Quick Start Guide

EN

ES

FR

DE

PT

IT

NL

SE

PL



PRO X

Live Digital Console Control Centre and Audio System
Engine with 168 Input Channels, 99 Mix Buses and 96 kHz Sample Rate

V 1.0

MIDAS

EN

ES

EN Important Safety Instructions

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK!
DO NOT OPEN!
ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION !
NE PAS OUVRIR !

Terminals marked with this symbol carry electrical current of sufficient magnitude to constitute risk of electric shock. Use only high-quality professional speaker cables with ¼" TS or twist-locking plugs pre-installed. All other installation or modification should be performed only by qualified personnel.

This symbol, wherever it appears, alerts you to the presence of uninsulated dangerous voltage inside the enclosure - voltage that may be sufficient to constitute a risk of shock.

This symbol, wherever it appears, alerts you to important operating and maintenance instructions in the accompanying literature. Please read the manual.

Caution
To reduce the risk of electric shock, do not remove the top cover (or the rear section). No user serviceable parts inside. Refer servicing to qualified personnel.

Caution
To reduce the risk of fire or electric shock, do not expose this appliance to rain and moisture. The apparatus shall not be exposed to dripping or splashing liquids and no objects filled with liquids, such as vases, shall be placed on the apparatus.

Caution
These service instructions are for use by qualified service personnel only. To reduce the risk of electric shock do not perform any servicing other than that contained in the operation instructions. Repairs have to be performed by qualified service personnel.

1. Read these instructions.

2. Keep these instructions.

3. Heed all warnings.

4. Follow all instructions.

5. Do not use this apparatus near water.

6. Clean only with dry cloth.

7. Do not block any ventilation openings. Install in accordance with the manufacturer's instructions.

8. Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.

9. Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding-type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. If the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.

10. Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus.

11. Use only attachments/accessories specified by the manufacturer.



12. Use only with the cart, stand, tripod, bracket, or table specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.

13. Unplug this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time.

14. Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.

15. The apparatus shall be connected to a MAINS socket outlet with a protective earthing connection.

16. Where the MAINS plug or an appliance coupler is used as the disconnect device, the disconnect device shall remain readily operable.



17. Correct disposal of this product: This symbol indicates that this product must not be disposed of with household waste, according to the WEEE Directive (2012/19/EU) and your national law. This product should be taken to a collection center licensed for the recycling of waste electrical and electronic equipment (EEE). The mishandling of this type of waste could have a possible negative impact on the environment and human health due to potentially hazardous substances that are generally associated with EEE. At the same time, your cooperation in the correct disposal of this product will contribute to the efficient use of natural resources. For more information about where you can take your waste equipment for recycling, please contact your local city office, or your household waste collection service.

18. Do not install in a confined space, such as a book case or similar unit.

19. Do not place naked flame sources, such as lighted candles, on the apparatus.

20. Please keep the environmental aspects of battery disposal in mind. Batteries must be disposed-of at a battery collection point.

21. This apparatus may be used in tropical and moderate climates up to 45°C.

LEGAL DISCLAIMER

Music Tribe accepts no liability for any loss which may be suffered by any person who relies either wholly or in part upon any description, photograph, or statement contained herein. Technical specifications, appearances and other information are subject to change without notice. All trademarks are the property of their respective owners. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone and Coolaudio are trademarks or registered trademarks of Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 All rights reserved.

LIMITED WARRANTY

For the applicable warranty terms and conditions and additional information regarding Music Tribe's Limited Warranty, please see complete details online at musictribe.com/warranty.

EN

ES

ES Instrucciones de seguridad

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK!
DO NOT OPEN!
ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION !
NE PAS OUVRIR !

Las terminales marcadas con este símbolo transportan corriente eléctrica de magnitud suficiente como para constituir un riesgo de descarga eléctrica. Utilice solo cables de altavoz profesionales y de alta calidad con conectores TS de 6,3 mm o de bayoneta prefijados. Cualquier otra instalación o modificación debe ser realizada únicamente por un técnico cualificado.

Este símbolo, siempre que aparece, le advierte de la presencia de voltaje peligroso sin aislar dentro de la caja; este voltaje puede ser suficiente para constituir un riesgo de descarga.

