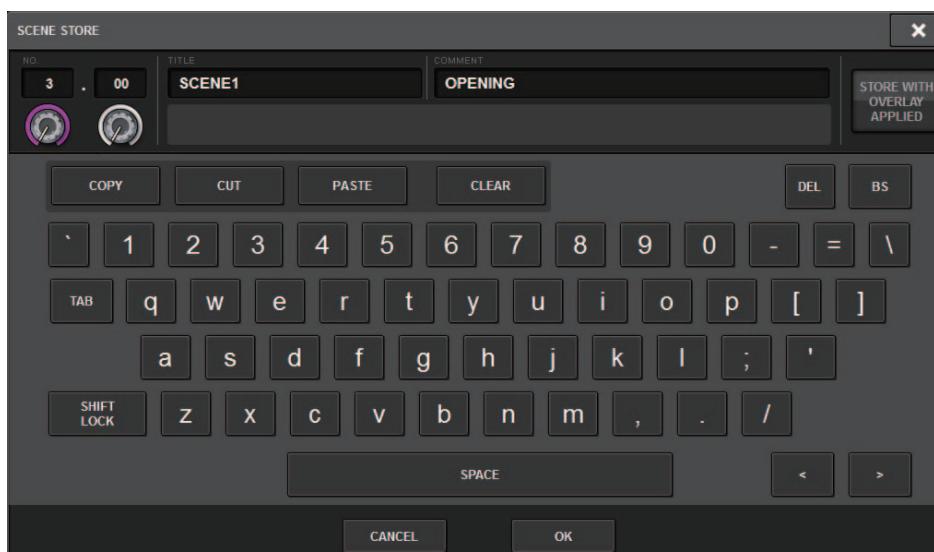
Macht den Abrufvorgang rückgängig. Diese Schaltfläche gilt nur unmittelbar nach Ausführung eines Abrufvorgangs.

15 Registerkarten zum Umschalten der Seiten

Schaltet die Ansicht der rechten Seite des SCENE-LIST-Fensters um.

3. Drücken Sie auf die SCENE-STORE-Schaltfläche.

Das SCENE-STORE-Fenster erscheint, in dem Sie der Szene einen Namen oder einen Kommentar zuordnen können.

**4. Geben Sie eine Szenennummer als Speicherziel ein.**

Um eine Ganzzahl einzugeben, verwenden Sie den CH1-Encoder. Um den Dezimalteil einzugeben, verwenden Sie den CH2-Encoder.

HINWEIS

Zum Auswählen von Szenennummern können Sie auch die SCENE-MEMORY-Tasten [INC]/[DEC] verwenden. Zum Auswählen des Dezimalteils der Nummer halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und verwenden Sie die SCENE-MEMORY-Tasten [INC]/[DEC].

Die Szenennummer erscheint in Gelb, um anzusehen, dass diese Szenennummer bereits verwendet wurde.

Eine rote Szenennummer zeigt an, dass die Szenennummer bereits verwendet wurde und geschützt ist.

5. Ordnen Sie der Szene nach Bedarf einen Namen oder Kommentar zu.**6. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche unten im SCENE-STORE-Einblendfenster.**

Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Speichervorgang bestätigen müssen.

7. Um den Speichervorgang auszuführen, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Die aktuellen Mischeinstellungen werden unter der in Schritt 4 ausgewählten Szenennummer gespeichert. Wenn Sie den Speichervorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL.

⚠ Achtung

Wenn Sie bei aktivierter Overlay-Funktion eine Szene abrufen, die zuvor mit angewandten Versatzwerten gespeichert wurde, werden sowohl die aktuellen als auch die gespeicherten Versatzwerte auf die Szene angewendet (wodurch sich die Versatzwerte verdoppeln). Im Ergebnis können extreme Lautstärken ausgegeben werden.

8. Um den jeweils letzten Überschreibvorgang einer Szene rückgängig zu machen, drücken Sie auf die UPDATE-UNDO-Schaltfläche.

Unmittelbar nach dem Überschreiben einer Szene können Sie die UPDATE-UNDO-Schaltfläche verwenden, um den zuletzt ausgeführten Szenenspeichervorgang rückgängig zu machen (aufzuheben). Wenn Sie die UPDATE-UNDO-Schaltfläche drücken, werden Sie in einem Dialogfenster dazu aufgefordert, den Undo-Vorgang zu bestätigen. Drücken Sie auf OK, wenn der Undo-Vorgang ausgeführt werden soll.

HINWEIS

Die UPDATE-UNDO-Schaltfläche ist nur unmittelbar nach einem überschreibenden Speichervorgang verfügbar.

■ Abrufen einer Szene

- 1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.**
- 2. Drücken Sie die SCENE-LIST-Registerkarte, um den SCENE-LIST-Bildschirm aufzurufen.**
- 3. Drehen Sie am Bildschirm-Encoder, um die Nummer der Szene auszuwählen, die Sie abrufen möchten.**
- 4. Drücken Sie auf die RECALL-Schaltfläche.**
Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Abrufvorgang bestätigen müssen.
- 5. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um den Abrufvorgang auszuführen.**
Die in Schritt 3 ausgewählte Szene wird abgerufen. Wenn Sie den Abrufvorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL.
- 6. Um den jeweils letzten Abrufvorgang einer Szene rückgängig zu machen, drücken Sie auf die RECALL-UNDO-Schaltfläche.**

Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie den Undo-Vorgang bestätigen müssen. Drücken Sie auf OK, wenn der Vorgang ausgeführt werden soll. Nach dem Abbrechen des Ladevorgangs können Sie die RECALL-UNDO-Schaltfläche noch einmal drücken, um den Vorgang wiederherzustellen (Redo).

HINWEIS

Zum Abrufen von Szenen können Sie auch MIDI-Meldungen (Programmwechsel) verwenden ([Seite 337](#)).

Verwenden der USER-DEFINED-Tasten zum Direktabruf einer Szene (Direct-Recall-Funktion)

Sie können die USER-DEFINED-Tasten verwenden, um eine ausgewählte Szene mit einem einzigen Tastendruck abzurufen, oder um die Szenennummern nacheinander zu durchlaufen. Hierzu müssen Sie zunächst einer USER-DEFINED-Taste einen Szenenladevorgang zuweisen. Einer USER-DEFINED-Taste können die folgenden Ladevorgänge zugewiesen werden.

- **INC RECALL**

Ruft sofort die Szene mit der Nummer auf, die auf die aktuelle Szene folgt.

- **DEC RECALL**

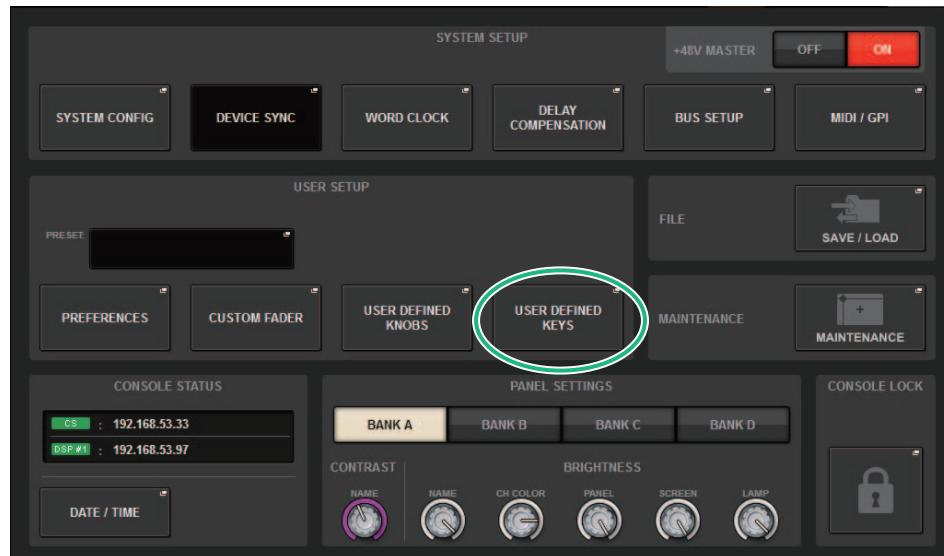
Ruft sofort die Szene mit der Nummer auf, die der aktuelle Szene vorangeht.

- **DIRECT RECALL**

Ruft direkt die Szenennummer auf, die Sie der USER-DEFINED-Taste zugewiesen haben. Wenn Sie eine USER-DEFINED-Taste drücken, der diese Funktion zugewiesen ist, wird die zugewiesene Szene sofort abgerufen.

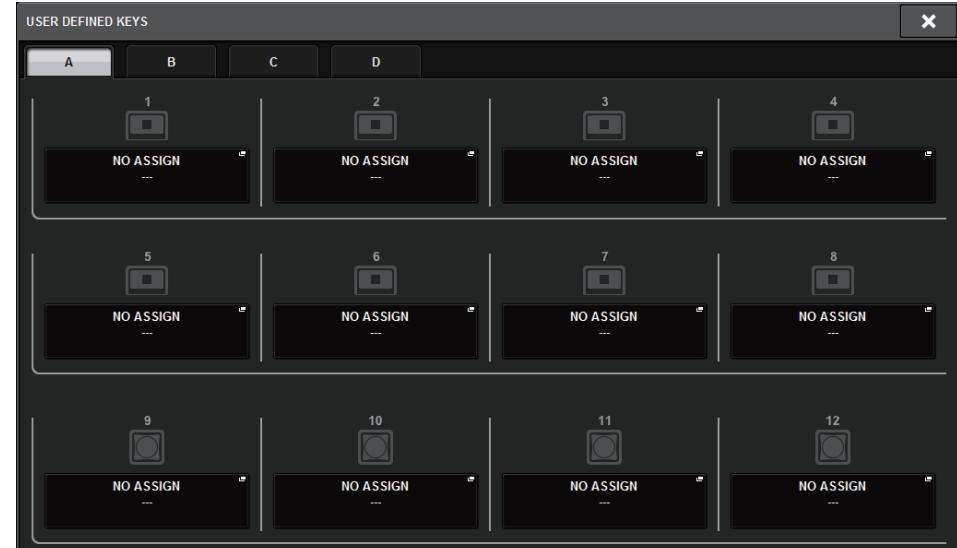
Um eine dieser Funktionen einer USER-DEFINED-Taste zuzuweisen, so dass eine Szene mit einem einzigen Tastendruck abgerufen werden kann, gehen Sie wie folgt vor.

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**

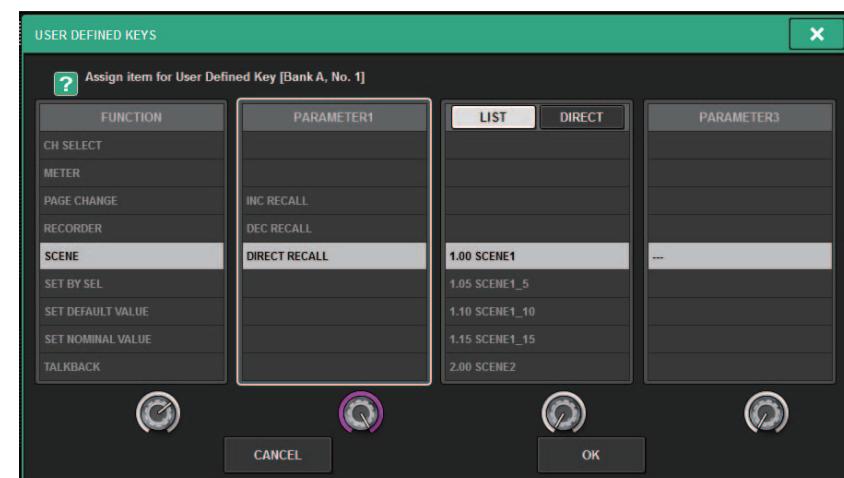


2. Drücken Sie auf die USER-DEFINED-KEYS-Schaltfläche, um das USER-DEFINED-KEYS-Fenster zu öffnen.

Auf der Seite USER DEFINED KEYS können Sie den USER-DEFINED-Tasten [1]–[12] Funktionen zuweisen.



3. Drücken Sie die Einblendenschaltfläche für die USER-DEFINED-Taste (der Sie eine Funktion zuweisen möchten), um das Einblendfenster zu öffnen.



4. Wählen Sie in der Spalte FUNCTION den Eintrag „SCENE“.

Gehen Sie je nach der zuzuweisenden Funktion folgendermaßen vor.

- Um INC RECALL oder DEC RECALL zuzuweisen

Wählen Sie in der Spalte PARAMETER 1 die Option „INC RECALL“ bzw. „DEC RECALL“.

- Um DIRECT RECALL zuzuweisen

Wählen Sie in der Spalte PARAMETER 1 die Option „DIRECT RECALL“ und in der Spalte PARAMETER 2 die Option „SCENE #xxx“ (xxx ist die Szenennummer).

5. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie auf OK, um das Einblendfenster zu schließen.

Wenn Sie möchten, können Sie auf dieselbe Weise weiteren USER-DEFINED-Tasten Szenenladefunktionen zuweisen.

6. Drücken Sie die USER-DEFINED-Taste, der Sie eine Ladefunktion zugewiesen möchten.

Die entsprechende Szene wird aufgerufen.

Vorsicht

Wenn Sie bei aktiverter Overlay-Funktion eine Szene abrufen, die zuvor mit angewandten Versatzwerten gespeichert oder global eingefügt wurde, werden sowohl die aktuellen als auch die gespeicherten Versatzwerte auf die Szene angewendet (wodurch sich die Versatzwerte verdoppeln). Im Ergebnis können dadurch extreme Lautstärken ausgegeben werden.

Überprüfen Sie den Status einer abzurufenden Szene sowie den Ein-/Ausschaltzustand der Overlay-Funktion, bevor Sie die Szene abrufen.

Szenenspeicher bearbeiten

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie die im Szenenspeicher abgelegten Szenen sortiert, dupliziert und gelöscht oder ihre Namen bearbeitet werden.

Szenenspeicher sortieren

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.

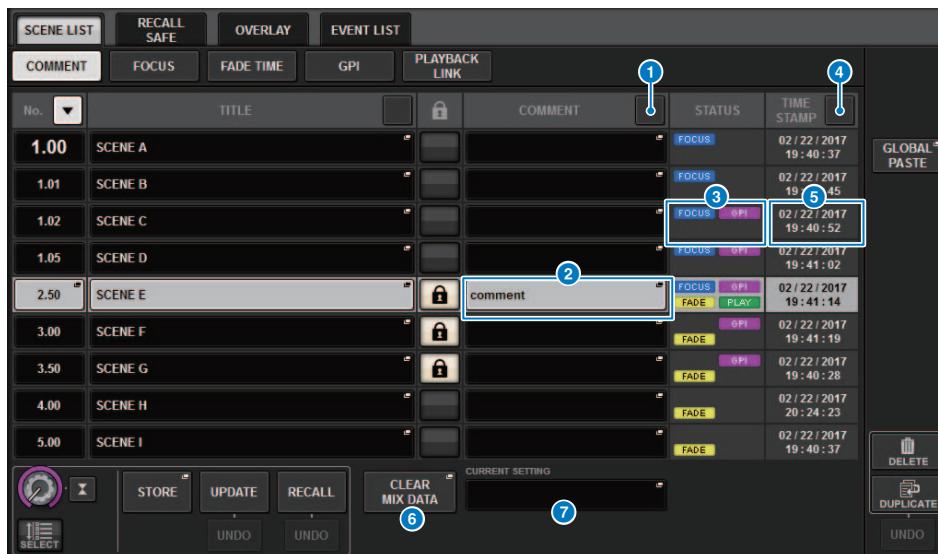
Es erscheint der SCENE-LIST-Bildschirm, in dem Sie verschiedene szenenbezogene Vorgänge ausführen können. Sie können die Registerkarten verwenden, die sich oben im SCENE-LIST-Bildschirm befinden, um eines von fünf unterschiedlichen Feldern auszuwählen: COMMENT, FOCUS, FADE TIME, GPI OUT oder PLAYBACK LINK.



2. Drücken Sie auf die gewünschte Registerkarte oben im SCENE-LIST-Bildschirm.

Die Ansicht der rechten Seite des SCENE-LIST-Fensters ändert sich entsprechend.

Die folgenden Beschreibungen beziehen sich auf das Fenster, das erscheint, wenn Sie die COMMENT-Registerkarte auswählen.



1 Sortieren-Schaltfläche COMMENT

Diese Schaltfläche sortiert die Szenen in alphanumerischer Reihenfolge der Kommentare im COMMENT-Feld. Drücken Sie mehrmals auf die Schaltfläche, um zwischen auf- und absteigender Reihenfolge umzuschalten.

2 COMMENT-Feld

Drücken Sie auf dieses Feld, um das SCENE-STORE-Fenster zu öffnen, in dem Sie Kommentare zur Szene eingeben können.

3 STATUS-Feld

Die Anzeigen in diesem Feld zeigen die Einstellungen von FOCUS (Fokusabruf), FADE (Blenddauer), GPI (General-Purpose Interface) und PLAY (Wiedergabekopplung, bei der an einem bestimmten Zeitpunkt nach dem Szenenabruf ein festgelegter Song abgespielt wird.)

4 Sortieren-Schaltfläche TIME STAMP

Sortiert Szenen in zeitlicher Reihenfolge auf Grundlage des im Feld TIME STAMP ablesbaren Datums und der Uhrzeit. Drücken Sie mehrmals auf die Schaltfläche, um zwischen auf- und absteigender Reihenfolge umzuschalten.

5 TIME-STAMP-Feld

Zeigt das Datum und die Uhrzeit an, zu der die Szene gespeichert wurde. Näheres zum TIME-STAMP-Anzeigeformat finden Sie unter „[Datum und Uhrzeit der eingebauten Uhr einstellen](#)“ (Seite 357).

6 CLEAR-MIX-DATA-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie bestätigen können, dass Sie die aktuellen Mix-Daten auf die Standardeinstellungen zurücksetzen möchten.

7 CURRENT-SETTING-Feld

Hier können Sie den Inhalt angeben, der beim nächsten Speichervorgang für die Szene gespeichert wird. Sie können die Kommentardaten für den aktuellen Szenenspeicher bearbeiten.

- 3. Um eine Szenennummer auszuwählen, drehen Sie am CH1-Bildschirm-Encoder oder am [TOUCH AND TURN]-Drehregler auf dem Bedienfeld.**

Die hervorgehobene Zeile in der Szenenliste zeigt an, dass die entsprechende Szene aktuell für Bedienvorgänge ausgewählt ist.

- 4. Um die Liste zu sortieren, drücken Sie auf eine der Kopfzeilen der gewünschten Spalte: „No.“, „TITLE“, „COMMENT“, oder „TIME STAMP“ oberhalb der Szenenliste und des Kommentarfeldes.**

Die Liste wird je nach gedrücktem Spaltentitel wie folgt sortiert.

No.	TITLE	COMMENT	STATUS	TIME STAMP
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

1 No.

Sortiert die Liste nach Szenennummer.

2 TITLE

Sortiert die Liste nach der alphanumerischen Reihenfolge der Namen.

3 COMMENT

Sortiert die Liste nach der alphanumerischen Reihenfolge der Kommentare.

4 TIME STAMP

Sortiert die Liste nach Datum und Zeit der Erstellung.

HINWEIS

Indem Sie erneut auf denselben Bereich drücken, ändern Sie die Richtung des Sortievorgangs (aufsteigende oder absteigende Reihenfolge).

- 5. Wenn Sie den Namen oder das Kommentarfeld einer Szene bearbeiten möchten, drücken Sie auf das TITLE- oder COMMENT-Feld der Szene, um das SCENE-STORE-Einblendfenster aufzurufen.**

HINWEIS

Sie können den Namen oder den Kommentar einer geschützten Szene nicht bearbeiten.

- 6. Um die Schutzeinstellung zu aktivieren/deaktivieren, drücken Sie das Geschützt-Symbol.**

Das Geschützt-Symbol kennzeichnet schreibgeschützte Szenen. Diese Szenen lassen sich nicht überschreiben.

- 7. Verwenden Sie zum Bearbeiten des Szenenspeichers die Werkzeugschaltflächen.**

Weitere Informationen finden Sie unter „[Über die Bearbeitung von Szenenspeichern](#)“ (Seite 290).

Über die Bearbeitung von Szenenspeichern

Die im Szenenspeicher abgelegten Szenen können gelöscht oder mit abweichender Szenennummer dupliziert werden.

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.

Es erscheint der SCENE-LIST-Bildschirm, in dem Sie verschiedene szenenbezogene Vorgänge ausführen können. Sie können Szenenspeicher mit den Schaltflächen rechts im SCENE-LIST-Fenster bearbeiten.

Die einzelnen Schaltflächen besitzen die folgenden Funktionen.

1 DELETE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die ausgewählte Szene zu löschen. Sie können mehrere Szenen auswählen und gemeinsam löschen.



2 DUPLICATE-Schaltfläche

Mit dieser Schaltfläche können Sie die ausgewählte Szene duplizieren, um eine neue Szene zu erzeugen.

3 UNDO-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um einen Vorgang rückgängig machen, direkt nachdem Sie eine Szene gelöscht haben, oder duplizieren Sie eine Szene und überschreiben Sie die bestehende Szene. Diese Funktion ist nur direkt nach der Ausführung dieser Vorgänge wirksam.

2. Führen Sie den gewünschten Bearbeitungsvorgang aus.

Weitere Informationen zu diesen Vorgängen finden Sie in den folgenden Beschreibungen.

Eine Szene löschen (DELETE)

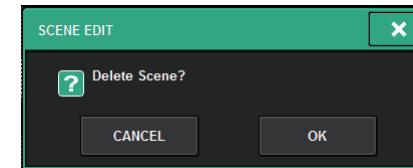
In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie eine Szene gelöscht wird.

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.

Der SCENE-LIST-Bildschirm erscheint.

2. Drehen Sie am CH1-Bildschirm-Encoder, um die Szene auszuwählen, die Sie löschen möchten, und drücken Sie anschließend auf die DELETE-Schaltfläche.

Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Löschkvorgang bestätigen müssen.



HINWEIS

- Sie können mehrere Szenen auswählen, um diese gemeinsam zu löschen. Drücken Sie dazu die MULTI-SELECT-Schaltfläche, um diese einzuschalten, und drehen Sie dann am entsprechenden Bildschirm-Encoder.
- Sie können mehrere Hauptszenen und Vorszenen gemeinsam löschen. Beispielsweise können Sie Szenen 1.00, 1.25 und 1.50 gleichzeitig löschen.

3. Um den Löschkvorgang auszuführen, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Die in Schritt 2 ausgewählte(n) Szenennummer(n) werden gelöscht. Wenn Sie den Löschkvorgang abbrechen möchten, drücken Sie anstelle von OK auf CANCEL.

HINWEIS

- Sie können geschützte Szenen nicht löschen.
- Um einen Szenenlöschkvorgang rückgängig zu machen, drücken Sie auf die UNDO-Schaltfläche.
- Wenn Sie mehrere Szenen auswählen und sie auf einmal löschen, können Sie diesen Löschkvorgang nicht rückgängig machen.

Eine Szene duplizieren (DUPLICATE)

Sie können eine Szene duplizieren, um so eine neue Szene zu erzeugen.

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.

Der SCENE-LIST-Bildschirm erscheint.

2. Drehen Sie am CH1-Bildschirm-Encoder, um die Szene auszuwählen, die Sie duplizieren möchten, und drücken Sie anschließend auf die DUPLICATE-Schaltfläche.

Das SCENE-STORE-Fenster erscheint, in dem Sie der Szene einen Namen oder einen Kommentar zuordnen können.



3. Ordnen Sie der Szene nach Bedarf einen Namen oder Kommentar zu.

HINWEIS

- Sie können nicht mehrere Szenen zum Duplizieren auswählen.
- Sie können duplizierte Szenen unter beliebigen Szenennummern speichern.

4. Um den Duplizierungsvorgang auszuführen, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Die Quellszene wird dupliziert und unter den in Schritt 3 festgelegten Szenennummern gespeichert. Wenn Sie sich entscheiden, den Duplizierungsvorgang abzubrechen, drücken Sie die anstelle von OK auf die CANCEL-Schaltfläche.

Ändern von Szenennummer und Titel (RENAME)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Nummer und den Namen einer Szene ändern.

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.

Der SCENE-LIST-Bildschirm erscheint.

2. Drehen Sie am CH1-Bildschirm-Encoder, um die Szene auszuwählen, deren Nummer oder Namen Sie ändern möchten, und drücken Sie dann die Einblendenschaltfläche mit dem Szenentitel.

Das SCENE-STORE-Fenster erscheint, in dem Sie der Szene einen Namen oder einen Kommentar zuordnen können.



3. Ändern Sie wie gewünscht die Szenennummer und/oder benennen Sie die Szene um.

4. Drücken Sie die OK-Schaltfläche, um den Umbenennungsvorgang auszuführen.
Die Änderungen, die Sie im Schritt 3 vorgenommen hatten, werden auf die ausgewählte Szene angewendet.

Verwenden der Focus-Funktion

„Focus“ ist eine Funktion, mit der Sie festlegen können, welche Parameter beim Szenenabruf abgerufen (geladen) werden sollen. Sie können diese Funktion für jede Szene einzeln aktivieren oder deaktivieren. Der Einsatz dieser Funktion ist zum Beispiel dann praktisch, wenn Sie nur die Eingangskanaleinstellungen einer bestimmten Szene abrufen möchten.

HINWEIS

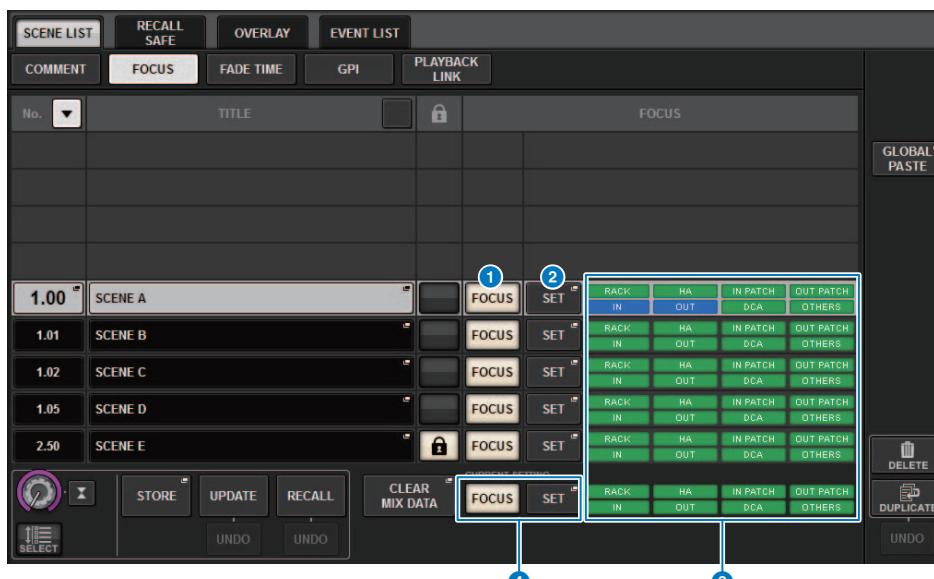
Im Gegensatz zur Focus-Funktion bietet das RIVAGE PM10-System auch eine „Recall Safe“-Funktion, bei der Sie bestimmte Kanäle und/oder Parameter von Szenenabrufen ausschließen können.

Während jedoch die Focus-Recall-Funktion für eine bestimmte einzelne Szene festgelegt wird, gelten die Einstellungen der Recall-Safe-Funktion für alle Szenen gemeinsam.

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste, um den SCENE-LIST-Bildschirm aufzurufen.

2. Drücken Sie auf die Registerkarte FOCUS oben im SCENE-LIST-Bildschirm.

Das FOCUS-Feld erscheint in der rechten Hälfte des SCENE-LIST-Bildschirms.



1 FOCUS-Schaltfläche

Schaltet die Focus-Funktion für die einzelnen Szenen ein oder aus.

2 SET-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das SCENE-SETUP-Einblendfenster (FOCUS) aufzurufen, in dem Sie die Parameter auswählen können, die abgerufen werden sollen.

3 Anzeigebereich der FOCUS-Parameter

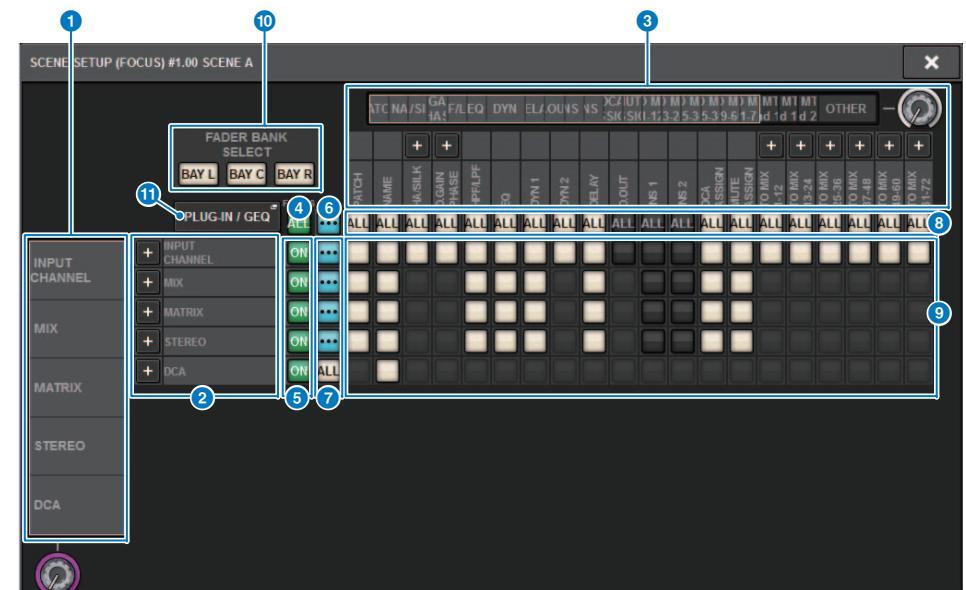
Diese Anzeigen zeigen die für die einzelnen Szenen festgelegten Focus-Einstellungen an (grün: alle Parameter; blau: ausgewählte Parameter).

4 CURRENT-SETTING-Feld

Hier können Sie den Inhalt angeben, der beim nächsten Speichervorgang für die Szene gespeichert wird. Wenn Sie eine Szene abrufen, überschreibt die Fokus-Einstellung dieser Szene die Daten der bestehenden Szene.

3. Drücken Sie die SET-Einblendenschaltfläche der Szene, für die Sie Focus-Einstellungen vornehmen möchten. Das SCENE-SETUP-Einblendfenster (FOCUS) erscheint.

Das Fenster enthält die folgenden Elemente:



1 Auswahlliste für Kategorien (Kanal)

Hier können Sie die Kanalkategorie auswählen.

2 Kanalanzeige

Zeigt den Kanalnamen an. Sie können die Schaltflächen + oder - neben den Kanalnamen drücken, um die Kanalanzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

3 Auswahlliste für Kategorien

Hier können Sie die Kategorie der auf dem Bildschirm angezeigten Parameter auswählen. Sie können die darunter befindliche Schaltfläche + oder – drücken, um die Kanalparameteranzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

4 ALL-Schaltfläche zum Einschalten von Focus für alle Kanäle

Hiermit können Sie die Focus-Funktion für alle Kanäle einschalten.

5 ON-Schaltfläche zum Einschalten von Focus für einen Kanal

Hiermit schalten Sie Focus für einzelne Kanäle ein und aus.

6 ALL-ON-Schaltfläche (alle Parameter und Kanäle)

Schaltet Focus für alle Parameter auf allen Kanälen ein.

7 Schaltfläche zum Einschalten aller Parameter (ALL ON)

Schaltet Focus für alle Parameter ein, die zu den entsprechenden Kanälen gehören.

8 Schaltfläche zum Einschalten aller Kanäle (ALL ON)

Schaltet Focus für alle Kanäle ein oder aus, die den ausgewählten Parameter enthalten.

9 ON-Schaltflächen der einzelnen Parameter

Schalten Focus ein oder aus für Parameter auf jedem Kanal.

10 FADER-BANK-SELECT-Schaltflächen

Geben Sie für jede einzelne Bay an, ob die Focus-Funktion auf die Position auf der Fader-Ebene angewendet wird.

11 SCENE SETUP (FOCUS) [PLUG-IN/GEQ]-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Fokus-Funktion für jedes Plug-in und jeden GEQ einstellen können.

HINWEIS

Wenn Focus Recall eingeschaltet ist, werden die Parameter des RACKs mit verschiedenen GEQs / PEQs oder Effekt-Plug-ins nicht abgerufen, wenn Focus Recall für das PLUG-IN / GEQ ALLOCATION ausgeschaltet ist.

Für Abruf zusammen mit dem Mount-Status schalten Sie Focus Recall für die PLUG-IN / GEQ ALLOCATION ein.

4. Um einen Kanal auszuwählen, den Sie einrichten möchten, drücken Sie die Schaltfläche + im Kanaldisplay ②, um das Kanaldisplay zu erweitern, und scrollen Sie dann durch die Kategorie-Auswahlliste (Kanal) ①.

5. Wenn Sie die Focus-Funktion nur auf bestimmte Parameter anwenden möchten, verwenden Sie die Schaltflächen ⑨, um jene Parameter auszuwählen (Mehrfachauswahl ist möglich). Wenn Sie die Focus-Funktion auf alle Parameter anwenden möchten, schalten Sie die ALL-ON-Schaltfläche ⑥ ein.

6. Schalten Sie die ON-Schaltfläche zum Einschalten von Focus für einen Kanal ⑤ für die Kanäle ein, auf die Sie die Focus-Funktion anwenden möchten.

Wenn Sie die Focus-Funktion auf alle Kanäle anwenden möchten, schalten Sie die ALL-Schaltfläche zum Einschalten von Focus für alle Kanäle ④ ein.

HINWEIS

Wenn Sie die Focus-Funktion auf die Position der Fader-Ebene anwenden möchten, verwenden Sie die FADER-BANK-SELECT-Schaltfläche ⑩, um diese auszuwählen.

7. Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie auf das „x“-Symbol, um das Fenster zu schließen.

Die FOCUS-PARAMETER-Anzeige auf der FOCUS-Registerkarte des SCENE-LIST-Bildschirms zeigt den Status der Focus-Einstellung der Szene, für welche die Focus-Funktion konfiguriert wird.

8. Drücken Sie die FOCUS-Schaltfläche, um die Focus-Funktion zu aktivieren.

Sie können die Focus-Funktion einzeln für jede Szene ein- oder ausschalten.

HINWEIS

Szenen, für die die FOCUS-Schaltfläche eingeschaltet ist, werden durch eine „FOCUS“-Anzeige im STATUS-Feld des SCENE-LIST-Fensters (COMMENT-Registerkarte) gekennzeichnet.

9. Rufen Sie eine Szene auf, für die Sie Focus-Einstellungen vorgenommen haben.

Nur die Kanäle/Parameter, die im FOCUS-Einblendfenster ausgewählt sind, werden abgerufen.

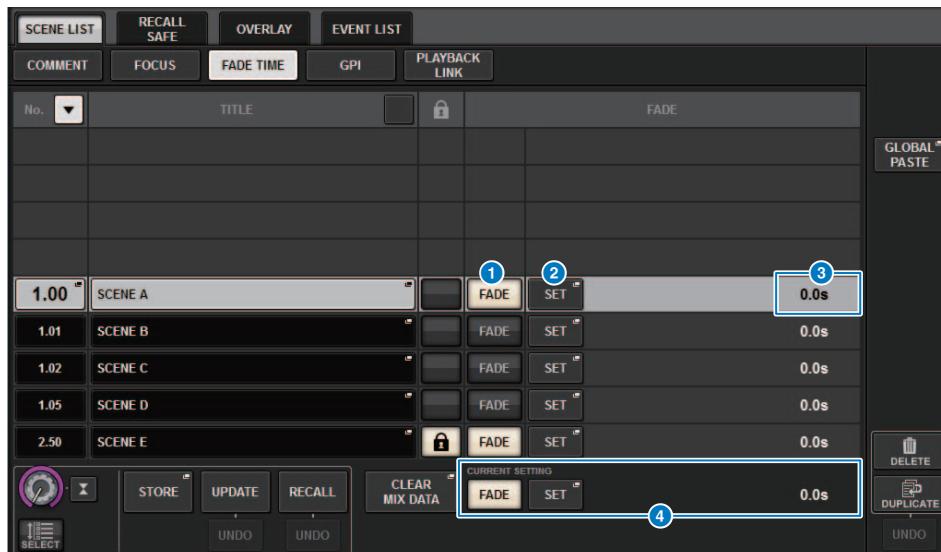
HINWEIS

- Sie können die Focus-Funktion in Verbindung mit der Recall-Safe-Funktion verwenden. Durch Focus oder Recall Safe von Abrufvorgängen ausgenommene Kanäle oder Parameter werden nicht abgerufen.

Verwenden der Fade-Funktion

Die Funktion „Fade“ (Ein-/Aus-/Überblenden) ändert die Fader-Einstellungen bestimmter Kanäle/DCAs allmählich über die angegebene Zeit, wenn Sie eine Szene abrufen. Sie können die Fade-Funktion für jede Szene unabhängig einstellen.

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste, um den SCENE-LIST-Bildschirm aufzurufen.
2. Drücken Sie auf die Registerkarte FADE TIME oben im SCENE-LIST-Bildschirm. Das FADE-TIME-Feld erscheint in der rechten Hälfte des SCENE-LIST-Fensters.



① FADER-Schaltfläche

Schaltet die Fade-Funktion für jede Szene ein oder aus.

② SET-Einblendenschaltfläche

Rufen Sie mit dieser Schaltfläche das Fenster mit den FADE-TIME-Einstellungen auf. Dort können Sie einen Kanal auswählen, auf den Sie die Fade-Funktion anwenden möchten. Außerdem können Sie die Fade-Zeit angeben (die Zeitdauer, innerhalb welcher der Fader seinen neuen Wert erreichen soll).

③ FADE-TIME-Display

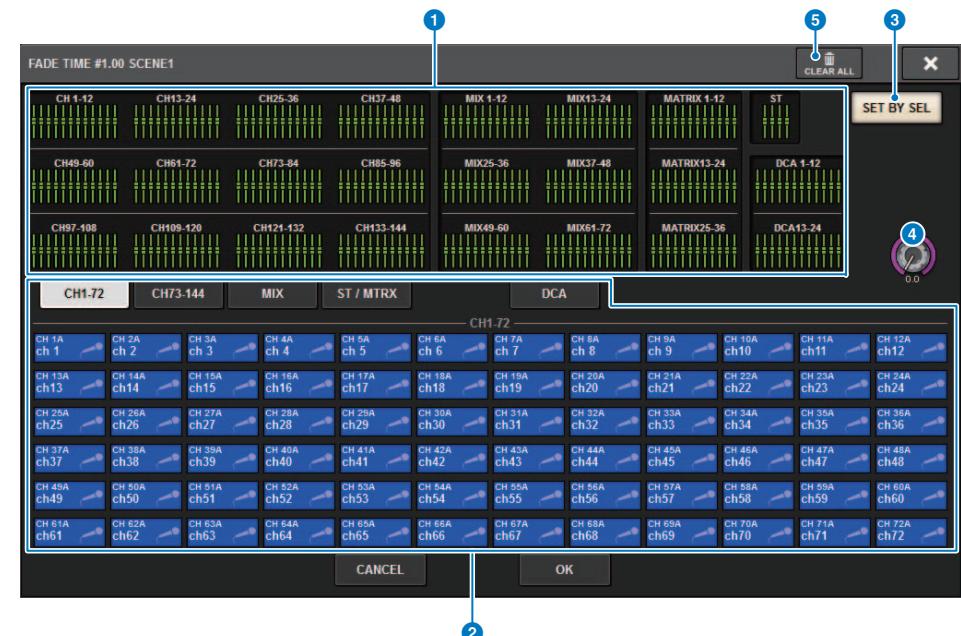
Dieser Bereich zeigt die Fade-Zeit an, die für jede Szene angegeben ist.

④ CURRENT-SETTING-Feld

Hier können Sie den Inhalt angeben, der beim nächsten Speichervorgang für die Szene gespeichert wird. Wenn Sie eine Szene abrufen, überschreiben die Fade-Einstellungen dieser Szene diejenigen der aktuellen Szene.

3. Drücken Sie die SET-Einblendenschaltfläche, um das SCENE-SETUP-Einblendfenster (FADE TIME) aufzurufen.

In diesem Einblendfenster können Sie die Kanäle auswählen, auf die die Fade-Funktion angewendet werden soll, und die Fade-Dauer einstellen.



① Kanalanzeigefeld

In diesem Feld werden die Kanäle oder die DCAs hervorgehoben, auf die der Fade angewendet wird (ausgewählt im Kanal-Auswahlfeld ②).

② Kanal-Auswahlfeld

Hier können Sie die Kanäle/DCAs auswählen, auf welche der Fade angewendet wird.

③ SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal hinzufügen.

4 FADE-TIME-Regler

Hier können Sie die Fade-Zeit einstellen. Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

5 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den voreingestellten Fade-Zeit-Wert wiederherzustellen.

4. Wählen Sie im Kanal-Auswahlfeld die Kanäle aus, auf die der Fade-Effekt angewendet werden soll (Mehrfachauswahl ist möglich).

Die [SEL]-Schaltflächen der ausgewählten Kanäle oder DCAs leuchten, und diese Kanäle oder DCAs werden im Kanalanzeigefeld grün hervorgehoben. Um die Auswahl wieder aufzuheben, drücken Sie erneut auf die leuchtende [SEL]-Taste, um sie auszuschalten.

5. Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, der dem FADE-TIME-Regler entspricht, oder verwenden Sie den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um die Fade-Zeit einzustellen.

Der Einstellbereich ist 0,0 Sek. – 60,0 Sek.

Wenn Sie die Fade-Dauer eingestellt haben, drücken Sie auf OK, um das Fenster für die FADE-TIME-Einstellungen zu schließen.

HINWEIS

Die hier angegebene Fade-Dauer wird für alle in Schritt 4 ausgewählten Kanäle/DCAs verwendet.

6. Um die Fade-Funktion zu aktivieren, drücken Sie auf die FADE-Schaltfläche.

Sie können die Fade-Funktion einzeln für jede Szene ein- oder ausschalten.

HINWEIS

Szenen, bei denen die Fade-Funktion aktiviert wurde, sind durch eine „FADE“-Anzeige im STATUS-Feld des SCENE-LIST-Fensters (COMMENT-Registerkarte) gekennzeichnet.

7. Rufen Sie eine Szene ab, für die die Fade-Funktion aktiviert ist.

Die Fader beginnen unmittelbar nach dem Recall-Vorgang sich zu bewegen und erreichen die Werte der aufgerufenen Szene im Verlauf der angegebenen Fade-Dauer.

HINWEIS

- Wenn Sie einen sich bewegenden Fader berühren, können Sie den Fade-Vorgang des Faders an dieser Stelle anhalten.
- Wenn Sie dieselbe Szene abrufen, während sich die Fader bewegen, springen die Fader aller Kanäle und DCAs sofort an ihre Zielpositionen.

Ausgeben eines Steuersignals an ein externes Gerät in Kombination mit einem Szenen-Abruf (GPI OUT)

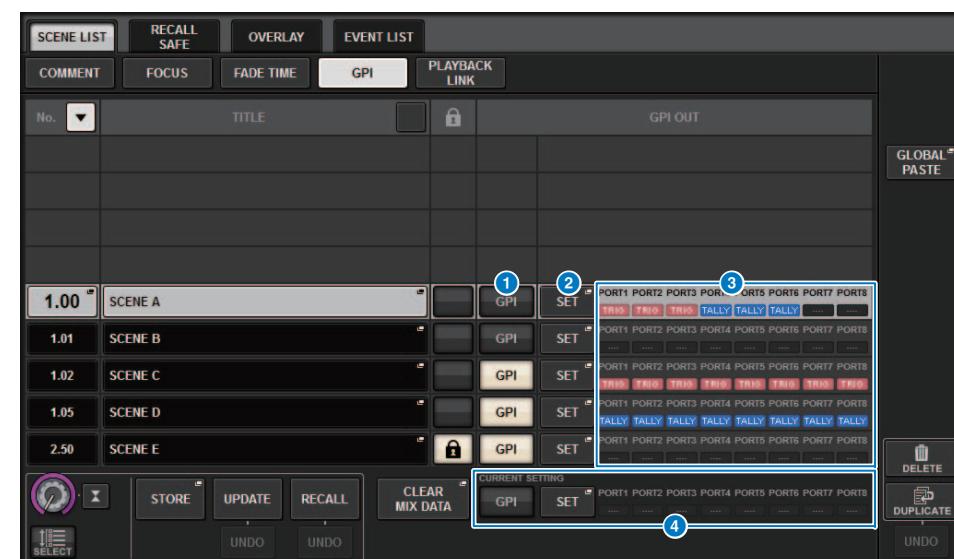
Ein Steuersignal kann an ein externes Gerät ausgegeben werden, das am GPI-Anschluss des RIVAGE PM10-Systems angeschlossen ist, wenn Sie eine bestimmte Szene abrufen. Gehen Sie vor wie folgt.

HINWEIS

Näheres zu den GPI-OUT-Einstellungen erfahren Sie unter „[Verwendung von GPI OUT](#)“ (Seite 345).

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste, um den SCENE-LIST-Bildschirm aufzurufen.**2. Drücken Sie auf die GPI-Registerkarte oben im SCENE-LIST-Bildschirm.**

Das GPI-Feld erscheint in der rechten Hälfte des SCENE-LIST-Fensters.

**1 GPI-Schaltfläche**

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist und die ausgewählte Szene abgerufen wird, wird ein Steuersignal ausgegeben.

2 SET-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Steuersignalausgabe an den einzelnen GPI-OUT-Ausgängen angeben können.