Este símbolo, siempre que aparece, le advierte sobre instrucciones operativas y de mantenimiento que aparecen en la documentación adjunta. Por favor, lea el manual.

Atención
Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no quite la tapa (o la parte posterior). No hay piezas en el interior del equipo que puedan ser reparadas por el usuario. Si es necesario, póngase en contacto con personal cualificado.

Atención
Para reducir el riesgo de incendio o descarga eléctrica, no exponga este aparato a la lluvia, humedad o alguna otra fuente que pueda salpicar o derramar algún líquido sobre el aparato. No coloque ningún tipo de recipiente para líquidos sobre el aparato.

Atención
Las instrucciones de servicio deben llevarlas a cabo exclusivamente personal cualificado. Para evitar el riesgo de una descarga eléctrica, no realice reparaciones que no se encuentren descritas en el manual de operaciones. Las reparaciones deben ser realizadas exclusivamente por personal cualificado.

1. Lea las instrucciones.

2. Conserve estas instrucciones.

3. Preste atención a todas las advertencias.

4. Siga todas las instrucciones.

5. No use este aparato cerca del agua.

6. Limpie este aparato con un paño seco.

7. No bloquee las aberturas de ventilación. Instale el equipo de acuerdo con las instrucciones del fabricante.

8. No instale este equipo cerca de fuentes de calor tales como radiadores, acumuladores de calor, estufas u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que puedan producir calor.

9. No elimine o deshabilite nunca la conexión a tierra del aparato o del cable de alimentación de corriente. Un enchufe polarizado tiene dos polos, uno de los cuales tiene un contacto más ancho que el otro. Una clavija con puesta a tierra dispone de tres contactos: dos polos y la puesta a tierra. El contacto ancho y el tercer contacto, respectivamente, son los que garantizan una mayor seguridad. Si el enchufe suministrado con el equipo no concuerda con la toma de corriente, consulte con un electricista para cambiar la toma de corriente obsoleta.

10. Coloque el cable de suministro de energía de manera que no pueda ser pisado y que esté protegido de objetos afilados. Asegúrese de que el cable de suministro de energía esté protegido, especialmente en la zona de la clavija y en el punto donde sale del aparato.

11. Use únicamente los dispositivos o accesorios especificados por el fabricante.



12. Use únicamente la carretilla, plataforma, trípode, soporte o mesa especificados por el fabricante o suministrados junto con el equipo. Al transportar el equipo, tenga cuidado para evitar daños y caídas al tropezar con algún obstáculo.

13. Desenchufe el equipo durante tormentas o si no va a utilizarlo durante un periodo largo.

14. Confíe las reparaciones únicamente a servicios técnicos cualificados. La unidad requiere mantenimiento siempre que haya sufrido algún daño, si el cable de suministro de energía o el enchufe presentaran daños, se hubiera derramado un líquido o hubieran caído objetos dentro del equipo, si el aparato hubiera estado expuesto a la humedad o la lluvia, si ha dejado de funcionar de manera normal o si ha sufrido algún golpe o caída.

15. Al conectar la unidad a la toma de corriente eléctrica asegúrese de que la conexión disponga de una unión a tierra.

16. Si el enchufe o conector de red sirve como único medio de desconexión, éste debe ser accesible fácilmente.



17. Cómo debe deshacerse de este aparato: Este símbolo indica que este aparato no debe ser tratado como basura orgánica, según lo indicado en la Directiva WEEE (2012/19/EU) y a las normativas aplicables en su país. En lugar de ello deberá llevarlo al punto limpio más cercano para el reciclaje de sus elementos eléctricos / electrónicos (EEE). Al hacer esto estará ayudando a prevenir las posibles consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud que podrían ser provocadas por una gestión inadecuada de este tipo de aparatos. Además, el reciclaje de materiales ayudará a conservar los recursos naturales. Para más información acerca del reciclaje de este aparato, póngase en contacto con el Ayuntamiento de su ciudad o con el punto limpio local.