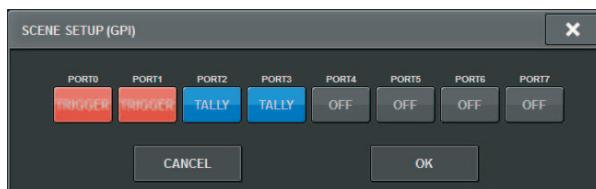
③ Anzeigebereich der GPI PARAMETER

In diesem Bereich zeigen Anzeigen den Status der GPI-Einstellungen an, die für jede Szene angegeben sind.

④ CURRENT-SETTING-Feld

Hier können Sie den Inhalt angeben, der beim nächsten Speichervorgang für die Szene gespeichert wird. Wenn Sie eine Szene abrufen, überschreiben die GPI-Einstellungen dieser Szene diejenigen der aktuellen Szene.

3. Drücken Sie die GPI-SET-Einblendschaltfläche, um das SCENE-SETUP-Einblendfenster (GPI) aufzurufen.



4. Wählen Sie für jede Szene das Steuersignal aus, das Sie auf jedem GPI-OUT-Port ausgeben wollen.

Durch mehrfaches Drücken dieser Taste schalten Sie zwischen den folgenden Funktionen um.

- ---- (OFF) Es wird nichts ausgegeben.
- TRIGGER Beim Abruf der Szene wird ein Triggersignal ausgegeben.
- TALLY Wenn die Szene abgerufen wird, wird ein Tally-Signal ausgegeben.

5. Wenn Sie alles fertig eingestellt haben, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Die Änderungen werden übernommen, und das Einblendfenster wird geschlossen. Wenn Sie anstelle der OK-Schaltfläche die CANCEL-Schaltfläche drücken, werden Ihre Änderungen verworfen und das Einblendfenster schließt sich.

HINWEIS

Szenen, für die die GPI-Einstellungen vorgenommen werden, werden im Anzeigebereich der GPI PARAMETER im SCENE-LIST-Fenster (GPI-Registerkarte) als „TALLY“ oder „TRIG“ gekennzeichnet.

6. Drücken Sie die GPI-Schaltfläche, um die GPI-OUT-Funktion zu aktivieren.

Sie können die GPI-OUT-Funktion einzeln für jede Szene ein- oder ausschalten.

HINWEIS

Szenen, bei denen die GPI-Schaltfläche eingeschaltet ist, werden durch eine „GPI“-Anzeige im STATUS-Feld des SCENE-LIST-Fensters (COMMENT-Registerkarte) gekennzeichnet.

7. Rufen Sie die Szene ab, für die Sie GPI-OUT-Signale ausgeben wollen.

Beim Abruf der Szene werden die Steuersignale an ein externes Gerät ausgegeben, das mit dem GPI-OUT-Anschluss verbunden ist.

Eine Audiodatei verbunden mit einem Szenenabruf abspielen (PLAYBACK LINK)

Sie können eine Audiodatei angeben, die aus dem USB-Speicher abgespielt wird, wenn eine bestimmte Szene abgerufen wird. Dies kann praktisch sein, wenn Sie bei Abruf einer bestimmten Szene automatisch einen Soundeffekt oder Hintergrundmusik abspielen möchten.

Befolgen Sie die unten angegebenen Schritte, um einen Szenenabruf mit der Audiodateiwiedergabe zu verknüpfen.

HINWEIS

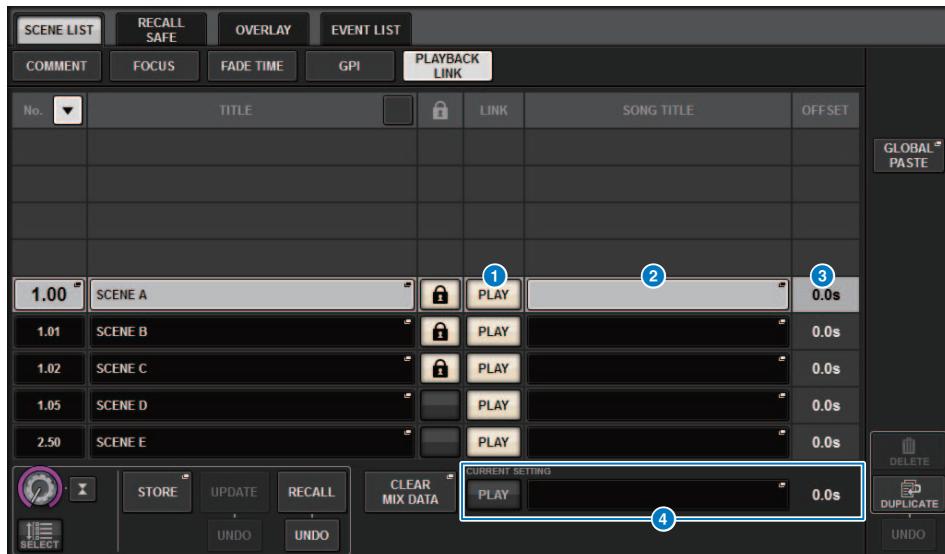
- Die wiederzugebenden Audiodateien müssen im Ordner SONGS innerhalb des Ordners YPE gespeichert sein. Wenn Sie die Datei im Wurzelverzeichnis oder in anderen Ordnern speichern, können Sie diese nicht für die Wiedergabe angeben. Wenn eine Audiodatei abgespielt wird, wird als Pfad auf dem TITLE-LIST-Bildschirm \YPE\SONGS\ angezeigt.
- Während der Aufnahme oder in der Aufnahmebereitschaft können Sie keine Audiodateien abspielen.
- Eine angegebene Audiodatei wird unabhängig von den Einstellungen des Wiedergabemodus nur einmal abgespielt.
- Eine angegebene Datei wird am Dateinamen mit maximal 64 Zeichen plus drei Erweiterungszeichen erkannt. Wenn Sie den Dateinamen ändern, nachdem Sie die Datei für die Wiedergabe angegeben haben, oder wenn Sie die Datei löschen oder mehrfach kopieren, wird die Datei in seltenen Fällen nicht mehr erkannt.

1. Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk, das die Audiodateien enthält, am RECORDING-Anschluss an.

2. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste. Es erscheint das SCENE-LIST-Fenster, in dem Sie verschiedene szenenbezogene Vorgänge ausführen können.

3. Drücken Sie auf die PLAYBACK-LINK-Registerkarte, die sich oben im SCENE-LIST-Bildschirm befindet.

Das PLAYBACK-LINK-Feld erscheint in der rechten Hälfte des SCENE-LIST-Fensters.



① PLAY-Taste

Aktiviert oder Deaktiviert die Playback-Link-Funktion für jede Szene.

② Einblendschaltfläche für die Song-Auswahl

Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das PLAYBACK-LINK-Einblendfenster, in dem Sie einen Song auswählen und die Offset-Zeit (die Zeitdauer vom Szenenabruf bis zum Start der Wiedergabe) einstellen können. Der Name des ausgewählten Songs erscheint auf der Schaltfläche.

③ Anzeige der OFFSET-Zeit

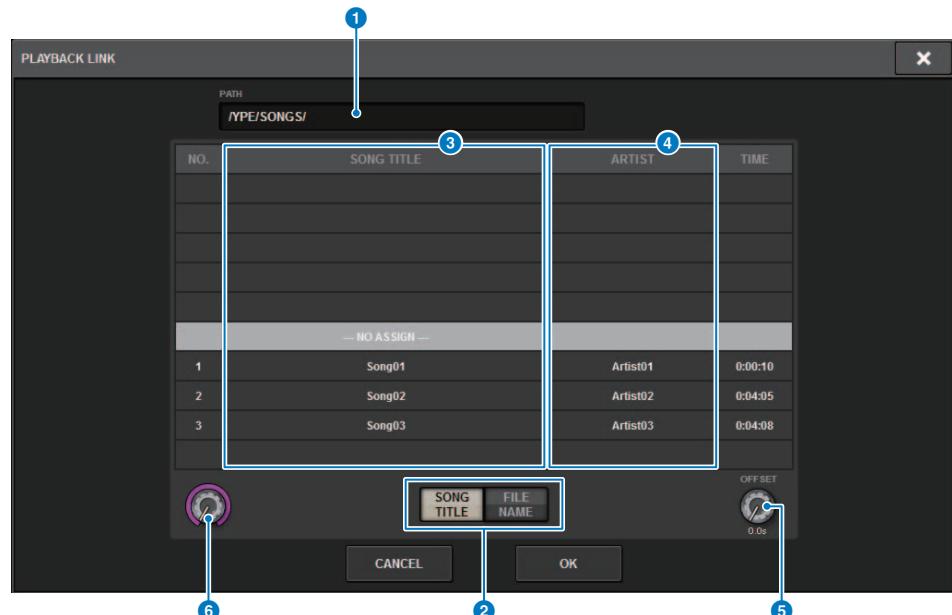
Zeigt die Zeitdauer vom Szenenabruf bis zum Start der Wiedergabe der angegebenen Audiodatei an. Sie können die Offset-Zeit im PLAYBACK-LINK-Einblendfenster einstellen.

④ CURRENT-SETTING-Feld

Hier können Sie den Inhalt angeben, der beim nächsten Speichervorgang für die Szene gespeichert wird. Wenn Sie eine Szene abrufen, überschreiben die PLAYBACK-LINK-Einstellungen diejenigen der aktuellen Szene.

4. Drücken Sie bei einer Szene, die Sie mit einer Audiodatei verknüpfen möchten, auf die Schaltfläche für die Song-Auswahl. Das PLAYBACK-LINK-Einblendfenster erscheint.

In diesem Einblendfenster können Sie eine Audiodatei auswählen, die Sie mit der Szene verknüpfen möchten, und die Offset-Zeit einstellen.



① PATH-Anzeige

Dieser Bereich zeigt den aktuellen Verzeichnispfad an.

② Schaltflächen SONG TITLE/FILE NAME

Schalten zwischen der Song-Titelliste und der Dateinamenliste um.

③ SONG-TITLE/FILE-NAME-Liste

Zeigt den Song-Titel sowie den Dateinamen der Audiodateien im Ordner |YPE\SONGS\ an. Sie können eine Audiodatei auswählen, indem Sie in der Liste auf den Namen drücken.

④ ARTIST-Liste

Zeigt den Namen der Interpreten der Audiodateien im Ordner |YPE\SONG\ an. Sie können eine Audiodatei auswählen, indem Sie in der Liste auf den Namen drücken.

⑤ OFFSET-Drehregler

Mit dem Bildschirm-Encoder können Sie den Abstand vom Szenenabruf bis zum Starten der Wiedergabe der Audiodatei einstellen.

⑥ Scroll-Regler

Sie können mit dem Bildschirm-Encoder in der Liste scrollen.

- 5.** Drücken Sie auf die SONG-TITLE-Liste oder verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um eine Datei auszuwählen, die Sie mit einer Szene verknüpfen möchten.
- 6.** Falls gewünscht können Sie mit dem entsprechenden Bildschirm-Encoder den Offset (Versatz zwischen Szenenabruf und dem Starten der Audiodateiwiedergabe) einstellen.
Die Versatzzeit kann im Bereich von 0,0 bis 99,0 in Schritten von 0,1 s geändert werden.
- 7.** Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.
Der Name des ausgewählten Songs erscheint in der Mitte der Song-Liste. Wenn Sie anstelle der OK-Schaltfläche die CANCEL-Schaltfläche drücken, werden Ihre Änderungen verworfen und es erscheint wieder das SCENE-LIST-Fenster.
- 8.** Drücken Sie die PLAY-Schaltfläche, um die Verknüpfung zur Audiodatei herzustellen.
Sie können die Wiedergabefunktion für Audio-Dateien einzeln für jede Szene ein- oder ausschalten.
- HINWEIS**
Szenen, bei denen die PLAY-Schaltfläche eingeschaltet ist, werden durch eine „PLAY“-Anzeige im STATUS-Feld des SCENE-LIST-Fensters (COMMENT-Registerkarte) gekennzeichnet.
- 9.** Wiederholen Sie Schritte 4–8, um Audiodateien mit anderen Szenen zu verknüpfen.
- 10.** Rufen Sie eine Szene auf, mit der eine Audiodatei verknüpft wurde.
Nachdem die Versatzzeit vergangen ist, wird die Audiodatei einmal abgespielt.

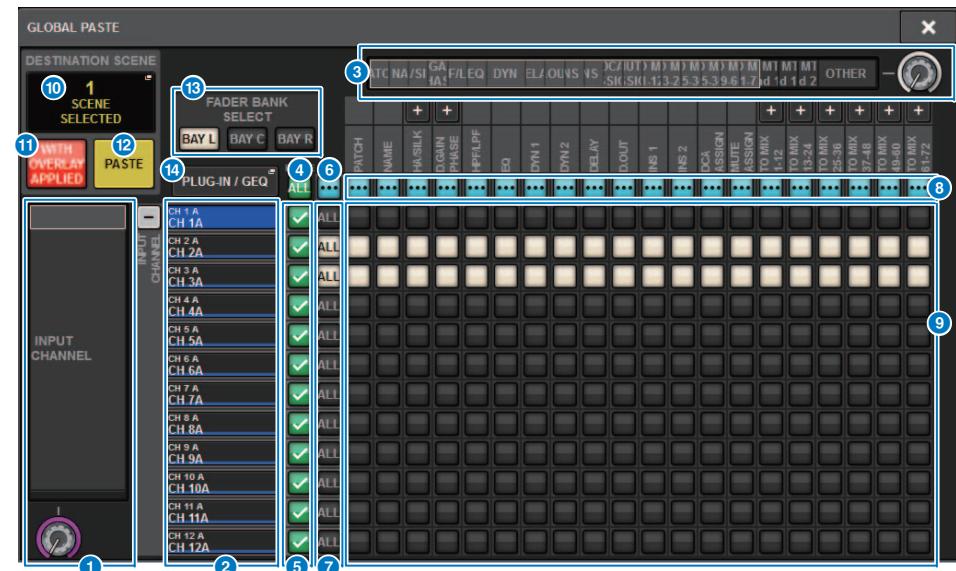
HINWEIS

Wenn während des Szenenaufrufs ein anderer Song abgespielt wird, stoppt die Song-Wiedergabe bei Aufruf der Szene, unabhängig von der Einstellung der Offset-Zeit.

Einsatz der Funktion „Global Paste“

Mit „Global Paste“ (globales Einfügen) können Sie Einstellungen des gewünschten Kanals oder Parameters von der aktuellen Mix-Situation kopieren und auf Szenendaten im Speicher übertragen (Mehrfachauswahl ist möglich). Dies ist eine praktische Methode, um Änderungen an der aktuellen Szene auf mehrere gespeicherte Szenen zu übertragen.

- 1.** Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.
Der SCENE-LIST-Bildschirm erscheint.
- 2.** Drücken Sie rechts im SCENE LIST-Bildschirm auf die Schaltfläche GLOBAL PASTE, um das GLOBAL PASTE-Bildschirm zu öffnen.
Auf diesem Bildschirm können Sie die zu kopierenden Kanäle/Parameter auswählen und eine oder mehrere Szenennummern als Einfügeziel angeben.

**1 Auswahlliste für Kategorien (Kanal)**

Hier können Sie eine Kanalkategorie auswählen.

2 Kanalanzeige

Zeigt den Kanalnamen an. Sie können die Schaltflächen + oder – neben den Kanalnamen drücken, um die Kanalanzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

3 Auswahlliste für Kategorien

Hier können Sie die Kategorie der auf dem Bildschirm angezeigten Parameter auswählen. Sie können auf die Schaltflächen + oder – unterhalb der Liste tippen, um die Kanalanzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

4 ALL-Schaltfläche zum Einschalten von Global Paste für alle Kanäle

Gibt an, ob die Global-Paste-Funktion auf alle Kanäle angewendet wird.

5 Schaltflächen zum Einschalten von Global Paste für einzelne Kanäle

Hiermit schalten Sie Global Paste für einzelne Kanäle ein und aus.

6 ALL ON-Schaltfläche

Schaltet Global Paste für alle Parameter auf allen Kanälen ein oder aus.

7 Schaltfläche zum Einschalten aller Parameter (ALL ON)

Schaltet Global Paste für alle Parameter des oder der ausgewählten Kanäle ein oder aus.

8 Schaltfläche zum Einschalten aller Kanäle (ALL ON)

Schaltet Global Paste für alle Kanäle ein oder aus, die den ausgewählten Parameter enthalten.

9 ON-Schaltflächen der einzelnen Parameter

Schaltet Global Paste für einzelne Parameter auf einzelnen Kanälen ein oder aus.

10 SCENE SELECT-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das SCENE-SELECT-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Szene(n) als Einfügeziel auswählen können. Die Schaltfläche zeigt die Anzahl der ausgewählten Szenen an.

11 WITH OVERLAY APPLIED-Schaltfläche

Wenn Sie diese Schaltfläche einschalten, werden die aktuellen Overlay-Versatzwerte den einzufügenden Daten hinzugefügt.

12 PASTE-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um den oder die ausgewählten Einträge in den Speicher einzufügen.

13 FADER BANK SELECT-Schaltflächen

Geben Sie für jede einzelne Bay an, ob die Global-Paste-Funktion auf die Position auf der Fader-Ebene angewendet wird.

14 GLOBAL PASTE-Einblendenschaltfläche [PLUG-IN/GEQ]

Tippen Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu öffnen, in dem Sie globales Einfügen für jedes Plug-in und jeden GEQ einrichten können.

HINWEIS

Wenn Global Paste eingeschaltet ist, werden die Parameter des RACKs mit verschiedenen GEQs / PEQs oder Effekt-Plug-ins nicht eingefügt, wenn die PLUG-IN / GEQ ALLOCATION nicht für Global Paste ausgewählt ist.

Zu Einfügen zusammen mit dem Mount-Status schalten Sie Global Paste für die PLUG-IN / GEQ ALLOCATION ein.

- Um einen Zielkanal auszuwählen, drücken Sie die Schaltfläche + im Kanaldisplay ②, um das Kanaldisplay zu erweitern, und scrollen Sie dann durch die Kategorie-Auswahlliste (Kanal) ①.

4 Wählen Sie den zu kopierenden Kanal/Parameter aus.

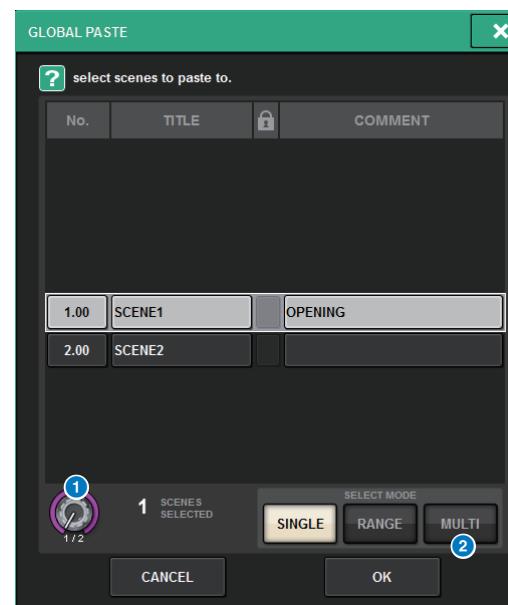
Wenn Sie Global Paste nur auf bestimmte Parameter anwenden möchten, verwenden Sie die Parameter-Schaltflächen ⑨, um jene Parameter auszuwählen (Mehrfachauswahl ist möglich). Wenn Sie die Global-Paste-Funktion auf alle Parameter anwenden möchten, schalten Sie die ALL-ON-Schaltfläche ⑥ ein.

- Schalten Sie die Schaltflächen zum Einschalten von Global Paste für einzelne Kanäle ⑤ für die Kanäle ein, auf die Sie die Global-Paste-Funktion anwenden möchten. Wenn Sie die Global-Paste-Funktion auf alle Kanäle anwenden möchten, schalten Sie die ALL-Schaltfläche zum Einschalten von Global Paste für alle Kanäle ④ ein.

HINWEIS

Wenn Sie die Global-Paste-Funktion auf die Position der Fader-Ebene anwenden möchten, verwenden Sie die FADER-BANK-SELECT-Schaltfläche, um diese auszuwählen.

- Drücken Sie auf die SCENE-SELECT-Schaltfläche, um das SCENE-SELECT-Einblendfenster zu öffnen.



1 SCENE-SELECT-Regler

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um eine Szene auszuwählen. Die Indexnummer der gegenwärtig ausgewählten Szene(n) erscheint unterhalb des Reglers.

2 SELECT-MODE-Schaltflächen

Mit diesen Schaltflächen können Sie wählen, wie eine oder mehrere Szenen ausgewählt werden.

SINGLE: Hiermit können Sie eine einzelne Szene auswählen.

RANGE: Hiermit können Sie aufeinander folgende Szenen auswählen.

MULTI: Hiermit können Sie mehrere angegebene Szenen auswählen.

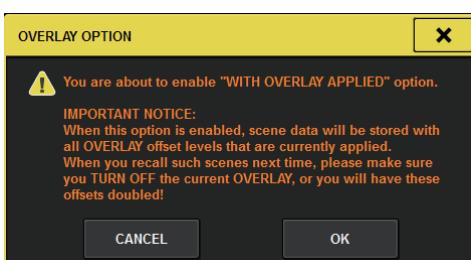
7 Verwenden Sie den SCENE SELECT-Regler und eine SELECT MODE-Schaltfläche, um eine oder mehrere Szenen auszuwählen, in der/denen die Daten eingefügt werden.

8 Wenn Sie alles fertig eingestellt haben, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Das System kehrt zurück zum GLOBAL-PASTE-Bildschirm.

9 Drücken Sie, falls erforderlich, die Schaltfläche WITH OVERLAY APPLIED.

Es erscheint ein Dialogfenster.



Achtung

Wenn Sie bei aktiver Overlay-Funktion eine Szene abrufen, die zuvor mit angewandten Versatzwerten eingefügt wurde, werden sowohl die aktuellen als auch die gespeicherten Versatzwerte auf die Szene angewendet, wodurch sich die Versatzwerte verdoppeln.

Im Ergebnis können extreme Lautstärken ausgegeben werden.

10 Drücken Sie auf die PASTE-Schaltfläche.

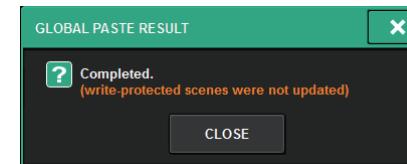
Der oder die ausgewählten Einträge in der aktuellen Szene werden auf die angegebene(n) Szene(n) im Speicher übertragen.

Während des Einfügevorgangs erscheint eine Balkenanzeige.

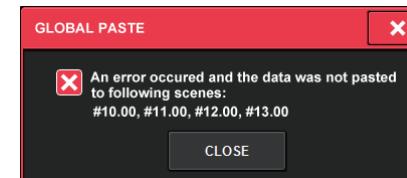
Gleichzeitig erscheint beim Einfügen eine STOP-Schaltfläche, mit der Sie den Einfügevorgang abbrechen können. In diesem Fall werden die Daten bis zum Drücken der STOP-Schaltfläche eingefügt. Der Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.

HINWEIS

- In einem der folgenden Fälle wird ein Dialogfeld angezeigt und die Daten werden nicht eingefügt:
 - Sie haben versucht, Daten in eine geschützte Szene einzufügen.



- Die als Einfügeziel gewählte Szene wurde durch einen anderen Vorgang (von PM10 Editor aus usw.) gelöscht, direkt bevor der Einfügevorgang ausgeführt wurde.



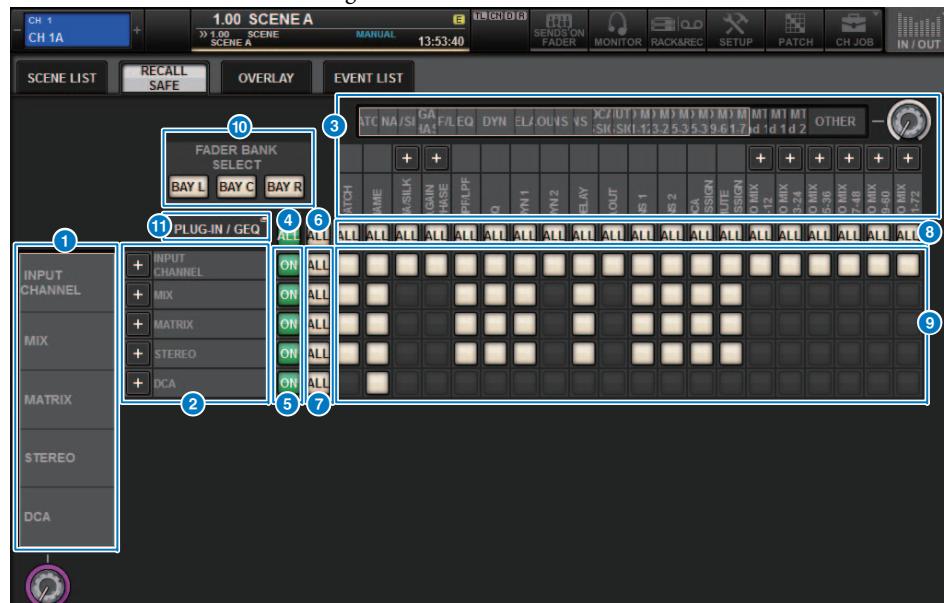
- Wenn das Einfügen von Daten bei einem der gepaarten Kanäle dazu führt, dass die Pairing-Einstellung aufgehoben wird, wird der andere Kanal dieses Paars auf MONO geschaltet.

Verwendung der Recall-Safe-Funktion

Die Funktion „Recall Safe“ schließt bestimmte Parameter/Kanäle (DCAs) von Abrufvorgängen aus. Im Gegensatz zur Focus-Funktion (Seite 292), in der Sie Einstellungen für bestimmte einzelne Szenen vornehmen, werden die Recall-Safe-Einstellungen auf alle Szenen angewendet.

- 1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste, um den SCENE-LIST-Bildschirm aufzurufen.**
- 2. Drücken Sie die RECALL-SAFE-Registerkarte, bis der RECALL-SAFE-Bildschirm erscheint.**

In diesem Bildschirm können Sie Einstellungen für die Recall-Safe-Funktion vornehmen. Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



1 Auswahlliste für Kategorien (Kanal)

Hier können Sie die Kanalkategorie auswählen.

2 Kanalanzeige

Zeigt den Kanalnamen an. Sie können die Schaltflächen + oder – neben den Kanalnamen drücken, um die Kanalanzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

3 Auswahlliste für Kategorien

Hier können Sie die Kategorie der auf dem Bildschirm angezeigten Parameter auswählen. Sie können die darunter befindliche Schaltfläche + oder – drücken, um die Kanalparameteranzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

4 Recall-Safe-ON-Schaltfläche für alle Kanäle (ALL)

Gibt an, ob die Recall-Safe-Funktion auf alle Kanäle angewendet wird.

5 Recall-Safe-ON-Schaltflächen für jeden Kanal

Hiermit schalten Sie Recall Safe für einzelne Kanäle ein und aus.

6 ALL-ON-Schaltfläche

Schaltet Recall Safe für alle Parameter auf allen Kanälen ein.

7 Schaltfläche zum Einschalten aller Parameter (ALL ON)

Schaltet Recall Safe für alle Parameter ein, die zu den entsprechenden Kanälen gehören.

8 Schaltfläche zum Einschalten aller Kanäle (ALL ON)

Schaltet Recall Safe für alle Kanäle ein oder aus, die den ausgewählten Parameter enthalten.

9 ON-Schaltflächen der einzelnen Parameter

Schalten Recall Safe ein oder aus für Parameter auf jedem Kanal.

10 FADER-BANK-SELECT-Schaltflächen

Geben Sie für jede einzelne Bay an, ob die Recall-Safe-Funktion auf die Position auf der Fader-Ebene angewendet wird.

11 RECALL SAFE [PLUG-IN/GEQ]-Einblendenschaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie Recall Safe für jedes Plug-in und jeden GEQ einstellen können.

HINWEIS

Auch dann, wenn Recall Safe eingeschaltet ist, sind nur einzelne Parameter als Ziel ausgewählt. Der Mount-Status und Insert-Patches werden nicht durch Recall Safe geschützt.

- 3. Um einen Kanal auszuwählen, den Sie einrichten möchten, drücken Sie die Schaltfläche + im Kanaldisplay **2**, um das Kanaldisplay zu erweitern, und scrollen Sie dann durch die Kategorie-Auswahlliste (Kanal) **1**.**
- 4. Wenn Sie Recall Safe nur auf bestimmte Parameter anwenden möchten, verwenden Sie die Parameter-Schaltflächen **9**, um jene Parameter auszuwählen (Mehrfausbau ist möglich). Wenn Sie Recall Safe auf alle Parameter anwenden möchten, schalten Sie die ALL-ON-Schaltfläche **6** ein.**
- 5. Schalten Sie die ON-Schaltfläche zum Einschalten von Recall Safe für einen Kanal **5** für die Kanäle ein, auf die Sie die Recall-Safe-Funktion anwenden möchten.**
Wenn Sie die Recall-Safe-Funktion auf alle Kanäle anwenden möchten, schalten Sie die ALL-Schaltfläche zum Einschalten von Recall Safe für alle Kanäle **4** ein.

HINWEIS

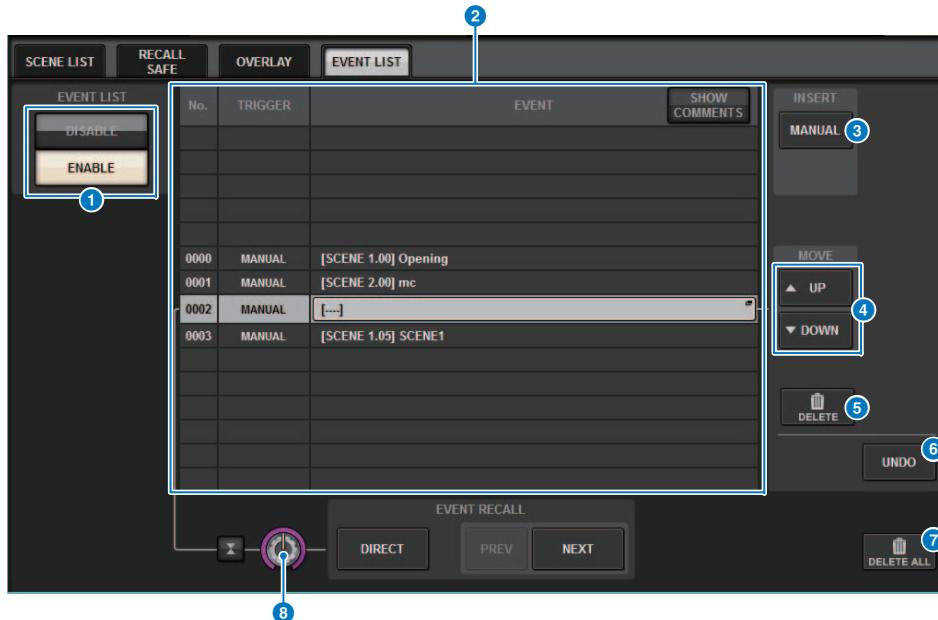
- Wenn Sie die Recall-Safe-Funktion auf die Position der Fader-Ebene anwenden möchten, verwenden Sie die FADER-BANK-SELECT-Schaltfläche **10**, um diese auszuwählen.
- Sie können die Recall-Safe-Funktion in Verbindung mit der Focus-Funktion verwenden. Durch Focus oder Recall Safe von Abrufvorgängen ausgenommene Kanäle oder Parameter werden nicht abgerufen.

Verwenden der Event-List-Funktion

Mit der Event-List-Funktion können Sie ausgewählte und sortierte Events nacheinander abrufen.

■ Event-Liste erstellen

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.
2. Drücken Sie die EVENT-LIST-Registerkarte, bis der EVENT-LIST-Bildschirm erscheint.



1 EVENT LIST ENABLE/DISABLE-Schaltfläche

Aktiviert oder deaktiviert eine Event-Liste.

2 Liste

Dieser Bereich zeigt eine Liste von Events, die der Event-Liste hinzugefügt wurden.
Die folgenden Einträge lassen sich in der Liste darstellen:

- No. Diese Spalte zeigt die Nummern der Events an.
- TRIGGER Diese Spalte zeigt einen Triggertyp an, der ein Event auslöst.
- EVENT Diese Spalte zeigt eine Beschreibung eines Events, das ausgeführt werden soll.
Mit der SHOW COMMENTS-Schaltfläche können Sie angeben, ob Kommentare zu einer Szene angezeigt werden sollen oder nicht.

**SHOW
COMMENTS**

3 INSERT MANUAL-Schaltfläche

Fügt der Event-Liste ein neues Event hinzu.

4 MOVE-Schaltfläche

- UP-Schaltfläche Verschiebt das aktuell ausgewählte Event in der Event-Liste Schritt für Schritt nach oben.
- Taste DOWN Verschiebt das aktuell ausgewählte Event in der Event-Liste Schritt für Schritt nach unten.

5 DELETE-Schaltfläche

Löscht das in der Liste ausgewählte Event.

6 UNDO-Schaltfläche

Macht die zuletzt vorgenommene Bearbeitung der Event-Liste rückgängig.

7 DELETE ALL-Schaltfläche

Löscht alle Events aus der Liste.

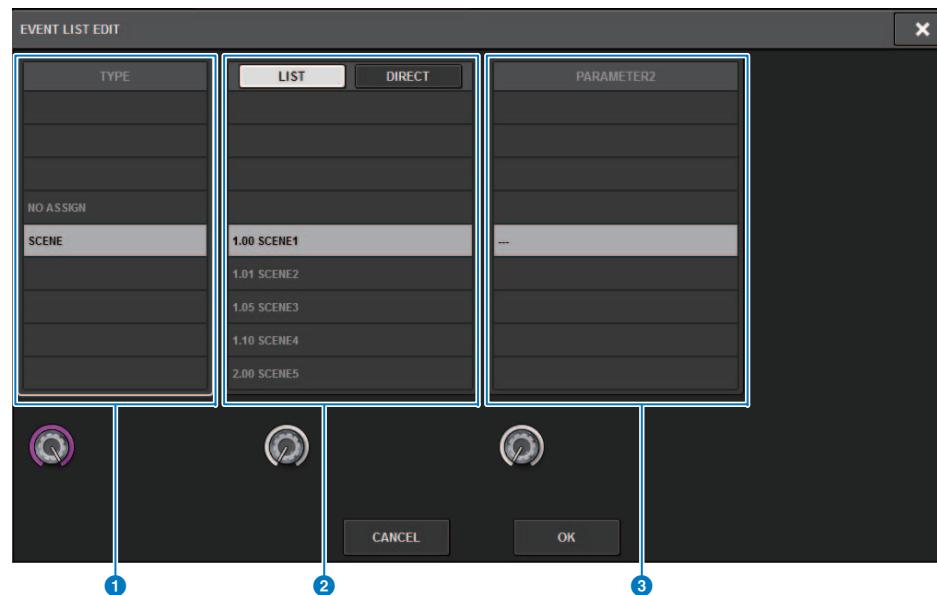
8 EVENT SELECT-Regler

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um ein Event auszuwählen.

3. Drücken Sie die INSERT MANUAL-Schaltfläche, um ein Event zur Event-Liste hinzuzufügen.



4. Tippen Sie auf das hinzugefügte Event, um das EVENT LIST EDIT-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie eine Szene zuweisen können.



Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 TYPE-Feld

Hier können Sie die Art des Events auswählen.

In der folgenden Tabelle sind die verfügbaren Eventtypen aufgelistet.

NO ASSIGN	Keine Zuweisung
SCENE	Szenenabrufvorgänge

2 PARAMETER1-Feld

Hier können Sie die Szene auswählen, die Sie abrufen möchten.

- LISTDrücken Sie auf dieses Feld, so dass Sie eine Szenennummer aus der Liste auswählen können.
- DIRECTDrücken Sie auf dieses Feld, so dass Sie eine Szene auswählen können, indem Sie die Szenennummer direkt in das Feld eingeben.



3 PARAMETER2-Feld

Sie müssen dieses Feld nicht auswählen.

5. Wählen Sie im TYPE-Feld SCENE aus, und verwenden Sie dann das LIST/DIRECT-Feld, um die gewünschte Szenennummer für Abrufvorgänge auszuwählen.

Um einen Eintrag auszuwählen, verwenden Sie den [TOUCH AND TURN]-Drehregler. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um die Änderung zu bestätigen und das EVENT LIST EDIT-Einblendfenster zu schließen.

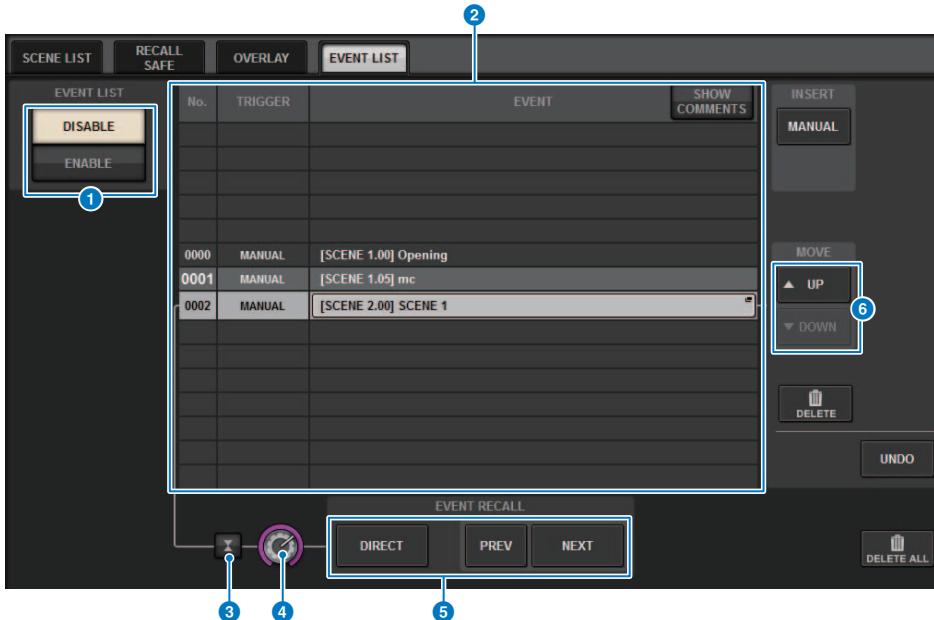
HINWEIS

Alternativ können Sie eine Szenennummer auswählen, indem Sie die gewünschte Nummer im Feld drücken oder am entsprechenden Bildschirm-Encoder drehen.

6. Wiederholen Sie die Schritte, um die erforderlichen Szenen hinzuzufügen und eine Event-Liste zu erzeugen.

■ Abrufen von Events aus einer Event-Liste

1. Drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste.
2. Drücken Sie die EVENT-LIST-Registerkarte, bis der EVENT-LIST-Bildschirm erscheint.

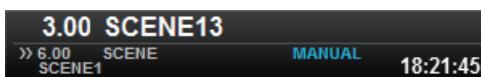


Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

1 EVENT LIST ENABLE/DISABLE-Schaltfläche

Aktiviert oder deaktiviert eine Event-Liste.

Wenn eine Event-Liste aktiviert ist, zeigt das SCENE-Feld in der Menüleiste Nummer und Namen des nächsten Events (das als nächstes abgerufen wird).



2 Liste

Dieser Bereich zeigt eine Liste von Events, die der Event-Liste hinzugefügt wurden.

Das aktuell ausgewählte Event wird in hellerem Grau dargestellt, und das zuletzt abgerufene Event wird in dunklerem Grau dargestellt.

3 Schaltfläche für automatische Rückkehr zum hervorgehobenen Event

Schaltet die Funktion zur automatischen Rückkehr zum hervorgehobenen Event ein/aus, bei dem die Markierung zum zuletzt ausgeführten Event der Liste zurückkehrt, wenn der nächste EVENT LIST-Bildschirm angezeigt wird.

4 EVENT SELECT-Regler

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um ein Event auszuwählen.

5 EVENT RECALL-Schaltflächen

- DIRECT-Schaltfläche
Ruft sofort das aktuell ausgewählte Event auf.
- Taste PREV
Ruft sofort dasjenige Event auf, das dem zuletzt abgerufenen Event vorangegangen.
- NEXT-Schaltfläche
Ruft sofort dasjenige Event auf, das dem zuletzt abgerufenen Event folgt.

HINWEIS

Sie können die Funktion der PREV- oder NEXT-Schaltfläche auch einer USER-DEFINED-Taste zuweisen.

6 MOVE-Schaltfläche

- UP-Schaltfläche
Verschiebt das aktuell ausgewählte Event in der Event-Liste Schritt für Schritt nach oben.
- Taste DOWN
Verschiebt das aktuell ausgewählte Event in der Event-Liste Schritt für Schritt nach unten.

3 Drehen Sie am Bildschirm-Encoder, um die Nummer der ersten Szene auszuwählen, mit der der Abruf beginnen soll.

4 Drücken Sie auf die EVENT RECALL-Schaltfläche.

5 Die in Schritt 4 ausgewählten Events werde geladen.

Vorsicht

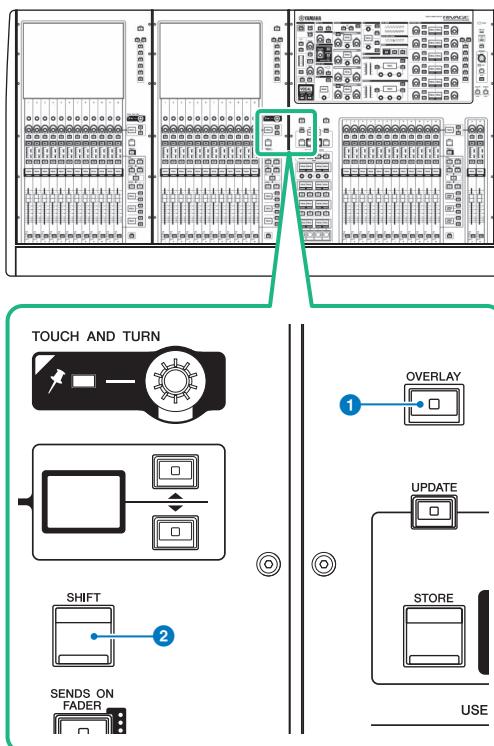
Wenn Sie bei aktivierter Overlay-Funktion eine Szene abrufen, die zuvor mit angewandten Overlay-Versatzwerten gespeichert oder global eingefügt wurde, werden sowohl die aktuellen als auch die gespeicherten Versatzwerte auf die Szene angewendet (wodurch sich die Versatzwerte verdoppeln). Im Ergebnis kann dadurch eine extreme Lautstärke ausgegeben werden. Stellen Sie sicher, den Status einer abzurufenden Szene sowie den Ein-/Ausschaltzustand der Overlay-Funktion zu überprüfen, bevor Sie die Szene abrufen.

OVERLAY

Mit der Overlay-Funktion („Überlagerung“) können Sie in einem aktuellen Mix den Fader- oder Mix-/Matrix-Pegeln einen vorübergehenden Versatzwert (+/-) hinzufügen bzw. „überlagern“. Der „überlagerte“ Wert lässt sich wie ein transparenter Filter für die Pegel-Werte verstehen. Dadurch können Sie die relativen Pegel angleichen, ohne die bestehenden Szenendaten bleibend zu verändern.

Verwenden der Overlay-Funktion

■ Steuern der Funktion mit den Tasten und Reglern am oberen Bedienfeld

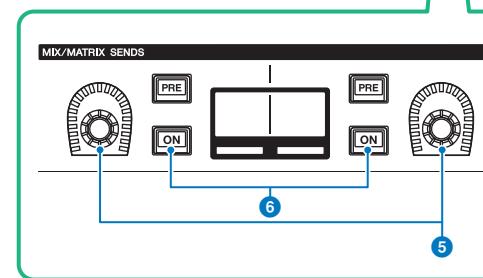
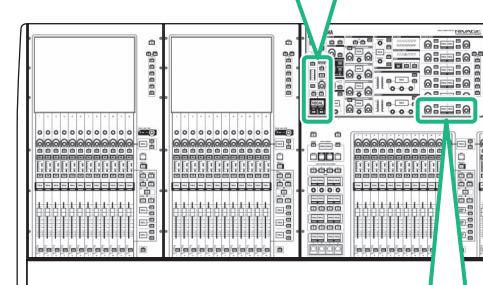
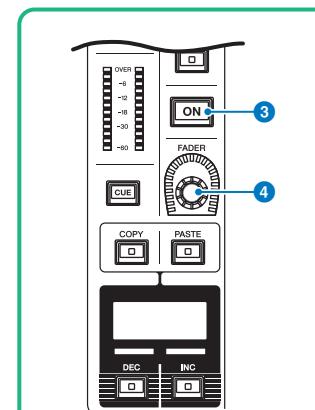


① [OVERLAY]-Taste

Drücken Sie diese Taste, um den Bildschirm OVERLAY SETTING aufzurufen.
Drücken Sie die [OVERLAY]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um Overlay ein- oder auszuschalten.
Drücken Sie bei eingeschaltetem Overlay die [OVERLAY]-Taste, um in den Overlay-Edit-Modus zu gelangen.

② [SHIFT]-Taste

Drücken Sie diese zusammen mit einer weiteren Taste, um bestimmte Funktionen auszuführen.



③ [ON]-Taste

Schaltet den Kanal ein und aus.