18. No instale esta unidad en un espacio muy reducido, tal como encastrada en una librería o similar.

19. No coloque objetos con llama, como una vela encendida, sobre este aparato.

20. Tenga presentes todas las advertencias relativas al reciclaje y correcta eliminación de las pilas. Las pilas deben ser siempre eliminadas en un punto limpio y nunca con el resto de la basura orgánica.

21. Puede usar este aparato en lugares con climas tropicales y moderados que soporten temperaturas de hasta 45°C.

NEGACIÓN LEGAL

Music Tribe no admite ningún tipo de responsabilidad por cualquier daño o pérdida que pudiera sufrir cualquier persona por confiar total o parcialmente en la descripciones, fotografías o afirmaciones contenidas en este documento. Las especificaciones técnicas, imágenes y otras informaciones contenidas en este documento están sujetas a modificaciones sin previo aviso. Todas las marcas comerciales que aparecen aquí son propiedad de sus respectivos dueños. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone y Coolaudio son marcas comerciales o marcas registradas de Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Reservados todos los derechos.

GARANTÍA LIMITADA

Si quiere conocer los detalles y condiciones aplicables de la garantía así como información adicional sobre la Garantía limitada de Music Tribe, consulte online toda la información en la web musictribe.com/warranty.

FR Consignes de sécurité



Les points repérés par ce symbole portent une tension électrique suffisante pour constituer un risque d'électrocution. Utilisez uniquement des câbles d'enceintes professionnels de haute qualité avec fiches Jack mono 6,35 mm ou fiches à verrouillages déjà installées. Toute autre installation ou modification doit être effectuée uniquement par un personnel qualifié.

Ce symbole avertit de la présence d'une tension dangereuse et non isolée à l'intérieur de l'appareil - elle peut provoquer des chocs électriques.

Attention
Ce symbol signale les consignes d'utilisation et d'entre ! Tien importantes dans la documentation fournie. Lisez les consignes de sécurité du manuel d'utilisation de l'appareil.

Attention
Pour éviter tout risque de choc électrique, ne pas ouvrir le capot de l'appareil ni démonter le panneau arrière. L'intérieur de l'appareil ne possède aucun élément réparable par l'utilisateur. Laisser toute réparation à un professionnel qualifié.

Attention
Pour réduire les risques de feu et de choc électrique, n'exposez pas cet appareil à la pluie, à la moisissure, aux gouttes ou aux éclaboussures. Ne posez pas de récipient contenant un liquide sur l'appareil (un vase par exemple).

Attention
Ces consignes de sécurité et d'entretien sont destinées à un personnel qualifié. Pour éviter tout risque de choc électrique, n'effectuez aucune réparation sur l'appareil qui ne soit décrite par le manuel d'utilisation. Les éventuelles réparations doivent être effectuées uniquement par un technicien spécialisé.

1. Lisez ces consignes.
2. Conservez ces consignes.
3. Respectez tous les avertissements.
4. Respectez toutes les consignes d'utilisation.
5. N'utilisez jamais l'appareil à proximité d'un liquide.
6. Nettoyez l'appareil avec un chiffon sec.
7. Veillez à ne pas empêcher la bonne ventilation de l'appareil via ses ouïes de ventilation. Respectez les consignes du fabricant concernant l'installation de l'appareil.
8. Ne placez pas l'appareil à proximité d'une source de chaleur telle qu'un chauffage, une cuisinière ou tout appareil dégageant de la chaleur (y compris un ampli de puissance).
9. Ne supprimez jamais la sécurité des prises bipolaires ou des prises terre. Les prises bipolaires possèdent deux contacts de largeur différente. Le plus large est le contact de sécurité. Les prises terre possèdent deux contacts plus une mise à la terre servant de sécurité. Si la prise du bloc d'alimentation ou du cordon d'ali-mentation fourni ne correspond pas à celles de votre installation électrique, faites appel à un électricien pour effectuer le changement de prise.
10. Installez le cordon d'alimentation de telle façon que personne ne puisse marcher dessus et qu'il soit protégé d'arêtes coupantes. Assurez-vous que le cordon d'alimentation est suffisamment protégé, notamment au niveau de sa prise électrique et de l'endroit où il est relié à l'appareil; cela est également valable pour une éventuelle rallonge électrique.
11. Utilisez exclusivement des accessoires et des appareils supplémentaires recommandés par le fabricant.



12. Utilisez exclusivement des chariots, des diables, des présentoirs, des pieds et des surfaces de travail recommandés par le fabricant ou livrés avec le produit. Déplacez précautionneusement tout chariot ou diable chargé pour éviter d'éventuelles blessures en cas de chute.
13. Débranchez l'appareil de la tension secteur en cas d'orage ou si l'appareil reste inutilisé pendant une longue période de temps.
14. Les travaux d'entretien de l'appareil doivent être effectués uniquement par du personnel qualifié. Aucun entretien n'est nécessaire sauf si l'appareil est endommagé de quelque façon que ce soit (dommages sur le cordon d'alimentation ou la prise par exemple), si un liquide ou un objet a pénétré à l'intérieur du châssis, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne pas correctement ou à la suite d'une chute.
15. L'appareil doit être connecté à une prise secteur dotée d'une protection par mise à la terre.
16. La prise électrique ou la prise IEC de tout appareil dénué de bouton marche/arrêt doit rester accessible en permanence.



17. Mise au rebut appropriée de ce produit: Ce symbole indique qu'en accord avec la directive DEEE (2012/19/EU) et les lois en vigueur dans votre pays, ce produit ne doit pas être jeté avec les déchets ménagers. Ce produit doit être déposé dans un point de collecte agréé pour le recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques (EEE). Une mauvaise manipulation de ce type de déchets pourrait avoir un impact négatif sur l'environnement et la santé à cause des substances potentiellement dangereuses généralement associées à ces équipements. En même temps, votre coopération dans la mise au rebut de ce produit contribuera à l'utilisation efficace des ressources naturelles. Pour plus d'informations sur l'endroit où vous pouvez déposer vos déchets d'équipements pour le recyclage, veuillez contacter votre mairie ou votre centre local de collecte des déchets.
18. N'installez pas l'appareil dans un espace confiné tel qu'une bibliothèque ou meuble similaire.
19. Ne placez jamais d'objets enflammés, tels que des bougies allumées, sur l'appareil.
20. Gardez à l'esprit l'impact environnemental lorsque vous mettez des piles au rebus. Les piles usées doivent être déposées dans un point de collecte adapté.
21. Cet appareil peut être utilisé sous un climat tropical ou modéré avec des températures de 45°C maximum.

DÉNI LÉGAL

Music Tribe ne peut être tenu pour responsable pour toute perte pouvant être subie par toute personne se fiant en partie ou en totalité à toute description, photographie ou affirmation contenue dans ce document. Les caractéristiques, l'apparence et d'autres informations peuvent faire l'objet de modifications sans notification. Toutes les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone et Coolaudio sont des marques ou marques déposées de Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITÉE

Pour connaître les termes et conditions de garantie applicables, ainsi que les informations supplémentaires et détaillées sur la Garantie Limitée de Music Tribe, consultez le site Internet musictribe.com/warranty.

DE Wichtige Sicherheitshinweise



Vorsicht
Die mit dem Symbol markierten Anschlüsse führen so viel Spannung, dass die Gefahr eines Stromschlags besteht. Verwenden Sie nur hochwertige, professionelle Lautsprecherkabel mit vorinstallierten 6,35 mm MONO-Klinkensteckern oder Lautsprecherstecker mit Drehverriegelung. Alle anderen Installationen oder Modifikationen sollten nur von qualifiziertem Fachpersonal ausgeführt werden.

Achtung
Um eine Gefährdung durch Stromschlag auszuschließen, darf die Geräteabdeckung bzw. Geräterückwand nicht abgenommen werden. Im Innern des Geräts befinden sich keine vom Benutzer reparierbaren Teile. Reparaturarbeiten dürfen nur von qualifiziertem Personal ausgeführt werden.

Achtung
Um eine Gefährdung durch Feuer bzw. Stromschlag auszuschließen, darf dieses Gerät weder Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden noch sollten Spritzwasser oder tropfende Flüssigkeiten in das Gerät gelangen können. Stellen Sie keine mit Flüssigkeit gefüllten Gegenstände, wie z. B. Vasen, auf das Gerät.