④ [FADER]-Regler

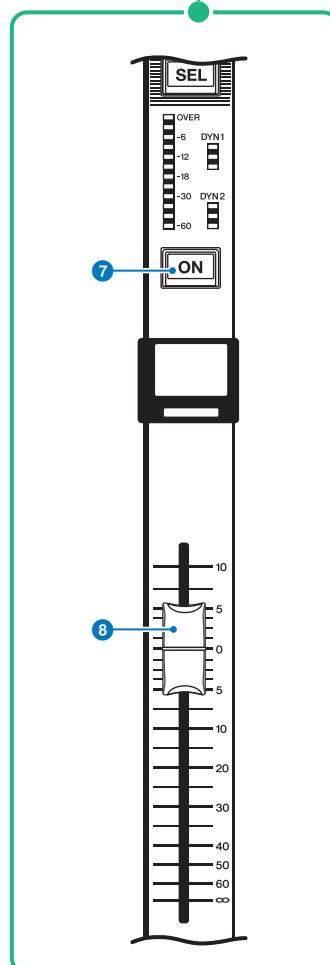
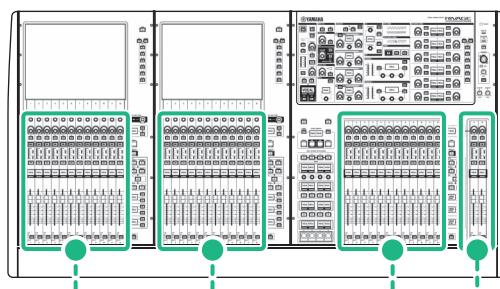
Stellt den Pegel des Kanalfaders ein.

⑤ MIX/MATRIX-SENDS-Regler

Stellt die Send-Pegel für die entsprechenden Busse ein.

⑥ MIX/MATRIX-SENDS-Tasten [ON]

Schalten das Send-Signal an den entsprechenden Bus ein und aus.



⑦ [ON]-Taste

Schaltet den Kanal ein und aus.

⑧ Fader

Dies ist ein berührungssempfindlicher 100-mm-Motorfader.

1. Drücken Sie die [OVERLAY]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um Overlay einzuschalten.

Die LED der [OVERLAY]-Taste leuchtet.

2. Drücken Sie die [OVERLAY]-Taste, um in den Overlay-Edit-Modus zu gelangen.

Die Anzeigen für bearbeitbare Kanäle und Busse blinken.

HINWEIS

Sie können die Overlay-Einstellungen nicht bearbeiten, wenn der Isolate-Modus aktiviert ist, wenn der Bustyp des Send-Ziels auf „FIXED“ eingestellt ist (nur den Send-Pegel betreffend) oder wenn die EXCLUDE-Schaltfläche aktiviert wurde (siehe Seite 282).

3. Verändern Sie die Versatzwerte mit den Fadern oder Reglern.

Die folgende Liste enthält die Bedienelemente und die entsprechenden Parameter.

- Fader-Pegel

Fader im Kanalzugbereich
[FADER]-Drehregler im Selected-Channel-Bereich

- Mix/Matrix-Send-Pegel

MIX/MATRIX SENDS-Regler im Selected-Channel-Bereich

HINWEIS

- Sie können die Pegel im Bereich von –20 dB bis +10 dB mit den Fadern oder Reglern einstellen.
- Sie können den Wert nicht ändern, wenn der Fader-Pegel auf –∞ eingestellt ist.

Der eingestellten Wert erscheint im Kanalnamen-Display oder im MIX/MATRIX SENDS-Display.

Die [ON]-Tasten der Kanäle oder Busse, für die Versatzwerte programmiert wurden, leuchten auf. Wenn Sie diese [ON]-Tasten ausschalten, werden die Werte auf 0 dB zurückgesetzt.

4. Drücken Sie die [OVERLAY]-Taste, um den Overlay-Edit-Modus zu verlassen.

5. Nach Abschluss der Bearbeitung drücken und halten Sie die [SHIFT]-Taste, und drücken Sie dann die [OVERLAY]-Taste, um Overlay auszuschalten.

HINWEIS

Die Versatzwerte der Fader oder Send-Regler werden automatisch so verändert, dass sie in den Regelbereich fallen (–138,0 dB bis +10 dB).

Angenommen, ein Fader-Pegel beträgt –138 dB und der Versatzwert ist –10 dB, wird beim Einschalten der Overlay-Funktion der Limiter aktiviert, und der resultierende Fader-Pegel ist –128 dB. Wenn Overlay ausgeschaltet wird, wird dieser veränderte Wert nicht zurückgeändert.

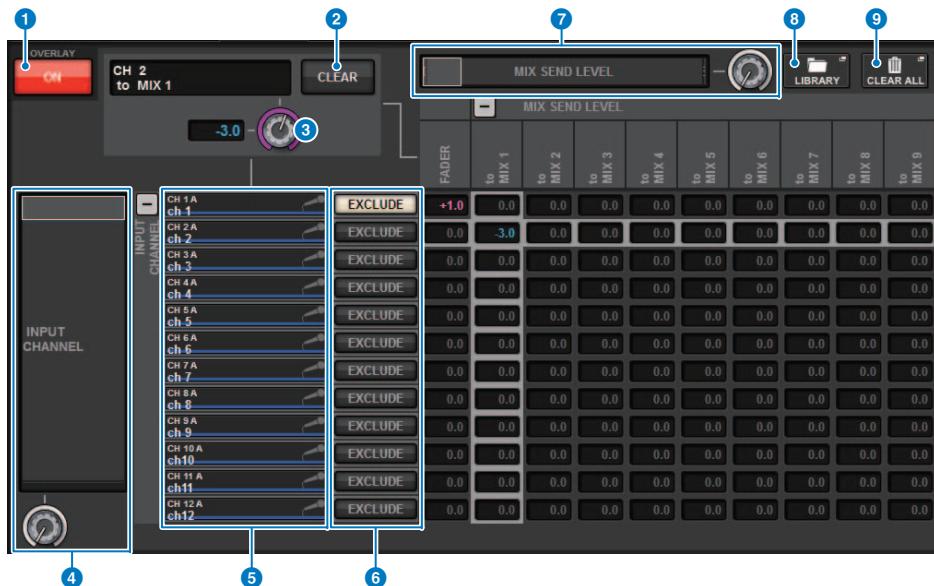


■ Steuern der Funktion über den Touchscreen

1. Drücken Sie die [OVERLAY]-Taste.

Der OVERLAY SETTING-Bildschirm erscheint.

Diesen Bildschirm erreichen Sie auch, indem Sie in der Menüleiste auf das SCENE-Feld drücken und dann die Registerkarte Overlay oben im SCENE LIST-Bildschirm auswählen.) Dieser Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



① Overlay-ON-Schaltfläche

Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um den Versatzwert zu aktivieren.

② CLEAR-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die gewählte Parametereinstellung wiederherzustellen.

③ Regler zur Einstellung der Overlay-Parameter

Wenn Overlay eingeschaltet ist, können Sie den Wert zwischen -20,00 dB und +10,00 dB einstellen.

④ Auswahlliste für Kategorien (Kanal)

Hier können Sie die Kanalkategorie auswählen. Die Kategorien entsprechen den folgenden Kanälen.

- CH1-144
- MIX1-72
- MTX1-36
- STEREOST A L, ST A R, ST B L, ST B R
- DCA GROUPS.....DCA1-24

Sie können auf die Schaltflächen + oder – auf der rechten Seite tippen, um die Kanalanzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

⑤ Kanalanzeige

Zeigt den Kanalnamen an.

⑥ EXCLUDE-Schaltfläche

Wenn die EXCLUDE-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird der entsprechende Kanal vom Overlay-Ziel ausgeschlossen.

⑦ Kategorie-Auswahlliste (Parameter)

Hiermit können Sie die Parameterkategorie auswählen. Die Kategorien entsprechen den folgenden Parametern.

- Fader
- Mix-Send-Level 1 bis Mix-Send-Level 72
- Matrix-Send-Level 1 bis Matrix-Send-Level 36

Sie können auf die Schaltflächen + oder – unterhalb der Liste tippen, um die Kanalanzeige für jede Kategorie zu erweitern oder zu verkleinern.

⑧ LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das OVERLAY-Library-Fenster zu öffnen.

⑨ CLEAR-ALL-Schaltfläche

Wenn Sie auf diese Schaltfläche drücken, werden alle angegebenen Parameter gelöscht, mit Ausnahme der EXCLUDE-Parameter.

2. Drücken Sie zum Aktivieren von Overlay auf die Overlay-ON-Schaltfläche.

3. Wählen Sie einen Kanal oder eine DCA-Gruppe und einen Parameter, um den Overlay-Versatzwert einzustellen.

Ein ausgewähltes Feld wird durch ein Umrahmung markiert.

4. Drehen Sie am Einstellregler für den Overlay-Parameter, um den Versatzwert einzustellen.

Der Wert erscheint im Feld.

Wenn der Versatzwert negativ ist, wird er in hellblau angezeigt. Wenn der Versatzwert positiv ist, wird er in rosa angezeigt.

HINWEIS

- Wenn die Anzeige der Kanal-/Parameter-Kategorie verkleinert ist und wenn für diese Kategorie ein Versatzwert eingestellt wurde, zeigt das Parameterfeld des entsprechenden Kanals „...“.
- Die Werte der Fader oder Send-Regler (denen Versatzwerte hinzugefügt wurden) werden automatisch so verändert, dass sie in den Regelbereich fallen (-138,0 dB bis +10 dB). Angenommen, ein Fader-Pegel beträgt -138 dB und der Versatzwert ist -10 dB, wird beim Einschalten der Overlay-Funktion der Limiter aktiviert, und der resultierende Fader-Pegel wird auf -128 dB geändert. Wenn Overlay ausgeschaltet wird, verändert sich dieser Wert nicht.

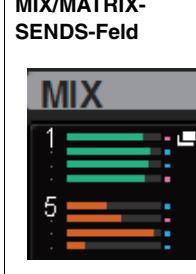
5. Schalten Sie die EXCLUDE-Schaltflächen wie gewünscht ein.

HINWEIS

Die Overlay-Einstellung ist nicht gültig, wenn die EXCLUDE-Schaltfläche aktiviert ist, wenn der Isolate-Modus aktiviert ist oder wenn der Bustyp des Send-Ziels auf „FIXED“ eingestellt ist (nur den Send-Pegel betreffend).

6. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, drücken Sie auf das SCENE-Feld in der Menüleiste, um zum vorigen Bildschirm zurückzukehren.

Beispiel der Anzeige am Bedienfeld und am Touchscreen, während Overlay aktiv ist
Wenn Overlay aktiviert ist, stellen das Bedienfeld und der Touchscreen die Anzeige (rosa oder hellblau) als Overlay-Einstellung dar.

Panel (Bedienfeld)	SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm		OVERVIEW-Bildschirm
			

Neben diesen Beispielen werden bei den von der Overlay-Einstellung betroffenen Parametern die aktualisierten Pegel angezeigt.

File (Datei-Modus)

SAVE/LOAD

Sie können alle Daten des RIVAGE PM10-Systems auf einem USB-Flash-Laufwerk, das am USB-Anschluss der Bedienoberfläche angeschlossen ist, speichern und von diesem laden.

HINWEIS

- Sie können den RECORDING-Anschluss (einen speziell für Aufnahmen vorgesehenen USB-Anschluss) nicht für Speicher- und Ladevorgänge verwenden.
- Das System erkennt nur ein USB-Flash-Laufwerk, das an einem der USB-Anschlüsse angeschlossen ist. Schließen Sie nicht mehrere USB-Flash-Laufwerke an.
- Es wird nur die Funktion von USB-Flash-Laufwerken der Versionen 2.0 oder 3.0 gewährleistet.
- Der Betrieb mit USB-Speichergeräten mit einer Kapazität von bis zu 32 GB wurde überprüft. (Dies garantiert jedoch nicht den Betrieb mit allen USB-Flash-Laufwerken.) Es werden die Formate FAT16 und FAT32 unterstützt.

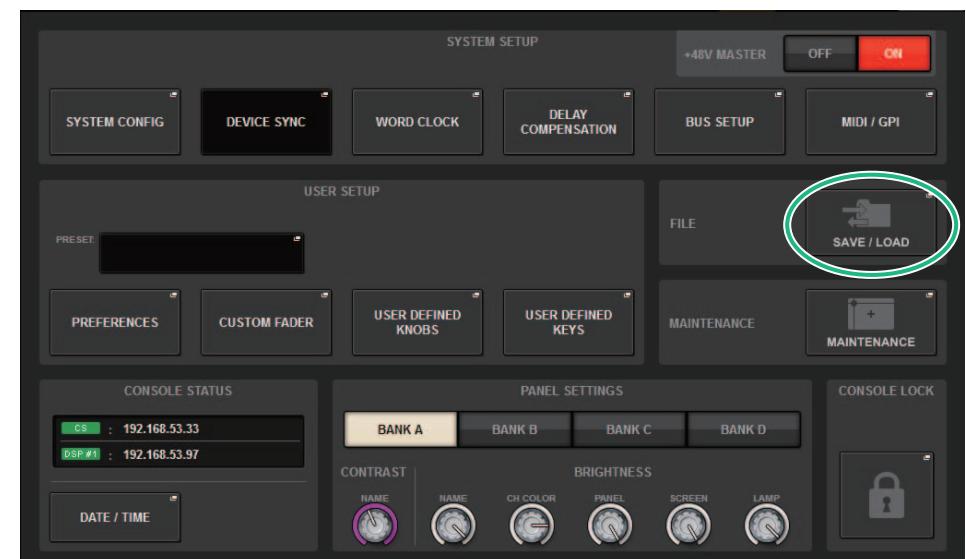
ACHTUNG

„ACCESS“ erscheint in der Statusanzeige, während auf Daten zugegriffen wird (d. h. beim Speichern, Laden oder Löschen). Währenddessen entfernen Sie nicht das USB-Flash-Laufwerk und schalten Sie nicht die Bedienoberfläche aus. Andernfalls können die Daten auf dem Speichermedium beschädigt werden.

Speichern der Einstellungen des RIVAGE PM10-Systems auf einem USB-Flash-Laufwerk

Alle internen Daten des RIVAGE PM10-Systems können in einem einzigen Vorgang als Einstellungsdatei auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert werden. Die gespeicherte Datei besitzt die Namenserweiterung „.PM10ALL“.

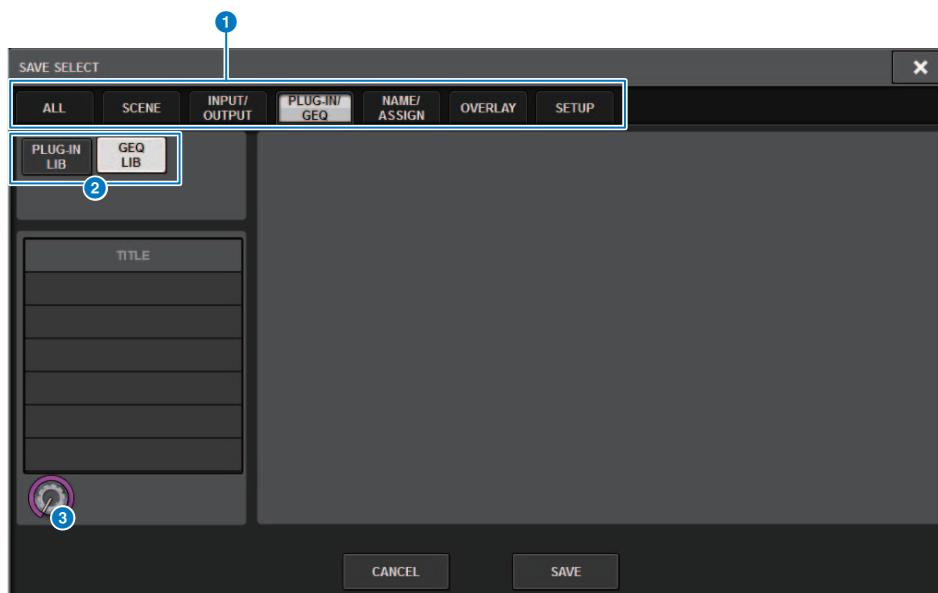
1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf die SAVE/LOAD-Schaltfläche, um das SAVE/LOAD-Fenster zu öffnen.



- 3.** Drücken Sie auf die **SAVE-Schaltfläche** im **SAVE/LOAD-Einblendfenster**.
Nun erscheint der **SAVE SELECT**-Bildschirm, in dem Sie die zu speichernden Daten auswählen können.



① TYPE-Feld

Hier können Sie den Datentyp für die Speicherung auswählen. Die auf diesem Bildschirm angezeigten Einträge hängen von der gewählten Registerkarte ab.

- **ALL-Registerkarte**

Alle Einträge sind als Ziel gewählt. (Type: ALL)

- **SCENE-Registerkarte**

Szenen und Szenenspeicher sind das Ziel. (Type: SCENE)

- **INPUT/OUTPUT-Registerkarte**

In der folgenden Tabelle sind die auswählbaren Einträge aufgelistet.

Schaltfläche	Daten	Typ
INPUT CH LIB	Eingangskanal-Libraries	IN CH
OUTPUT CH LIB	Ausgangskanal-Libraries	OUT CH
INPUT EQ LIB	Input-EQ-Libraries	IN EQ
OUTPUT EQ LIB	Output-EQ-Libraries	OUT EQ
DYN LIB	Dynamik-Libraries	DYNA

- **PLUG-IN/GEQ-Registerkarte**

In der folgenden Tabelle sind die auswählbaren Einträge aufgelistet.

Schaltfläche	Daten	Typ
PLUG-IN	Plug-In-Library	
	Portico5033-Library	P5033
	Portico5043-Library	P5043
	U76-Library	P U76
	Opt-2A-Library	P OP2
	EQ-1A-Library	P EQ1
	Dynamic-EQ-Library	P DEQ
	Buss-Comp-369-Library	P BCP
	MBC4-Library	P MBC4
	REV-X-Library	P REVX
	Reverb-Library	P REV

Schaltfläche	Daten	Typ
PLUG-IN	Stereo-Reverb-Library	P STRV
	EarlyReflections-Library	P ER
	Gate-Reverb-Library	P GTRV
	Mono-Delay-Library	P MNDL
	Stereo-Delay-Library	P STDL
	Mod.-Delay-Library	P MDDL
	Delay-LCR-Library	P DLCR
	Echo-Library	P ECHO
	Chorus-Library	P CHOR
	Flanger-Library	P FLNG
	Symphonic-Library	P SYMP
	Dyna.Flanger-Library	P DYFL
	Dyna.Phaser-Library	P DYPH
	Phaser-Library	P PHAS
	HQ.Pitch-Library	P HQPT
	Dual-Pitch-Library	P DPT
	Tremolo-Library	P TRML
	Auto-Pan-Library	P APAN
	Rotary-Library	P ROTR
	Ring Mod.-Library	P RMOD
	Mod.Filter-Library	P MFIL
	Dyna.Filter-Library	P DFIL
	Distortion-Library	P DIST
	Amp-Simulator-Library	P ASIM
	Comp276-Library	P 276
	Equalizer601-Library	P 601
	OpenDeck-Library	P OPDK

Schaltfläche	Daten	Typ
PLUG-IN	NonLin2-Library	P NL2
	VSS4HD-Library	P VSS4
	Max100-Library	P M100
	Dual-Phaser-Library	P DUPH
	Vintage-Phaser-Library	P VPHS
	RupertEQ773-Library	P Q773
	RupertEQ810-Library	P Q810
	RupertComp754-Library	P C754
	RupertComp830-Library	P C830
	Dynamic-EQ4-Library	P DEQ4
	Analog-Delay-Library	P ADLY
	H3000-Live-Library	P H3KL
GEQ LIB	GEQ-Library	GEQ

- **OVERLAY-Registerkarte**

Overlay ist das Ziel.

Schaltfläche	Daten	Typ
OVERLAY LIB	Overlay-Library	OVERLAY

- **Name/Assign-Schaltfläche**

In der folgenden Tabelle sind die auswählbaren Einträge aufgelistet.

Schaltfläche	Daten	Typ
INPUT NAMELIB	INPUT NAME-Library	IN NAM
MIX/ST NAMELIB	MIX/STEREO NAME-Library	MX NAM
MTRX NAMELIB	MATRIX NAME-Library	MT NAM
DCA ASGNLIB	DCA-Zuweisungs-Library	DCA NM
MUTE ASGNLIB	Mute-Gruppenzuweisungs-Library	MUT NM

• SETUP-Registerkarte

In der folgenden Tabelle sind die auswählbaren Einträge aufgelistet.

Schaltfläche	Daten	Typ
USER SET LIB	User-Setup-Library	U SET
MONITOR SETUP	Monitor-Einstellungen	MONITOR
MIDI PGM	MIDI-Programmwechsel	PGM
MIDI CTL	MIDI-Controller	CTL

② Datenfeld

Zeigt die Daten des ausgewählten Typs an.

③ Datenauswahlregler

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um Daten auszuwählen.

4. Wählen Sie im SAVE SELECT-Bildschirm den zu speichernden Datentyp.

HINWEIS

Die SAVE-Schaltfläche wird verfügbar, wenn zu speichernde Daten vorhanden sind.

5. Drücken Sie auf die SAVE-Schaltfläche im SAVE-SELECT-Bildschirm.

Es erscheint ein Tastaturfenster, in dem Sie einen Dateinamen und Kommentar eingeben können.

6. Geben Sie einen Dateinamen oder Kommentar ein, und drücken Sie dann die OK-Taste.

Nach Beendigung des Speichervorgangs schließt sich das PROCESSING-Einblendfenster, das den Fortschritt des Speichervorgangs angezeigt hatte.

HINWEIS

- Wenn Sie versuchen, eine Datei zu überschreiben bzw. mit demselben Namen im selben Ordner zu speichern, erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie diesen Vorgang bestätigen müssen.
- Sie können einen Kommentar mit bis zu 32 Zeichen eingeben.
- Sie können einen Dateinamen von bis zu 16 Zeichen eingeben. Laufwerksname, Pfadname und Dateiname sind aber auf insgesamt 256 Zeichen begrenzt. Wenn Sie diese Grenze überschreiten, kann es je nach Dateinamenlänge sein, dass die Datei sich nicht speichern lässt. Wenn unten im Bildschirm diese Fehlermeldung erscheint, kürzen Sie den Dateinamen und probieren Sie erneut, die Datei zu speichern.

Laden einer Datei von einem USB-Flash-Laufwerk

Folgen Sie den nachstehenden Schritten, um die System-Setup-Datei des RIVAGE PM10-Systems (Erweiterung .PM10ALL) vom USB-Flash-Laufwerk in das Pult zu laden.

Mit der gleichen Bedienung können Sie neben Einstellungsdateien auch andere Dateien laden.

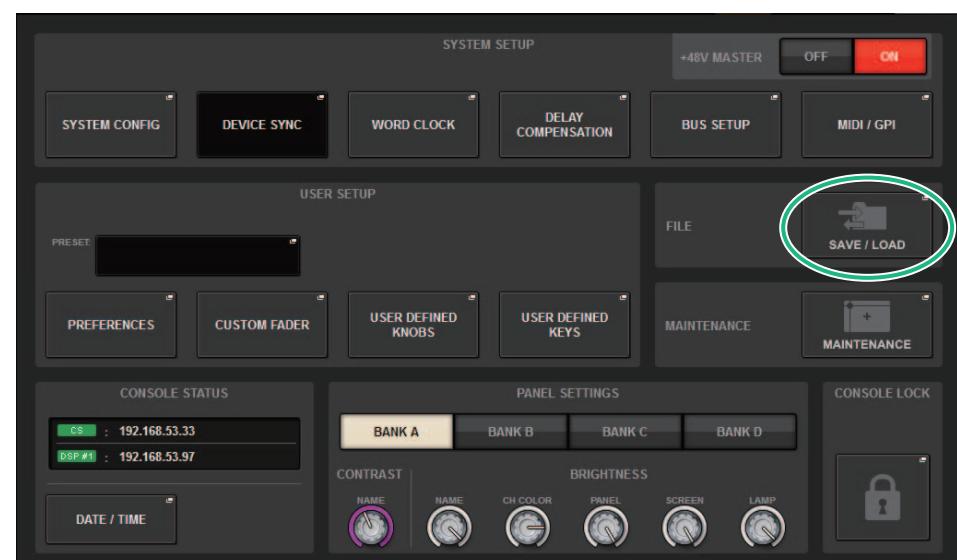
Dateinamen-erweiterung	Typ	Dateiinhalt
.PM10ALL	ALL	Interne Einstellungsdatei des RIVAGE PM10-Systems
.PM10PART	*1	*1
.BMP	BMP	Bilddatei zur Anzeige im CONSOLE-LOCK-Bildschirm (256 Farben oder mehr, unkomprimiertes Bitmap-Format)
.jpg	JPG	Bilddatei zur Anzeige im CONSOLE-LOCK-Bildschirm (JPEG-Format)
.png	PNG	Bilddatei zur Anzeige im CONSOLE-LOCK-Bildschirm (PNG-Format)

*1 Für weitere Informationen über Dateien und Dateitypen beachten Sie den Absatz unter „TYPE-Feld“ ([Seite 310](#)) im Abschnitt „Speichern der Einstellungen des RIVAGE PM10-Systems auf einem USB-Flash-Laufwerk.“

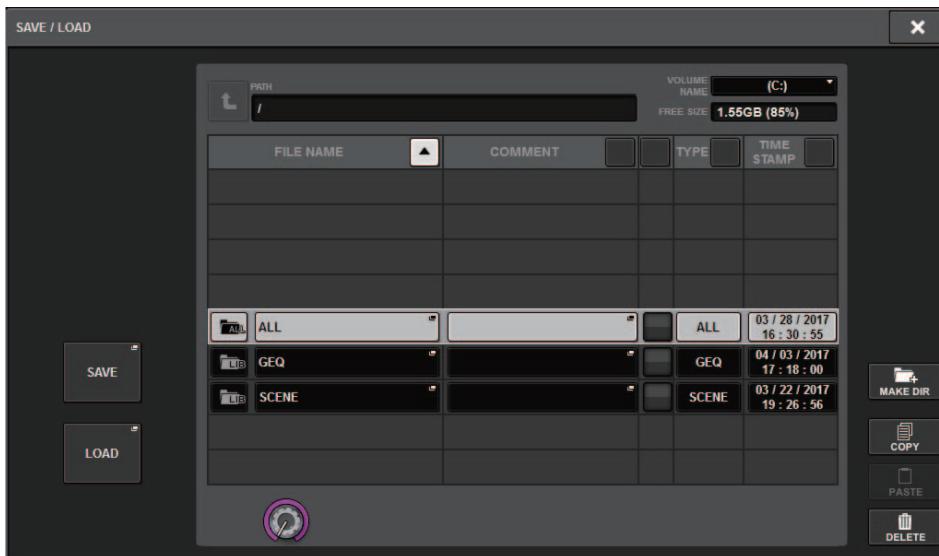
⚠ ACHTUNG

Einige Daten können Einstellungen enthalten, die das Pult veranlassen, sofort nach dem Laden der Daten Signale auszugeben. Schalten Sie daher vor dem Laden von Daten die an der Bedienoberfläche angeschlossenen Geräte aus und/oder verringern Sie die deren Lautstärke, damit es nicht zu Problemen führt, wenn die Bedienoberfläche ein Signal ausgibt.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf die SAVE/LOAD-Schaltfläche, um das SAVE/LOAD-Fenster zu öffnen.

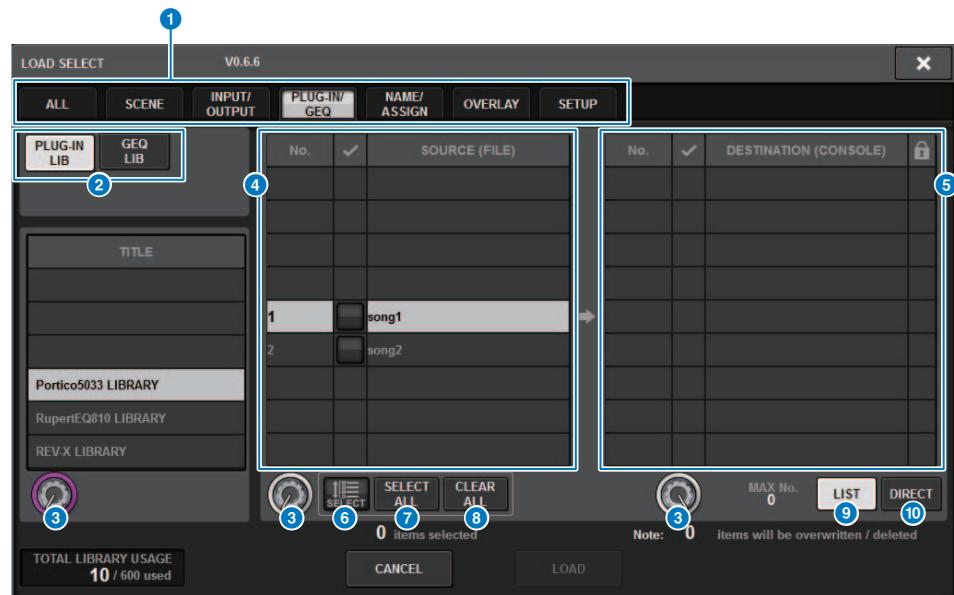


Wählen Sie die zu ladende Datei aus.

HINWEIS

Die LOAD-Schaltfläche wird verfügbar, wenn Sie ladbare Daten auswählen.

3. Drücken Sie auf die LOAD-Schaltfläche im SAVE/LOAD-Einblendfenster.
Nun erscheint der LOAD SELECT-Bildschirm, in dem Sie die zu ladenden Daten auswählen können.



① TYPE-Feld

Hier können Sie den Datentyp für den Ladevorgang auswählen. Die auf diesem Bildschirm angezeigten Einträge hängen von der gewählten Registerkarte ab. ([Seite 310](#))

② Datenfeld

Zeigt die Daten des ausgewählten Typs an.

③ Datenauswahlregler

Verwenden Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder oder den [TOUCH AND TURN]-Drehregler, um Daten auszuwählen.

④ SOURCE-Feld

In diesem Bereich sind die Daten aufgeführt, die auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind.

⑤ DESTINATION-Feld

In diesem Bereich sehen Sie das Ziel, auf das die Daten geladen werden sollen.

⑥ MULTI-SELECT-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um mehrere Datenelemente gemeinsam auszuwählen.

7 SELECT-ALL-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche zur Auswahl aller Einträge.

8 CLEAR-ALL-Schaltfläche

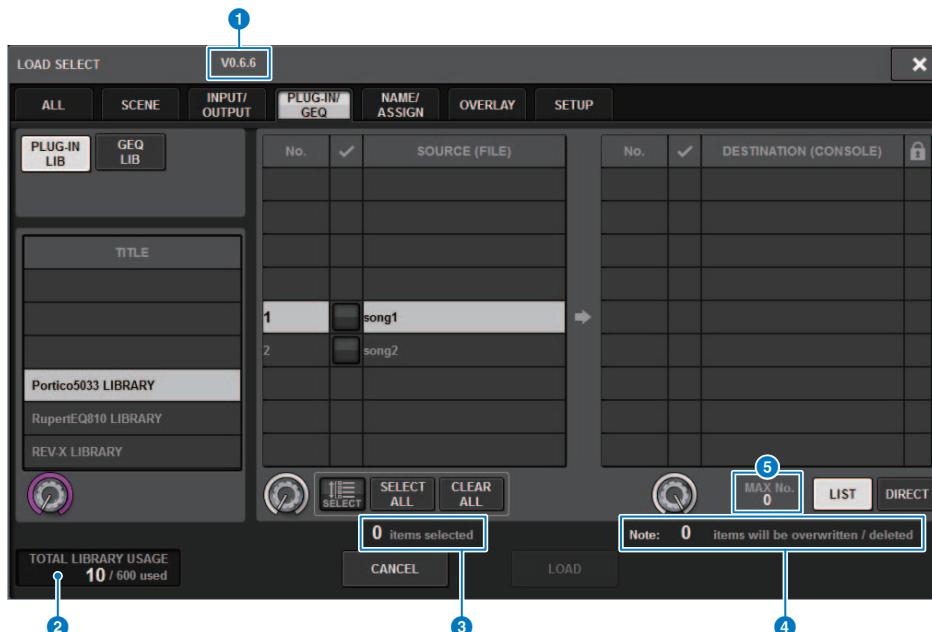
Mit dieser Schaltfläche kann die gesamte Auswahl aufgehoben werden.

9 Taste LIST

Drücken Sie diese Schaltfläche, um ein Ladeziel aus der Liste auszuwählen.

10 DIRECT-Schaltfläche

Drücken Sie auf dieses Feld, um das Ziel auszuwählen, indem Sie die Nummer direkt in das Feld eingeben.

**1 Anzeige der Firmware-Version**

Zeigt die Version der Firmware an, mit der die Daten erstellt wurden.

2 TOTAL LIBRARY USAGE-Anzeige

Zeigt den Status der Library-Nutzung an.

3 Anzahl der ausgewählten Dateneinträge

Zeigt die Anzahl der im SOURCE-Feld ausgewählten Einträge an.

4 Anzahl der zu löschen und zu aktualisierenden Datensätze

Zeigt die gesamte Anzahl von Dateneinträgen, die gelöscht werden, und der Dateneinträge, die aktualisiert (überschrieben) werden, nachdem der Ladevorgang ausgeführt wurde.

5 Maximale Anzahl der Dateneinträge

Hier wird die maximale Anzahl der ausgewählten Szenen und Libraries angezeigt.

4. Wählen Sie im LOAD-SELECT-Bildschirm einen Datentyp und das Ladeziel aus.**HINWEIS**

Wenn die Felder SOURCE und DESTINATION angezeigt werden, wird durch Auswahl der zu ladenden Daten und des Ladeziels der Daten die LOAD-Schaltfläche aktiviert.

5. Drücken Sie auf die LOAD-Schaltfläche. Daraufhin wird ein Bestätigungsfenster angezeigt.**6. Um den Ladevorgang zu starten, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.**

Nach Beendigung des Ladevorgangs schließt sich das PROCESSING-Einblendfenster, das den Fortschritt des Ladevorgangs angezeigt hatte.

Informationen über das Laden

Wenn Sie eine Szenen-Speichernummer als Ladeziel auswählen, unter der bereits eine Szene existiert, wird zuerst die bestehende Szene gelöscht, daraufhin werden die Daten auf diesen Szenenspeicherplatz geladen.

Dies funktioniert genau so für Libraries. Wenn das Ziel bereits Daten enthält, werden diese durch die geladenen Daten überschrieben.



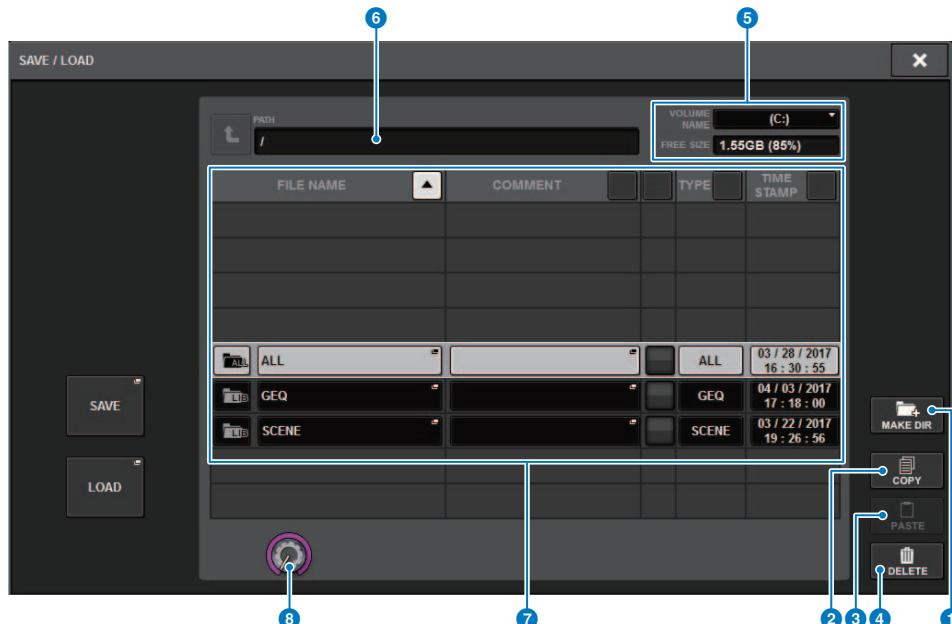
Bearbeiten von auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeicherten Dateien

Um Bearbeitungsvorgänge (z. B. Sortieren von Dateien und Verzeichnissen auf einem USB-Flash-Laufwerk, Bearbeiten der Dateinamen oder Kommentare, Kopieren oder Einfügen) durchzuführen, gehen Sie wie folgt vor.

Bearbeiten von Dateien

1. Drücken Sie die **SETUP-Schaltfläche** in der Menüleiste, um den **SETUP-Bildschirm** aufzurufen.
2. Drücken Sie auf die **SAVE/LOAD-Schaltfläche**, um das **SAVE/LOAD-Fenster** zu öffnen.

Die angezeigte Liste enthält die gespeicherten Dateien und Unterverzeichnisse.



1 MAKE-DIR-Schaltfläche

Erzeugt ein neues Verzeichnis.

2 COPY-Schaltfläche

Kopiert eine Datei in einen Pufferspeicher (einen temporären Speicherbereich).

3 PASTE-Schaltfläche

Fügt die Datei aus dem Pufferspeicher ein.

4 DELETE-Schaltfläche

Löscht die momentan ausgewählte Datei.

HINWEIS

Ein Verzeichnis kann nicht gelöscht werden.

5 VOLUME NAME/FREE SIZE

Zeigt den Namen des Datenträgers (VOLUME NAME) und die Menge an verfügbarem Speicherplatz (FREE SIZE) auf dem USB-Flash-Laufwerk an.

6 PATH

Zeigt den Namen des aktuellen Verzeichnisses an. Drücken Sie auf die Pfeilschaltfläche, um zur nächsthöheren Ebene zu wechseln. Wenn das aktuelle Verzeichnis sich auf der höchsten Ebene befindet, ist die Pfeilschaltfläche abgeblendet.

7 Dateiliste

In diesem Bereich sind die Dateien aufgeführt, die auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert sind.

- FILE NAME

Zeigt den Dateinamen, die Erweiterung und das Symbol an. Wenn Sie auf den Dateinamen drücken, erscheint das TITLE-EDIT-Einblendfenster, in dem Sie den Namen bearbeiten können.

- COMMENT

Zeigt Kommentare an, die der Datei des RIVAGE PM10-Systems hinzugefügt wurden.

HINWEIS

Wenn der Dateityp „ALL“ ist, drücken Sie auf den Kommentar. Ein Einblendfenster erscheint, in dem Sie den Kommentar bearbeiten können.

- READ ONLY

Ein Sperrsymbol zeigt an, dass die entsprechende Datei geschützt ist. Sie können auf diesen Bereich drücken, um den Schreibschutz zu aktivieren oder deaktivieren.

- TYPE

Zeigt den Dateityp an. „ALL“ bezeichnet eine Datei, welche die internen Einstellungen des RIVAGE PM10-System enthält. „BMP“ zeigt eine Bitmap-Bilddatei an, und [DIR] zeigt ein Verzeichnis an.

„???“ zeigt eine MP3-Datei oder WAV-Datei an oder eine Datei, die das RIVAGE PM10-System nicht erkennt.

- TIME STAMP

Zeigt das Datum und die Uhrzeit an, zu der die Datei oder das Verzeichnis angelegt oder aktualisiert wurden.

Drücken Sie auf eine der Spaltenüberschriften, um die Dateinamen in der Liste anhand der Reihenfolge der jeweiligen Überschrift zu sortieren. Drücken Sie dieselben Schaltflächen mehrmals, um zwischen auf- und absteigender Reihenfolge umzuschalten.

⑧ Scroll-Regler

Rollt auf- und abwärts durch die Dateiliste.

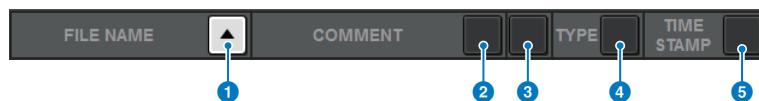
3. Führen Sie den gewünschten Bearbeitungsvorgang aus.

Näheres finden Sie in den folgenden Erläuterungen.

Sortieren von Dateien und Bearbeiten von Dateinamen/ Kommentaren

- Um die Dateien zu sortieren, drücken Sie eine der Sortierungsschaltflächen, die sich oben in der Dateiliste rechts neben der Spaltenüberschrift befinden („FILE NAME“, „COMMENT“, „READ ONLY“, „FILE TYPE“ oder „TITLE“).

Die Liste wird je nach gedrückter Spaltenüberschrift wie folgt sortiert.


① FILE NAME

Sortiert die Liste in alphanumerischer Reihenfolge der Dateinamen.

② COMMENT

Sortiert die Liste in alphanumerischer Reihenfolge der Kommentare.

③ READ ONLY

Sortiert die Liste entsprechend des Ein/Aus-Zustands für den Schreibschutz.

④ TYPE

Sortiert die Liste nach Dateityp.

⑤ TIME STAMP

Sortiert die Liste nach Datum und Uhrzeit des Updates.

HINWEIS

Indem Sie erneut auf denselben Bereich drücken, ändern Sie die Richtung des Sortierungsvorgangs (aufsteigende oder absteigende Reihenfolge).

- Um den Dateinamen oder Kommentar zu bearbeiten, drücken Sie zum Öffnen des Tastaturfensters auf das Feld FILE NAME oder COMMENT der jeweiligen Datei.

Geben Sie einen Dateinamen oder Kommentar ein, und drücken Sie auf die RENAME- oder SET-Schaltfläche.

- Um den Schreibschutz ein- bzw. auszuschalten, drücken Sie auf das READ-ONLY-Feld für die jeweilige Datei.

Das Geschützt-Symbol kennzeichnet schreibgeschützte Dateien. Diese Dateien lassen sich nicht überschreiben.

HINWEIS

Der Dateiname bzw. das Kommentarfeld einer schreibgeschützten Datei kann nicht bearbeitet werden.

Kopieren und Einfügen von Dateien

Um eine Datei in den Pufferspeicher zu kopieren und anschließend unter einem anderen Dateinamen einzufügen, gehen Sie wie folgt vor.

- Drehen Sie am Bildschirm-Encoder, um die zu kopierende Datei auszuwählen, und drücken Sie auf die COPY-Schaltfläche.

Die hervorgehobene Zeile in der Dateiliste zeigt an, dass die Datei ausgewählt ist.

- Falls erforderlich drücken Sie auf das Verzeichnissymbol, und wechseln Sie das Verzeichnis.

Um zur nächsthöheren Ebene zu wechseln, drücken Sie auf die Pfeilschaltfläche im Feld PATH (Pfad).

- Drücken Sie auf die PASTE-Schaltfläche.

Es wird ein Tastaturfenster eingeblendet, in dem Sie einen Dateinamen eingeben können.

- Geben Sie den Namen der Zielfile ein, und drücken Sie auf die PASTE-Schaltfläche.

HINWEIS

Sie können einen bestehenden Dateinamen nicht für eine zweite Datei einfügen.

Löschen von Dateien

- Wählen Sie die zu löschenende Datei mit dem Bildschirm-Encoder aus, und drücken Sie auf die DELETE-Schaltfläche.

Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Löschbefehl bestätigen müssen.

- Um den Löschvorgang auszuführen, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

HINWEIS

Schreibgeschützte Dateien können nicht gelöscht werden.

Erstellen von Verzeichnissen

1. Falls erforderlich drücken Sie auf das Verzeichnissymbol, und wechseln Sie das Verzeichnis.

Um zur nächsthöheren Ebene zu wechseln, drücken Sie auf die Pfeilschaltfläche im Feld PATH (Pfad).

2. Drücken Sie auf die MAKE-DIR-Schaltfläche.

Daraufhin wird ein Tastatursymbol eingeblendet, in dem Sie einen Verzeichnisnamen eingeben können.

3. Geben Sie den Namen des Verzeichnisses ein, und drücken Sie anschließend auf die MAKE-Schaltfläche.

HINWEIS

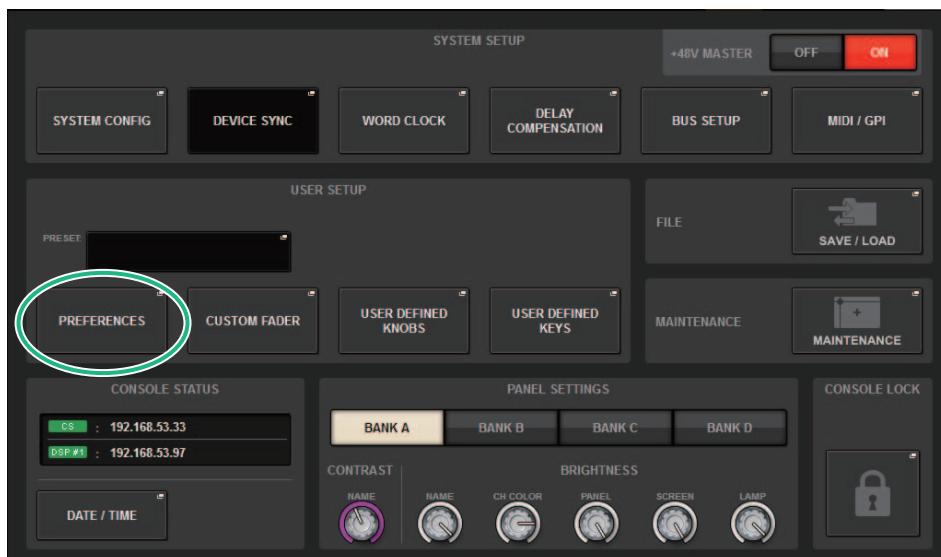
Es ist nicht möglich, einen Ordner mit dem Namen eines bereits existierenden Ordners anzulegen.

User Setup

PREFERENCES

Sie können verschiedene Einstellungen für die Arbeitsumgebung des RIVAGE PM10-Systems vornehmen, z. B. wie Einblendfenster angezeigt werden, oder ob Bedienvorgänge von [SEL]-Tasten miteinander verknüpft sein sollen.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



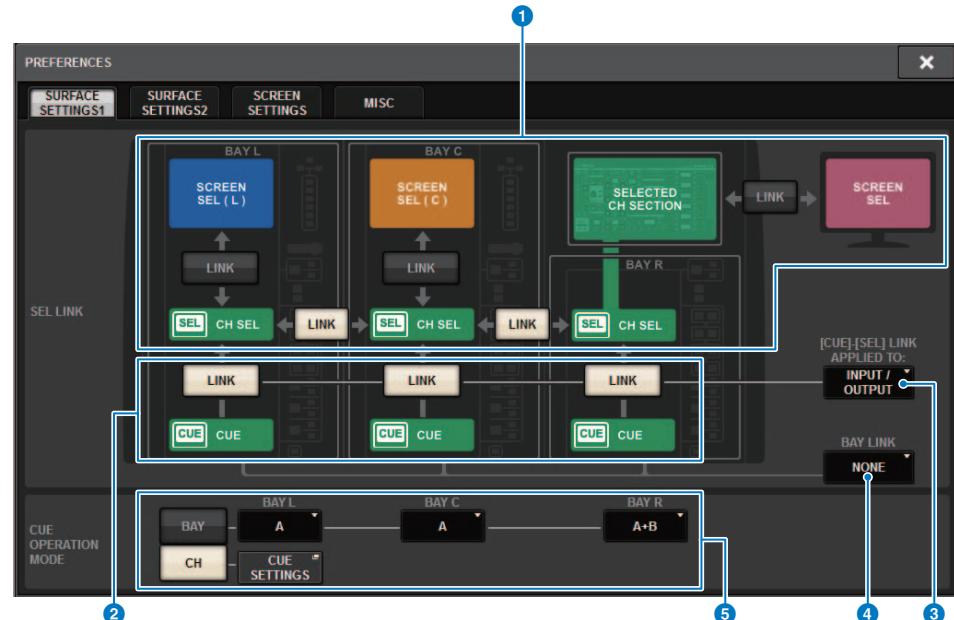
2. Drücken Sie die PREFERENCES-Schaltfläche, um das PREFERENCES-Einblendfenster aufzurufen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Nehmen Sie die Einstellungen der Preferences über die Schaltflächen am Bildschirm vor.
4. Wenn Sie alles fertig eingestellt haben, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.

SURFACE SETTINGS1



1 SEL LINK

In diesem Bereich können Sie die Verknüpfung zwischen dem auf dem Bildschirm ausgewählten Kanal/Parameter und den [SEL]-Tasten einrichten sowie die Verbindung zwischen den Bays und den [SEL]-Tasten. Verknüpfte Elemente werden in derselben Farbe angezeigt. Nicht verknüpfte Bedienelemente werden in grau angezeigt.

2 [CUE]-[SEL] LINK

Gibt an, ob die Kanalauswahl mit Cue-Bedienvorgängen verknüpft wird. Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, wird durch Drücken der [CUE]-Taste eines beliebigen Kanals dieser Kanal eingeschaltet, so dass dessen [SEL]-Taste leuchtet.

3 [CUE]-[SEL] LINK APPLIED TO:

Hier geben Sie an, in welchem Umfang die CUE-SEL-LINK-Einstellung aktiv sein soll. Als Auswahlmöglichkeiten stehen INPUT, OUTPUT und INPUT/OUTPUT zur Verfügung.

4 BAY LINK

Gibt an, ob die auf mehreren Bays ausgewählten Ebenen miteinander verknüpft sein sollen. Sie können L+R, L+C, C+R oder L+C+R auswählen.

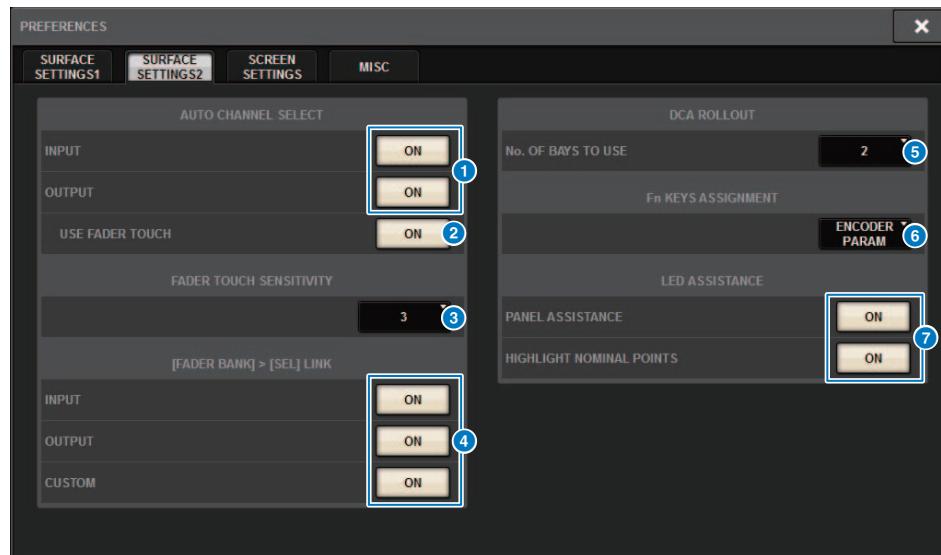
5 CUE-OPERATION-MODE-Feld

Schaltet zwischen CUE-BAY-Modus und CUE-CH-Modus um ([Seite 144](#)). Im BAY-Modus können Sie für jede Bay zwischen CUE A, CUE B oder CUE A+B auswählen. Im CH-Modus können Sie für jeden Kanal zwischen CUE A, CUE B oder CUE A+B auswählen.

- **CUE-SETTINGS-Einblendeschaltfläche**

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Fenster zu öffnen, in dem Sie die Cue-Funktion für jeden Kanal in CH-Modus ([Seite 147](#)) konfigurieren können.

SURFACE SETTINGS2



1 AUTO-CHANNEL-SELECT-Feld

Hierdurch wird festgelegt, ob der entsprechende Kanal ausgewählt wird, wenn Sie die [ON]-Taste oder den Fader eines Kanals betätigen. Dieses kann getrennt für Eingangskanäle und Ausgangskanäle ein-/ausgeschaltet werden.

2 USE FADER TOUCH

Wenn diese ON-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird durch Berühren eines Schiebereglers über die Touch-Sense-Funktion des Kanal-Faders automatisch der entsprechende Kanal ausgewählt.

3 FADER TOUCH SENSITIVITY

Die Berührungsempfindlichkeit kann in fünf Schritten eingestellt werden. Höhere Werte erzeugen größere Anschlagempfindlichkeit.

4 [FADER BANK] > [SEL] LINK

Gibt an, ob die Kanalauswahl mit der Auswahl der Fader-Bank verknüpft wird.

Sie können diesen Parameter separat für Eingangskanäle (INPUT), Ausgangskanäle (OUTPUT) und benutzerdefinierte Fader-Banken (CUSTOM) ein- und ausschalten.

Wenn diese ON-Schaltfläche leuchtet und Sie die entsprechende Fader-Bank auswählen, wird in der Bank der zuletzt ausgewählte Kanal ausgewählt, und die [SEL]-Taste leuchtet.

HINWEIS

Durch Ändern der Bay-Link-Einstellung wird die Position des auf jeder Ebene gespeicherten ausgewählten Kanals gelöscht.

5 DCA ROLL OUT

No. OF BAYS TO USE

Hier können Sie wählen, ob der DCA über eine oder über zwei Bays ausgerollt wird.

6 Fn KEYS ASSIGNMENT

Hier können Sie für jede [Fn]-Taste eine der folgenden Funktionen auswählen, die der Funktionstaste zugewiesen ist.

- **NONE** Es ist keine Funktion zugewiesen.
- **INPUT A/B** Schaltet zwischen INPUT A und B um.
- **ISOLATE** Channel-Isolate-Funktion ein/aus
- **ALTERNATE CUE** Wenn die CUE-Schaltfläche auf CUE A eingestellt wird, wird B vorgehört. Wenn die CUE-Schaltfläche auf CUE B eingestellt wird, wird A vorgehört. Es passiert nichts, wenn CUE auf A+B eingestellt ist.
- **ENCODER PARAM** Ein-/Ausschaltzustand der Parameter für die Kanalzug-Encoder

7 LED ASSISTANCE

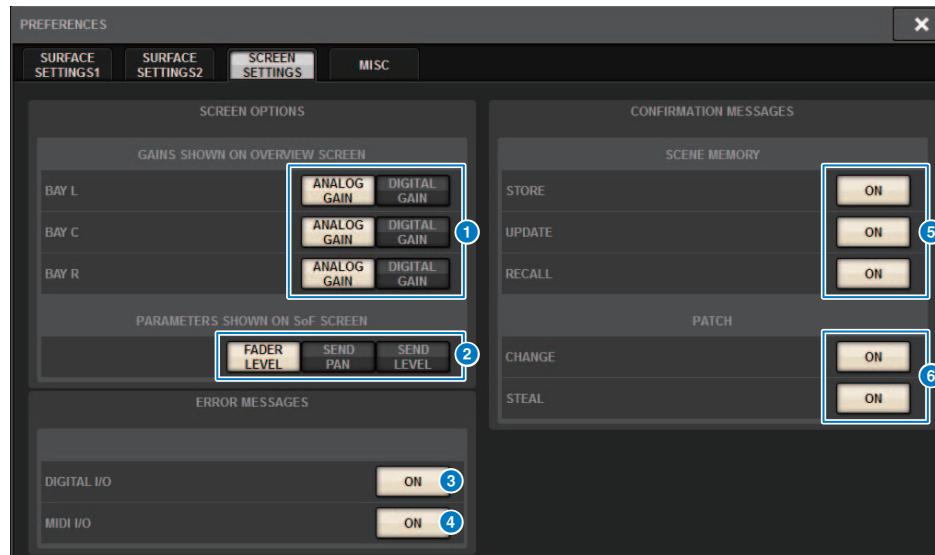
PANEL ASSISTANCE

Wenn der PANEL-Parameter auf dem BRIGHTNESS-Feld auf weniger als 50 % eingestellt ist, schalten Sie diese Schaltfläche ein, so dass alle LEDs auf dem Bedienfeld weniger hell leuchten.

HIGHLIGHT NOMINAL POINTS

Wenn diese ON-Schaltfläche leuchtet, wird die Nominalwertanzeige auf dem Bedienfeld durch die LEDs hervorgehoben.

SCREEN SETTINGS



■ SCREEN OPTIONS

① GAINS SHOWN ON OVERVIEW SCREEN

Hier können Sie für jede Bay auswählen, ob die analoge oder die digitale Verstärkung im OVERVIEW-Bildschirm angezeigt wird.

② PARAMETERS SHOWN ON SoF SCREEN

Hier können Sie den Parameter auswählen, der im SENDS-ON-FADER-Einblendfenster angezeigt wird: FADER LEVEL, SEND PAN oder SEND LEVEL.

■ ERROR-MESSAGE-Feld

③ DIGITAL I/O

Wenn diese Schaltfläche leuchtet, wird bei einem Fehler in einem digitalen Audio-I/O eine Fehlermeldung angezeigt. (Fehler in einem Digital Audio I/O können die AES/EBU-Ein-/Ausgänge der Bedienoberfläche oder digitale Ein-/Ausgänge des RY-Slots oder des MY-Slots betreffen.)

④ MIDI I/O

Wenn diese ON-Schaltfläche eingeschaltet ist, erscheint eine Fehlermeldung, sobald bei der MIDI-Übertragung/-Empfang ein Fehler auftritt.

■ CONFIRMATION-MESSAGES-Feld

⑤ SCENE MEMORY

Ermöglicht Ihnen das Ein- bzw. Ausschalten von Optionen für das Speichern/Aktualisieren/Abrufen von Szenen.

Wenn diese ON-Schaltflächen leuchten, wird nach Ausführung eines Speicherungs-, Aktualisierungs- oder Abrufvorgangs einer Szene eine Bestätigungsaufforderung angezeigt.

⑥ PATCH

Ermöglicht Ihnen das Ein- bzw. Ausschalten von Optionen für Patch-Vorgänge.

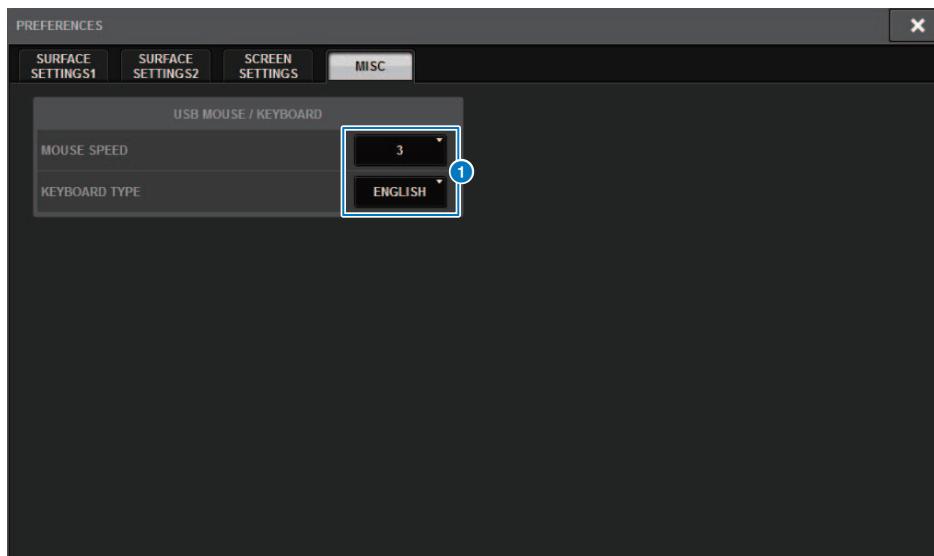
- CHANGE

Wenn diese ON-Schaltfläche leuchtet, wird beim Bearbeiten einer Eingangs- oder Ausgangszuordnung eine Bestätigungsaufforderung angezeigt.

- STEAL

Wenn diese ON-Schaltfläche leuchtet, wird beim Bearbeiten einer bereits bestehenden Eingangs- oder Ausgangszuordnung zu einem Port eine Bestätigungsaufforderung angezeigt.

MISC

**1 USB MOUSE/KEYBOARD****• MOUSE SPEED**

Gibt die Geschwindigkeit der per USB-Maus gesteuerten Cursor-Bewegung an. Das Einblendmenü bietet fünf Geschwindigkeitsoptionen. Je höher der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.

• USB KEYBOARD TYPE

Hier können Sie die Art der USB-Tastatur auswählen. Die Auswahlmöglichkeiten sind Englisch, Japanisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch.

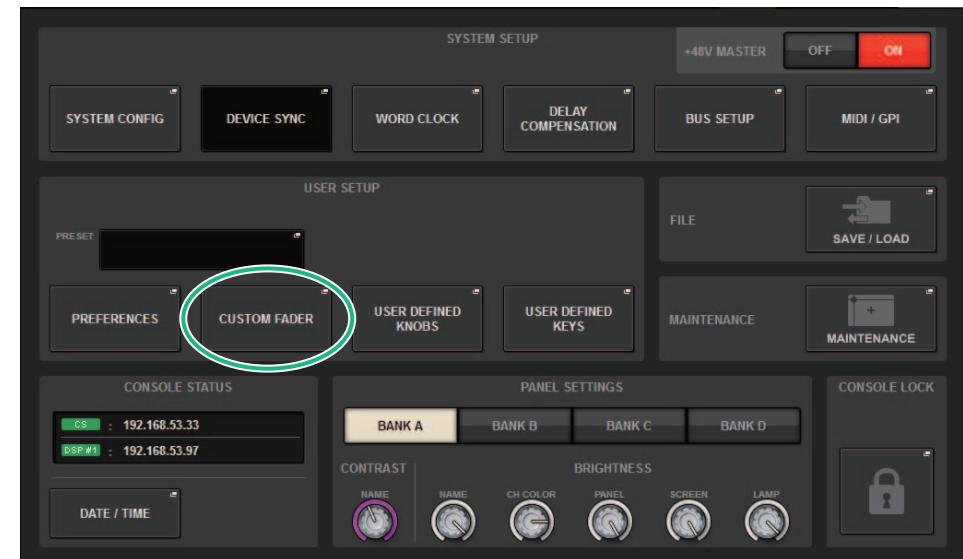
CUSTOM FADER

Custom-Fader-Banks und Master-Fader

Eine Zusammenstellung von Kanälen, die den Fadern auf dem Bedienfeld zugewiesen ist, wird „Fader-Bank“ genannt.

Es gibt Kanalbänke mit Ein- und Ausgangskanälen sowie eigene Fader-Bänke. Mit den eigenen Fader-Bänken können Sie beliebige Kombinationen von Kanälen auswählen, unabhängig von deren Typ. Sie können die Einstellung ändern, welche Kanäle von den beiden Master-Fadern gesteuert werden.

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**



- 2. Drücken Sie die CUSTOM-FADER-Einblendschaltfläche, um das CUSTOM-FADER-BANK-Einblendfenster aufzurufen.**

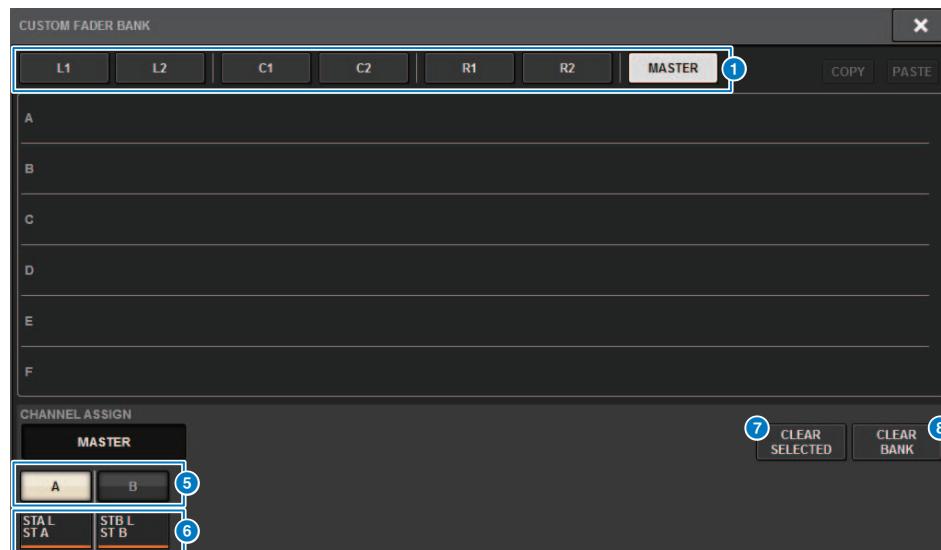
HINWEIS

Sie können auch bei gehaltener [SHIFT]-Taste auf eine der Custom-Fader-Bank-Tasten drücken, um das entsprechende CUSTOM-FADER-BANK-Einblendfenster zu öffnen.

CUSTOM-FADER-BANK-Einblendfenster (wenn eine Bay ausgewählt ist)



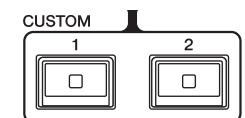
CUSTOM-FADER-BANK-Einblendfenster (wenn MASTER ausgewählt ist)



1 Bay-Auswahlschaltflächen

Hier können Sie eine Bay oder den Master Fader auswählen, der/denen/dem Sie eine Kanalkombination zuweisen möchten.

- L1 CUSTOM1 für Bay L
- L2 CUSTOM2 für Bay L
- C1 CUSTOM1 für Bay C
- C2 CUSTOM2 für Bay C
- R1 CUSTOM1 für Bay R
- R2 CUSTOM2 für Bay R
- MASTER Master Fader



2 Bank-Auswahlschaltflächen

Hier können Sie einen Block auswählen, den Sie einrichten möchten. Der Name der ausgewählten Bank erscheint im CHANNEL-ASSIGN-Feld.

3 NAME-Einblendschaltflächen

Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das NAME-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie die Blöcke benennen können.

4 Fader-Zuweisungsanzeigen

Zeigen die Kanäle an, die den entsprechenden Blöcken zugeordnet sind.

5 Fader-Auswahlstaste

Hier können Sie den Ziel-Fader auswählen. Drücken Sie diese Schaltfläche, um sie auszuwählen, und drücken Sie dann die [SEL]-Tasten auf dem Bedienfeld, um die entsprechenden Kanäle der ausgewählten Fader-Bank hinzuzufügen.

6 Schaltfläche für die Kanalauswahl

Drücken Sie diese Schaltfläche, um das Einblendfenster des Kanals aufzurufen, in dem Sie Kanäle auf dem Touchscreen auswählen können.

7 CLEAR-SELECTED-Schaltfläche

Löscht die aktuelle Faderzuordnung.

8 CLEAR-BANK-Schaltfläche

Löscht die aktuelle Fader-Bank-Zuweisung. Beim Drücken auf diese Schaltfläche wird ein Dialogfeld zum Bestätigen eingeblendet. Drücken Sie zum Löschen der Zuweisung auf OK. Drücken Sie andernfalls auf CANCEL, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren, ohne die Einstellung zu ändern.

9 COPY-Schaltfläche

Kopiert die Einstellung der ausgewählten Bank.

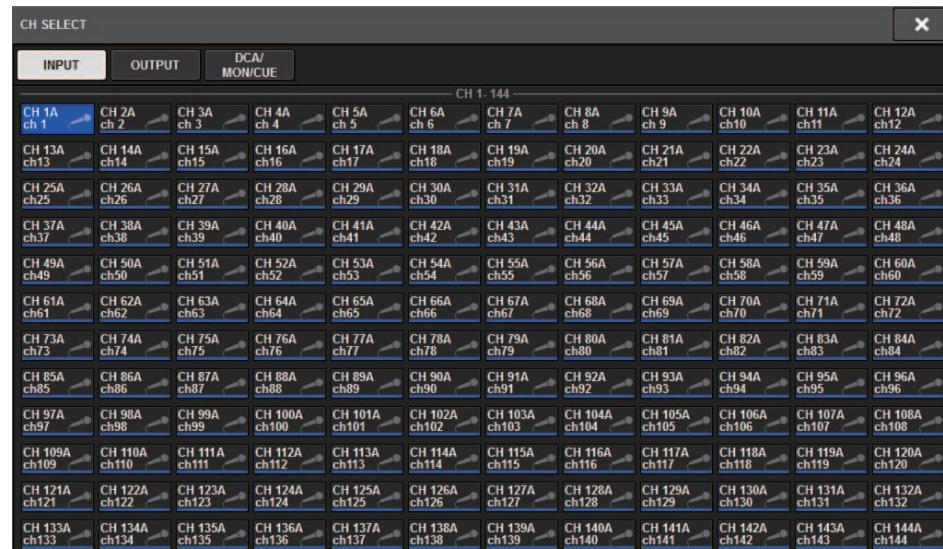
10 PASTE-Schaltfläche

Fügen Sie die kopierte Einstellung in die ausgewählte Bank ein.

11 CLOSE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Einblendfenster zu schließen und zur vorherigen Anzeige zurückzukehren.

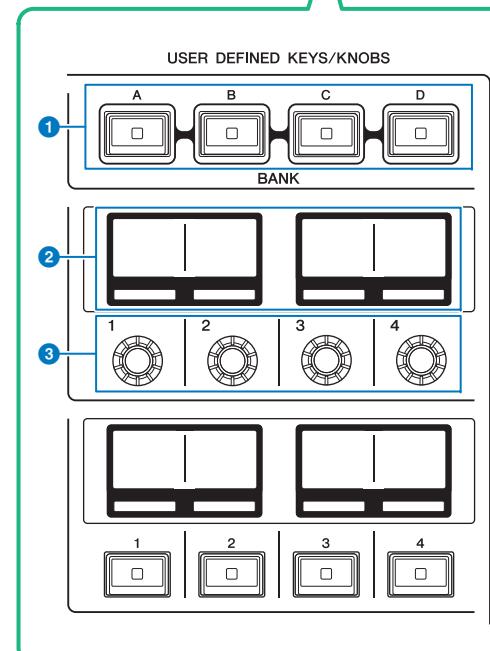
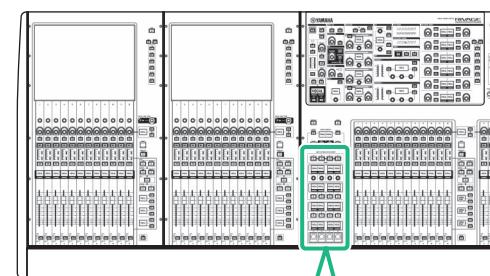
- 3. Wählen Sie die Bay oder den Master Fader sowie die Bank aus.**
- 4. Drücken Sie die Fader-Auswahltaste für den Fader, den Sie einrichten möchten.**
- 5. Drücken Sie im oberen Bedienfeld auf die [SEL]-Taste des Kanals, den Sie diesem Fader zuweisen möchten.**
Der Name des ausgewählten Kanals erscheint auf der Einblendschaltfläche für die Kanalauswahl.
- 6. Um weiteren Fadern Kanäle zuzuweisen, wiederholen Sie Schritte 4 und 5.**
- 7. Wählen Sie die Kanäle, falls erforderlich, mit den Einblendschaltflächen für die Kanalauswahl aus.**

CH-SELECT-Einblendfenster

- 8. Wählen Sie aus der Liste die gewünschten Kanäle aus.**
- 9. Wenn Sie mit der Kanalauswahl fertig sind, drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.**

USER-DEFINED-Drehregler

Dieser Abschnitt erläutert, wie USER-DEFINED-Drehreglern im USER-DEFINED-KNOBS-Bereich im Bedienfeld die gewünschten Funktionen zugewiesen und wie diese Funktionen durch Drücken auf diese Drehregler ausgeführt werden.

Verwenden des USER-DEFINED-KNOBS-Bereichs**1 USER-DEFINED-BANK-Tasten [A]/[B]/[C]/[D]**

Wählen die Bank ([A], [B], [C] oder [D]) für die USER-DEFINED-Regler oder die USER-DEFINED-Tasten aus.

2 USER-DEFINED-KNOBS-Anzeigen

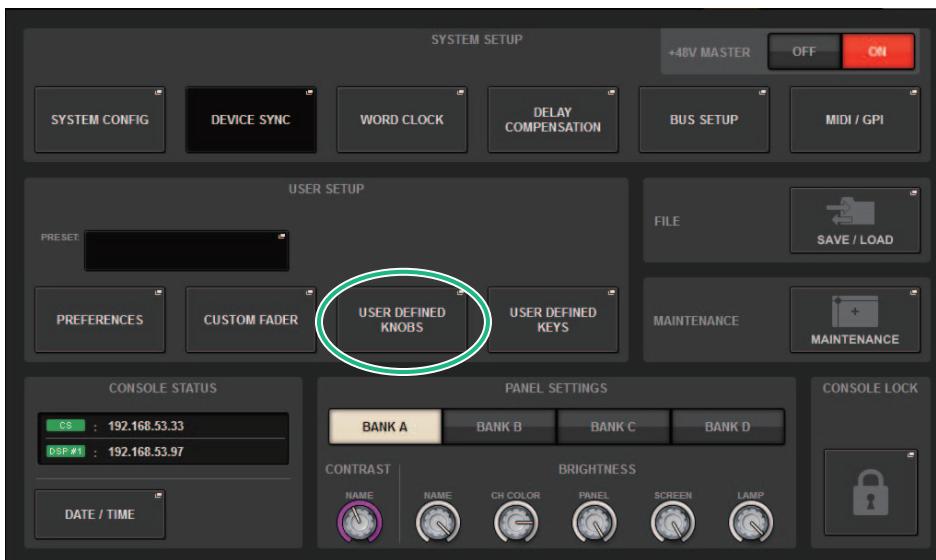
Zeigen die Funktion an, die den USER-DEFINED-Reglern zugewiesen ist.

3 USER DEFINED KNOBS [1]/[2]/[3]/[4]

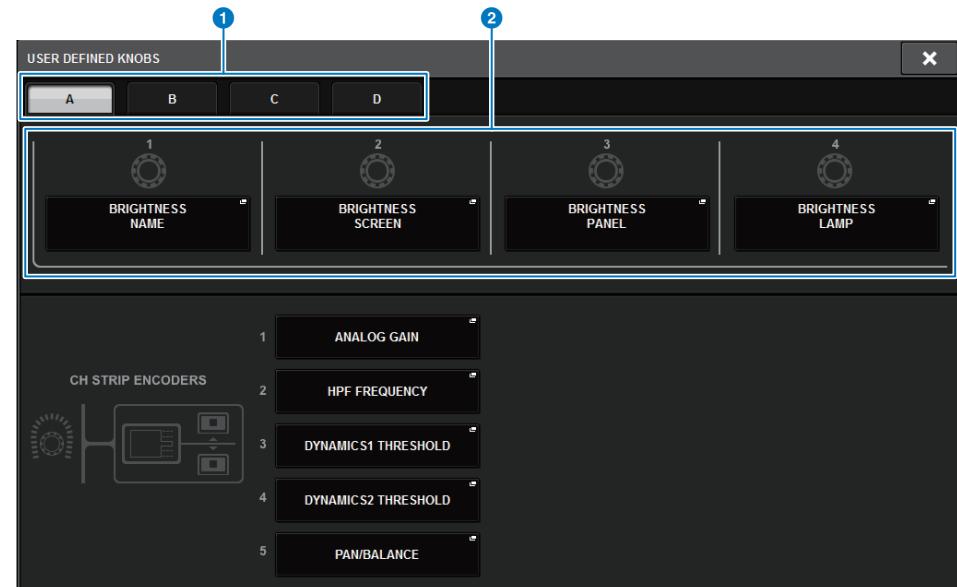
Steuern die Funktionen, die vom Anwender zugewiesen wurden.

Zuweisen einer Funktion zu einem USER-DEFINED-Drehregler

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie die USER-DEFINED-KNOBS-Schaltfläche, um das USER-DEFINED-KNOBS-Einblendfenster zu öffnen.



① BANK-Registerkarten A–D

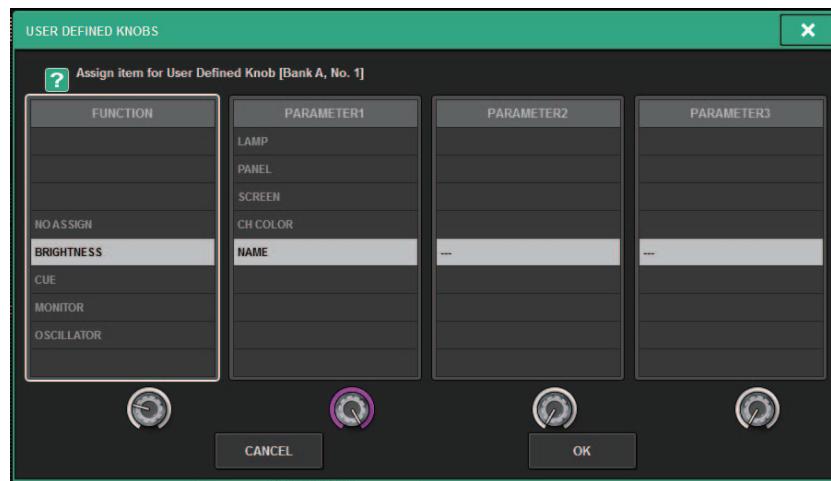
Hier können Sie die Bank ([A], [B], [C] oder [D]) für die USER-DEFINED-Drehregler auswählen.

② USER DEFINED KNOBS [1]–[4]

Diese sind gekoppelt mit den USER-DEFINED-Drehreglern [1]–[4] auf dem Bedienfeld. Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das USER-DEFINED-KNOBS-SETUP-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie der ausgewählten Taste eine Funktion zuweisen können. Wenn der Schaltfläche nichts zugewiesen ist, wird die Anzeige „NO ASSIGN“ angezeigt.

3. Drücken Sie auf die Schaltfläche für den USER-DEFINED-Drehregler, dem Sie eine Funktion zuweisen möchten.

Das System zeigt einen Einblendbildschirm an, in dem Sie dem USER-DEFINED-Drehregler eine Funktion zuweisen können.



4. Überprüfen Sie, ob das FUNCTION-Feld umrandet ist, und verwenden Sie dann den Bildschirm-Encoder auf dem Bedienfeld, um die Funktion auszuwählen, die Sie zuweisen möchten.
Einzelheiten über die zuweisbaren Funktionen und ihre Parameter finden Sie in der Daten-Liste.
5. Wenn die ausgewählte Funktion Parameter enthält, geben Sie die Art des zuzuweisenden Parameters in der folgenden Reihenfolge an:
PARAMETER1-Feld → PARAMETER2-Feld → PARAMETER3-Feld.
6. Zum Schließen des Einblendfensters drücken Sie auf die Schaltfläche OK.
7. Weisen Sie anderen USER-DEFINED-Drehreglern auf dieselbe Weise die gewünschten Funktionen zu.

■ Funktionen, die USER-DEFINED-Drehreglern zugewiesen werden können

FUNCTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
NO ASSIGN	—	—	—
INPUT GAIN	ANALOG GAIN	CH 1-144	—
	DIGITAL GAIN	CH 1-144	—
TO STEREO	PAN/BAL	CH 1-144	—
	PAN/BAL	MIX 1-72	—
	CSR	CH 1-144	—
	CSR	MIX 1-72	—
TO MIX LEVEL	MIX 1-72	CH 1-144	—
TO MATRIX LEVEL	MATRIX 1-36	CH 1-144	—
		MIX 1-72	—
TO MIX PAN/BAL	MIX 1-72	CH 1-144	—
TO MATRIX PAN/BAL	MATRIX 1-36	CH 1-144	—
		MIX 1-72	—
DYNAMICS 1	THRESHOLD	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	RANGE	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	RATIO	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	FREQUENCY	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	ATTACK	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	HOLD	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	DECAY	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	RELEASE	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	OUTGAIN	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	KNEE	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—

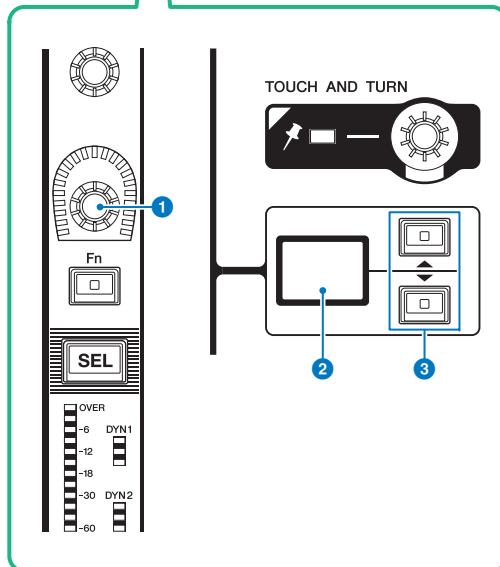
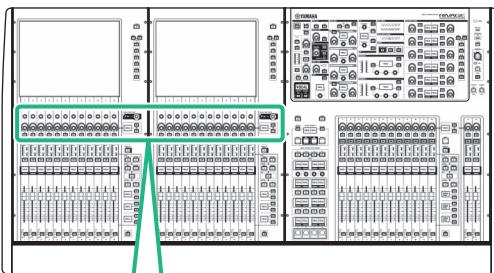
FUNCTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
DYNAMICS 1	TYPE	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	Q	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
DYNAMICS 2	THRESHOLD	CH1-144	—
	RANGE	CH1-144	—
	RATIO	CH1-144	—
	FREQUENCY	CH1-144	—
	ATTACK	CH1-144	—
	HOLD	CH1-144	—
	DECAY	CH1-144	—
	RELEASE	CH1-144	—
	OUTGAIN	CH1-144	—
	KNEE	CH1-144	—
	TYPE	CH1-144	—
	Q	CH1-144	—
DELAY	DELAY TIME	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
EQ (Equalizer; Klangregelung)	BAND1-4 Q	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	BAND5-8 Q	MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	BAND1-4 FREQUENCY	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	BAND5-8 FREQUENCY	MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	BAND1-4 GAIN	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	BAND5-8 GAIN	MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
	HPF FREQ	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—
FILTER	LPF FREQ	CH1-144, MIX 1-72, MATRIX 1-36, STEREO AL, STEREO AR, STEREO BL, STEREO BR	—

FUNCTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3
BRIGHTNESS*	LAMP	—	—
	PANEL	—	—
	SCREEN	—	—
	CH COLOR	—	—
	NAME	—	—
CUE	CUE A	INPUT PFL TRIM	—
		DCA TRIM	—
		OUTPUT PFL TRIM	—
		CUE LEVEL	—
	CUE B	INPUT PFL TRIM	—
		DCA TRIM	—
		OUTPUT PFL TRIM	—
		CUE LEVEL	—
MONITOR	COMMON	DIMMER LEVEL	—
		TALKBACK DIMMER LEVEL	—
	MONITOR A	DELAY	—
		FADER	—
	MONITOR B	DELAY	—
		FADER	—
OSCILLATOR	LEVEL	—	—
	SINE2 LEVEL	—	—
	SINE1 FREQUENCY	—	—
	SINE2 FREQUENCY	—	—
AUTOMIXER	WEIGHT	AUTOMIXER CH1-64	—

* Diese Funktion kann nicht den USER-DEFINED-Drehreglern in PM10 Editor zugewiesen werden.

Verwenden eines Kanalzugreglers

Sie können dem Kanalzugregler jedes Kanalzugs bis zu fünf Funktionen zuweisen und die Funktionen zur Steuerung umschalten.



1 Kanalzugregler

2 Kanalzugregler-Display

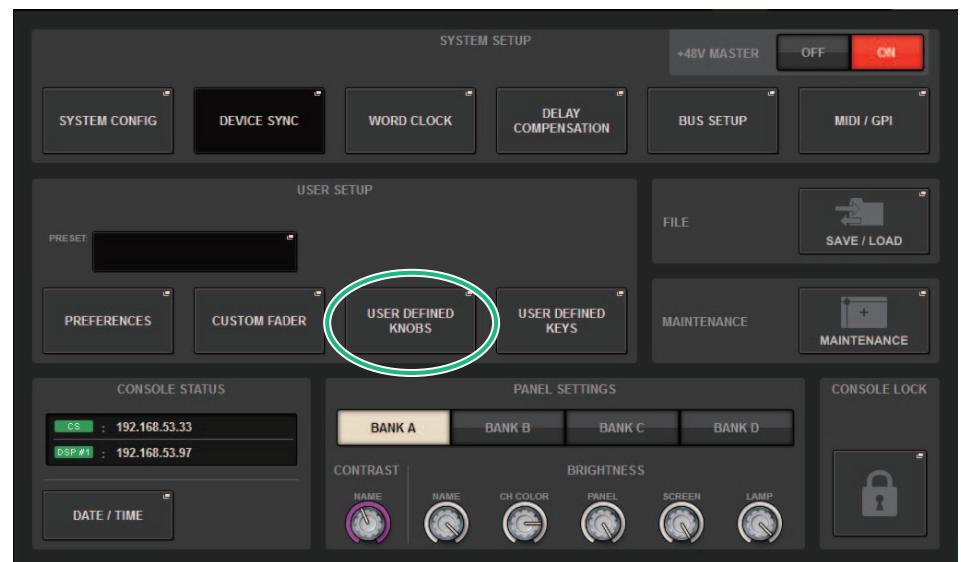
Zeigt die Funktion an, die dem Kanalzugregler zugewiesen wurde.

3 Tasten UP [▲]/DOWN [▼]

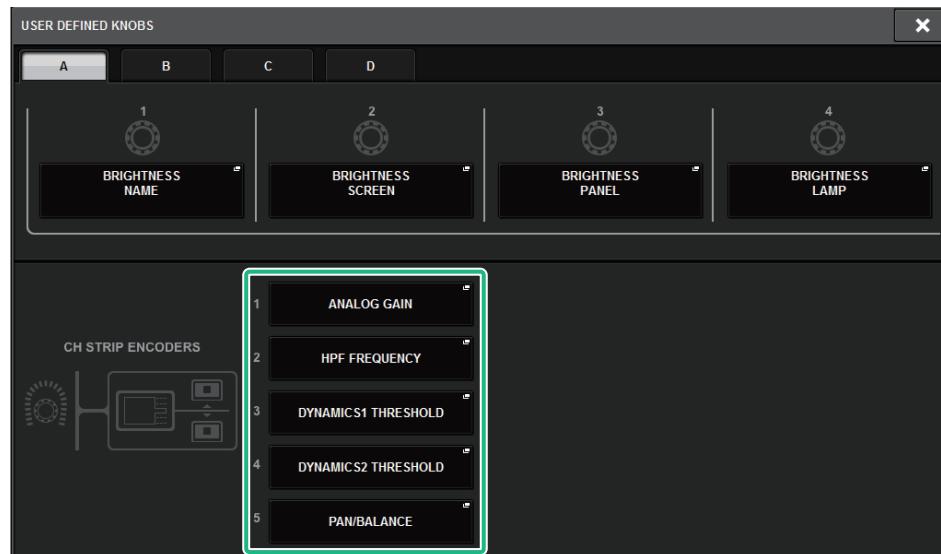
Hiermit können Sie die Funktion auswählen, die Sie mit dem Kanalzugregler bedienen möchten.

Zuweisen einer Funktion zu einem Kanalzugregler

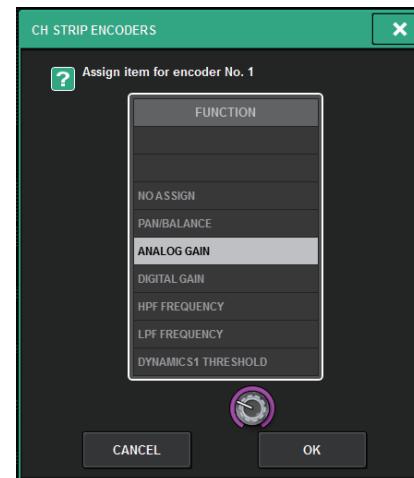
- Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



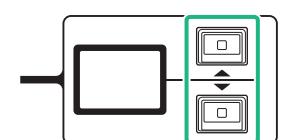
- Drücken Sie die USER-DEFINED-KNOBS-Schaltfläche, um das USER-DEFINED-KNOBS-Einblendfenster zu öffnen.



- 3.** Drücken Sie eine Taste im CH-STRIP-ENCODERS-Feld, um das CH-STRIP-ENCODERS-Einblendfenster zu öffnen.



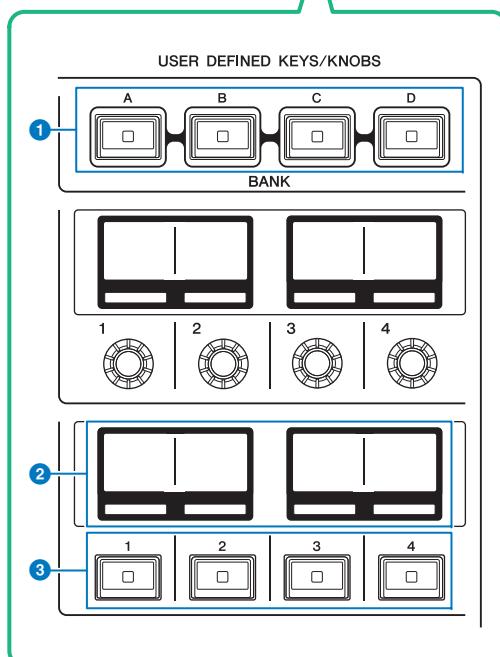
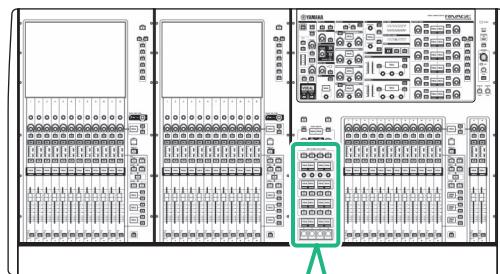
- 4.** Verwenden Sie den Bildschirm-Encoder, um die Funktion auszuwählen, die Sie zuweisen möchten.
Sie können folgende Funktionen zuweisen:
- PAN/BALANCE
 - ANALOG GAIN
 - DIGITAL GAIN
 - SELECTED SEND
 - MIX 1–72 SEND
 - MATRIX 1–36 SEND
 - HPF FREQUENCY
 - LPF FREQUENCY
 - DYNAMICS1 THRESHOLD
 - DYNAMICS2 THRESHOLD
 - DELAY
 - SILK TEXTURE
- 5.** Drücken Sie die OK-Schaltfläche, um das CH-STRIP-ENCODERS-Einblendfenster zu schließen.
- 6.** Verwenden Sie die Tasten UP [▲]/DOWN [▼] auf dem Bedienfeld, um die Funktion auszuwählen.



USER DEFINED KEYS

Dieser Abschnitt erläutert, wie den USER-DEFINED-Tasten im USER-DEFINED-KEYS-Bereich im Bedienfeld die gewünschten Funktionen zugewiesen und wie diese Funktionen durch Drücken auf diese Tasten ausgeführt werden.