Achtung
Die Service-Hinweise sind nur durch qualifiziertes Personal zu befolgen. Um eine Gefährdung durch Stromschlag zu vermeiden, führen Sie bitte keinerlei Reparaturen an dem Gerät durch, die nicht in der Bedienungsanleitung beschrieben sind. Reparaturen sind nur von qualifiziertem Fachpersonal durchzuführen.

1. Lesen Sie diese Hinweise.
2. Bewahren Sie diese Hinweise auf.
3. Beachten Sie alle Warnhinweise.
4. Befolgen Sie alle Bedienungshinweise.
5. Betreiben Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wasser.
6. Reinigen Sie das Gerät mit einem trockenen Tuch.
7. Blockieren Sie nicht die Belüftungsschlitze. Beachten Sie beim Einbau des Gerätes die Herstellerhinweise.
8. Stellen Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wärmequellen auf. Solche Wärmequellen sind z. B. Heizkörper, Herde oder andere Wärme erzeugende Geräte (auch Verstärker).
9. Entfernen Sie in keinem Fall die Sicherheitsvorrichtung von Zweipol- oder geerdeten Steckern. Ein Zweipolstecker hat zwei unterschiedlich breite Steckkontakte. Ein geerdeter Stecker hat zwei Steckkontakte und einen dritten Erdungskontakt. Der breitere Steckkontakt oder der zusätzliche Erdungskontakt dient Ihrer Sicherheit. Falls das mitgelieferte Steckerformat nicht zu Ihrer Steckdose passt, wenden Sie sich bitte an einen Elektriker, damit die Steckdose entsprechend ausgetauscht wird.
10. Verlegen Sie das Netzkabel so, dass es vor Tritten und scharfen Kanten geschützt ist und nicht beschädigt werden kann. Achten Sie bitte insbesondere im Bereich der Stecker, Verlängerungskabel und an der Stelle, an der das Netzkabel das Gerät verlässt, auf ausreichenden Schutz.
11. Das Gerät muss jederzeit mit intaktem Schutzleiter an das Stromnetz angeschlossen sein.
12. Sollte der Hauptnetzstecker oder eine Gerätesteckdose die Funktionseinheit zum Abschalten sein, muss diese immer zugänglich sein.
13. Verwenden Sie nur Zusatzgeräte/Zubehörteile, die laut Hersteller geeignet sind.



14. Verwenden Sie nur Wagen, Standvorrichtungen, Stative, Halter oder Tische, die vom Hersteller benannt oder im Lieferumfang des Geräts enthalten sind. Falls Sie einen Wagen benutzen, seien Sie vorsichtig beim Bewegen der Wagen-Gerätkombination, um Verletzungen durch Stolpern zu vermeiden.
15. Ziehen Sie den Netzstecker bei Gewitter oder wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen.
16. Lassen Sie alle Wartungsarbeiten nur von qualifiziertem Service-Personal ausführen. Eine Wartung ist notwendig, wenn das Gerät in irgendeiner Weise beschädigt wurde (z. B. Beschädigung des Netzkabels oder Steckers), Gegenstände oder Flüssigkeit in das Geräteinnere gelangt sind, das Gerät Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt wurde, das Gerät nicht ordnungsgemäß funktioniert oder auf den Boden gefallen ist.