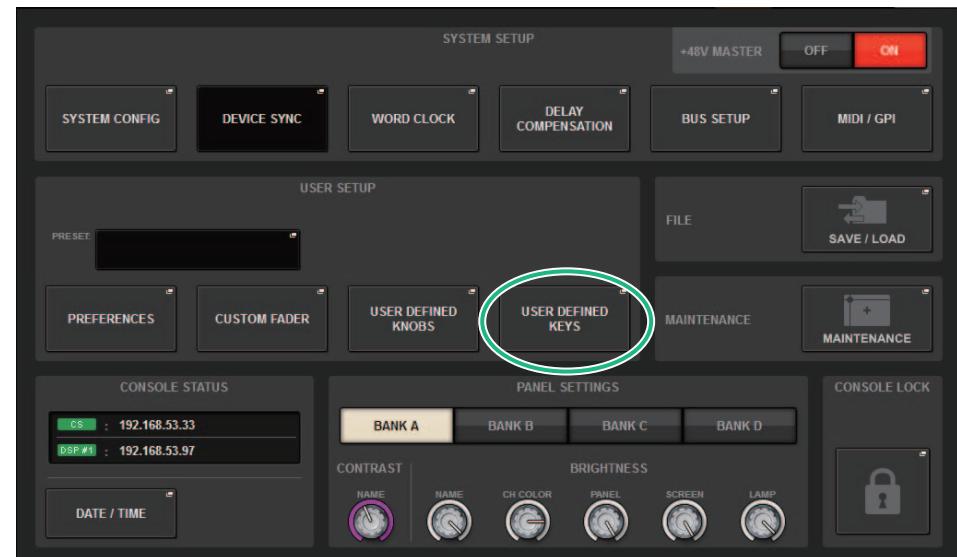
Verwenden des USER-DEFINED-KEYS-Bereichs



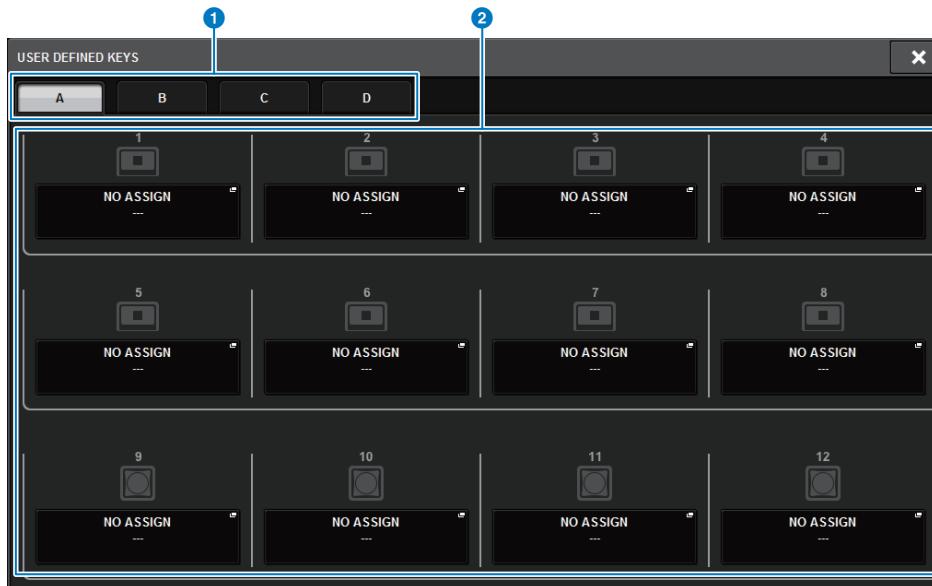
- 1 USER-DEFINED-BANK-Tasten [A]/[B]/[C]/[D]**
Wählen die Bank ([A], [B], [C] oder [D]) für die USER-DEFINED-Regler oder die USER-DEFINED-Tasten aus.
- 2 USER-DEFINED-KEYS-Anzeigen**
Zeigen die Funktionen an, die den USER-DEFINED-Tasten zugewiesen sind.
- 3 USER DEFINED KEYS [1]–[12]**
Steuern die Funktionen, die vom Anwender zugewiesen wurden.

Zuweisen einer Funktion einer USER-DEFINED-Taste

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**



2. Drücken Sie auf die USER-DEFINED-KEYS-Schaltfläche, um das USER-DEFINED-KEYS-Fenster zu öffnen.



1 BANK-Registerkarten A–D

Hier können Sie die Bank ([A], [B], [C] oder [D]) für die USER-DEFINED-Drehregler auswählen.

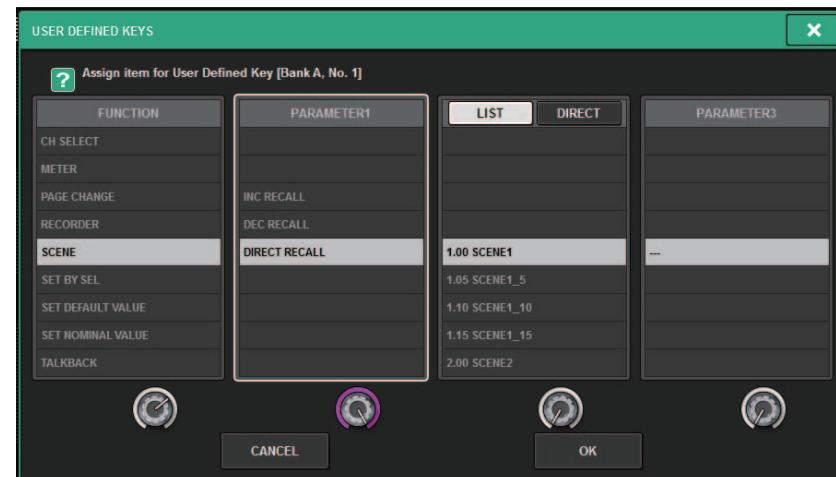
2 USER DEFINED KEYS 1–12

Sind gekoppelt mit den USER-DEFINED-Tasten [1]–[12] auf dem Bedienfeld. Drücken Sie eine dieser Schaltflächen, um das Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie der ausgewählten Schaltfläche eine Funktion zuweisen können.

Wenn der Schaltfläche nichts zugewiesen ist, wird die Anzeige „NO ASSIGN“ angezeigt.

3. Drücken Sie auf die Schaltfläche für die USER-DEFINED-Taste, der Sie eine Funktion zuweisen möchten.

Das System zeigt einen Einblendbildschirm an, in dem Sie der USER-DEFINED-Taste eine Funktion zuweisen können.



- 4. Überprüfen Sie, dass das FUNCTION-Feld von einem Rahmen umgeben ist, und verwenden Sie dann den Bildschirmregler auf dem Bedienfeld, um die Funktion auszuwählen, die Sie zuweisen möchten.**

Einzelheiten über die zuweisbaren Funktionen und ihre Parameter finden Sie in der Daten-Liste.

- 5. Wenn die ausgewählte Funktion Parameter enthält, geben Sie die Art des zuzuweisenden Parameters in der folgenden Reihenfolge an:**
PARAMETER1-Feld → PARAMETER2-Feld → PARAMETER3-Feld.

- 6. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um das USER-DEFINED-KEYS-SETUP-Einblendfenster zu schließen.**

- 7. Weisen Sie anderen USER-DEFINED-Tasten auf dieselbe Weise die gewünschten Funktionen zu.**

■ Funktionen, die USER-DEFINED-Tasten zugewiesen werden können

HINWEIS

Die verfügbaren Optionen im GPI-SETUP-Einblendfenster ([Seite 344](#)) sind die gleichen wie für GPI IN. Jedoch ist die Möglichkeit, dem GPI Funktionen im PM10 Editor zuzuweisen, nicht verfügbar.

FUNKTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	Erläuterung
NO ASSIGN	—	—	—	Keine Zuweisung
ALTERNATE FUNCTION	LATCH			Jeder Tastendruck schaltet die Alternate-Funktion ein/aus.
	UNLATCH			Durch Gedrückthalten dieser Taste wird auf die Alternate-Funktion umgeschaltet.
AUTOMIXER	Gruppe A, B, C, D, E OVERRIDE ON			Schaltet OVERRIDE für die entsprechende Gruppe ein/aus.
	Gruppe A, B, C, D, E PRESET ON			Schaltet PRESET für die entsprechende Gruppe ein/aus.
BRIGHTNESS	BANK SELECT*	A	—	Wählt die Bank für die BRIGHTNESS-Einstellung aus.
		B	—	
		C	—	
		D	—	
CH ON	SPECIFIC CH	CH	1-144	Schaltet den Kanal ein/aus.
		MIX	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO	A, B	
		DCA	1-24	
CH SELECT	INC			Wählt den nächsten Kanal aus, der im Selected-Channel-Bereich bedient werden soll.
				Wählt den vorhergehenden Kanal aus, der im Selected-Channel-Bereich bedient werden soll.
	DEC	CH	1-144	Wählt den in der Liste angegebenen Kanal aus, der im Selected-Channel-Bereich bedient werden soll.
		MIX	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO A	L, R	
		STEREO B	L, R	
CONSOLE SHUTDOWN*	—	—	—	Schalten die Bedienoberfläche aus. HINWEIS Sie können die Bedienoberfläche ausschalten, indem Sie eine USER-DEFINED-Taste gedrückt halten, die die Console-Shutdown-Funktion zugewiesen wurde.

FUNKTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	Erläuterung
CUE	OUTPUT	A		Schaltet CUE A ein/aus.
		B		Schaltet CUE B ein/aus.
	CLEAR CUE	CUE A		Löscht CUE A.
		CUE B		Löscht CUE B.
		CUE A+B		Löscht CUE A+B.
	SPECIFIC CH	CH	1-144	Schaltet Cue Out ein/aus.
		MIX	1-72	
		MATRIX	1-36	
		STEREO	A, B	
		DCA	1-24	
	CUE MODE	A, B		Schaltet den Cue-Modus um.
	CUE INTERRUPTION	A, B		Schaltet die Cue-Interruption-Funktion ein/aus.
	INPUT CUE POINT	A, B		Schaltet den Cue-Punkt des Eingangskanals um.
	DCA CUE POINT	A, B		Schaltet den DCA-Punkt um.
	OUTPUT CUE POINT	A, B		Schaltet den Cue-Punkt des Ausgangskanals um.
EVENT LIST	NEXT			Ruft direkt das Event auf, das der nächsten Event-Nummer zugewiesen ist.
	PREV			Ruft direkt das Event auf, das der vorherigen Event-Nummer zugewiesen ist.
	ENABLE			Aktiviert oder deaktiviert eine Event-Liste.
FADER BANK SNAPSHOT				Markiert die aktuelle Fader-Ebene und die Positionen in jeder Bay. (Halten Sie die Taste länger als zwei Sekunden lang gedrückt.) Alternativ kehrt man hiermit zur Fader-Ebene oder den Positionen zurück, die zuletzt markiert wurden. (Taste drücken und vor Ablauf der zwei Sekunden wieder loslassen.)
GAIN KNOB FUNCTION	LATCH		BAY L, BAY R, BAY C	Hier können Sie für jede Bay auswählen, ob die analoge oder die digitale Verstärkung im OVERVIEW-Bildschirm angezeigt wird.
	UNLATCH		BAY L, BAY R, BAY C	Hier können Sie für jede Bay, die im OVERVIEW-Bildschirm angezeigt wird, die Verstärkung (Gain) auswählen. Drücken Sie diese Taste, um den analogen Gain-Pegel anzuzeigen, und lassen Sie sie los, damit der digitale Gain-Pegel angezeigt wird.

FUNKTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	Erläuterung
GEQ FREQ BANK	INC	BAY L, BAY R, BAY C		Wählt die Gruppe von Bändern aus (im GEQ EDIT-Bildschirm), die durch die Fader im Kanalzugbereich bedient werden können.
	DEC	BAY L, BAY R, BAY C		
HOME	SELECTED CH VIEW	L, R, C		Zeigt den SELECTED CHANNEL VIEW-Bildschirm auf der entsprechenden Bay an.
	OVERVIEW	L, R, C		Zeigt den OVERVIEW-Bildschirm auf der entsprechenden Bay an.
	TOGGLE	L, R, C		Schaltet zwischen dem SELECTED CHANNEL VIEW- und dem OVERVIEW-Bildschirm um.
METER	PEAK HOLD	—	—	Schaltet die Peak-Hold-Funktion der Anzeige ein bzw. aus.
MONITOR	COMMON	DIMMER ON	—	Schalter den DIMMER ein/aus.
		OUTPUT	—	Schaltet MONITOR A ein/aus.
	MONITOR A	SEL CH ASSIGN*	DEFINE 1	Drücken Sie diese Taste, um ein DEFINE auszuwählen. Schalten Sie, während Sie diese Taste gedrückt halten, mit einer der [SEL]-Tasten die Zuweisung ein/aus. Dabei leuchtet die [SEL]-LED, wenn die Zuweisung eingeschaltet ist und erlischt, wenn sie ausgeschaltet ist.
			:	Solange diese Taste gedrückt gehalten wird, wird die Zuordnungseinstellung gespeichert. Drücken Sie diese Taste erneut, um die Zuordnungseinstellung abzurufen. Sie können die Einstellungen auf mehreren Tasten speichern und zwischen ihnen umschalten.
			DEFINE 8	
		OUTPUT		Schaltet MONITOR B ein/aus.
		SEL CH ASSIGN*	DEFINE 1	Drücken Sie diese Taste, um ein DEFINE auszuwählen. Schalten Sie, während Sie diese Taste gedrückt halten, mit einer der [SEL]-Tasten die Zuweisung ein/aus. Dabei leuchtet die [SEL]-LED, wenn die Zuweisung eingeschaltet ist und erlischt, wenn sie ausgeschaltet ist.
			:	
			DEFINE 8	
MUTE MASTER	MASTER 1–12	ON		Schaltet MUTE GROUP MASTER ein/aus.
	ALL MUTE	ON		Schaltet alle MUTE-GROUP-MASTER-Einstellungen sofort ein/aus.

FUNKTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	Erläuterung
	ON	—	—	Schaltet den Oszillator ein/aus.
	SEL CH ASSIGN*	—	—	Schalten Sie, während Sie diese Taste gedrückt halten, mit einer der [SEL]-Tasten die Zuweisung ein/aus. Dabei leuchtet die [SEL]-LED, wenn die Zuweisung eingeschaltet ist und erlischt, wenn sie ausgeschaltet ist. Solange diese Taste gedrückt gehalten wird, wird die Zuordnungseinstellung gespeichert. Drücken Sie diese Taste erneut, um die Zuordnungseinstellung abzurufen. Sie können die Einstellungen auf mehreren Tasten speichern und zwischen ihnen umschalten.
OSCILLATOR	INPUT CH1	—		Weist den Oszillator dem ausgewählten Kanal zu.
	:	—		
	INPUT CH144	—		
	MIX 1	—		
	:	—		
	MIX 72	—		
	MATRIX 1	—		
	:	—		
	MATRIX 36	—		
	STEREO AL	—		
	STEREO AR	—		
	STEREO BL	—		
	STEREO BR	—		
	MONITOR AL	—		
	MONITOR AR	—		
	MONITOR AC	—		
	MONITOR BL	—		
	MONITOR BR	—		
	MONITOR BC	—		

FUNKTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	Erläuterung
PAGE CHANGE	BOOKMARK	BAY L, BAY R, BAY C		<p>Markiert das aktuell angezeigte Fenster in jeder Bay. (Halten Sie die Taste länger als zwei Sekunden lang gedrückt.)</p> <p>Alternativ: Zeigt das zuletzt mit einem Lesezeichen markierte Fenster an. (Taste drücken und vor Ablauf der zwei Sekunden wieder loslassen.)</p>
	BOOKMARK with "SEL"	BOOKMARK with "SEL"		<p>Markiert das aktuell angezeigte Fenster und den Status des in jeder Bay gewählten Kanals (Selected Channel). (Halten Sie die Taste länger als zwei Sekunden lang gedrückt.)</p> <p>Alternativ: Zeigt das zuletzt markierte Fenster an und kehrt zum zuletzt gewählten Selected-Channel-Status zurück. (Taste drücken und vor Ablauf der zwei Sekunden wieder loslassen.)</p>
RECODER	TRANSPORT*	PLAY	—	Transportfunktionen des Recorders.
		PAUSE	—	
		STOP	—	
		FF	—	
		NEXT	—	
		REW	—	
		PREVIOUS	—	
		REC	—	
DIRECT PLAY*	AUTO REC	—		Tastenkombinationsfunktion für STOP → REC → PLAY. Die Aufnahme wird in einem Schritt gestartet. Bei Auslösen dieser Funktion während einer Aufnahme wird die Aufnahmedatei zunächst geschlossen und anschließend die Aufnahme mit einer neuen Datei fortgesetzt.
	REC & START	—		Startet die Aufnahme unmittelbar, ohne in den Record-Ready-Modus zu wechseln.
	NO ASSIGN	—		Spielt die Audiodatei von Anfang an ab. Die wiederzugebenden Audiodateien sind im Ordner SONGS innerhalb des Ordners YPE gespeichert.
	(TITLE1)	—		
	:	—		

FUNKTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	Erläuterung
SCENE	INC RECALL	—	—	Ruft die Szene mit der nächsten Nummer auf.
	DEC RECALL	—	—	Ruft die Szene der vorhergehenden Nummer auf.
	DIRECT RECALL	(SCENE1) : —	—	Ruft direkt die Szene ab, die der angegebenen Nummer entspricht.
SENDS ON FADER	MIX 1–72	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	Schaltet zwischen dem Ein- und Ausschalten der normalen Funktion (NORMAL) und dem Ein- und Ausschalten der Funktion mit Vorhören um (WITH CUE). Bei WITH CUE wird Cue durch Ein-/Ausschalten des SENDS ON FADER-Modus aktiviert. Darüber hinaus wird mit der Option WITH CUE das Vorhören für alle Ausgangskanäle aufgehoben, wenn der SENDS-ON-FADER-Modus verlassen wird.
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MATRIX 1–36	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	MATRIX ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	
	SENDS ON FADER	NORMAL	BAY L, BAY R, BAY C	
		WITH CUE	BAY L, BAY R, BAY C	

FUNKTION	PARAMETER 1	PARAMETER 2	PARAMETER 3	Erläuterung
SET BY SEL*	SET [+48V]	—	—	Halten Sie diese Taste gedrückt, und drücken Sie SEL, um sie ein- oder auszuschalten. Dabei gibt die [SEL]-LED den Ein/Aus-Zustand an: LED leuchtet auf = ein, oder LED ist ausgeschaltet = aus.
	SET [PHASE]	—	—	
	SET [INSERT1 ON]	—	—	
	SET [INSERT2 ON]	—	—	
	SET [DIRECT OUT ON]	—	—	
	SET [TO STEREO A]	—	—	
	SET [TO STEREO B]	—	—	
	SET [TO LCR]	—	—	
	SET [GAIN COMPENSATION ON]	—	—	
SET DEFAULT VALUE*				Halten Sie diese Taste gedrückt und drücken Sie auf einen Drehregler des gewählten Kanals, um ihn auf den Standardwert zurückzusetzen.
SET NOMINAL VALUE*				Halten Sie diese Taste gedrückt, und drücken Sie eine [SEL]-Taste, um den Fader des entsprechenden Kanals auf den Nominalpegel einzustellen. Drücken Sie einen Parameterregler, der auf Nominalpegel eingestellt ist, um den entsprechenden Parameter auf seinen Nominalpegel einzustellen.
TALKBACK	ON	LATCH	—	Schaltet TALKBACK ein/aus.
		UNLATCH	—	Schaltet TALKBACK ein, nur während diese Taste gedrückt wird.
	TALK GROUP*	1	—	Drücken Sie diese Taste, um die angegebene Gruppe auszuwählen. Während Sie diese Taste gedrückt halten, schalten Sie durch Drücken einer [SEL]-Taste eines Ausgangskanals die Zuweisung ein/aus.
		8	—	Dabei gibt die [SEL]-LED den Ein/Aus-Zustand an: LED leuchtet auf = Zuweisung aktiv, oder LED ist ausgeschaltet = Zuweisung deaktiviert.
TAP TEMPO	TEMPO 1-4			Stellt das Tap Tempo ein.

* Diese Funktion kann nicht den USER-DEFINED-Tasten in PM10 Editor zugewiesen werden.

■ Verwenden der Funktion „Alternate“

Wenn Sie die Alternate-Funktion (ALTERNATE FUNCTION) einer USER DEFINED-Taste zuweisen, wird durch Ein-/Ausschalten der Taste zwischen Parametereinstellungen umgeschaltet, die üblicherweise über Kanalzug-Encoder eingestellt werden (z. B. zwischen ANALOG GAIN und DIGITAL GAIN).

Der Alternate-Modus wird aktiviert, sobald Sie die USER-DEFINED-Taste gedrückt halten, der die Alternate-Funktion zugewiesen ist.

Für die Alternate-Funktion können Sie zwischen LATCH und UNLATCH wählen.

- **UNLATCH** Der Alternate-Modus wird nur dann eingeschaltet, wenn Sie die USER-DEFINED-Taste gedrückt halten.
- **LATCH** Jeder Tastendruck einer USER-DEFINED-Taste schaltet den Alternate-Modus ein oder aus. Auf diese Weise müssen Sie nicht die USER DEFINED-Taste gedrückt halten, um die Funktion zu nutzen.

MIDI/GPI

Dieses Kapitel beschreibt, wie MIDI-Meldungen von externen Geräten zum RIVAGE PM10-System gesendet werden können, um dessen Parameter zu steuern, und wie MIDI-Meldungen des RIVAGE PM10 ausgesendet werden können, während Sie das Gerät bedienen.

Über MIDI

Das RIVAGE-PM10-System kann mithilfe von MIDI folgende Vorgänge ausführen.

■ Übertragung und Empfang von Programmwechseln

Wenn Sie am RIVAGE-PM10-System eine bestimmte Szene abrufen, kann an das externe Gerät eine Programmwechselmeldung (Program Change) mit der entsprechenden Programmnummer gesendet werden.

Umgekehrt kann die entsprechende Szene abgerufen werden, wenn von einem externen Gerät eine Programmwechselmeldung empfangen wird.

■ Übertragung und Empfang von Controller-Nachrichten

Wenn Sie am RIVAGE-PM10-System einen bestimmten Fader, Drehregler oder eine Taste betätigen, kann die entsprechende Controller-Meldung (Control Change) mit der entsprechenden Nummer an ein externes Gerät gesendet werden. Umgekehrt kann der entsprechende Fader, Drehregler oder die Taste bedient werden, wenn von einem externen Gerät Controller-Meldungen empfangen werden. Diese Möglichkeit können Sie verwenden, um Fader- und Tastenvorgänge an einem MIDI-Sequenzer oder einem anderen externen Gerät aufzuzeichnen und diese Daten später wiederzugeben.

■ Empfang von MMC

MMC-Daten (MIDI Machine Control) lassen sich am System empfangen. Auf diese Weise können Sie den 2-Spur-USB-Recorder einer Bedienoberfläche (CS-R10, CS-R10-S) bedienen, deren Anschluss als Empfangs-Port eingestellt ist.

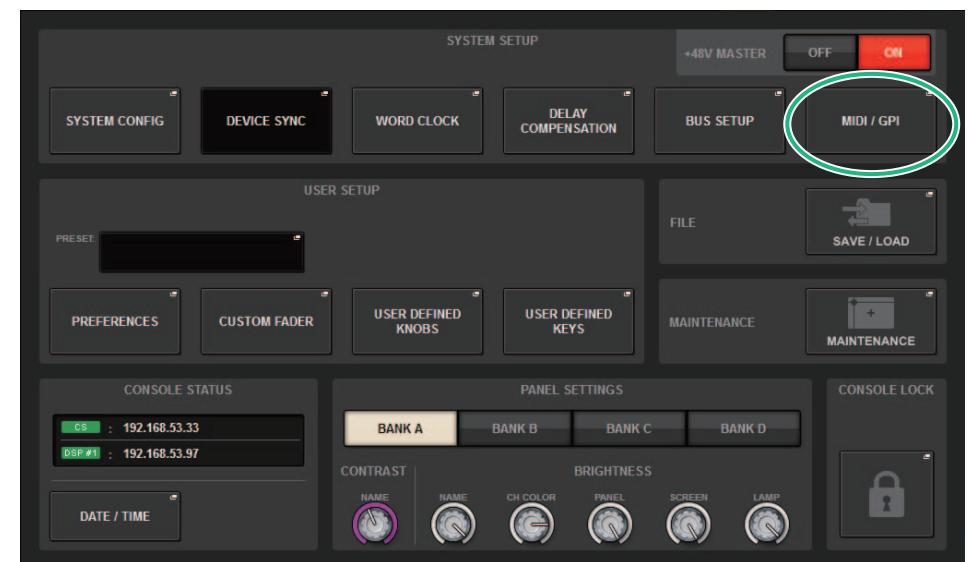
■ MIDI-Clock-Empfang

Mit der MIDI-Clock kann die Delay-Zeit für ein Plug-In eingestellt werden.

Grundlegende MIDI-Einstellungen

Sie können die Art von MIDI-Meldungen auswählen, die das RIVAGE PM10-System sendet und empfängt. Außerdem können Sie den verwendeten MIDI-Port auswählen.

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**



- 2. Drücken Sie auf die MIDI/GPI-Schaltfläche, um das MIDI/GPI-Einblendfenster zu öffnen.**

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



- 3. Drücken Sie auf die MIDI-SETUP-Registerkarte.**

Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

MIDI/GPI-Fenster (MIDI-SETUP-Seite)



1 PORT/CH-Feld

Hier können Sie die Einstellungen für den Kanal angeben, auf dem MIDI-Meldungen gesendet und empfangen werden.

- **Tx CH** Mit dieser Schaltfläche können Sie ein Einblendfenster aufrufen, in dem Sie einen MIDI-Kanal auswählen können, der MIDI-Meldungen sendet.
- **Rx CH** Mit dieser Schaltfläche können Sie ein Einblendfenster aufrufen, in dem Sie einen MIDI-Kanal auswählen können, der MIDI-Meldungen empfängt.

HINWEIS

Die MIDI-Port-Einstellung ist auf CONSOLE festgelegt.

2 PROGRAM-CHANGE-Feld

Hiermit können Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program-Change-Meldungen (Programmwechseln) ein- oder ausschalten.

- **Tx** Schaltet die Übertragung von Programmwechseln ein oder aus.
- **Rx** Schaltet den Empfang von Programmwechseln ein oder aus.
- **ECHO** Schaltet die Weiterleitung (MIDI Thru) von MIDI-Programmwechselmeldungen ein oder aus. (Ist diese Funktion eingeschaltet, werden von externen Geräten empfangene Programmwechsel ohne Veränderung weitergeleitet.)

3 PROGRAM-CHANGE-MODE-Schaltfläche

Hier können Sie den Sende-/Empfangsmodus für Programmwechsel auswählen.

- **SINGLE** Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, werden Programmwechsel auf einem einzigen MIDI-Kanal gesendet/empfangen (Single-Modus).
- **MULTI** Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, werden Programmwechsel auf mehreren MIDI-Kanälen gesendet/empfangen (Multi-Modus).
- **OMNI** Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, werden Programmwechsel auf allen MIDI-Kanälen im Single-Modus empfangen. Übertragung/Empfang im Multi-Modus und Übertragung im Single-Modus sind deaktiviert.
- **BANK** Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Bank-Select-Meldungen im Single-Modus empfangen und gesendet werden. (Bank-Select-Meldungen schalten die Gruppe von Programmwechselmeldungen um, die verwendet werden soll.)

4 CONTROL-CHANGE-Feld

Hiermit können Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Control-Change-Meldungen (Controller-Meldungen) ein- oder ausschalten.

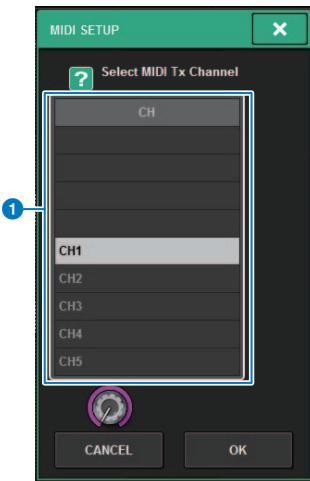
- **Tx** Schaltet die Übertragung von Controller-Meldungen ein oder aus.
- **Rx** Schaltet den Empfang von Controller-Meldungen ein oder aus.
- **ECHO** Schaltet die Weiterleitung (MIDI Thru) von Controller-Meldungen ein oder aus. (Ist diese Funktion eingeschaltet, werden von externen Geräten empfangene Controller-Meldungen ohne Veränderung weitergeleitet.)

5 OTHER-COMMANDS-Feld (MTC/MMC)

Schaltet die Weiterleitung (MIDI Thru) anderer MIDI-Meldungen ein oder aus. (Ist diese Funktion eingeschaltet, werden von externen Geräten empfangene MIDI-Meldungen ohne Veränderung weitergeleitet.)

4. Zur Angabe des Kanals, auf dem MIDI-Meldungen gesendet oder übertragen werden sollen, drücken Sie die Schaltfläche zur Kanalauswahl.

Es erscheint das MIDI-SETUP-Einblendfenster für die Kanalauswahl. Die Einstellungen in diesem Fenster gelten für Übertragung (Tx) und Empfang (Rx). Dieses Fenster umfasst die folgenden Elemente.



1 CH-Feld

Hier können Sie aus CH1–CH16 den Kanal auswählen, über den MIDI-Meldungen gesendet oder empfangen werden.

5. Wählen Sie den Kanal aus.

Um einen Eintrag auszuwählen, verwenden Sie den [TOUCH AND TURN]-Drehregler. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um den ausgewählten Kanal zu bestätigen und das MIDI-SETUP-Einblendfenster zu schließen.

HINWEIS

Alternativ können Sie den gewünschten Kanal auswählen, indem Sie im Feld auf den Kanaleintrag drücken oder indem Sie am entsprechenden Bildschirm-Encoder drehen.

6. Schalten Sie Übertragung/Empfang für jede MIDI-Meldung ein oder aus.

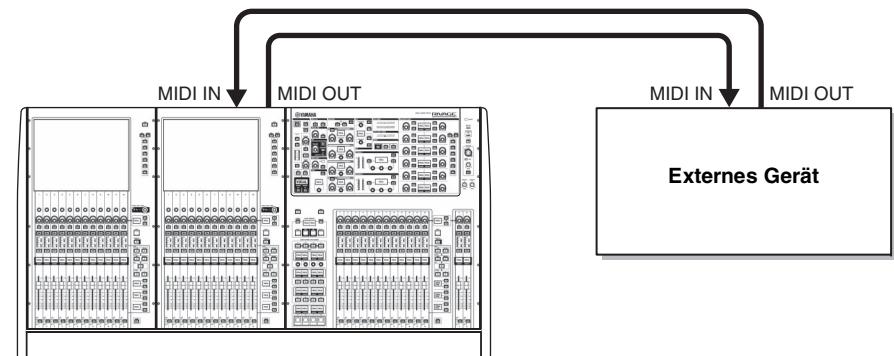
HINWEIS

- Näheres zur Verwendung von Programmwechseln finden Sie weiter unten bei „[Verwenden von Programmwechseln zum Abruf von Szenen](#)“.
- Näheres zur Verwendung von Controller-Meldungen finden Sie unter „[Verwenden von Controller-Meldungen zur Steuerung von Parametern](#)“ ([Seite 340](#)).

Verwenden von Programmwechseln zum Abruf von Szenen

Beim RIVAGE PM10-System können Sie jeder Programmwechselnummer eine bestimmte abzurufende Szene zuweisen, so dass beim Szenenabruf am RIVAGE PM10-System ein Programmwechsel mit der entsprechenden Nummer an ein externes Gerät übertragen wird. Umgekehrt kann die entsprechende Szene abgerufen werden, wenn von einem externen Gerät eine Programmwechsel empfangen wird.

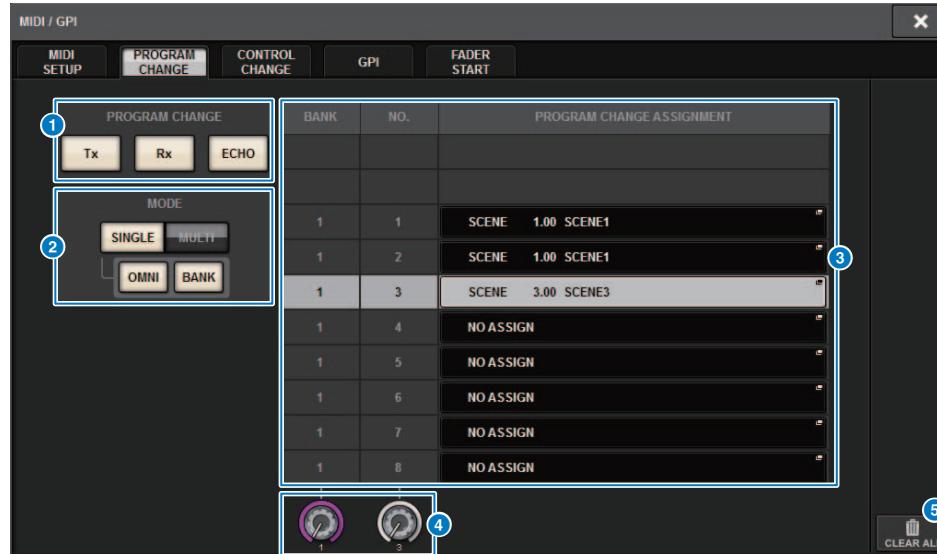
1. Schließen Sie die Bedienoberfläche (CS-R10) an ein externes Gerät an.



2. Hier können Sie, wie unter „[Grundlegende MIDI-Einstellungen](#)“ ([Seite 335](#)) beschrieben, die MIDI-Kanäle auswählen, die zum Senden und Empfangen von Programmwechselmeldungen verwendet werden.

3. Drücken Sie die PROGRAM-CHANGE-Registerkarte.
Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

MIDI/GPI-Fenster (PROGRAM-CHANGE-Seite)



1 PROGRAM-CHANGE-Feld

Hiermit können Sie die Übertragung und den Empfang von Programmwechseln ein- und ausschalten. Diese Einstellung ist mit dem PROGRAM-CHANGE-Feld auf der MIDI-Seite verknüpft.

- **Tx** Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um die entsprechende Programmwechselmeldung zu senden, wenn eine Szene abgerufen wird.
- **Rx** Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um die entsprechende Szene abzurufen, wenn ein Programmwechsel empfangen wird.
- **ECHO** Schalten Sie diese Schaltfläche ein, um die entsprechenden Programmwechsel (die von einem externen Gerät empfangen wurden) unverändert zu übertragen.

2 Schaltfläche PROGRAM CHANGE MODE

Hier können Sie den Sende-/Empfangsmodus für Programmwechsel auswählen. Diese Einstellung ist mit dem PROGRAM-CHANGE-MODE-Feld auf der MIDI-Seite verknüpft.

3 Listenansicht

Zeigt den Szenenabruf an, der jedem MIDI-Kanal und jeder MIDI-Programmwechselnummer zugewiesen wird. Die Liste enthält die folgenden Einträge.

- **CH/BANK**..... Wenn anstelle von „BANK“ der Eintrag „CH“ als Spaltenüberschrift erscheint, zeigt die Spalte den MIDI-Kanal an (1–16) auf dem Programmwechsel gesendet und übertragen werden. Wenn die Übertragung und der Empfang von Programmwechseln im Single-Modus erfolgt, und wenn die BANK-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird diese Spalte mit „BANK“ überschrieben, und der Zahlenwert entspricht der Banknummer.

- **NO** Zeigt die Programmnummer 1–128 an.

• PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT

..... Zeigt die Nummer und den Namen der Szene an, die den jeweiligen Kanälen (Bank-Nummer) oder Programmnummern zugewiesen werden. Sie können auf den Anzeigebereich einer einzelnen Zuordnung drücken, um das MIDI-PROGRAM-CHANGE-Einblendfenster aufzurufen, in dem Sie den Inhalt auswählen können, den Sie zuweisen möchten.

4 Scroll-Regler

Drücken Sie auf diesen Regler, um mit dem Bildschirm-Encoder in der Liste auf- und abwärts zu scrollen.

5 CLEAR-ALL-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um alle Szenenabrufzuordnungen in der Liste zu löschen.

4. Verwenden Sie die Schaltflächen im PROGRAM-CHANGE-MODE-Feld zur Auswahl des Sende-/Empfangsmodus' für Programmwechsel.

Sie können einen der folgenden Sende-/Empfangsmodi für Programmwechsel auswählen.

• Multi-Modus (wenn die MULTI-Schaltfläche eingeschaltet ist):

Programmwechsel aller MIDI-Kanäle werden gesendet und empfangen. (Der auf der MIDI-Seite angegebene Sende-/Empfangskanal wird ignoriert.)

Wenn ein Programmwechsel empfangen wird, dann wird die Szene mit dem entsprechenden MIDI-Kanal und mit der Programmnummer in der Liste abgerufen.

Wenn Sie eine bestimmte Szene am RIVAGE PM10-System abrufen, wird ein Programmwechsel auf dem entsprechenden MIDI-Kanal und mit der Programmnummer in der Liste gesendet.

• Single-Modus (wenn die SINGLE-Schaltfläche eingeschaltet ist):

Es werden nur Programmwechsel der auf der MIDI-Seite angegebenen Sende- (Tx) und Empfangskanäle (Rx) gesendet und empfangen.

Wenn ein Programmwechsel auf dem RX-Kanal empfangen wird, dann wird die dieser Programmnummer zugewiesene Szene mit dem entsprechenden MIDI-Kanal in der Liste abgerufen.

Wenn Sie eine bestimmte Szene am RIVAGE PM10-System abrufen, wird ein Programmwechsel auf dem entsprechenden MIDI-Kanal mit der Programmnummer auf dem Tx-Kanal gesendet, der in der Liste angezeigt wird. (Wenn ein Event auf dem gleichen Kanal mehr als einer Programmnummer zugewiesen ist, wird derjenige mit der niedrigsten Programmnummer gesendet.)

Wenn Sie eine der Schaltflächen OMNI oder BANK im Single-Modus drücken, ändert sich die Funktion wie folgt.

- Wenn die Schaltfläche OMNI eingeschaltet ist:

Es werden Programmwechsel auf allen MIDI-Kanälen empfangen. Unabhängig von empfangenen MIDI-Kanal wird die Szene abgerufen, die der Programmnummer Rx-Kanals zugeordnet wurde. Das Einschalten der OMNI-Schaltfläche ändert nicht die Funktionsweise für die Übertragung von Programmwechseln.

- Wenn die Schaltfläche BANK eingeschaltet ist:

Die CH-Anzeige in der Liste ändert sich zu BANK (Bank-Nummer), und es können Bank-Select- (Controller Nr. 0, Nr. 32) und Programmwechsel-Meldungen gesendet und empfangen werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie mehr als 128 Szenen auf einem einzelnen MIDI-Kanal steuern möchten.

Wenn ein Bank-Select-Befehl und darauf folgend ein Programmwechsel (in dieser Reihenfolge) auf dem Rx-Kanal empfangen wird, dann wird die dieser Bank- und Programmnummer zugewiesene Szene in der Liste abgerufen.

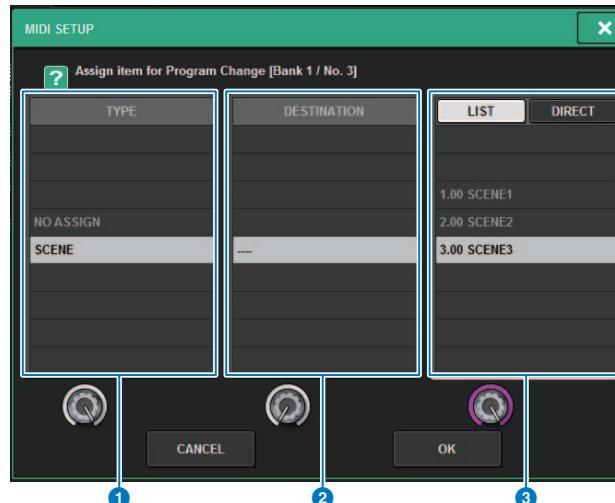
Wenn Sie eine bestimmte Szene am RIVAGE PM10-System abrufen, werden die Bank-Select- und Programmwechsel-Meldungen für die Bank- und Programmnummer, die der Szene zugeordnet sind, auf dem Tx-Kanal gesendet. (Wenn ein und dieselbe Szene mehr als einmal in der Liste aufgeführt ist, wird die niedrigste Bank- und Programmnummer gesendet.)

HINWEIS

- Die Einstellungen der Schaltflächen OMNI und BANK werden im Multi-Modus ignoriert.
- Wenn die BANK-Schaltfläche eingeschaltet ist, und es wird auf einem passenden MIDI-Kanal nur ein Programmwechsel empfangen, wird die zuletzt ausgewählte Bank-Nummer verwendet.
- Wenn die BANK-Schaltfläche eingeschaltet ist, kann die Schaltfläche OMNI gleichfalls eingeschaltet werden. In diesem Fall werden Bank-Select- und Programmwechsel-Meldungen auf allen MIDI-Kanälen empfangen.

5. Verwenden Sie die Schaltflächen im PROGRAM-CHANGE-Feld zum Ein- oder Ausschalten von Übertragung und Empfang und für Einstellung des MIDI-Echos.
6. Um jeder Programmnummer eine Szene zuzuweisen, drücken Sie auf die gewünschte Zelle in der Spalte PROGRAM CHANGE ASSIGNMENT auf der Liste.

Es erscheint das Einblendfenster MIDI PROGRAM CHANGE. In diesem Fenster können Sie die (abzurufende) Szene angeben, die Sie jeder Programmnummer zuordnen möchten. Dieses Einblendfenster enthält die folgenden Elemente.



① TYPE-Feld

Hier können Sie die Art des Events auswählen. In der folgenden Tabelle sind die verfügbaren Eventtypen aufgelistet.

NO ASSIGN	Keine Zuweisung
SCENE	Szenenabruf

② DESTINATION-Feld

Dieses Feld wird in zukünftigen Versionen unterstützt. Wenn SCENE ausgewählt ist, wird hier „- -“ angezeigt. Sie müssen keinen Eintrag in diesem Feld auswählen.

③ LIST/DIRECT-Feld

Hier können Sie die Szene auswählen, die Sie abrufen möchten.

- LIST Drücken Sie auf dieses Feld, um eine Szenennummer aus der Liste auszuwählen.
- DIRECT Drücken Sie auf dieses Feld, um eine Szene auszuwählen, indem Sie die Szenennummer direkt in das Feld eingeben.



- 7. Wählen Sie im TYPE-Feld SCENE aus, und verwenden Sie dann das LIST/DIRECT-Feld, um die gewünschte Szenennummer für Abrufvorgänge auszuwählen.**
Um einen Eintrag auszuwählen, verwenden Sie den [TOUCH AND TURN]-Drehregler.
Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um die Änderung zu bestätigen und das MIDI-PROGRAM-CHANGE-Einblendfenster zu schließen.

HINWEIS

Alternativ können Sie eine Szenennummer auswählen, indem Sie die gewünschte Nummer im Feld drücken oder am entsprechenden Bildschirm-Encoder drehen.

- 8. Weisen Sie auf dieselbe Weise weiteren Programmnummern Szenen zu.**

Mit diesen Einstellungen wird durch Abrufen einer bestimmten Szene am RIVAGE PM10-System der entsprechende Programmwechsel (oder Bank Select und Programmwechsel) an ein externes Gerät gesendet.

Wenn ein externes Gerät über den entsprechenden MIDI-Kanal einen Programmwechsel (oder Bank Select + Programmwechsel) empfängt, wird die der betreffenden Programmnummer zugewiesene Szene ausgeführt.

HINWEIS

- Mithilfe der CLEAR-ALL-Schaltfläche können Sie sämtliche Programmnummer-Zuweisungen löschen.
- Zuweisungen zu Programmnummern bleiben als Einstellungen für das gesamte System erhalten, nicht jedoch für einzelne Szenen.
- Wenn im Single-Modus eine Szene auf einem Tx-Kanal mehr als einer Programmnummer zugewiesen ist, wird nur die niedrigste Programmnummer gesendet. (Wenn die BANK-Schaltfläche eingeschaltet ist, wird die niedrigste Programmnummer der niedrigsten Bank-Nummer gesendet.)
- Wenn im Multi-Modus eine Szene mehr als einem MIDI-Kanal und mehr als einer Programmnummer zugewiesen ist, wird auf jedem Kanal jeweils nur die niedrigste Programmnummer gesendet.

Verwenden von Controller-Meldungen zur Steuerung von Parametern

Sie können MIDI-Controller-Meldungen verwenden, um bestimmte Fader-/Regler-Bedienvorgänge, Ein-/Ausschaltvorgänge von [ON]-Tasten usw. am RIVAGE PM10-System zu steuern. Diese Möglichkeit können Sie verwenden, um Fader- und Tastenvorgänge an einem MIDI-Sequenzer oder einem anderen externen Gerät aufzuzeichnen und diese Daten später wiederzugeben.

Mit Controller-Meldungen

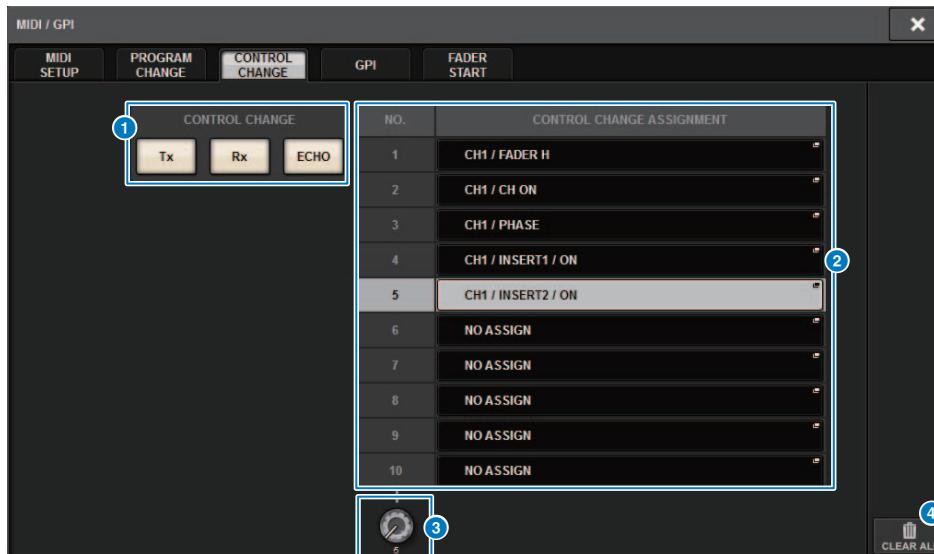
Bei dieser Methode werden typische Controller-Meldungen verwendet (Controller-Nummern 1–31, 33–95, 102–119). Sie können jeder Controller-Nummer einen beliebigen Bedienvorgang zuweisen.