17. Korrekte Entsorgung dieses Produkts: Dieses Symbol weist darauf hin, das Produkt entsprechend der WEEE Direktive (2012/19/EU) und der jeweiligen nationalen Gesetze nicht zusammen mit Ihren Haushaltsabfällen zu entsorgen. Dieses Produkt sollte bei einer autorisierten Sammelstelle für Recycling elektrischer und elektronischer Geräte (EEE) abgegeben werden. Wegen bedenklicher Substanzen, die generell mit elektrischen und elektronischen Geräten in Verbindung stehen, könnte eine unsachgemäße Behandlung dieser Abfallart eine negative Auswirkung auf Umwelt und Gesundheit haben. Gleichzeitig gewährleistet Ihr Beitrag zur richtigen Entsorgung dieses Produkts die effektive Nutzung natürlicher Ressourcen. Für weitere Informationen zur Entsorgung Ihrer Geräte bei einer Recycling-Stelle nehmen Sie bitte Kontakt zum zuständigen städtischen Büro, Entsorgungsamt oder zu Ihrem Haushaltsabfallentsorger auf.
18. Installieren Sie das Gerät nicht in einer beengten Umgebung, zum Beispiel Bücherregal oder ähnliches.
19. Stellen Sie keine Gegenstände mit offenen Flammen, etwa brennende Kerzen, auf das Gerät.
20. Beachten Sie bei der Entsorgung von Batterien den Umweltschutz-Aspekt. Batterien müssen bei einer Batterie-Sammelstelle entsorgt werden.
21. Dieses Gerät ist in tropischen und gemäßigten Klimazonen bis 45° C einsetzbar.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Music Tribe übernimmt keine Haftung für Verluste, die Personen entstanden sind, die sich ganz oder teilweise auf hier enthaltene Beschreibungen, Fotos oder Aussagen verlassen haben. Technische Daten, Erscheinungsbild und andere Informationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone und Coolaudio sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Alle Rechte vorbehalten.

BESCHRÄNKTE GARANTIE

Die geltenden Garantiebedingungen und zusätzliche Informationen bezüglich der von Music Tribe gewährten beschränkten Garantie finden Sie online unter musictribe.com/warranty.

PT Instruções de Segurança Importantes

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK!
DO NOT OPEN!
ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION !
NE PAS OUVRIR !

Aviso!
Terminais marcados com o símbolo carregam corrente elétrica de magnitude suficiente para constituir um risco de choque elétrico. Use apenas cabos de alto-falantes de alta qualidade com plugues TS de ¼" ou plugues com trava de torção pré-instalados. Todas as outras instalações e modificações devem ser efetuadas por pessoas qualificadas.

Este símbolo, onde quer que o encontre, alerta-o para a leitura das instruções de manuseamento que acompanham o equipamento. Por favor leia o manual de instruções.

Atenção
De forma a diminuir o risco de choque eléctrico, não remover a cobertura (ou a secção de trás). Não existem peças substituíveis por parte do utilizador no seu interior. Para esse efeito recorrer a um técnico qualificado.

Atenção
Para reduzir o risco de incêndios ou choques eléctricos o aparelho não deve ser exposto à chuva nem à humidade. Além disso, não deve ser sujeito a salpicos, nem devem ser colocados em cima do aparelho objectos contendo líquidos, tais como jarras.

Atenção
Estas instruções de operação devem ser utilizadas, em exclusivo, por técnicos de assistência qualificados. Para evitar choques eléctricos não proceda a reparações ou intervenções, que não as indicadas nas instruções de operação, salvo se possuir as qualifi-cações necessárias. Para evitar choques eléctricos não proceda a reparações ou intervenções, que não as indicadas nas instruções de operação. Só o deverá fazer se possuir as qualificações necessárias.

1. Leia estas instruções.

2. Guarde estas instruções.

3. Preste atenção a todos os avisos.

4. Siga todas as instruções.

5. Não utilize este dispositivo perto de água.

6. Limpe apenas com um pano seco.

7. Não obstrua as entradas de ventilação. Instale de acordo com as instruções do fabricante.

8. Não instale perto de quaisquer fontes de calor tais como radiadores, bocas de ar quente, fogões de sala ou outros aparelhos (incluindo amplificadores) que produzam calor.

9. Não anule o objectivo de segurança das fichas polarizadas ou do tipo de ligação à terra. Uma ficha polarizada dispõe de duas palhetas sendo uma mais larga do que a outra. Uma ficha do tipo ligação à terra dispõe de duas palhetas e um terceiro dente de ligação à terra. A palheta larga ou o terceiro dente são fornecidos para sua segurança. Se a ficha fornecida não encaixar na sua tomada, consulte um electricista para a substituição da tomada obsoleta.

10. Proteja o cabo de alimentação de pisadelas ou apertos, especialmente nas fichas, extensões, e no local de saída da unidade. Certifique-se de que o cabo eléctrico está protegido. Verifique particularmente nas fichas, nos receptáculos e no ponto em que o cabo sai do aparelho.