- 1. Schließen Sie das CS-R10 an Ihrem externen Gerät an.**
- 2. Wählen Sie wie unter „[Grundlegende MIDI-Einstellungen](#)“ (Seite 335) beschrieben die MIDI-Kanäle aus, die zum Senden und Empfangen von Controller-Meldungen verwendet werden.**
- 3. Drücken Sie die PROGRAM-CHANGE-Registerkarte.**



Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.

MIDI/GPI-Einblendfenster (CONTROL-CHANGE-Seite)



① CONTROL-CHANGE-Feld

Hier können Sie Übertragung/Empfang von Controller-Meldungen ein- oder ausschalten und angeben, ob Controller-Meldungen als MIDI-Echo ausgegeben werden oder nicht. Diese Einstellung ist mit dem CONTROL-CHANGE-Feld auf der MIDI-Seite verknüpft.

② Liste

Zeigt die den einzelnen Controller-Nummern zugeordneten Fader-/Reglereinstellungen oder [ON]-Tastenbedienvorgänge an.

- NO.....Zeigt die Controller-Nummer an. Sie können die Controller-Nummern 1–31, 33–95 und 102–119 zuweisen.

③ CONTROL CHANGE ASSIGNMENT

.....Hier wird der Parametertyp, der jeder Controller-Nummer zugeordnet ist, angezeigt und ausgewählt. Wenn Sie auf einen Parameter drücken, erscheint das MIDI-CONTROL-CHANGE-Einblendfenster, in dem Sie die Zuweisung der Controller-Nummern ändern können.

④ Scroll-Regler

Drücken Sie auf diesen Regler, um mit dem Bildschirm-Encoder in der Liste auf- und abwärts zu scrollen.

⑤ CLEAR-ALL-Schaltfläche

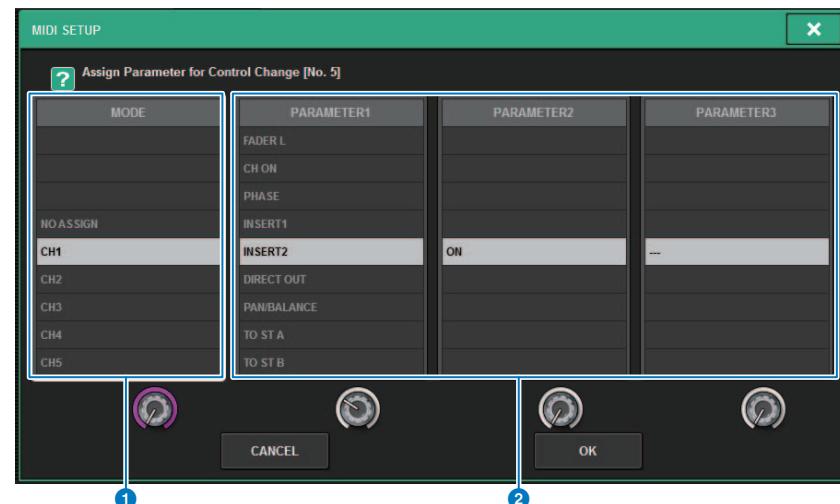
Wenn Sie auf diese Schaltfläche drücken, werden alle Parameterzuordnungen in der Liste gelöscht.

4. Verwenden Sie die Schaltflächen im CONTROL-CHANGE-Feld zum Ein- oder Ausschalten von Übertragung und Empfang und für Einstellung des MIDI-Echos. Die Schaltflächen haben die folgende Bedeutung.

- Tx-Schaltfläche.....Schaltet die Übertragung von Controller-Meldungen ein oder aus.
- Rx-Schaltfläche.....Schaltet den Empfang von Controller-Meldungen ein oder aus.
- ECHO-SchaltflächeWählt aus, ob empfangene Controller-Meldungen über den MIDI-Ausgangs-Port als Echo ausgegeben werden sollen oder nicht.

5. Um die Zuordnung der Bedienfunktionen der einzelnen Controller-Nummern zu ändern, drücken Sie auf den entsprechenden Parameter.

Es erscheint das Einblendfenster MIDI CONTROL CHANGE. In diesem Fenster können Sie jeder Controller-Nummer einen Parameter zuweisen. Der Bildschirm enthält die folgenden Elemente.



① MODE-Feld

Hier können Sie einen Bedienvorgang als Ziel auswählen, das über eine Controller-Meldung, von Eingangskanälen, von den Ausgangskanälen, von DCAs oder durch Mute Master gesteuert wird.

② PARAMETER-Felder 1/2/3

Dieses Feld gibt im Zusammenhang mit dem MODE-Feld den zu bedienenden Parameter an.

HINWEIS

Weitere Informationen über die Bedienvorgänge, die Controller-Meldungen zugewiesen werden können, erfahren Sie in der Datenliste.

6. Geben Sie der Reihe nach in den Feldern MODE → PARAMETER1 → PARAMETER2 → PARAMETER3 die Art des Parameters an, den Sie zuweisen möchten.

Um einen Eintrag auszuwählen, verwenden Sie den [TOUCH AND TURN]-Drehregler. Drücken Sie auf die OK-Schaltfläche, um die Änderung zu bestätigen und das MIDI-CONTROL-CHANGE-Einblendfenster zu schließen.

HINWEIS

- Sie können auch auf den gewünschten Parameter im Feld drücken, um ihn auszuwählen.
- Nachdem Sie mit einem Druck auf das Feld einen Eintrag hervorgehoben haben, können Sie einen der Bildschirm-Encoder drehen, um einen Parameter auszuwählen.

7. Weisen Sie auf dieselbe Weise weiteren Controller-Nummern Parameter zu.

Wenn Sie mit diesen Einstellungen einen bestimmten Parameter am RIVAGE PM10-System bedienen, wird die entsprechende Controller-Nachricht an externe Geräte gesendet.

In ähnlicher Weise ändern sich, wenn die entsprechenden Controller-Meldungen von dem betreffenden Kanal eines externen Geräts empfangen werden, die diesen Controller-Nummern zugewiesenen Parameter.

HINWEIS

- Mithilfe der CLEAR-ALL-Schaltfläche können Sie sämtliche Zuweisungen der Controller-Nummern löschen.
- Zuweisungen zu Controller-Nummern bleiben als Einstellungen für das gesamte System erhalten, nicht jedoch für einzelne Szenen.

Über GPI

Der GPI-Anschluss an der Rückseite der Bedienoberfläche (CS-R10, CS-R10-S) und der GPI Engine (DSP-R10) kann als Ein-/Ausgangsanschluss für ein GPI-Gerät (General Purpose Interface) verwendet werden. Dieser Anschluss besitzt acht GPI-IN-Ports und acht GPI-OUT-Ports. Sie können z. B. einen externen Schalter verwenden, um interne Parameter des RIVAGE-PM10-System zu bedienen oder Szenen umzuschalten. Umgekehrt können bei Bedienvorgängen oder Szenenwechseln am RIVAGE-PM10-System Steuersignale an ein externes Gerät gesendet werden.

Näheres dazu, wie Sie beim Umschalten von Szenen Steuersignale an ein externes Gerät senden können, lesen Sie unter „[Ausgeben eines Steuersignals an ein externes Gerät in Kombination mit einem Szenen-Abruf \(GPI OUT\)](#)“ (Seite 295).

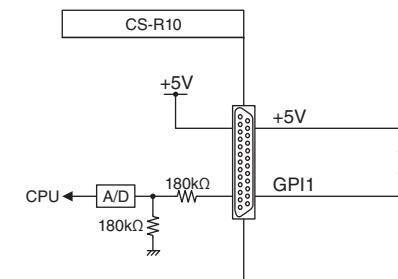
Das folgende Diagramm ist ein Beispiel für einen internen Schaltkreis, der GPI über die [GPI]-Buchse betätigen kann. (Näheres zu den Spezifikationen der GPI-Anschlusstifte finden Sie in der Datenliste.)

[OUT]-Ports 1–7 sind Open-Drain-Ausgänge und werden zwischen den Zuständen Geöffnet und Massekontakt umgeschaltet. Die anwendbare Spannung ist bis zu +12 V für die [OUT]-Ports 1–7, die maximale Stromaufnahme ist 75 mA pro Anschluss. [OUT]-8 unterstützt bis zu +30 V Eingangsspannung.

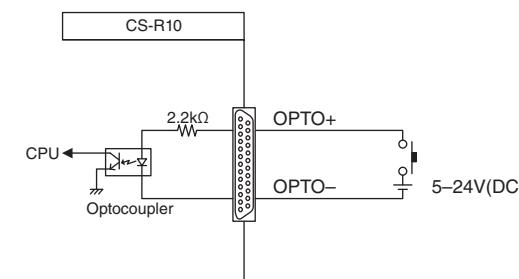
HINWEIS

- Nur Eingang [IN]-8 besitzt einen Fotokoppler-Eingang für bis zu +24 V.
- Nur Ausgang [OUT]-8 besitzt einen Relais-Ausgang von 24 V (U=) (Nennspannung) und 1 A Strom.

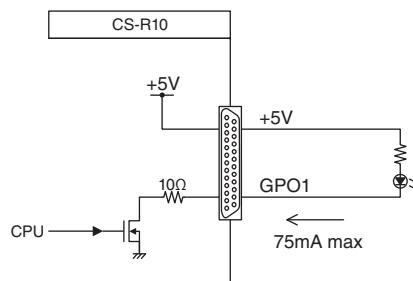
① Verwendung eines am GPI IN1 angeschlossenen Schalters



② Verwendung eines am GPI IN8 angeschlossenen Schalters



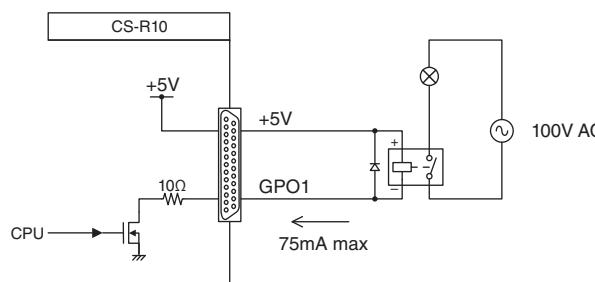
3 Leuchtfunktion für externe LED-Anzeigen über GPI OUT1



⚠ Vorsicht

Geben Sie acht, dass Sie den maximalen Strom von 75 mA an den OUT-Anschlüssen nicht überschreiten.

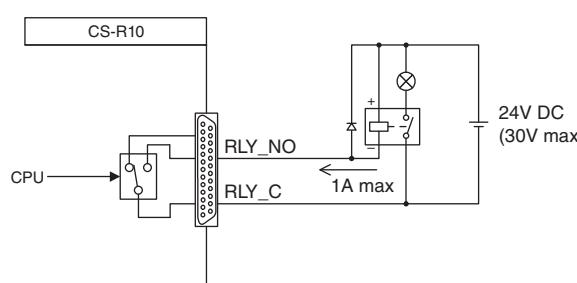
4 Leuchtfunktion für ein Lämpchen 100 V (U~) durch Schalten des Relais eines externen Gerätes über GPI OUT1



⚠ Vorsicht

Geben Sie acht, dass Sie den maximalen Strom von 75 mA an den OUT-Anschlüssen nicht überschreiten.

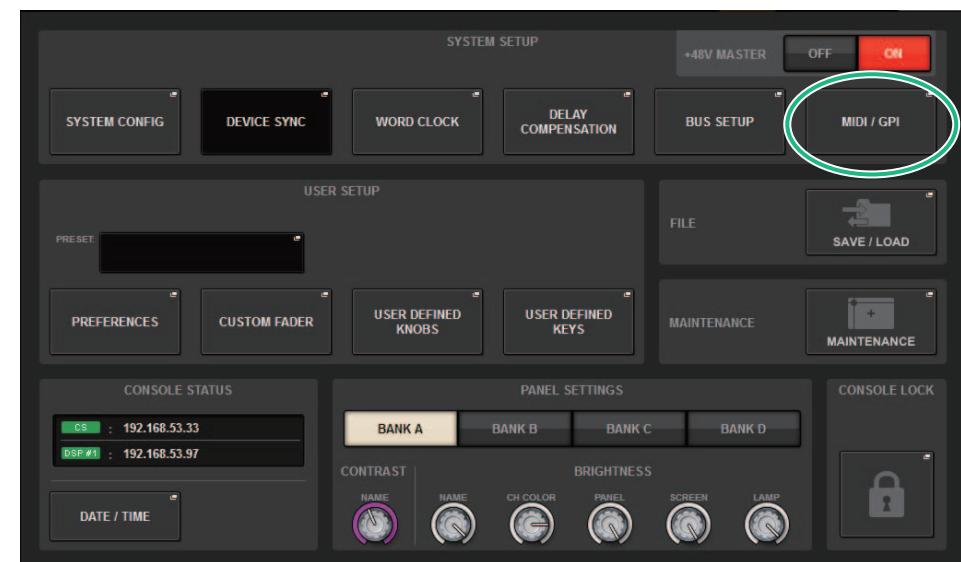
5 Leuchtfunktion für ein Lämpchen 24 V (U=) durch Schalten des Relais eines externen Gerätes über GPI OUT8



Verwendung von GPI IN

Sie können die GPI-IN-Ports des GPI-Anschlusses verwenden, um die Parameter des RIVAGE PM10-Systems von einem externen Gerät aus zu steuern. Beispielsweise könnten Sie einen externen Schalter benutzen, um die Talkback-Funktion des RIVAGE PM10-Systems ein- oder auszuschalten, seine Einzhälftefunktion (Tap Tempo) zu steuern oder zwischen Szenen umzuschalten.

- 1. Schließen Sie ein externes Gerät am GPI-Anschluss der Bedienoberfläche an (CS-R10).**
- 2. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**

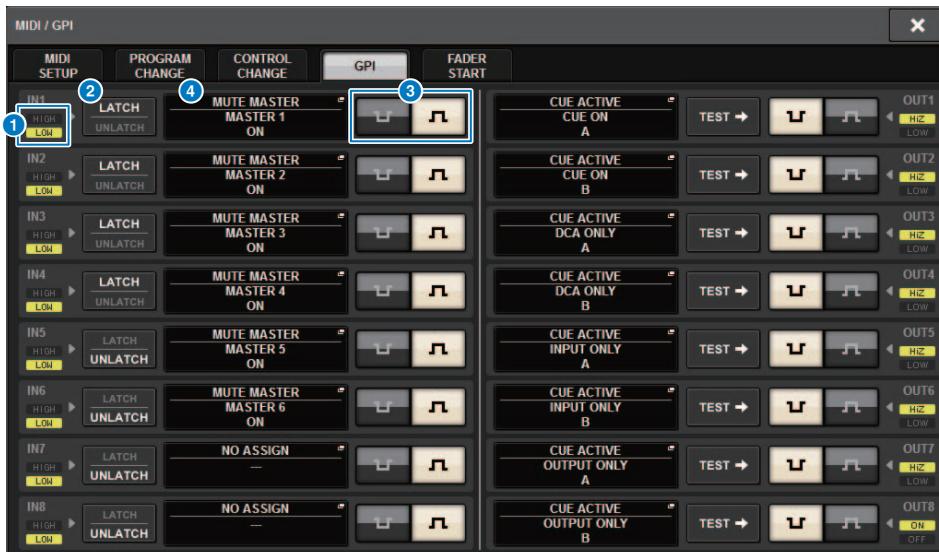


- 3. Drücken Sie auf die MIDI/GPI-Schaltfläche, um das MIDI/GPI-Einblendfenster zu öffnen.**

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



4. Drücken Sie auf die GPI-Registerkarte, um die GPI-Seite aufzurufen.



1 GPI-IN-Statusanzeige

Zeigt den Status der eingehenden Spannung am GPI-IN-Port an.

2 Schaltflächen zur Auswahl der Schaltereigenschaften

Durch wiederholtes Drücken jeder der Tasten wird zwischen den Anzeigen LATCH und UNLATCH umgeschaltet.

LATCH Grundsätzlich sollten Sie diesen Modus auswählen, wenn Sie einen Wechselschalter anschließen (der bei mehrfachem Drücken zwischen den Zuständen Ein und Aus hin- und herschaltet).

UNLATCH Dieser Modus ist nützlich, wenn Sie einen Taster anschließen (der nur dann einschaltet, während Sie ihn gedrückt halten und ausschaltet, sobald Sie ihn wieder loslassen).

3 POLARITY-MODE-Auswahlschaltfläche

Diese Schaltfläche wählt die Polarität des GPI-IN-Ports aus.

LOW ACTIVE (Low active) Der Eingang wird als aktiv betrachtet, wenn das Eingangssignal niedrig ist.

HIGH ACTIVE (High active) Der Eingang wird als aktiv betrachtet, wenn das Eingangssignal hoch ist.

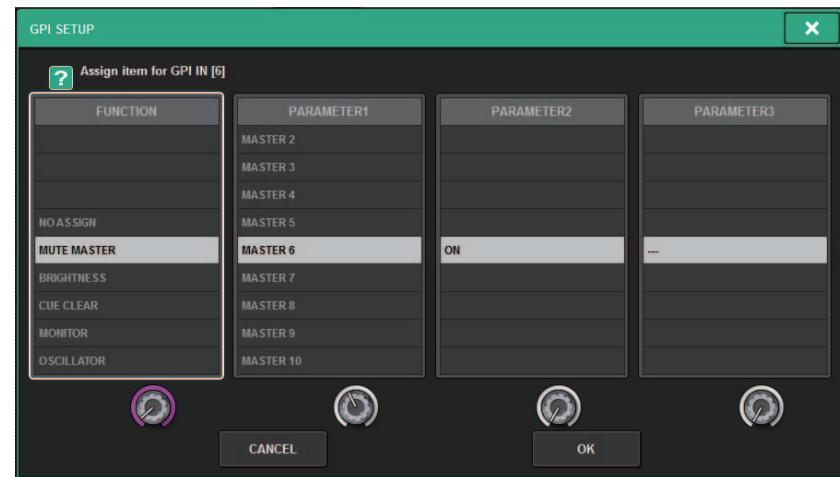
4 GPI-SETUP-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Taste, um das GPI-SETUP-Einblendfenster aufzurufen.

Die Schaltfläche trägt den Namen der aktuell ausgewählten Funktion oder des Parameters.

5. Stellen Sie die Art des Eingangs und den POLARITY MODE entsprechend den Spezifikationen Ihres externen Geräts ein.

6. Um die Funktion oder den zu bedienenden Parameter zuzuordnen, drücken Sie die GPI-SETUP-Einblendschaltfläche, so dass sich das GPI-SETUP-Einblendfenster öffnet.



HINWEIS

Die verfügbaren Optionen im GPI-SETUP-Einblendfenster sind die gleichen wie für die USER-DEFINED-Tasten ([Seite 331](#)).

7. Wählen Sie in jedem Feld die gewünschte Funktion oder den gewünschten Parameter aus.

8. Wenn Sie alles fertig eingestellt haben, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Das System kehrt zum GPI-Bildschirm zurück.

9. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8, um Funktionen und Parameter für andere Ports anzugeben.

HINWEIS

Die Einstellungen auf dem GPI-Bildschirm gelten für alle Szenen. Sie können als SETUP-Daten gespeichert werden.

Verwendung von GPI OUT

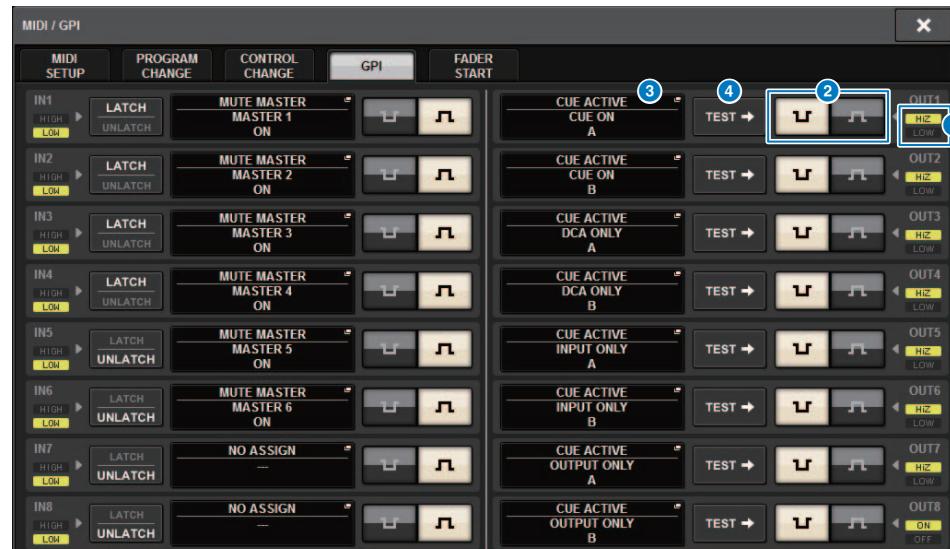
Mit den GPI-OUT-Ports des GPI-OUT-Anschlusses können Sie ein externes Gerät durch Bedienvorgänge am RIVAGE PM10-System zu steuern.

- 1. Schließen Sie ein externes Gerät am GPI-Anschluss der Bedienoberfläche an (CS-R10).**
- 2. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**
- 3. Drücken Sie auf die MIDI/GPI-Schaltfläche, um das MIDI/GPI-Einblendfenster zu öffnen.**

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



- 4. Drücken Sie auf die GPI-Registerkarte, um die GPI-Seite aufzurufen.**



① GPI-OUT-Statusanzeige

Zeigt den Status der Spannung an, die an jedem GPI-OUT-Port ausgegeben wird.

② POLARITY-MODE-Auswahlschaltfläche

Hier können Sie die Polarität des GPI-OUT-Ports auswählen.



.....(Low active) Auf Masse geschlossen, wenn der GPI-OUT-Port aktiv ist.



.....(High active) Offen, wenn der GPI-OUT-Port aktiv ist.

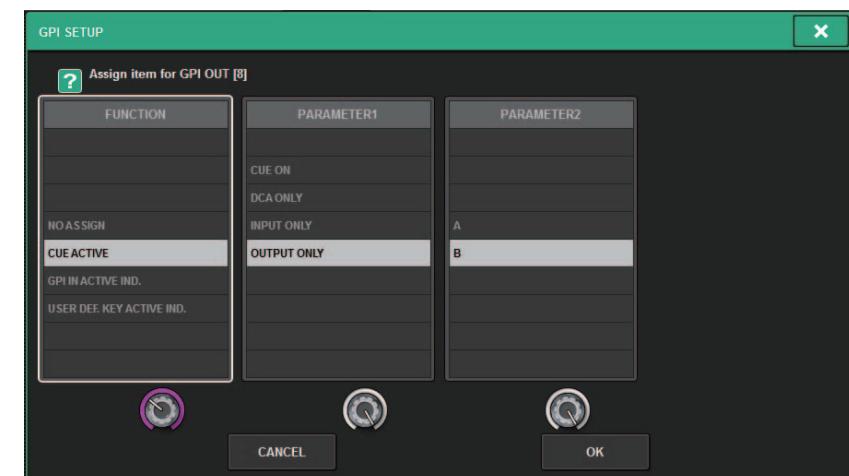
③ GPI OUT SETUP-Einblendschaltfläche

Drücken Sie diese Taste, um das GPI-OUT-SETUP-Einblendfenster aufzurufen. Die Schaltfläche trägt den Namen der aktuell ausgewählten Funktion oder des Parameters.

④ TEST-Schaltfläche

Während diese Schaltfläche aktiviert ist, wird der entsprechende GPI-OUT-Port aktiv und gibt ein Steuersignal aus.

- 5. Stellen Sie den POLARITY MODE entsprechend den Spezifikationen Ihres externen Geräts ein.**
- 6. Um die Funktion oder den Parameter zuzuordnen, die Sie steuern wollen, drücken Sie die GPI-OUT-SETUP-Einblendschaltfläche.**



Sie können folgende Funktionen zuordnen.

Funktion	PARAMETER 1	PARAMETER 2	Beschreibung
NO ASSIGN	---	----	Keine Zuweisung
CUE ACTIVE	CUE ON	A	Schaltet die [CUE]-Taste des ausgewählten Kanals für CUE A/CUE B ein.
		B	
	DCA ONLY	A	Schaltet die [CUE]-Taste des ausgewählten DCA für CUE A/CUE B ein.
		B	
	INPUT ONLY	A	Schaltet die [CUE]-Taste des Eingangskanals für CUE A/CUE B ein.
		B	
	OUTPUT ONLY	A	Schaltet die [CUE]-Taste des Ausgangskanals für CUE A/CUE B ein.
		B	
GPI IN ACTIVE IND.	SPECIFIC PORT	PORt 1 – PORT 8	Die den GPI IN-Ports 1–8 zugeordnete Funktion wird aktiv.
USER DEF. KEY ACTIVE IND.	SPECIFIC NUMBER	USER DEFINED KEY 1 – USER DEFINED KEY 12	Die der USER-DEFINED-Taste zugeordnete Funktion wird aktiv

7. Wählen Sie in jedem Feld die gewünschte Funktion oder den gewünschten Parameter aus.
8. Wenn Sie alles fertig eingestellt haben, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.
9. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8, um Funktionen und Parameter für andere Ports anzugeben.

Verwenden der FADER-START-Funktion

Nehmen Sie FADER START-Einstellungen vor, wenn ein Gerät, das an einen GPI OUT-Port angeschlossen ist, in Kombination mit Fader-Operationen arbeiten soll.

1. Schließen Sie ein externes Gerät am GPI-Anschluss der Bedienoberfläche an (CS-R10).
2. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.
3. Drücken Sie auf die MIDI/GPI-Schaltfläche, um das MIDI/GPI-Einblendfenster zu öffnen.
Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.
4. Drücken Sie auf die FADER-START-Registerkarte, um die FADER-START-Seite zu öffnen.



■ OUTPUT DESTINATION-Feld

① Schaltflächen GPI OUT1 – GPI OUT8

Wählt den GPI-OUT-Port aus, für den Sie Einstellungen vornehmen möchten.

② Fader-Anzeige

Zeigt den ausgewählten Fader an. Wählen Sie mit den [SEL]-Tasten auf dem Bedienfeld einen Fader aus.

■ THRESHOLD-Feld

③ UPSTROKE/DOWNSTROKE-Regler

Diese Regler zeigen den Pegel an, der als Schwellenwert dient, ab dem ein Triggersignal ausgegeben wird. Ein Trigger-Signal wird ausgegeben, wenn der Fader den UPSTROKE-Pegel überschreitet, oder wenn er den DOWNSTROKE-Pegel unterschreitet.

Alternativ können Sie den [TOUCH AND TURN]-Drehregler verwenden.

HINWEIS

- Die über die UPSTROKE/DOWNSTROKE-Regler angegebenen THRESHOLD-Werte gelten für alle GPI-OUT-Ports. Sie können jedoch für jeden GPI-OUT-Port den Kanal (Fader) individuell angeben.
- Wenn MODE auf FADER START gesetzt ist, ist nur der UPSTROKE-Wert gültig, wenn MODE auf FADER STOP gesetzt ist, ist nur der DOWNSTROKE-Wert gültig. Wenn MODE auf FADER TALLY gesetzt ist, sind sowohl der UPSTROKE- als auch der DOWNSTROKE-Wert gültig.

■ MODE-Feld

Hier können Sie den Modus der Fader-Operation auswählen, die die Signalausgabe vom GPI-OUT-Port auslöst. Sie können aus den vier folgenden Fader-Modi auswählen.

④ NO ASSIGN

Die Bedienung des Faders des ausgewählten Kanals hat keine Signalausgabe zur Folge.

⑤ FADER START

Ein Trigger-Signal von 250 Millisekunden Dauer wird ausgegeben, wenn der Fader des ausgewählten Kanals von einem Pegel unterhalb des angegebenen UPSTROKE-Pegels (zwischen -138,0 dB und 10,0 dB) über diesen Pegel hinaus aufgeregelt wird.

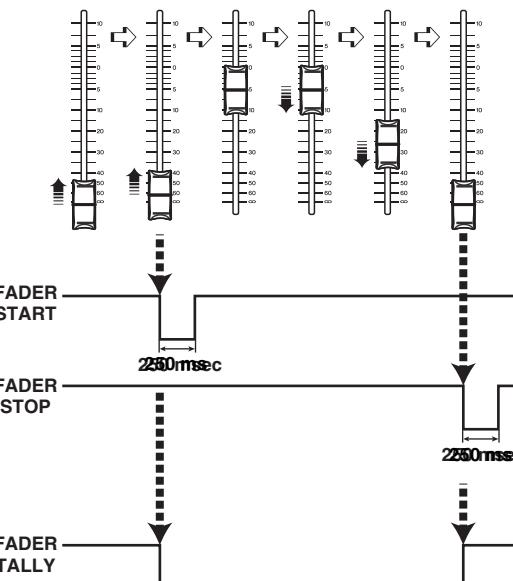
⑥ FADER STOP

Ein Trigger-Signal von 250 Millisekunden Dauer wird ausgegeben, wenn der Fader des ausgewählten Kanals den angegebenen DOWNSTROKE-Pegel erreicht (zwischen -∞ dB bis 9,95 dB).

⑦ FADER TALLY

Ein Trigger-Signal wird ausgegeben, wenn der Fader des ausgewählten Kanals von einem Pegel unterhalb des angegebenen UPSTROKE-Pegels (zwischen -138,0 dB und 10,0 dB) über diesen Pegel hinaus aufgeregelt wird. Dieses Steuersignal wird gehalten, bis der Fader den angegebenen DOWNSTROKE-Pegel (zwischen -∞ dB bis 9,95 dB) erreicht, oder bis dieser GPI-OUT-Port ein anderes Triggersignal empfängt.

Die folgende Abbildung zeigt, wie sich das vom GPI-OUT-Port ausgegebene Signal bei Fader-Betätigung in jedem Fader-Modus ändert. In diesem Beispiel wird das THRESHOLD-Feld auf -60,00 für UPSTROKE und auf -∞ für DOWNSTROKE eingestellt. (In dieser Abbildung ist als POLARITY des GPI-OUT-Ports ausgewählt. Wenn als POLARITY ausgewählt ist, wird die Polung des Ausgangssignals umgekehrt.)



HINWEIS

Auf dem High-Pegel ist das Ausgangssignal des Ports offen. Wenn das Empfangsgerät den High-Pegel benötigt, kann er vom +5 V-Stromversorgungs-Anschlussstift genommen werden. In diesem Fall liegt jedoch eine Beschränkung des am Ausgang lieferbaren Stroms vor. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Technische Daten der Steuerein-/ausgänge“ in der Datenliste.

⑧ SET-BY-SEL-Schaltfläche

Wenn diese Schaltfläche eingeschaltet ist, können Sie mit der entsprechenden [SEL]-Taste einen Kanal hinzufügen.

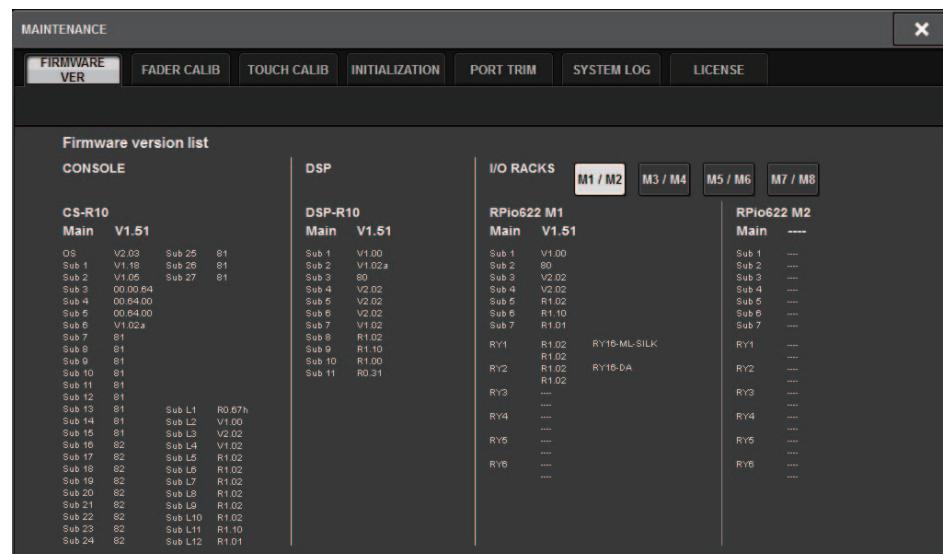
5. Geben Sie für jeden GPI-OUT-Port den Kanal an, der das externe Gerät bedienen soll, und geben Sie auch die Art der bedienten Funktion an.

Wartung

Firmware-Version

Sie können auch eine Liste mit den aktuellen Firmware-Versionsnummern jeder Komponente anzeigen lassen.

Beispielbildschirm



Firmware-Aktualisierungen

Sie können die Firmware des Geräts aktualisieren, um die Bedienung zu verbessern, Funktionen hinzuzufügen und mögliche Fehlfunktionen zu korrigieren.

Näheres zum Aktualisieren der Firmware finden Sie auf der folgenden Yamaha-Pro-Audio-Website:
<http://www.yamahaproaudio.com/>

Informationen zur Aktualisierung und zum Einrichten des Geräts erhalten Sie in der Anleitung zur Firmware-Aktualisierung auf der Website.

Einstellen der Fader

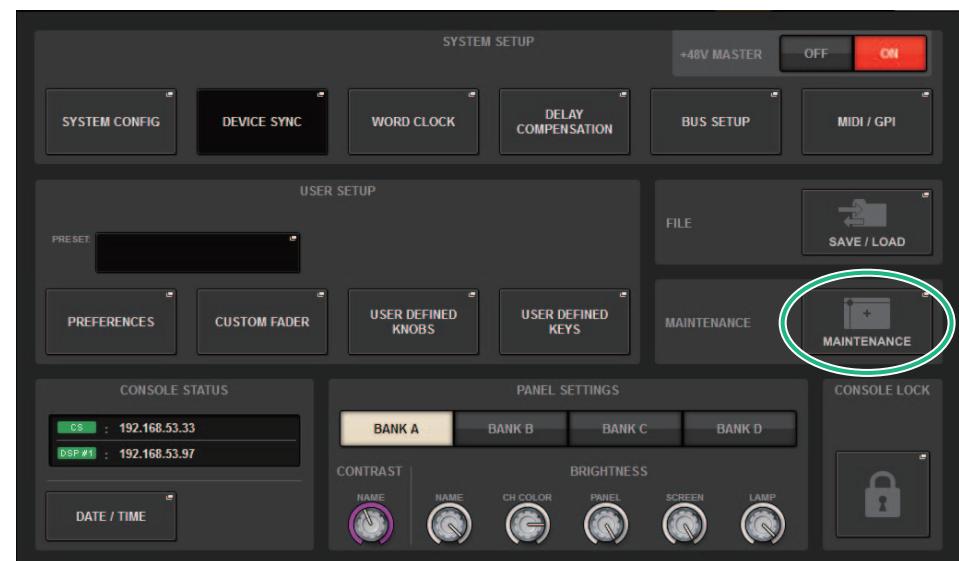
Je nach der Umgebung, in der Sie das System verwenden, können bei der Bewegung der Motor-Fader Diskrepanzen auftreten. Sie können die Kalibrierungsfunktion verwenden, um diese Diskrepanzen zu korrigieren. Das RIVAGE PM10-System enthält zwei Arten der Fader-Kalibrierung.

Kalibrierung des Motorantriebs	Optimiert automatisch die Bewegung der motorisierten Fader.
Positionskalibrierung	Kalibriert die Bewegung der Motorfader, so dass die Faderpositionen mit den im Pult gespeicherten Pegelwerten (Parametern) übereinstimmen.

HINWEIS

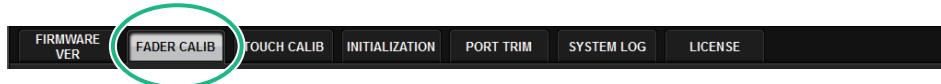
Es erscheint ein Warnhinweis, wenn ein Problem in den Fader-Einstellungen entdeckt wird, während das RIVAGE PM10-System startet.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf die MAINTENANCE-Schaltfläche, um das MAINTENANCE-Einblendfenster aufzurufen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie auf die FADER-CALIB-Registerkarte.

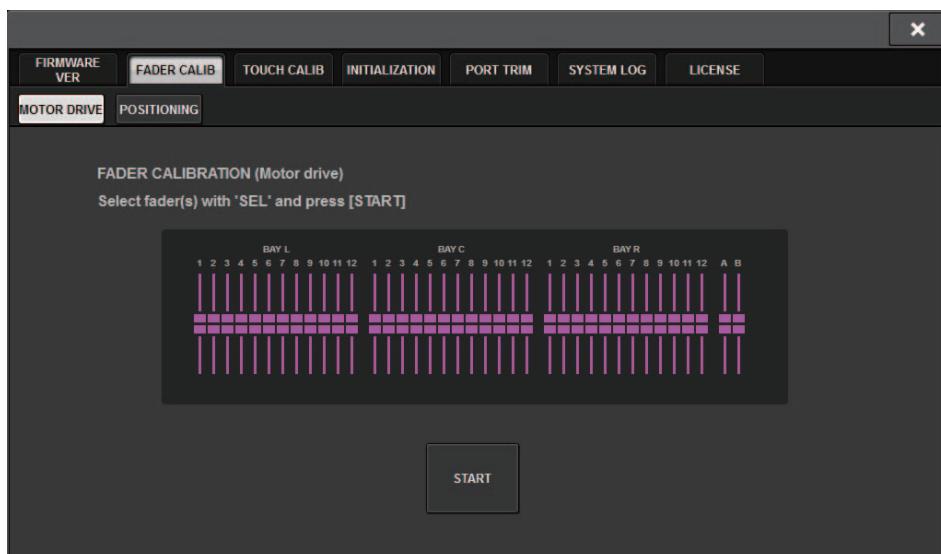
Es erscheint der Bildschirm FADER CALIBRATION, in dem Sie die Fader einstellen können.

4. Wählen Sie die Registerkarte der gewünschten Fader-Kalibrierung.



Wenn die MOTOR-DRIVE-Kalibrierungsregisterkarte ausgewählt ist:

Die motorisierte Bewegung der angegebenen Fader im Kanalzugbereich und im Master-Bereich wird automatisch kalibriert.



5. Drücken Sie die [SEL]-Taste jedes Faders, den Sie kalibrieren möchten.

Fader, bei denen beim Starten in den Fader-Einstellungen ein Problem entdeckt wurde, wurden bereits in Schritt 3 ausgewählt.

6. Drücken Sie auf die START-Schaltfläche.

Das System beginnt mit der Optimierung der Bewegung der Motorfader. Die entsprechenden [SEL]-Tasten blinken während der Kalibrierung.

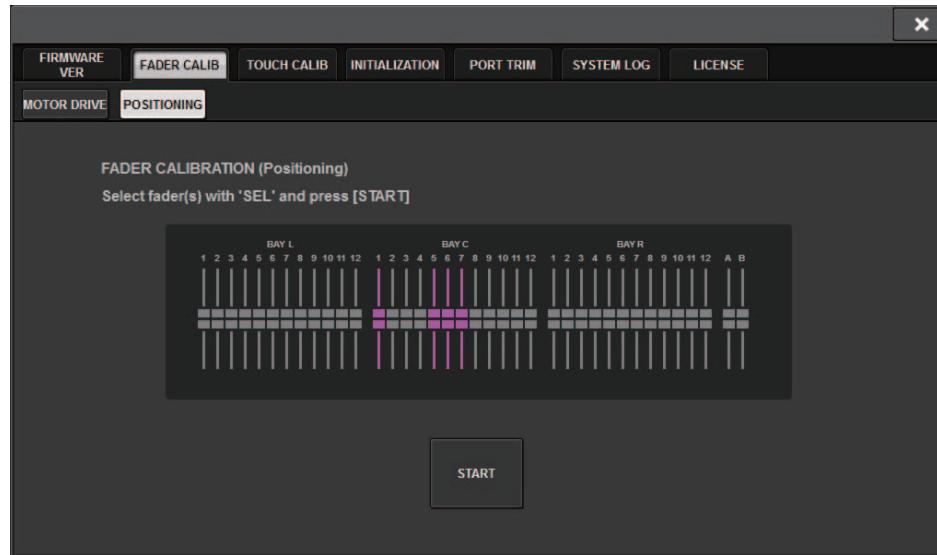
Um den Kalibrierungsvorgang abzubrechen, drücken Sie die STOP-Schaltfläche. Wenn die Optimierung der Motorfaderbewegung abgeschlossen ist, erlöschen die [SEL]-Tasten.

7. Drücken Sie nach der Kalibrierung auf die FINISH-Schaltfläche.

Die Kalibrierungswerte werden im internen Speicher abgelegt. Wenn die [SEL]-Taste leuchtet und der Farbbalken rot wird, ist die Kalibrierung fehlgeschlagen. Drücken Sie zum erneuten Ausführen der Kalibrierung die START-Taste.

Wenn die POSITIONING-Kalibrierungsregisterkarte ausgewählt ist:

Die Position der angegebenen Fader im Kanalzugbereich und im Master-Bereich wird kalibriert.

**5. Drücken Sie die [SEL]-Taste jedes Faders, den Sie kalibrieren möchten.**

Fader, bei denen beim Starten in den Fader-Einstellungen ein Problem entdeckt wurde, wurden bereits in Schritt 3 ausgewählt.

6. Drücken Sie auf die START-Schaltfläche.**7. Die angegebenen Fader bewegen sich in folgender Reihenfolge an die Zielpositionen.**

Schieben Sie die Fader von Hand auf die richtigen Positionen.

- ① -∞ dB (ganz nach unten)
- ② -20 dB
- ③ 0 dB
- ④ +10 dB (ganz nach oben)

8. Nachdem Sie die Fader-Position eingestellt haben, drücken Sie die [NEXT]-Schaltfläche.

Der Prozess fährt mit der nächsten Fader-Position fort.

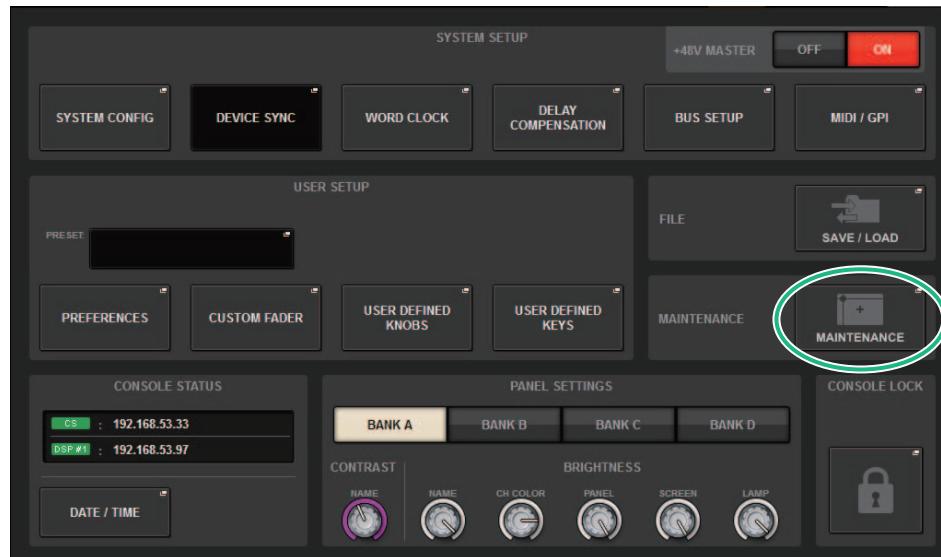
9. Wiederholen Sie Schritte 7 und 8, um die Fader der Positionen ① bis ④ einzustellen.**10. Drücken Sie nach der Kalibrierung auf die FINISH-Schaltfläche.**

Die Kalibrierungswerte werden im internen Speicher abgelegt. Wenn die [SEL]-Taste leuchtet und der Farbbalken rot wird, ist die Kalibrierung fehlgeschlagen. Drücken Sie zum erneuten Ausführen der Kalibrierung die START-Taste.

Einstellen des Ablesepunkts der Touchscreens

Um die Positionen von LC-Display und Touchscreen-Bedienfeld aufeinander auszurichten, gehen Sie wie folgt vor.

- Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**



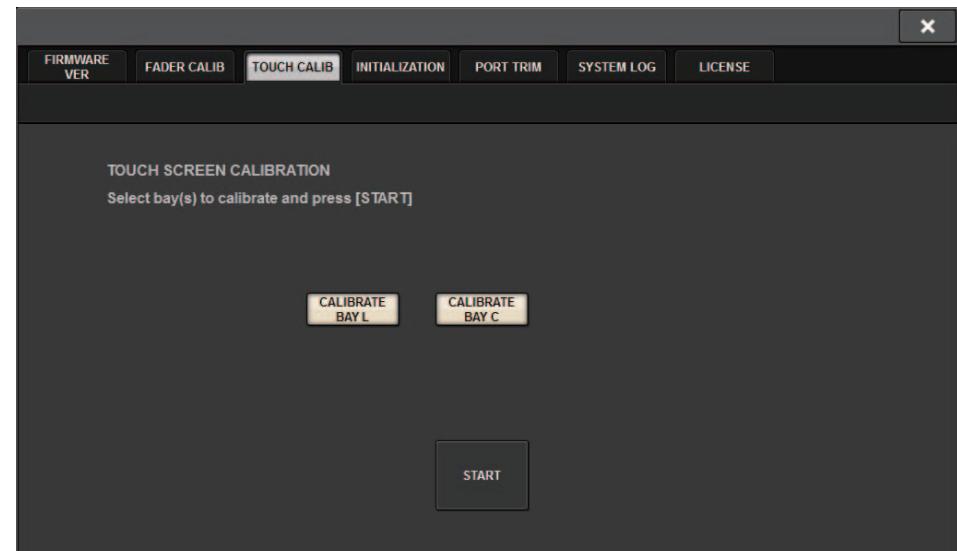
- Drücken Sie auf die MAINTENANCE-Schaltfläche, um das MAINTENANCE-Einblendfenster aufzurufen.**

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



- Drücken Sie die TOUCH-CALIB-Registerkarte.**

Der TOUCH-SCREEN-CALIBRATION-Bildschirm erscheint, in dem Sie die Touchscreen-Bedienfelder kalibrieren können.



- Drücken Sie die LEFT-PANEL-Schaltfläche, um das linke Touchscreen-Bedienfeld zu kalibrieren. Drücken Sie die RIGHT-PANEL-Schaltfläche, um das rechte Touchscreen-Bedienfeld zu kalibrieren.**

Sie können auch beide Bedienfelder auswählen und gleichzeitig kalibrieren.

- Drücken Sie auf die START-Schaltfläche.**

Es erscheint insgesamt viermal ein kreuzförmiger Cursor auf dem Bildschirm. Drücken Sie auf jede Stelle, an der er erscheint.

HINWEIS

Um die Ablesepunkte genau einzustellen, drücken Sie den kreuzförmigen Cursor von der Position aus und in der Haltung, die Sie beim Bedienen des Mischpults normalerweise einnehmen.

- Drücken Sie die FINISH-Schaltfläche.**

Die Kalibrierungswerte werden im internen Speicher abgelegt.

Initialisieren des Geräts auf die Werksvoreinstellungen

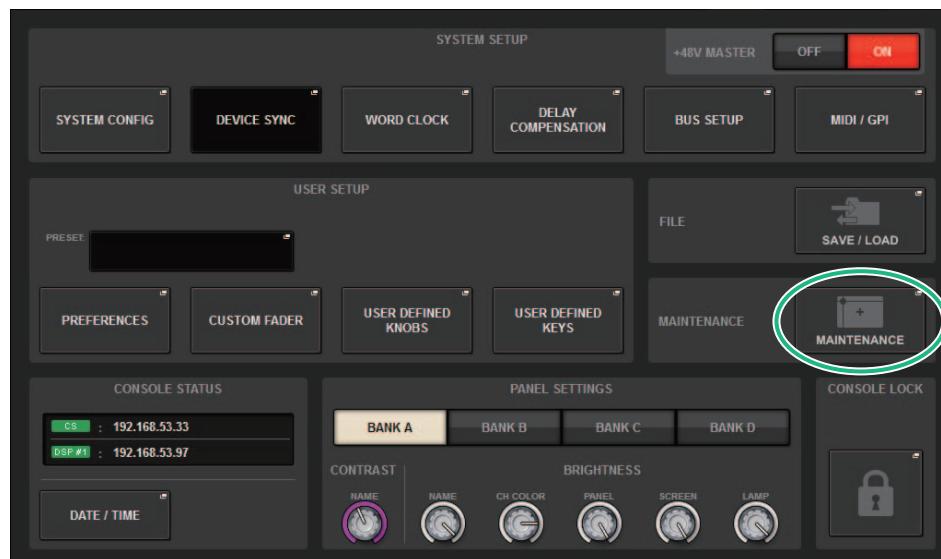
Wenn im internen Speicher der Einheit ein Fehler auftritt, oder wenn Sie das Passwort vergessen haben und die Einheit sich nicht bedienen lässt, können Sie mit der folgenden Verfahrensweise den internen Speicher initialisieren.

ACHTUNG

Wenn Sie den Arbeitsspeicher initialisieren, geht der gesamte Speicherinhalt des Gerätes unwiederbringlich verloren.

Gehen Sie mit Vorsicht vor, wenn Sie die folgenden Schritte ausführen.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



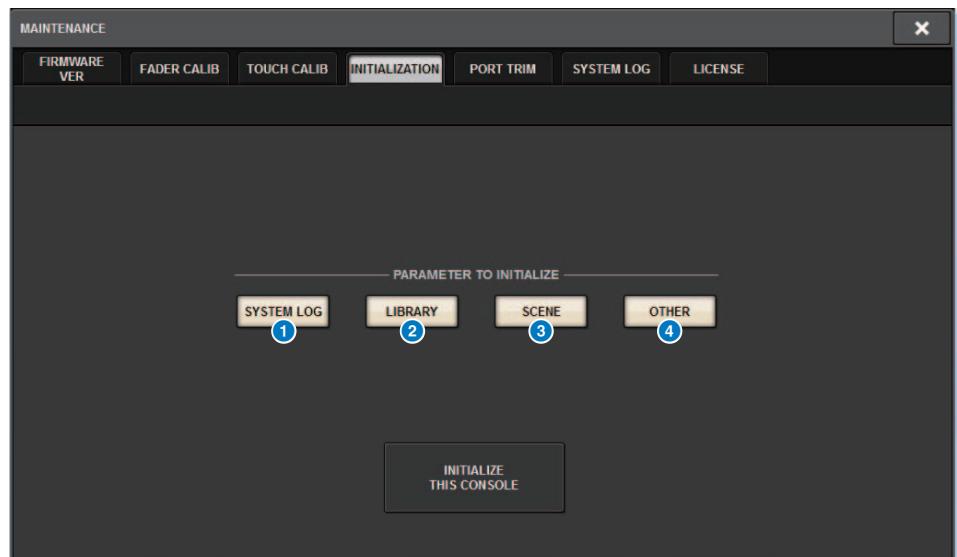
2. Drücken Sie auf die MAINTENANCE-Schaltfläche, um das MAINTENANCE-Einblendfenster aufzurufen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie auf die INITIALISATION-Registerkarte.

Die INITIALISATION-Seite erscheint, auf der Sie den internen Speicher initialisieren können.



① SYSTEM-LOG-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um das Systemprotokoll zu initialisieren.

② LIBRARY-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um die Bibliotheken zu initialisieren.

③ SCENE-Schaltfläche

Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um den Szenenspeicher zu initialisieren.

④ OTHER-Schaltfläche

Drücken Sie diese Schaltfläche, um alle anderen Daten außer Systemprotokoll, Libraries und Szenenspeicher zu initialisieren.

HINWEIS

Bei Firmware V1.2 sind die Schaltflächen SCENE und OTHER miteinander gekoppelt und werden gemeinsam ausgewählt.

4. Sie können mehrere Einträge zur Initialisierung auswählen, so wie es für die gewählte Initialisierungsmethode erforderlich ist.

Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie den Initialisierungsbefehl bestätigen müssen.

5. Drücken Sie auf die Schaltfläche INITIALIZE THIS CONSOLE (Dieses Pult initialisieren).

- 6. Drücken Sie in dem Bestätigungsfenster auf OK.**
Die Initialisierung wird gestartet.

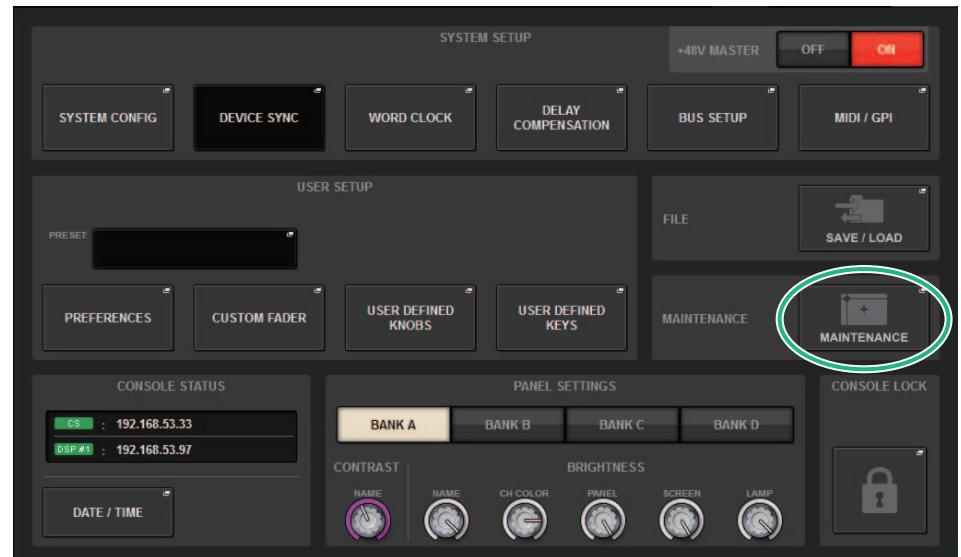
HINWEIS

Nach dem Initialisierungsvorgang startet die CS-R10 neu.

Einstellen der Ein-/Ausgangsverstärkung

Falls nötig, können Sie auch eine Feineinstellung der Ein- und Ausgangsverstärkung (Gain) durchführen.

- 1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.**



- 2. Drücken Sie auf die MAINTENANCE-Schaltfläche, um das MAINTENANCE-Einblendfenster aufzurufen.**

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie die PORT-TRIM-Registerkarte, um die PORT-TRIM-Seite aufzurufen.



1 Schaltflächen für die Komponentenauswahl

Ermöglicht Ihnen, eine Komponente auszuwählen.

2 Schaltflächen für die Port-Auswahl

Hier können Sie einen Port auswählen.

3 PORT-TRIM-Regler

Stellen die Eingangsverstärkung ein.

- INPUT-PORT-TRIM-Schaltfläche**

Hier können Sie die Verstärkung der angegebenen, analogen Eingänge in Schritten von 0,1 dB feineinstellen.

- OUTPUT PORT**

Hier können Sie die Verstärkung des Ausgangs-Ports des angegebenen Slots in Schritten von 0,01 dB feineinstellen.

4. Wählen Sie eine Komponente und einen Port aus, für die Sie die Ein-/Ausgangsverstärkung einstellen möchten.

5. Drücken Sie auf einen Bildschirm-Encoder, um diesen auszuwählen, und betätigen Sie den entsprechenden Bildschirm-Encoder, um den Wert einzustellen.

6. Drücken Sie auf die CLOSE-Schaltfläche.

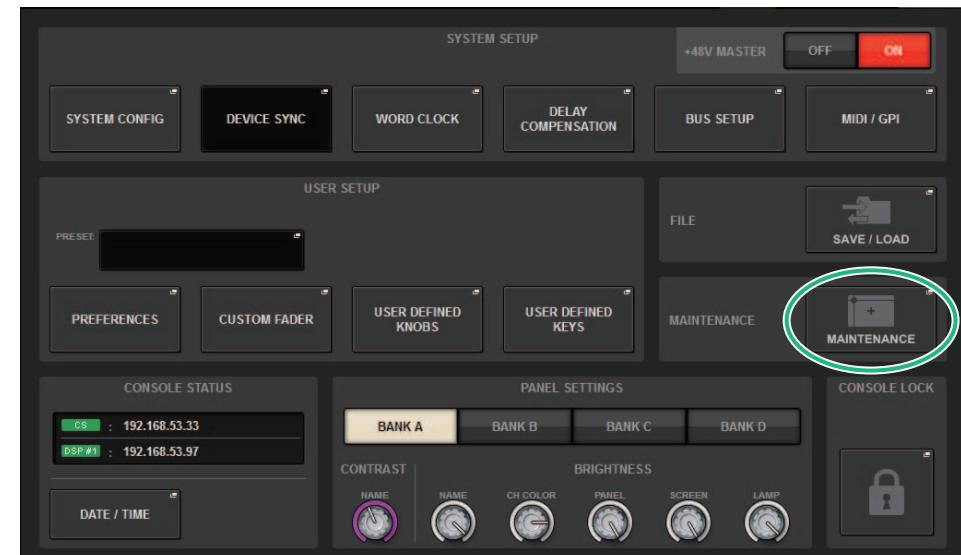
Systemprotokoll

Mit dem Systemprotokoll können Sie Probleme erkennen und lösen, die während des Betriebs des RIVAGE PM10-Systems auftraten, und Sie erhalten weitere Informationen. Sie können Systemprotokolldaten auch auf einem USB-Flash-Laufwerk als Textdaten speichern. Systemprotokolldaten sind hilfreich bei der Analyse und Fehlerbehebung im Fall von Problemen und Fehlfunktionen.

HINWEIS

Sie können bis zu 800 Einträge mit Protokolldaten im internen Speicher ablegen; darunter ca. 400 Einträge für die Bedienoberfläche sowie weitere 400 Einträge. Wenn Sie versuchen, weitere Daten zu speichern, löscht das System die ältesten Daten, um die neuen Daten speichern zu können.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



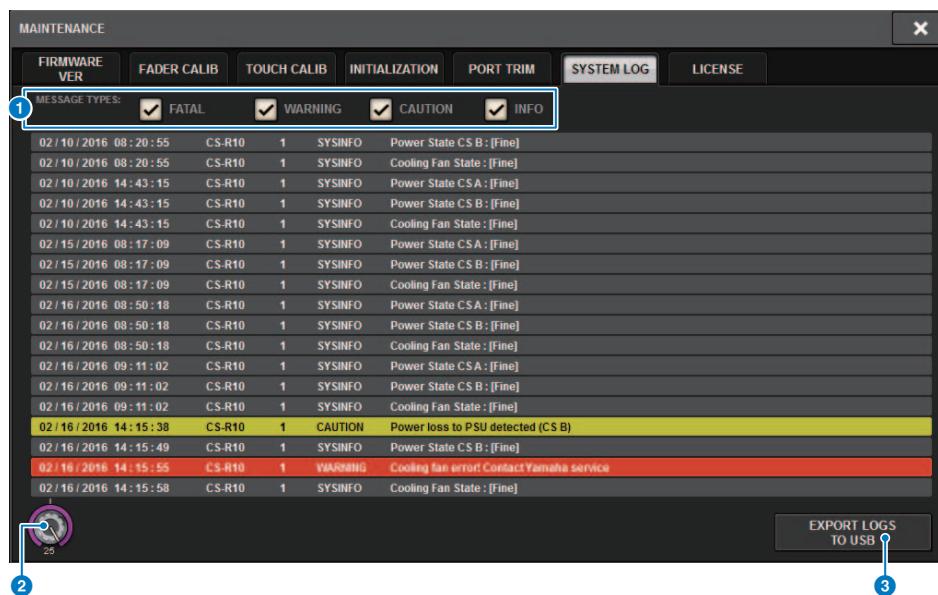
2. Drücken Sie auf die MAINTENANCE-Schaltfläche, um das MAINTENANCE-Einblendfenster aufzurufen.

Dieses Fenster enthält mehrere Seiten, die Sie mit den Registerkarten oben im Fenster auswählen können.



3. Drücken Sie auf die SYSTEM-LOG-Registerkarte, um die SYSTEM-LOG-Seite aufzurufen.

Dieses Einblendfenster enthält die folgenden Elemente.



1 MESSAGE-TYPE-Schaltflächen

Hiermit können Sie die Arten von Meldungen auswählen, die auf der SYSTEM-LOG-Seite angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Die folgenden Meldungstypen sind enthalten.

FATAL	Informationen über Fehler, z. B. Fehlfunktionen
WARNING	Informationen zu Problemen, die zu Fehlfunktionen des Gerätes oder Audio-Aussetzern führen und dadurch den laufenden Betrieb unterbrechen können
CAUTION	Informationen zu Umständen, die Ihre Aufmerksamkeit erfordern, jedoch nicht notwendigerweise den Betrieb unterbrechen
INFO	Referenzinformationen (z. B. beim Einschalten), die nicht zu Problemen führen

HINWEIS

Die Auswahl der Arten von Meldungen wird gespeichert, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

2 Scroll-Regler

Sie können mit dem Bildschirm-Encoder in der Liste scrollen.

3 EXPORT-LOGS-TO-USB-Schaltfläche

Diese Schaltfläche wird aktiv, wenn ein USB-Flash-Laufwerk am USB-Anschluss angeschlossen ist. Drücken Sie auf diese Schaltfläche, um die aktuelle Systemprotokolldatei auf dem USB-Flash-Laufwerk zu speichern.

4 Falls gewünscht, wählen Sie die Arten von Meldungen aus, die angezeigt werden sollen.

5 Um die Log-Datei zu exportieren, schließen Sie Ihr USB-Speichergerät am USB-Anschluss an, und drücken Sie dann die EXPORT-LOGS-TO-USB-Schaltfläche. Die folgenden Dateien werden im Stammverzeichnis des USB-Flash-Laufwerks gespeichert.

rivage_systemlog_user.txt	Systemprotokolldatei
rivage_systemlog_dvlp.txt	Support-Service-Datei
rivage_systemlog_panl.txt	

HINWEIS

Wenn Sie die Dateien in RIVAGE PM10 Editor speichern möchten, werden sie an dem Speicherort abgelegt, der im SAVE/LOAD-Bildschirm angegeben wurde. Wenn der angegebene Speicherort ungültig ist, ist die EXPORT-LOGS-TO-STORAGE-Schaltfläche deaktiviert. Wenn Sie keinen Administratorzugang für einen Computer mit PM10 Editor haben, können Sie keine Dateien im Stammverzeichnis von Laufwerk C speichern.

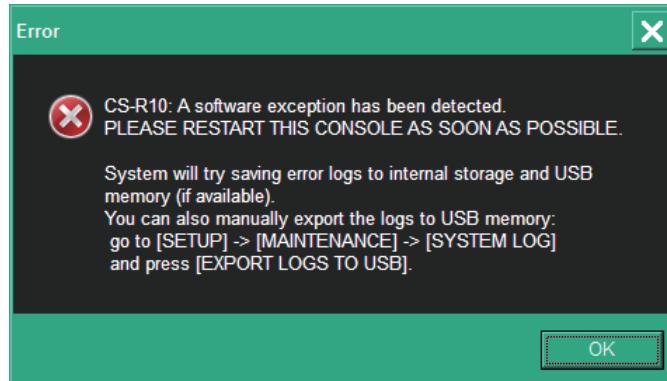
System Dump

Wenn das RIVAGE PM10 während des laufenden Betriebs ein Software-Problem feststellt, speichert es den Systemstatus zu diesem Zeitpunkt im internen Speicher der Bedienungsoberfläche.

Wenn das Problem in der Software besteht, erscheint eine Fehlermeldung ähnlich der folgenden Abbildung.

ACHTUNG:

Wenn diese Fehlermeldung erscheint, starten Sie die Bedienoberfläche so bald wie möglich neu.



Drücken Sie die Schaltfläche OK. Der SAVE/LOAD-Bildschirm wird angezeigt und die folgenden Dateien werden im internen Speicher abgelegt.

System-Dump-Datei	SystemDump_PM10.dmp
Screenshot vom Zeitpunkt des Vorfalls	SystemDump_PM10.png
Projektdatei, die den Systemstatus zum Zeitpunkt des Vorfalls speichert	SystemDump_PM10.PM10ALL

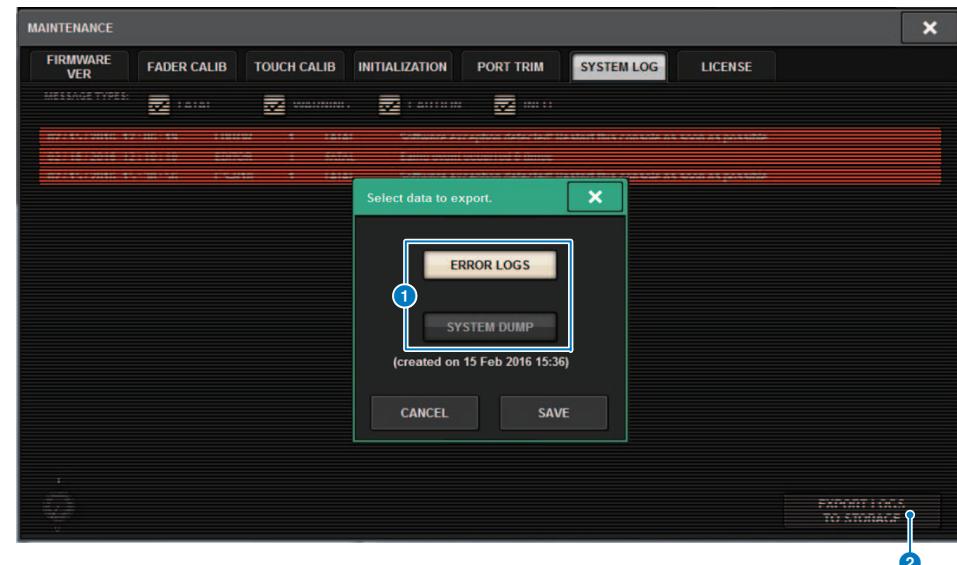
HINWEIS

Wenn ein USB-Flash-Laufwerk am USB-Anschluss angeschlossen ist und eine Fehlermeldung angezeigt wird (siehe Beschreibung oben), wird die Projektdatei automatisch auf dem USB-Flash-Laufwerk sowie im internen Speicher gespeichert.

Wenn Sie nach Erscheinen der Fehlermeldung ein USB-Speichergerät anschließen möchten, um die System-Dump-Daten zu speichern, gehen Sie wie folgt vor.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche in der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.
2. Drücken Sie auf die MAINTENANCE-Schaltfläche, um das MAINTENANCE-Einblendfenster aufzurufen.

3. Drücken Sie auf die SYSTEM-LOG-Registerkarte, um die SYSTEM-LOG-Seite aufzurufen.



1. **Auswahlschaltflächen für die Daten**

Wählen die zu speichernden Daten.

ERROR LOGS : Aktuelle Systemprotokolldatei

SYSTEM DUMP : System-Dump-Datei, Screenshot und Projektdatei, erstellt zum Zeitpunkt des Auftretens des Problems

2. **EXPORT-Schaltfläche**

Drücken Sie diese Schaltfläche, um die Datei zu speichern, die zum Zeitpunkt des Vorfalls auf dem USB-Flash-Laufwerk angelegt wurde.

4. Wählen Sie **SYSTEM DUMP** aus, und drücken Sie dann auf die **EXPORT-Schaltfläche**.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die CANCEL-Schaltfläche.

Die System-Dump-Daten werden auf dem USB-Flash-Laufwerk gespeichert. Das Speichern der Daten kann einige Zeit in Anspruch nehmen.

HINWEIS

Gespeicherte Daten sind für Analyse und Fehlerbehebung von Problemen und Fehlfunktionen nützlich. Wenn Sie sich an Ihren Yamaha-Händler wenden, denken Sie bitte daran, die gespeicherten Daten zusammen mit Informationen über die Art der Schwierigkeiten oder Fehlfunktionen bereit zu halten.

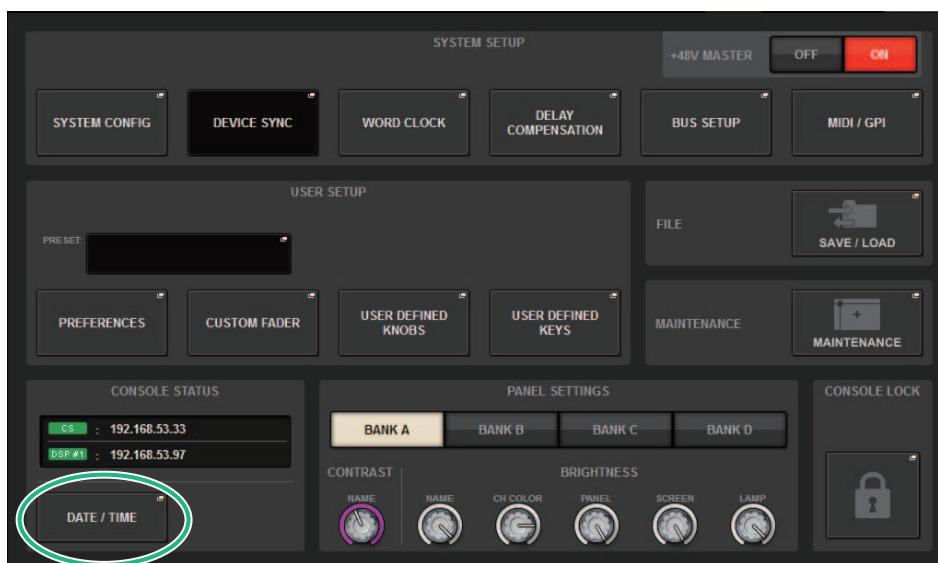
Pult-Status

Datum und Uhrzeit der eingebauten Uhr einstellen

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie Datum und Uhrzeit der im CL-Pult integrierten Uhr einstellen und das Anzeigeformat für Datum und Uhrzeit wählen können.

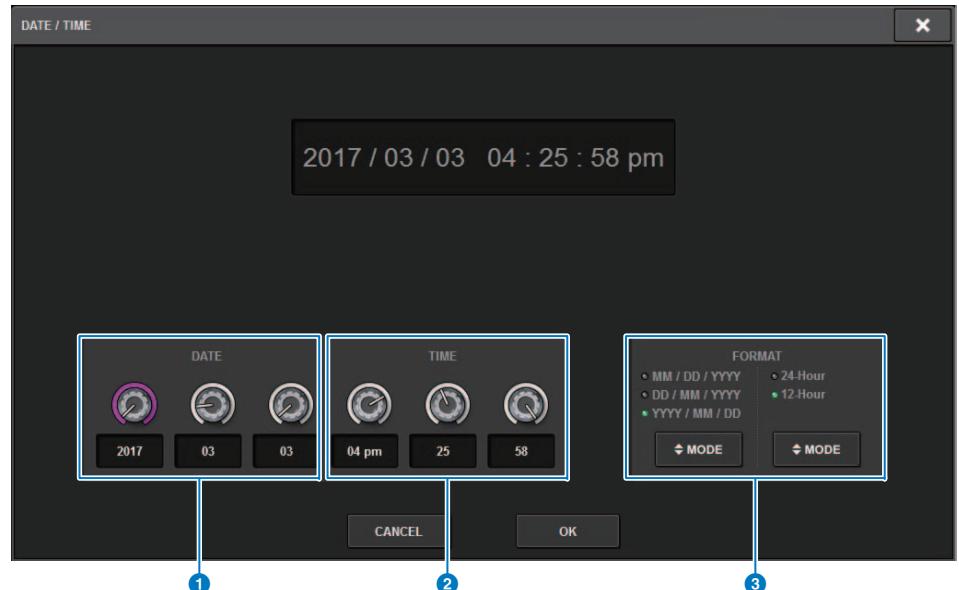
Das Datum und die Uhrzeit, die Sie hier angeben, wirken sich auf den beim Speichern oder Abrufen einer Szene verwendeten Zeitstempel aus.

1. Drücken Sie die **SETUP**-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den **SETUP**-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf die **DATE/TIME**-Schaltfläche, um das **DATE/TIME**-Einblendfenster zu öffnen.

Dieses Einblendfenster enthält die folgenden Elemente.



1 DATE

Gibt das Datum der eingebauten Uhr an.

2 TIME

Gibt die Uhrzeit der eingebauten Uhr an.

3 FORMAT-Feld

Dieses Feld gibt an, im welchem Format Datum und Uhrzeit der internen Uhr dargestellt werden.

3. Drücken Sie mehrmals auf die **MODE**-Schaltflächen im Feld **FORMAT**, um das gewünschte Darstellungsformat für Datum und Uhrzeit auszuwählen.

Es stehen folgende Darstellungsformate zur Verfügung.

- **Datum**

MM/DD/YYYY (Monat/Tag/Jahr)
DD/MM/YYYY (Tag/Monat/Jahr)
YYYY/MM/DD (Jahr/Monat/Tag)

- **Zeit**

24-Hour (die Stunden werden im Bereich 0–23 angezeigt)
24-Hour (die Stunden werden im Bereich AM0–AM11 und PM0–PM11 angezeigt)

4. Geben Sie mit den Bildschirm-Encoder auf dem oberen Bedienfeld das aktuelle Datum und die aktuelle Uhrzeit ein.

5. Wenn Sie alles fertig eingestellt haben, drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

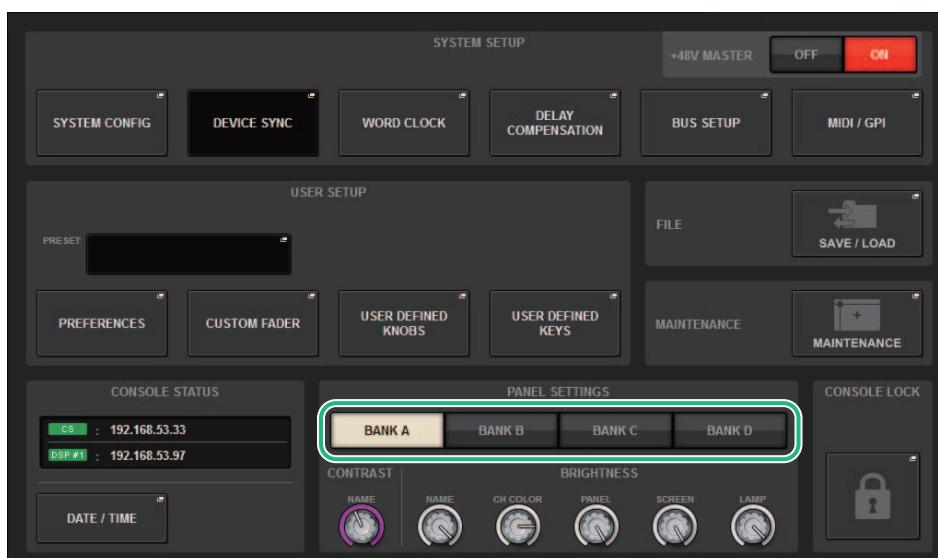
Datum, Uhrzeit und Anzeigeformat werden Ihren Angaben entsprechen übernommen, und das Einblendfenster schließt sich. Wenn Sie anstelle der OK-Schaltfläche die CANCEL-Schaltfläche oder das „x“-Symbol drücken, werden Ihre Änderungen verworfen und das Einblendfenster schließt sich.

Bedienfeldeinstellungen

Einstellen der Helligkeit der Touchscreens, der LEDs, der Kanalnamen-Displays und der Pultbeleuchtung

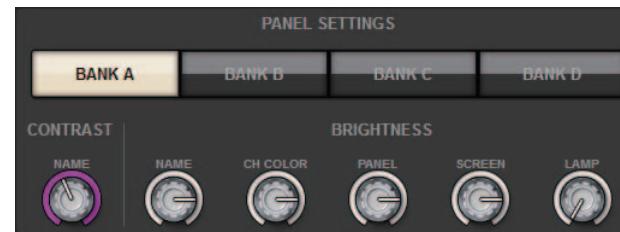
Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie die Helligkeit und den Kontrast der beiden Touchscreens, der LEDs und Kanalnamen-Displays am oberen Bedienfeld einstellen können sowie der Pultbeleuchtung, die an den rückseitigen LAMP-Anschlüssen der Bedienoberfläche angeschlossen ist. Sie können vier verschiedene Einstellungen in Bänken A-D speichern und eine davon auswählen.

1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie im Feld in der unteren Zeile des SETUP-Bildschirms auf eine der BANK-Schaltflächen A–D.

Sie können vier verschiedene Helligkeitseinstellungen in Bänken A–D speichern und schnell zwischen ihnen umschalten, falls gewünscht.



3. Mit den Bildschirm-Encodern können Sie die folgenden Parameter einstellen.

- **BANK A–D**Hier wählen Sie die Zielbank (A–D) aus.
- CONTRAST-Feld**
- **NAME**Stellt den Kontrast der Zeichen in den Kanalnamen-Displays auf dem Bedienfeld ein.
- BRIGHTNESS-Feld**
- **NAME**Stellt die Helligkeit der Kanalnamen-Displays auf dem Bedienfeld ein. Dies ändert auch die Helligkeit der CH-COLOR-Anzeige. Wenn Sie die Helligkeit von CH COLOR nach dem Einstellen der Display-Helligkeit ändern möchten, verwenden Sie den Regler CH COLOR.
- **CH COLOR**Stellt die Helligkeit der Kanalfarben auf dem Bedienfeld ein. So können Sie eine relative Einstellung der Kanalfarben-Helligkeit einstellen, ohne die Helligkeit des Kanalnamen-Displays zu verändern.
- **PANEL**Stellt die Helligkeit der LEDs am Bedienfeld ein.
- **SCREEN**Stellt die Helligkeit der Touchscreens ein. Wenn Sie die Helligkeit auf einen niedrigeren Wert als 2 eingestellt haben, startet das System beim nächsten Einschalten mit einer Helligkeitseinstellung von 2, so dass Sie die Bildschirmanzeige sehen können.
- **LAMP**Reguliert die Helligkeit der an den rückseitigen LAMP-Buchsen angeschlossenen Pultbeleuchtung.

4. Falls gewünscht, können Sie zwischen Banks A–D umschalten und die Einstellungen für die anderen Bänke in ähnlicher Weise vornehmen.

Nun können Sie mit den BANK-Schaltflächen A–D umschalten, um die Helligkeit der Touchscreens, LEDs, Kanalnamen-Displays und der Pultbeleuchtung mit einem einzigen Bedienvorgang ändern. Außerdem können Sie diesen Parameter einer USER-DEFINED-Taste zuweisen und dann mit jener Taste zwischen den Bänken A–D umschalten.

Console-Lock-Funktion

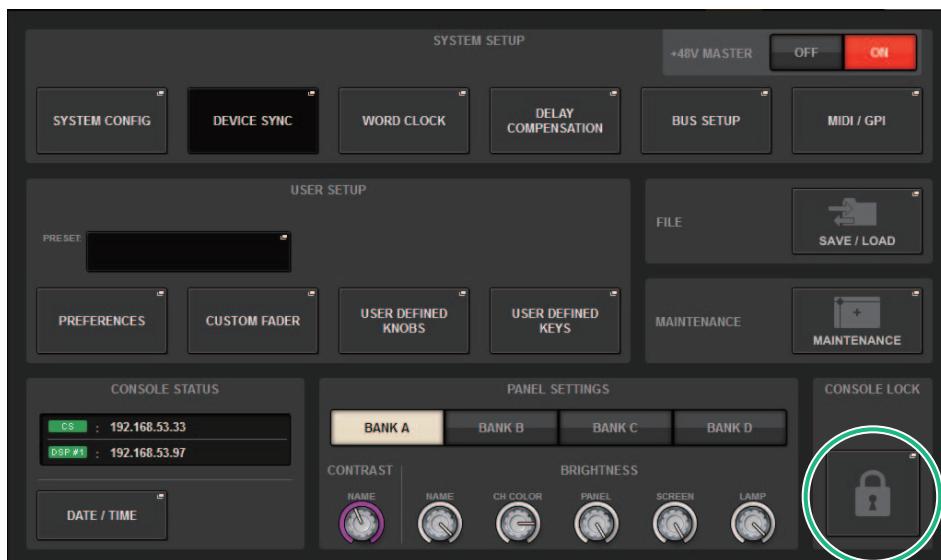
Um nicht erwünschte Bedienvorgänge zu verhindern, können Sie die Bedienung des Mischpults vorübergehend sperren. Mit dieser Einstellung wird die Bedienung von Bedienfeld und Touchscreen vollständig deaktiviert, so dass die Bedienelemente nicht durch eine versehentliche Berührung oder durch eine nicht berechtigte Person verstellt werden können, während der Bediener eine Pause macht.

HINWEIS

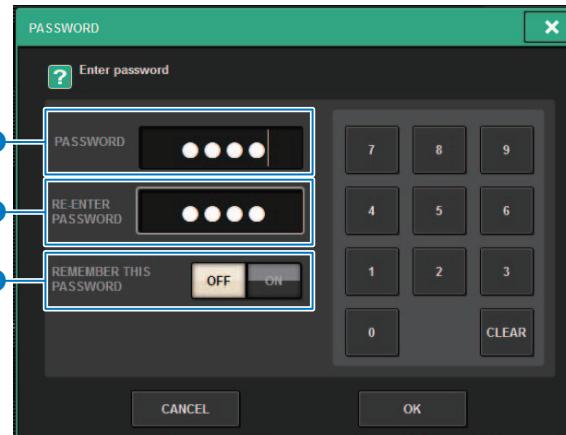
- Wenn Sie das Passwort vergessen haben und daher die Pultsperre nicht aufheben können, drücken Sie den [RESET]-Schalter an der Rückseite. Alternativ können Sie das Pult aus- und wieder einschalten, um es zu entsperren.
- Die Steuerung des Mischpults durch ein externes Gerät über MIDI funktioniert auch im gesperrten Zustand ganz normal.

Sperren des Mischpults

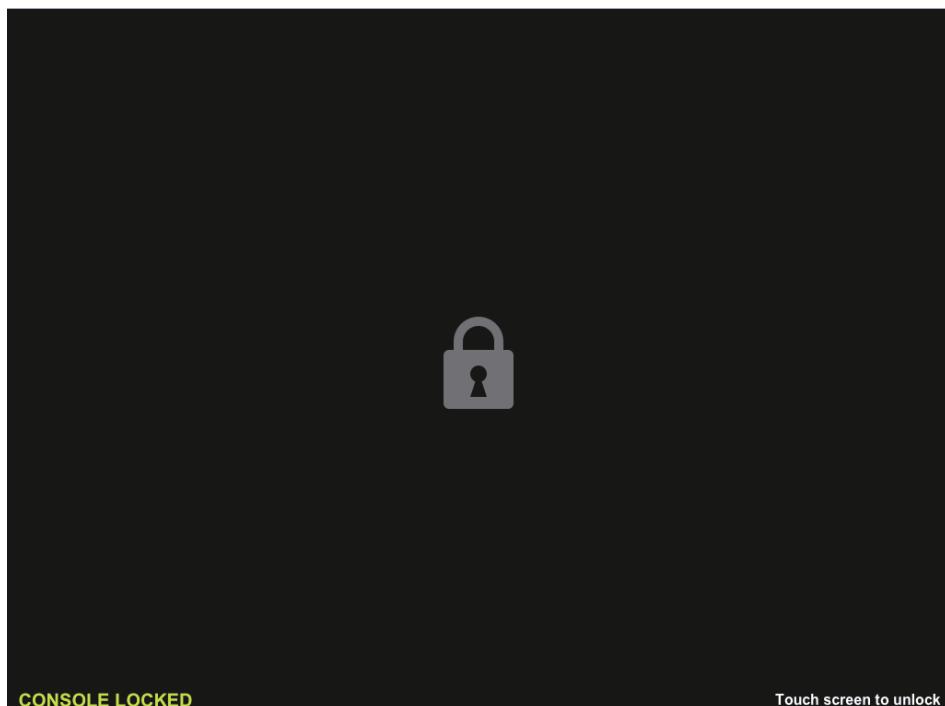
1. Drücken Sie die SETUP-Schaltfläche auf der Menüleiste, um den SETUP-Bildschirm aufzurufen.



2. Drücken Sie auf die CONSOLE-LOCK-Schaltfläche, um das PASSWORD-Einblendfenster aufzurufen.



1. **PASSWORD-Feld**
2. **RE-ENTER-PASSWORD-Feld**
Geben Sie das Passwort nochmals ein.
3. **REMEMBER-THIS-PASSWORD-Schaltfläche**
Wenn diese Taste eingeschaltet ist, müssen Sie beim nächsten Mal dasselbe Passwort benutzen.
4. **Falls Sie kein Passwort einstellen, drücken Sie die OK-Schaltfläche.**
Wenn Sie das Passwort eingegeben haben, fahren Sie mit Schritt 4 fort.
4. **Geben Sie das Kennwort in das PASSWORD-Feld ein, und geben Sie dann zur Bestätigung dasselbe Passwort im Feld RE-ENTER PASSWORD ein, und drücken Sie schließlich auf die OK-Schaltfläche.**
Daraufhin wird der CONSOLE-LOCK-Bildschirm angezeigt, die Console-Lock-Funktion wird aktiviert, und keine Bedienelemente (außer der Regler MONITOR A/B, TALKBACK LEVEL, PHONES A/B LEVEL und des Helligkeitsreglers) können mehr bedient werden.



Entsperren des Mischpults

1. Drücken Sie auf den CONSOLE-LOCK-Bildschirm.

Wenn kein Passwort eingestellt wurde, ist die Pultsperrre nicht aktiv.

Wenn ein Kennwort eingegeben wurde, erscheint das PASSWORD-Einblendfenster, in dem Sie das Passwort eingeben können.

2. Geben Sie das Passwort ein, und drücken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Das Mischpult wird entsperrt, das System kehrt zum SETUP-Bildschirm zurück, und die Bedienelemente sind wieder bedienbar.

Angeben der CONSOLE-LOCK-Bilddatei

Sie können eine Bilddatei auf dem CONSOLE-LOCK-Bildschirm anzeigen.

Geben Sie im SAVE/LOAD-Einblendfenster die Bilddatei an, die Sie anzeigen lassen möchten, und laden Sie diese anschließend vom USB-Flash-Laufwerk. Zum Laden einer Datei von einem USB-Flash-Laufwerk lesen Sie „[„Laden einer Datei von einem USB-Flash-Laufwerk“ \(Seite 312\)](#)“.

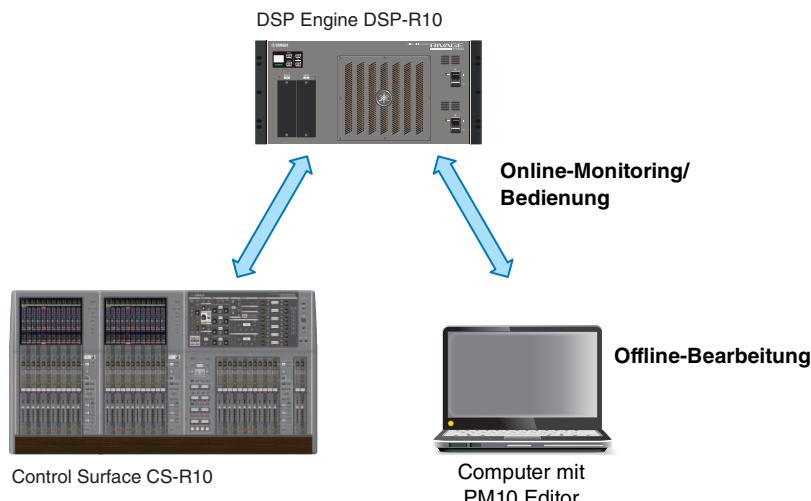
HINWEIS

Nur BMP, JPEG oder PNG-Bilddateien können geladen werden.

Einrichtungsvorgang und Bedienung der Grundfunktionen von RIVAGE PM10 Editor

Über RIVAGE PM10 Editor

Die Software RIVAGE PM10 Editor (in dieser Anleitung „PM10 Editor“ genannt) ist ein Programm, mit dem Sie Ihren Computer für die Offline-Bearbeitung verwenden können, um die Einstellungen des RIVAGE PM10-Systems vorzubereiten, und andererseits online alle Einstellungen ablesen und auch bedienen können.



HINWEIS

- Die Bedienvorgänge in PM10 Editor und auf der Bedienoberfläche sind fast identisch.
- Teile dieses Anwendungsprogramms basieren auf Open-Source Software. Für Informationen über Software-Lizenzen beachten Sie bitte den LICENSE-Bildschirm.

Online-Monitoring/Bedienung

1. Schließen Sie einen Computer (mit installiertem PM10 Editor) mithilfe eines Ethernet-Kabels an der DSP Engine an.

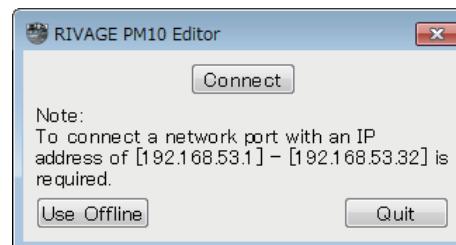
Weitere Informationen zum Einrichten des Netzwerks erhalten Sie in der „Installationsanleitung zu RIVAGE PM10 Editor“.

HINWEIS

Sie können pro System nur jeweils eine Instanz des PM10 Editor verwenden. Schließen Sie nicht zwei oder mehr Computer am System an.

2. Starten Sie PM10 Editor.

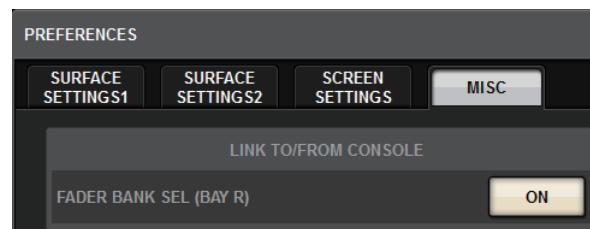
Beim Hochfahren erscheint der folgende Bildschirm.



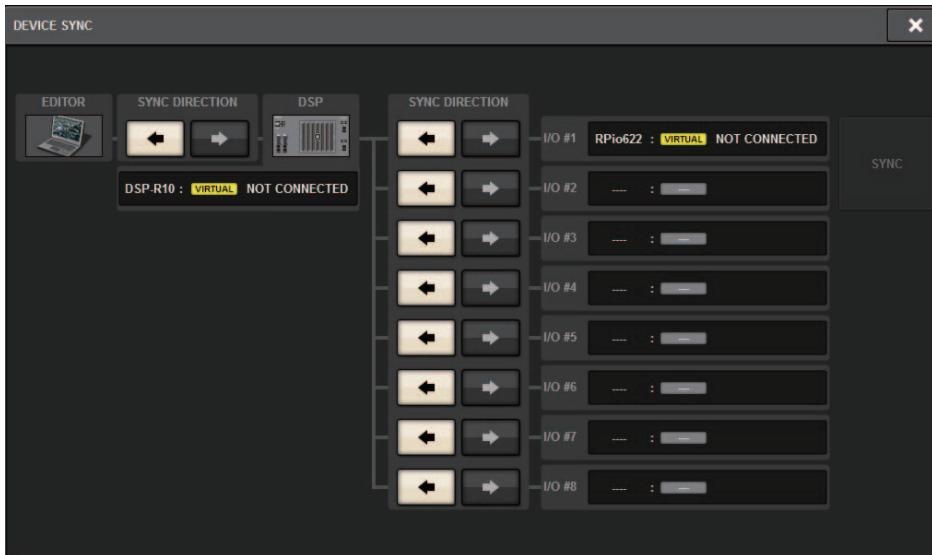
3. Klicken Sie auf die Verbindungsschaltfläche, so dass das RIVAGE PM10-System mit PM10 Editor verknüpft wird.

HINWEIS

Wenn Sie vorhaben, die Blockauswahl der Kanäle in PM10 Editor mit der von Bay R zu koppeln, drücken Sie [SETUP] → [PREFERENCES] → MISC-Registerkarte, um das Feld LINK TO/FROM CONSOLE zu erreichen, und schalten Sie dann FADER BANK SEL (BAY R) ein (ON).



Sobald die DSP Engine PM10 Editor online erkennt, erscheint der DEVICE-SYNC-Bildschirm.



Wenn Sie PM10 Editor anschließen, müssen Sie die Richtung der Datensynchronisation in der DSP Engine angeben.

4. Wählen Sie „EDITOR ↔ DSP“.



5. Drücken Sie die SYNC-Schaltfläche.

Parametereinstellungen am RIVAGE PM10-System werden auf PM10 Editor kopiert. Sobald die Datensynchronisation erfolgt ist, leuchtet die Linie, welche die Synchronisation anzeigen, grün.

6. Bearbeiten Sie die Mixing-Daten.

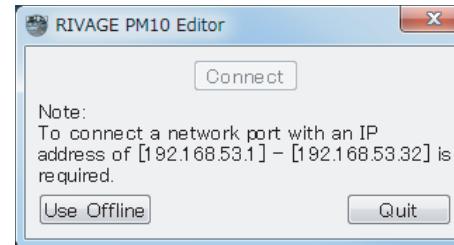
Offline-Bearbeitung und Synchronisation

Sie können Mixing-Daten auch offline arbeiten.

Offline-Bearbeitung

1. Starten Sie PM10 Editor.

Beim Hochfahren erscheint der folgende Bildschirm.



2. Drücken Sie auf die Use-Offline-Schaltfläche.

3. Bearbeiten Sie die Mixing-Daten.

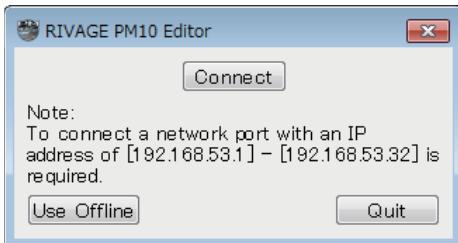
4. Wenn Sie die Daten fertig bearbeitet haben, speichern Sie die Einstellungen im SAVE/LOAD-Bildschirm.

5. Beenden Sie die Anwendung.

Synchronisieren der bearbeiteten Mixing-Daten

1. Starten Sie PM10 Editor.

Beim Hochfahren erscheint der folgende Bildschirm.



2. Klicken Sie auf die Connect-Schaltfläche.

Sobald die DSP Engine PM10 Editor online erkennt, erscheint der DEVICE-SYNC-Bildschirm.



3. Wählen Sie „EDITOR ➔ DSP“.

4. Drücken Sie die SYNC-Schaltfläche.

Parametereinstellungen in PM10 Editor werden in das RIVAGE PM10-System kopiert. Sobald die Datensynchronisation erfolgt ist, leuchtet die Linie, welche die Synchronisation anzeigen, grün.

HINWEIS

- Wenn die DSP-R10 online mit der CS-R10 verbunden ist, wird die Synchronisation EDITOR→DSP deaktiviert.
- Bearbeitete Mixing-Daten können auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeichert und direkt in die Bedienoberfläche geladen werden.

Bedienung über den Bildschirm

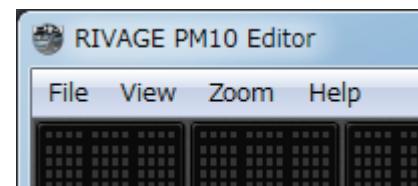
Mit dem Mausrad

Sie können das Mausrad so verwenden, als ob Sie den [TOUCH AND TURN]-Regler am Gerät betätigen.

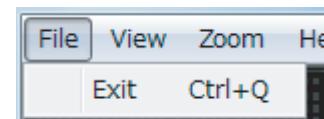
Bedienung über die Computertastatur

Sie können Ihre Computertastatur verwenden, um Text einzugeben, so wie Sie die Bildschirmtastatur am Gerät verwenden würden.

Menüleiste



■ File-Menü

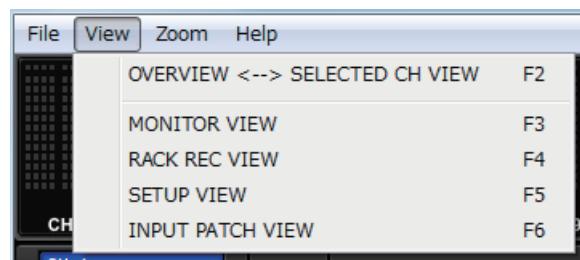


Dies ist ein Menü für Dateivorgänge.

Exit

Beendet PM10 Editor.

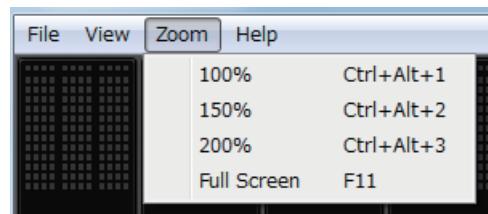
■ View-Menü



Wählt einen Bildschirm für die Anzeige aus.

■ Zoom-Menü

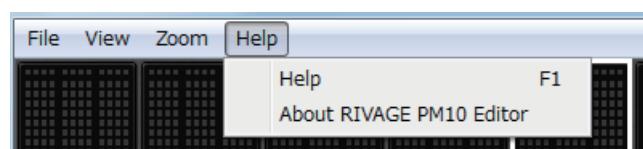
Gibt einen Zoom-Prozentsatz für die Anzeige an.



Full Screen

PM10 Editor wird im Vollbildmodus angezeigt.

■ Help-Menü



Hilfe

Öffnet einen Web-Browser, um die Manual Library aufzurufen.

Über RIVAGE PM10 Editor

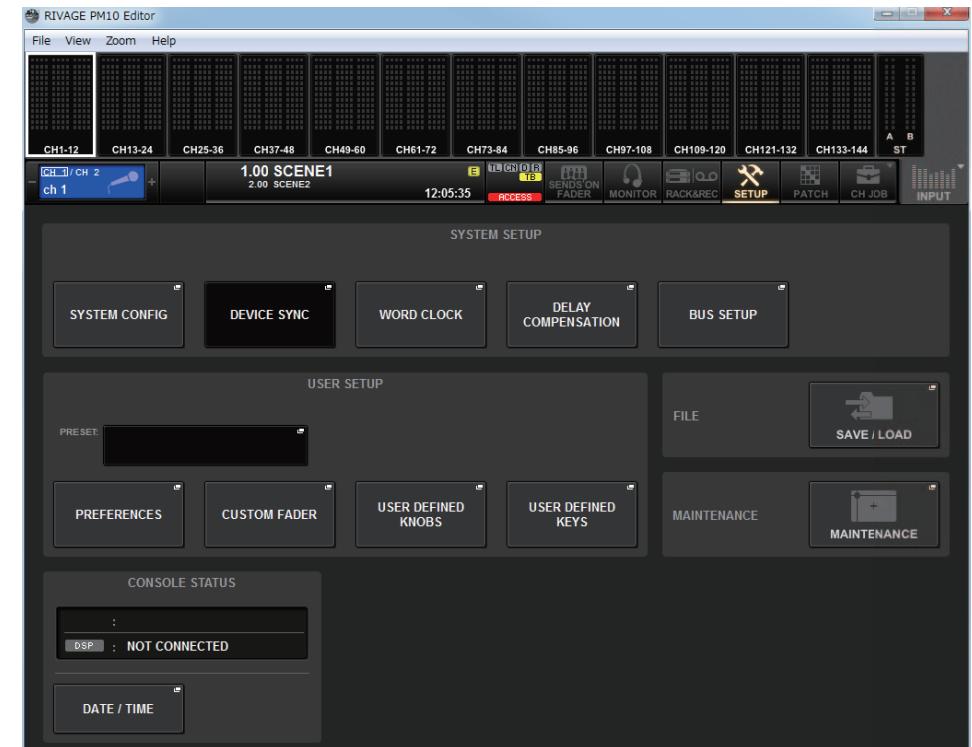
Öffnet den Bildschirm „About RIVAGE PM10 Editor“, der die Versionsnummer von PM10 Editor anzeigt.

HINWEIS

Sie müssen mit dem Internet verbunden sein, um die Manual Library aufzurufen.

Über die Bildschirme

Die Bildschirme von PM10 Editor sind identisch mit denen der Bedienoberfläche. Parts, die Sie nicht in PM10 Editor steuern können, werden ausgeblendet, wie unten gezeigt.



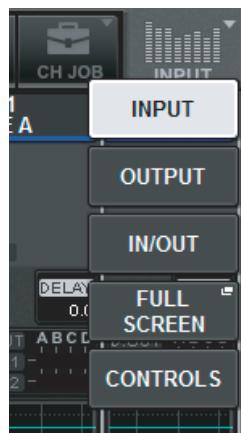
Drücken Sie mehrmals die Taste [ESC], um zwischen dem OVERVIEW- und dem SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm umzuschalten.



CONTROLS

Sie können das Bedienfeld der Bedienoberfläche von PM10 Editor aus bedienen.

Drücken Sie die METER-Schaltfläche, um ein Pull-Down-Menü anzuzeigen, und wählen Sie dann CONTROLS aus, um einen der CONTROLS-Bildschirme anzuzeigen.



HINWEIS

Wenn Sie Full Screen (F11) im Zoom-Menü ausgewählt haben, wird jeder CONTROLS-Bildschirm im Pegelanzeigebereich dargestellt.

Umschalten der CONTROLS-Bildschirme



Verwenden Sie die linke und die rechte Pfeilschaltfläche in der oberen linken Ecke, um den gewünschten CONTROLS-Bildschirm auszuwählen.

MUTE-MASTER-Bildschirm



Sie können den MUTE MASTER ein- oder ausschalten.

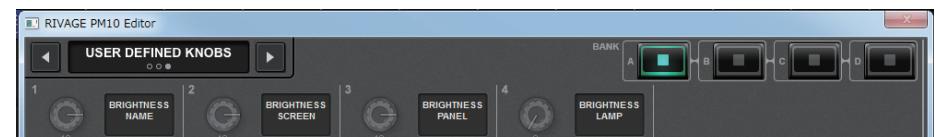
USER-DEFINED-KEYS-Bildschirm



Sie können die Funktionen ein- und ausschalten, die im USER-DEFINED-KEYS-Bildschirm zugewiesen werden.

Die Schaltflächen für die Funktionen, die Sie nicht in PM10 Editor bedienen können, werden grau dargestellt.

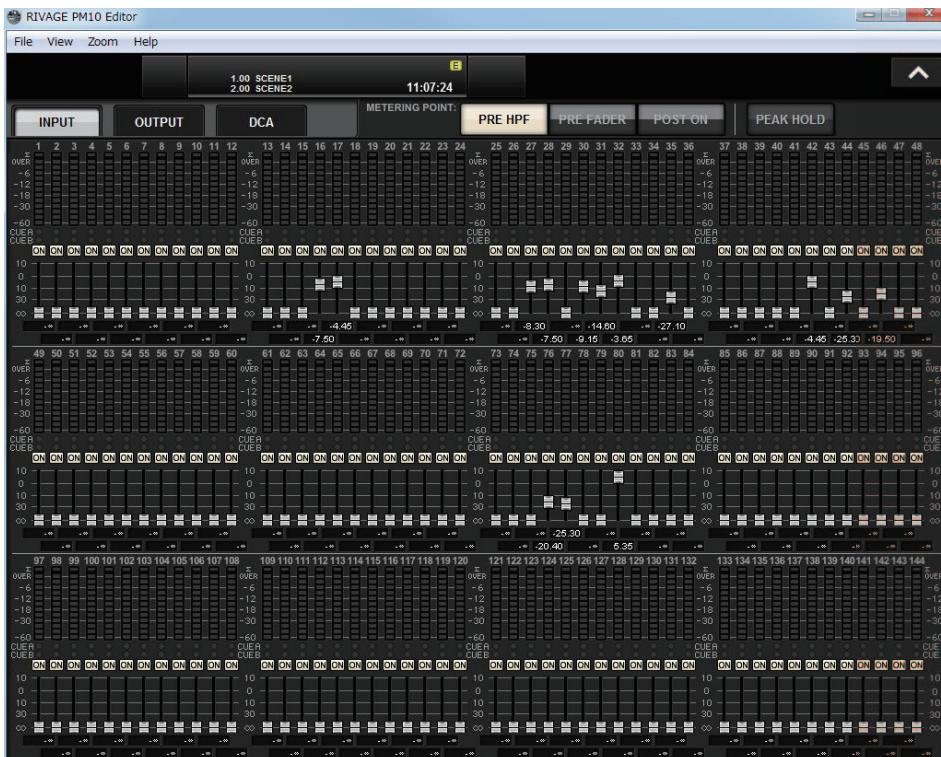
USER-DEFINED-KNOBS-Bildschirm



Sie können die Funktionen ein- und ausschalten, die im USER-DEFINED-KNOBS-Bildschirm zugewiesen werden.

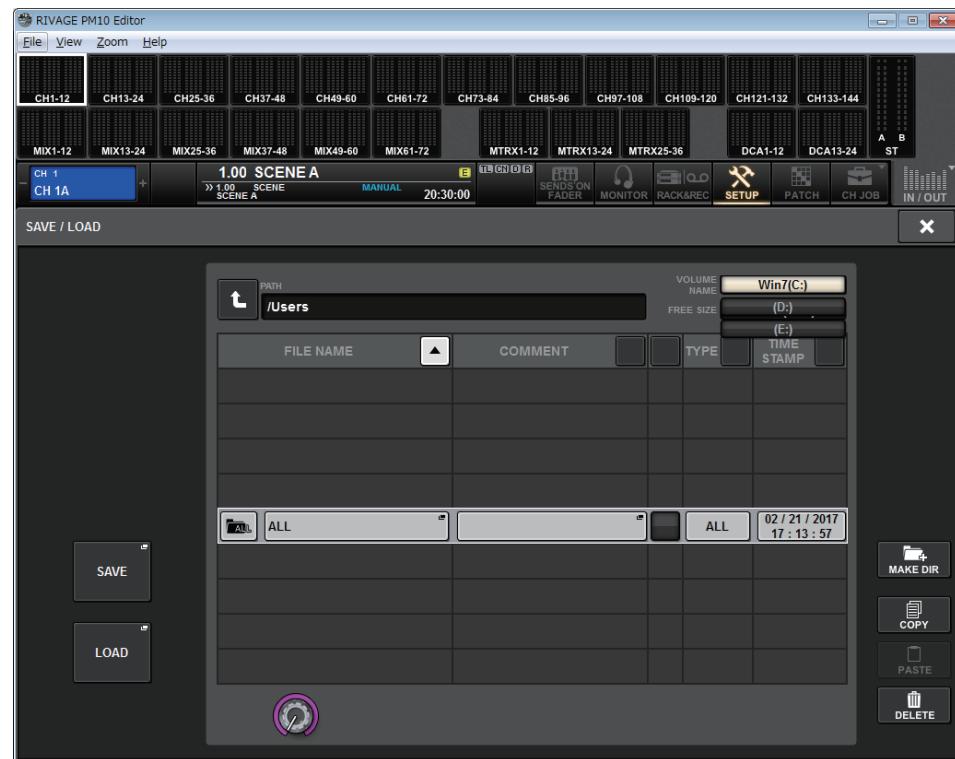
Die Schaltflächen für die Funktionen, die Sie nicht in PM10 Editor bedienen können, werden grau dargestellt.

Bedienen der Fader im METER-Bildschirm (Full Screen)



Mit PM10 Editor können Sie die Fader mit der Maus im METER-Bildschirm (Full Screen) bedienen.

Speichern und Laden einer Datei



In PM10 Editor können Sie ein Verzeichnis angeben, in dem Sie eine Datei speichern oder von der Sie sie laden möchten.

Das Dateiformat, das PM10 Editor unterstützt, besitzt die Erweiterung .PM10ALL oder .PM10PART. Es werden die internen Einstellungsdateien des RIVAGE PM10-Systems gespeichert.

HINWEIS

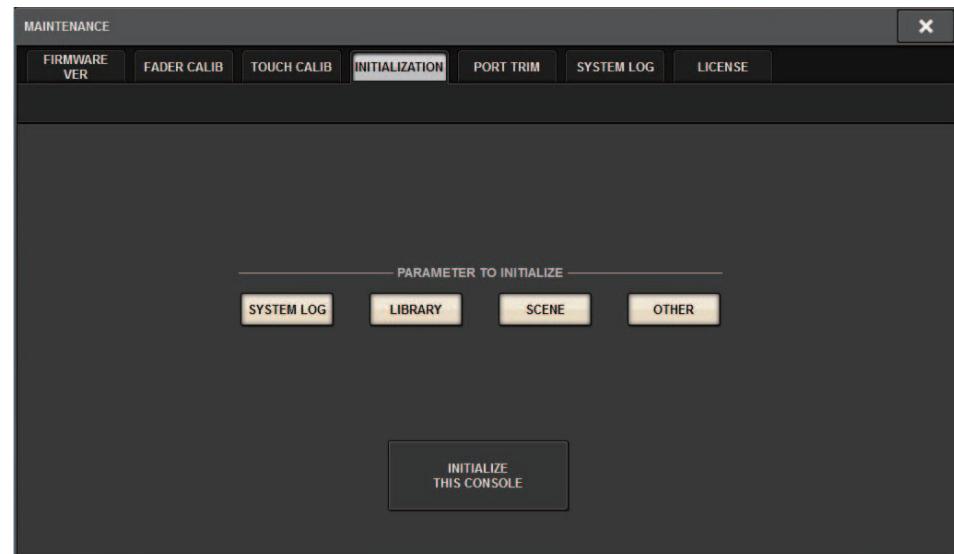
- Sie können .PM10ALL-Dateien (angelegt im Editor PM10) auf einem USB-Speichergerät speichern, das am Computer angeschlossen ist und diese Dateien dann über den USB-Anschluss direkt auf der Bedienoberfläche laden. Wenn Sie .PM10ALL-Dateien von der Bedienoberfläche auf einem USB-Speichergerät speichern, können Sie sie in PM10 Editor laden.
- Wenn Sie keinen Administratorzugang für einen Computer besitzen, auf dem PM10 Editor installiert ist, können Sie keine Dateien im Stammverzeichnis von Laufwerk C speichern.

Tastenzuweisungen für PM10 Editor

Vorgehensweise	Tastenbedienung	
Beenden der Anwendung (Exit)	Strg + Q (Alt + F4)	
Kopieren des Textes innerhalb eines Bearbeitungsfeldes	Strg + C	
Einfügen des Textes in ein Bearbeitungsfeld	Strg + V	
Test innerhalb eines Bearbeitungsfelds ausschneiden	Strg + X	
Parameterwert erhöhen	Seite aufwärts (normale Bedienung) Rechtspfeil (Feineinstellung) Aufwärtspfeil (Feineinstellung) Rad aufwärts	
Parameterwert verringern	Bild abwärts (normale Bedienung) Linkspfeil (Feineinstellung) Abwärtspfeil (Feineinstellung) Rad abwärts	
Parameterwert minimieren	Pos 1	
Parameterwert maximieren	Ende	
Einstellen des Parameterwerts auf Nennwert (Keine Reaktion, wenn kein Nennwert vorhanden ist)	Strg + Umschalt + Linksklick	
Parameterwert auf Standardwert einstellen	Strg + Linksklick	
Hilfe öffnen	F1	
Öffnen der Selected-Channel-Ansicht Wenn (Overview geöffnet ist) Overview öffnen (Wenn ein anderer Bildschirm als Overview geöffnet ist)	F2	
Öffnen von MONITOR VIEW	F3	
Öffnen von RACK REC VIEW	F4	
Öffnen von SETUP VIEW	F5	
Öffnen von INPUT PATCH VIEW	F6	
Zoom	100 %	Strg+Alt+1
	150 %	Strg+Alt+2
	200 %	Strg+Alt+3
	Full Screen	F11

Initialisieren von PM10 Editor

1. Drücken Sie auf die Registerkarten [SETUP] → [MAINTENANCE] → [INITIALIZATION], um die INITIALIZATION-Seite aufzurufen.



2. Sie können mehrere Einträge zur Initialisierung auswählen, so wie es für die gewählte Initialisierungsmethode erforderlich ist.
3. Drücken Sie auf die Schaltfläche INITIALIZE THIS CONSOLE (Dieses Pult initialisieren).
In einem Dialogfenster werden Sie aufgefordert, den Initialisierungsbefehl zu bestätigen.
4. Drücken Sie in dem Bestätigungsfenster auf OK.
Der Initialisierungsvorgang wird gestartet.

HINWEIS

Sobald PM10 Editor initialisiert ist, startet die Anwendung automatisch neu.



Meldungen

Meldung	Bedeutung
[xx] connected	Gerät xx ist angeschlossen.
[xx] disconnected!	Gerät xx wurde getrennt.
BAY LINK released.	Ein Bay-Link wurde gelöst. Diese Meldung erscheint, wenn ein Bay-Link aufgrund von Änderungen in den SEL-LINK-Einstellungen gelöst wurde.
Bay x does not exist.	Sie haben versucht, eine nicht existierende Bay zu bedienen (nur beim CS-R10-S).
Cannot add event! (event list full)	Die maximale Zahl von Events (2000), die für die Liste erlaubt ist, wurde erreicht. Sie können keine weiteren Events hinzufügen.
Cannot bookmark this popup	Dieses Einblendfenster kann nicht mit einem Lesezeichen versehen werden.
Cannot close this page	Diese Seite kann nicht geschlossen werden.
Cannot edit overlay!	Sie können den Overlay-Versatzwert nicht auf einen Wert außerhalb des Bereichs ändern.
Cannot edit scene! (extracting scene data)	Eine dieser Meldungen wird angezeigt, wenn Sie versuchen, einen ungültigen Vorgang während der Extraktion von Szenendaten einen nicht erlaubten Vorgang auszuführen, oder wenn Sie versuchen, die Global-Paste-Funktion nur auf der Standalone-Bedienoberfläche oder nur in PM10 Editor vorzunehmen.
Cannot load file (extracting scene data)	
Cannot recall! (extracting scene data)	
Cannot save file (extracting scene data)	
Cannot shutdown (extracting scene data)	
Cannot store! (extracting scene data)	
Cannot undo! (extracting scene data)	
Cannot update! (extracting scene data)	
Cannot mount!	
Cannot load partial data now! (data in console corrupt; only ALL file can be loaded)	Es können keine Teildaten geladen werden. Im Pult liegt eine Inkonsistenz der Daten vor. Laden Sie alle Daten vollständig.
Cannot mount the plugin. No DSP resources available.	Aufgrund unzureichender DSP-Ressourcen können keine zusätzlichen Plug-ins gemountet werden.
Cannot mount! (plugin too large for selected location)	Das Plugin konnte nicht gemountet werden, da die Größe des Slots nicht ausreicht.
Cannot open the bookmarked page	Die mit dem Lesezeichen versehene Seite lässt sich nicht öffnen.
Cannot paste!	Die Zeichenkette im Pufferspeicher ist zu lang zum Einfügen.
Cannot perform this action! (scene data is now being extracted)	Eine dieser Meldungen erscheint, wenn Sie während des Extrahierens von Szenendaten oder während der Global-Paste-Funktion versuchen, eine ungültige Funktion auszuführen.
Cannot perform this action! (global paste in progress)	
Cannot recall! (Internal error)	Die Szene lässt sich aufgrund eines internen Fehlers nicht abrufen.

Meldung	Bedeutung
Cannot save now! (mixing data corrupt)	Die Daten der Bedienoberfläche sind beschädigt und können nicht gespeichert werden. Um die Daten wiederherzustellen, rufen Sie den DEVICE-SYNC-Bildschirm auf, und synchronisieren Sie die Daten in der Richtung DSP → CS. Alternativ können Sie den SAVE/LOAD-Bildschirm aufrufen und die Einstellungsdatei der Bedienoberfläche laden. Andernfalls müssen Sie die Bedienoberfläche initialisieren.
Cannot Select for GLOBAL PASTE! (too many scenes; max. 100)	Sie können auch mehr als 100 Szenen für die Global-Paste-Funktion auswählen.
Cannot store! (too many scenes; max. 1000)	Die Szene kann nicht gespeichert werden, weil die maximale Anzahl speicherbarer Szenen (1000) bereits erreicht ist.
Cannot sync in this direction! (DSP is already online)	Wenn die Bedienoberfläche oder PM10 Editor mit der DSP Engine verbunden und online ist, können Sie nicht synchronisieren und Daten an die DSP Engine übertragen.
Cannot sync in this direction! (mixing data corrupt)	Es sind Daten beschädigt. Eine Synchronisation in dieser Richtung ist nicht möglich. Wenn die Daten der Bedienoberfläche fehlerhaft sind, ist eine Synchronisation in der Richtung CS → DSP nicht verfügbar. Wenn die Daten der DSP Engine fehlerhaft sind, ist die Synchronisation in der Richtung DSP → CS nicht verfügbar.
Cannot trigger event! (event not found)	Sie können keine Events von einem anderen Gerät als dem Pult auslösen, und auch keine nicht vorhandenen Events.
Cannot trigger event! (Event List can only be operated from main console)	
Cannot trigger event! (event list disabled)	Wenn eine Event-Liste deaktiviert ist, können Sie keine Events abrufen.
Cannot undo! (Internal error)	Der Undo-Vorgang ist aufgrund eines internen Fehlers fehlgeschlagen.
Cannot update scene!	Die Szene konnte aufgrund eines internen Fehlers nicht gespeichert werden.
Channel pair made	Die Kanäle sind paarig geschaltet.
Channel pair made. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	Die Kanäle sind paarig geschaltet. Eingefügte Plug-ins und GEQs wurden deaktiviert.
Channel pair released	Die Paarschaltung der Kanäle wurde aufgehoben.
Channel pair released. (plug-ins and GEQ's have been unmounted)	Die Paarschaltung der Kanäle wurde aufgehoben. Eingefügte Plug-ins und GEQs wurden deaktiviert.
Channel set to default	Die Kanaldaten werden auf ihren Standardwert zurückgesetzt.
Console initialization [XX] completed	Die Pultinitialisierung ist abgeschlossen.
Console local I/O firmware version conflict! Try updating console firmware.	Das System hat einen Konflikt in der Firmware-Version des integrierten Local-I/O-Bereichs des Pults erkannt. Aktualisieren Sie die Firmware für das gesamte Mischpult, und prüfen Sie dann, ob weiterhin ein Konflikt vorliegt.
Console local I/O model type conflict!	Im Pult ist ein interner Fehler aufgetreten. Die Verbindungen innerhalb des Bedienfelds könnten fehlerhaft sein. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
Console local I/O not responding! Try updating console firmware.	Das System kann nicht mit dem integrierten Local-I/O-Bereich des Pults kommunizieren. Aktualisieren Sie die Firmware für das gesamte Mischpult, und prüfen Sie dann, ob weiterhin ein Konflikt vorliegt.



Meldung	Bedeutung
Console Network: ring connection open! Check cable connection.	Das System hat festgestellt, dass die Ringverbindung des Pult-Netzwerks unterbrochen ist. Prüfen Sie die Funktion von Kabeln und Anschlüssen.
Cooling fan error! (XXX) Contact Yamaha service.	Das System hat schadhafte Lüfter im Pult erkannt. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
Couldn't access the file	Das angegebene Verzeichnis oder die Datei existiert nicht.
Couldn't delete file	Das System konnte die Datei nicht löschen.
Couldn't rename file	Das System konnte die Datei nicht umbenennen.
Couldn't write file!	Das System hat vergeblich versucht, die Datei auf dem USB-Speichergerät zu speichern.
CUE turned off (Keyin)	Der CUE der Keyins wurde automatisch ausgeschaltet.
CUE turned off (Plug-in)	Der CUE der Plug-ins wurde automatisch ausgeschaltet.
CUE turned off (USB playback out)	Der CUE des USB-Recorder-Ausgangs wurde automatisch ausgeschaltet.
CUE turned off (USB recorder in)	Der CUE des USB-Recordereingangs wurde automatisch ausgeschaltet.
CUE turned off (USB recorder in/out)	Der CUE des USB-Recorderein-/ausgangs wurde automatisch ausgeschaltet.
DCA ROLL-OUT : DCA members scrolling.	Die Fader-Zuordnung von DCA-zugehörigen Kanälen wird im DCA ROLL-OUT-Modus gescrollt.
Directory not empty!	Das Verzeichnis im USB-Speichergerät kann nicht gelöscht werden, weil das Verzeichnis nicht leer ist.
Editor initialization [XX] completed	Die Initialisierung des Editors ist abgeschlossen.
Fader bank snapshot is done.	Es wurde ein Schnappschuss der Fader Bank angefertigt.
File access busy!	Das System hat den Vorgang nicht abgeschlossen, weil es aktuell interne Daten verarbeitet. Versuchen Sie es später noch einmal.
File already exists!	Es ist bereits eine Datei mit demselben Namen vorhanden, unter dem Sie gerade speichern möchten.
Finished loading file	Das Laden der Datei ist abgeschlossen.
Finished saving file	Der Speichernvorgang der Datei ist abgeschlossen.
GPI 5V output error! Disconnect GPI and check connection.	Das System hat einen Fehler an der GPI+5V-Ausgangsbuchse erkannt. Es könnte ein übermäßiger Stromfluss aufgrund eines Kurzschlusses gegen Masse vorliegen. Prüfen Sie die Kabelverbindung.
Home bookmarked	Der Status des Bedienfelds und die Bildschirme wurden mittels HOME-Taste mit einem Lesezeichen versehen.
Image file for Console Lock screen successfully loaded.	Die Bilddatei für den Console-Lock-Bildschirm wurde erfolgreich geladen.
Image file too large!	Das System kann die Bilddatei für den Console-Lock-Bildschirm nicht laden, da die Datei zu groß ist (größer als 3072 x 768 Pixel).
Inappropriate scene number (#XX)	Während der Neunummerierung der Szenen wurde eine falsche Szenennummer zugeordnet.
Internal error! (BUFFER_FULL)	Im Pult ist ein interner Fehler aufgetreten. Wenn dieser Fehler weiterhin besteht, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.

Meldung	Bedeutung
Internal error! (PANELxx_COMMUNICATION_ERR)	Ein interner Fehler ist im Pult aufgetreten. Die Kommunikation innerhalb des Bedienfelds könnte fehlerhaft sein. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
Internal error! (PANELxx_DISCONNECTED)	Ein interner Fehler ist im Pult aufgetreten. Die Verbindungen innerhalb des Bedienfelds könnten fehlerhaft sein. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.
Internal memory corrupt! Try initializing console and restart.	Der interne Speicher ist fehlerhaft. Initialisieren Sie das Pult, und starten Sie es dann erneut.
Internal memory corrupt! Try initializing editor and restart.	Der interne Speicher ist fehlerhaft. Initialisieren Sie das Pult, und starten Sie es dann erneut.
Loading aborted	Das Laden der Datei wurde unterbrochen.
Low Battery! (DSP Engine)	Die Kapazität der internen Batterie der DSP-Engine ist niedrig. Die interne Clock hat möglicherweise kein korrektes Timing. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler für Informationen zum Austausch der Batterie.
Max. HY slot channel count exceeded! (256)	Die Anzahl der TWINLANE zugewiesenen Ausgangskanäle der DSP Engine überschreitet die maximal zulässige Anzahl (256) von Kanälen. Bitte begrenzen Sie die Zahl auf 256 oder weniger.
Max. TWINLANe channel count exceeded! (400)	Die Anzahl der im gesamten System zugewiesenen Ausgangskanäle überschreitet die maximal zulässige Anzahl (400) von Kanälen. Bitte begrenzen Sie die Zahl auf 400 oder weniger.
MIDI: Data framing error!	Es ist ein Rx-Framing-Fehler in den MIDI-Daten aufgetreten.
MIDI: Data overrun error!	Es ist ein Rx-Überlauffehler in den MIDI-Daten aufgetreten.
MIDI: Rx buffer full!!	Der Pufferspeicher für den MIDI-Empfang ist voll.
MIDI: Tx buffer full!!	Der Pufferspeicher für die MIDI-Ausgabe ist voll.
Mixing data corrupt on Control Surface! To recover:- - Go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (DSP --> CS), OR - Go to SAVE/LOAD screen and load a complete settings file, OR - Initialize this control surface	Die internen Daten der Bedienoberfläche sind beschädigt. Um die Daten wiederherzustellen, rufen Sie den DEVICE-SYNC-Bildschirm auf, und synchronisieren Sie die Daten in der Richtung DSP → CS. Alternativ können Sie den SAVE/LOAD-Bildschirm aufrufen und die Einstellungsdatei laden. Andernfalls müssen Sie die Bedienungsoberfläche initialisieren.
Mixing data corrupt on DSP Engine! To recover, go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (CS --> DSP).	Die internen Daten der DSP Engine sind beschädigt. Um die Daten wiederherzustellen, rufen Sie den DEVICE-SYNC-Bildschirm auf, und synchronisieren Sie die Daten in der Richtung CS → DSP.
Mixing data corrupt on Editor! To recover:- - Go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (DSP--> EDITOR), OR - Go to SAVE/LOAD screen and load a complete settings file, OR - Initialize this editor	Die internen Editor-Daten sind beschädigt. Um die Daten wiederherzustellen, rufen Sie den DEVICE-SYNC-Bildschirm auf, und synchronisieren Sie die Daten in der Richtung DSP → EDITOR. Alternativ können Sie den SAVE/LOAD-Bildschirm aufrufen und die Einstellungsdatei laden. Andernfalls müssen Sie die Bedienungsoberfläche initialisieren.
Mixing data corrupt on Editor! To recover, go to DEVICE SYNC screen and re-sync data (EDITOR --> DSP).	Die internen Editor-Daten sind beschädigt. Um die Daten wiederherzustellen, rufen Sie den DEVICE-SYNC-Bildschirm auf, und synchronisieren Sie die Daten in der Richtung EDITOR → DSP.



Meldung	Bedeutung
Multiple word clock masters found!	Es wurden mehrere DSP-Engines erkannt, die als Wordclock-Master zugewiesen wurden. Weisen Sie die Wordclock-Master-Funktion nur einem Gerät im System zu.
No Battery! (Console)	Die interne Batterie des Pults ist erschöpft. Die interne Clock hat kein korrektes Timing mehr. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler für Informationen zum Austausch der Batterie.
No Battery! (DSP Engine)	Die interne Batterie der DSP-Engine ist erschöpft. Die interne Clock hat kein korrektes Timing mehr. Bitte wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler für Informationen zum Austausch der Batterie.
No scene to update. Store scene first.	Die Update-Funktion ist nicht verfügbar, weil keine gespeicherte Szene vorhanden ist. Speichern Sie zuerst eine Szene.
Offset values can be edited only when OVERLAY is ON	Sie können die Overlay-Versatzwerte nur dann einstellen, wenn die Overlay-Funktion eingeschaltet ist.
Only one DCA can be rolled out at one time.	Sie können DCA-zugehörige Kanäle nicht gleichzeitig auf mehreren Bays ausbreiten.
Overlay turned off.	Overlay wurde ausgeschaltet.
Overlay turned on.	Overlay wurde eingeschaltet.
Page bookmarked	Die Seite wurde mit einem Lesezeichen versehen.
Power loss to PSU detected (CS X)	Eines der beiden Netzteile liefert keine Leistung mehr. „X“ repräsentiert das Netzteil (A oder B), bei dem der Ausfall erkannt wurde.
Same page is already open	Die Seite kann nicht angezeigt werden, da die gleiche Seite bereits auf einen anderen Bildschirm geöffnet ist.
Saving aborted	Der Speichervorgang der Datei wurde abgebrochen.
Scene #XX already exists	Die Neunummerierung der Szene kann nicht abgeschlossen werden, da eine Szenennummer angegeben wurde, die bereits vorhanden ist.
Scene #XX is empty!	Die Szene, die Sie abrufen wollten, existiert nicht.
Scene #XX is protected!	Die Szene ist geschützt und der gewünschte Vorgang (z. B. Löschen) kann nicht ausgeführt werden.
Scene delete undone	Der Löschvorgang der Szene wurde rückgängig gemacht.
Scene duplicate undone	Der Kopiervorgang der Szene wurde rückgängig gemacht.
Scene recall undone	Der Szenenabruf wurde rückgängig gemacht.
Scene store undone	Die Speicherung der Szene wurde rückgängig gemacht.
Screen captured	Der Screenshot wurde aufgenommen.
Software exception detected! Restart this console as soon as possible.	Es ist ein Fehler in der Software aufgetreten. Starten Sie diese Bedienoberfläche sofort neu.
Software exception detected! Restart this editor as soon as possible.	Es ist ein Fehler in der Software aufgetreten. Starten Sie den Editor sofort neu.
Song file not found!	Die wiederzugebende Song-Datei kann nicht gefunden werden.
Sync error! [XX]	Das Signal von Digitaleingängen am XX [Anschluss] ist nicht mit der Master Clock synchronisiert. Achten Sie darauf, ob das Eingangssignal zur Master Clock synchronisiert. Andernfalls sind Störgeräusche hörbar.

Meldung	Bedeutung
Temporary channel link released	Die vorübergehende Kanalkopplung wurde aufgehoben.
This device is currently online and cannot be changed.	Dieses Gerät ist online. Sie können den Gerätetyp nicht ändern.
This feature is not available in editor software	Diese Funktion steht im Editor nicht zur Verfügung.
This feature will be supported in a future software release.	Diese Funktion wird mit einer zukünftigen Software-Aktualisierung unterstützt.
This item is read only!	Sie können diesen Parameter nicht ändern. Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, ein Preset zu ändern.
Too many Monitor Sources! Max. 8 sources can be assigned.	Es wurden zu viele Quellen als Monitor-Eingangsquellen ausgewählt. (Es können bis zu acht Signalquellen zugewiesen werden.)
Total MY slot power capability exceeded! Remove cards from unit XX	Ein normaler Betrieb ist nicht möglich, da die Leistung in den MY-Steckplätzen die maximal zulässige Ausgangsleistung überschreitet. Entfernen Sie die MY-Karten aus der Einheit XX. Informationen über die Höchstanzahl der einzusetzenden MY-Karten finden Sie auf der Pro-Audio-Website von Yamaha unter: http://www.yamahaproaudio.com/
TWINLANe total cable length too long (HY-SLOT X)	Die Gesamtkabellänge der Kabel im TWINLANe-Netzwerk (HY-Slot X) ist zu lang.
TWINLANe clock master not found!	Der TWINLANe-Clock-Master kann nicht gefunden werden. Eine DSP-Engine im System muss als Wordclock-Master zugewiesen werden.
TWINLANe optical receiver input power margin low [XXX]	Die optische Empfangsleistung für die Kommunikation im TWINLANe-Netzwerk ist zu niedrig. Prüfen Sie die Funktion von Kabeln und Anschlüssen, und reinigen Sie die Anschlüsse.
TWINLANe: ring connection open! [XXX] Check cable connection.	Das System hat festgestellt, dass die Ringverbindung des TWINLANe-Netzwerks unterbrochen ist. Prüfen Sie die Funktion von Kabeln und Anschlüssen.
TWINLANe: wrong cable connection!	Das System hat eine falsche TWINLANe-Kabelverbindung erkannt. Prüfen Sie, ob die Ringverbindung korrekt hergestellt wurde, indem Sie die Kabel in der Reihenfolge IN-OUT-IN-OUT anschließen.
Unassigned encoder	Sie haben einen Encoder bedient, dem keine Funktion zugewiesen wurde.
Unsupported file format!	Ein nicht unterstütztes Dateiformat wurde erkannt; die Datei konnte nicht geladen werden.
Unsupported USB storage format!	Das USB-Speicherformat ist nicht korrekt oder wird nicht unterstützt.
USB over-current error! Disconnect USB device.	Ein übermäßiger Strom wurde am USB-Port erkannt. Ziehen Sie das USB-Gerät vom USB-Anschluss ab, und überprüfen Sie den Port auf Fehler.
USB recorder busy! Operation aborted	Der zweispurige USB-Recorder verarbeitet aktuell Daten. Der letzte Vorgang wurde abgebrochen.
USB recorder: Cannot edit comment. No ID3 tag in the file.	Es ist kein ID3-Tag in der Datei vorhanden, dadurch konnte das System den Kommentar nicht bearbeiten.

Meldung	Bedeutung
USB recorder: Max. number of audio files exceeded!	Die maximal zulässige Anzahl von Song-Dateien wurde überschritten.
USB recorder: Metadata edit failed	Die Metadaten für die Song-Datei konnten nicht bearbeitet werden.
USB recorder: Metadata successfully changed	Die Metadaten für die Song-Datei wurden bearbeitet.
USB recorder: Playback stopped due to slow memory access!	Die Wiedergabe wurde aufgrund nicht ausreichender Zugriffsgeschwindigkeit auf das USB-Speichergerät unterbrochen.
USB recorder: Recording stopped due to slow memory access!	Die Aufnahme wurde aufgrund nicht ausreichender Zugriffsgeschwindigkeit auf das USB-Speichergerät unterbrochen.
USB recorder: Recording stopped due to wrong word clock!	Die Aufnahme am USB-Recorder wurde aufgrund einer ungeeigneten System-Wordclock beendet.
USB recorder: Storage full!	Es ist nicht genug Kapazität auf dem USB-Speichergerät vorhanden.
USB recorder: Storage mounted	Das USB-Speichergerät wurde bereitgestellt.
USB recorder: Storage protected!	Das USB-Speichergerät ist schreibgeschützt.
USB recorder: This is the root folder for song files	Sie können die Hierarchie nicht höher als bis zum Stammverzeichnis der Song-Dateien durchsuchen.
Wrong password!	Sie haben ein falsches Passwort eingegeben, um das Pult zu entsperren.
Wrong word clock!	Die System-Wordclock ist ungeeignet. Liefern Sie eine geeignete Wordclock.
XX parameters set to default	Es wurden XX Parameter auf ihre Standardwerte zurückgesetzt. („XX“ repräsentiert den Typ, z. B. „EQ“, oder „Dynamics1“.)

Stichwort-verzeichnis

Ziffern

31BandGEQ	220
8BandPEQ	223

A

Ändern des Namens.....	132
Audiodatei (Szenenabruf).....	296
Auswählen der Kanäle auf dem Bildschirm.....	73
Automixer	225

B

Bay Link.....	75
---------------	----

C

CONFIRMATION	320
Controller-Änderungen	340
CUE (Vorhören).....	143
CUE OPERATION MODE	144, 319
Cue-Modus.....	143
Custom-Fader-Banks.....	321

D

Dante Accelerator.....	277
Dante Controller.....	278
Dante Virtual Soundcard	278
DAW	277
DCA.....	203
DCA Roll-out.....	207
Delay	
Delay-Skala.....	190
Delay (Verzögerung).....	187
Delay Compensation.....	121

Delay-Einschleipunkt	188
Direct Out (Direktausgang)	184
DIRECT-OUT-Ausspielpunkt	184, 185
DYNAMICS	174
Dynamikparameter	177

E

Effekte und Temposynchronisation.....	264
Eingangsverstärker	60, 99, 166
Eingangszuordnung	130
Event-Liste.....	302

F

FADE TIME (Ein-/Ausblendzeit)	294
Fade-Funktion.....	294
FADER START	346
Firmware-Version	348
FIXED.....	125
Flex15GEQ	222
Focus-Funktion.....	292
Funktionsschema.....	57
Funktionstaste.....	319

G

Gain (Anhebung/Absenkung)	
Analoge Eingangsverstärkung	94, 99
Digital Gain (Digitalverstärkung)	100
Gain (Verstärkung)	
Analoge Eingangsverstärkung	167
Digital Gain (Digitalverstärkung)	167
Gain Reduction	
(Pegelabsenkung).....	97, 175, 176
GANG	94, 95
GEQ	215
GPI	342
TALLY	296
TRIGGER.....	296
Graphic EQ.....	215

H

Helligkeit der Pultbeleuchtung	359
HPF	96
HPF-Anzeige	94

I

Initialisieren von Kanälen.....	212
Initialisierung	352
INITIALIZATION	352
INSERT	97
Insert-Einschleipunkt	
Signal-Ausspielpunkt	182
Status.....	202
INSERT-ON/OFF-Anzeige	100
Interne Clock	357
ISOLATE.....	93

K

Kalibrierung.....	348, 351
Kanalzugregler	327
KEY IN	176
Kopieren von Kanälen.....	212

L

Laden	312
LED ASSISTANCE	319
Libraries (Bibliotheken)	87

M

M/S-Decoder	112, 113, 117
Master-Fader	321
Messpunkt	165
MIDI	335
Monitor	135
MP3.....	266
Mute-Gruppen	208

O

OFFSET	297
Oscillator	150
OVERLAY	305
OVERVIEW-Bildschirm.....	99

P

Paarschaltung	90
Patching (Routing).....	130
PEQ	215
PHONES	158
Plug-In	230
Port-to-Port	134
PREFERENCES	318
Programmwechsel.....	337
Pultsperrre	360

R

Real Time Analyzer.....	160
Recall-Safe-Funktion	301
RTA	160

S

Save	309
SEL LINK	318
SELECTED-CHANNEL-VIEW-Bildschirm	93
SETUP-Bildschirm	102
Signalfluss	201
SILK	166
Solo-Funktion	148
Solo-Modus	143
Statusanzeige	82
Symbol	132
Szenenspeicher	280
Bearbeitung	288

T

Talkback.....	153
Tempo vorgeben.....	263
TOUCH AND TURN.....	66
Touch Sense	319
TWINLANE-Netzwerk.....	106

U

USB-Flash-Laufwerk.....	309
USB-Flash-Laufwerksformat	62
USB-Maus.....	321
USB-Tastatur.....	321
USER DEFINED KEYS	329
USER DEFINED KNOBS.....	323

V

VARI	125
Virtueller Soundcheck	275

W

WAV	266
Wordclock	122

Yamaha Pro Audio global website
<http://www.yamahaproaudio.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Group
© 2015 Yamaha Corporation

Published 06/2017 LB-D0