11. O aparelho tem de estar sempre conectado à rede eléctrica com o condutor de protecção intacto.

12. Se utilizar uma ficha de rede principal ou uma tomada de aparelhos para desligar a unidade de funcionamento, esta deve estar sempre acessível.

13. Utilize apenas ligações/acessórios especificados pelo fabricante.



14. Utilize apenas com o carrinho, estrutura, tripé, suporte, ou mesa especificados pelo fabricante ou vendidos com o dispositivo. Quando utilizar um carrinho, tenha cuidado ao mover o conjunto carrinho/dispositivo para evitar danos provocados pela terpidação.

15. Desligue este dispositivo durante as trovoadas ou quando não for utilizado durante longos períodos de tempo.

16. Qualquer tipo de reparação deve ser sempre efectuado por pessoal qualificado. É necessária uma reparação sempre que a unidade tiver sido de alguma forma danificada, como por exemplo: no caso do cabo de alimentação ou ficha se encontrarem danificados; na eventualidade de líquido ter sido derramado ou objectos terem caído para dentro do dispositivo; no caso da unidade ter estado exposta à chuva ou à humidade; se esta não funcionar normalmente, ou se tiver caído.



17. Correcta eliminação deste produto: este símbolo indica que o produto não deve ser eliminado juntamente com os resíduos domésticos, segundo a Directiva REEE (2012/19/EU) e a legislação nacional. Este produto deverá ser levado para um centro de recolha licenciado para a reciclagem de resíduos de equipamentos eléctricos e electrónicos (EEE). O tratamento incorrecto deste tipo de resíduos pode ter um eventual impacto negativo no ambiente e na saúde humana devido a substâncias potencialmente perigosas que estão geralmente associadas aos EEE. Ao mesmo tempo, a sua colaboração para a eliminação correcta deste produto irá contribuir para a utilização eficiente dos recursos naturais. Para mais informação acerca dos locais onde poderá deixar o seu equipamento usado para reciclagem, é favor contactar os serviços municipais locais, a entidade de gestão de resíduos ou os serviços de recolha de resíduos domésticos.

18. Não instale em lugares confinados, tais como estantes ou unidades similares.

19. Não coloque fontes de chama, tais como velas acesas, sobre o aparelho.

20. Favor, obedecer os aspectos ambientais de descarte de bateria. Baterias devem ser descartadas em um ponto de coletas de baterias.

21. Esse aparelho pode ser usado em climas tropicais e moderados até 45°C.

LEGAL RENUNCIANTE

O Music Tribe não se responsabiliza por perda alguma que possa ser sofrida por qualquer pessoa que dependa, seja de maneira completa ou parcial, de qualquer descrição, fotografia, ou declaração aqui contidas. Dados técnicos, aparências e outras informações estão sujeitas a modificações sem aviso prévio. Todas as marcas são propriedade de seus respectivos donos. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone e Coolaudio são marcas ou marcas registradas do Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Todos direitos reservados.

GARANTIA LIMITADA

Para obter os termos de garantia aplicáveis e condições e informações adicionais a respeito da garantia limitada do Music Tribe, favor verificar detalhes na íntegra através do website musictribe.com/warranty.

IT Informazioni importanti

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK!
DO NOT OPEN!
ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION !
NE PAS OUVRIR !

Attenzione
I terminali contrassegnati da questo simbolo conducono una corrente elettrica di magnitudine sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica. Utilizzare solo cavi per altoparlanti professionali di alta qualità con jack sbilanciati da 6,35mm. o connettori con blocco a rotazione. Tutte le altre installazioni o modifiche devono essere eseguite esclusivamente da personale qualificato.

Attenzione
Questo simbolo, ovunque appaia, avverte della presenza di una tensione pericolosa non isolata all'interno dello chassis, tensione che può essere sufficiente per costituire un rischio di scossa elettrica.

Attenzione
Questo simbolo, ovunque appaia, segnala importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione allegata. Si invita a leggere il manuale.

Attenzione
Per ridurre il rischio di scosse elettriche, non rimuovere il coperchio superiore (o la sezione posteriore). All'interno non ci sono parti riparabili dall'utente. Per la manutenzione rivolgersi a personale qualificato.

Attenzione
Per ridurre il rischio di incendi o scosse elettriche, non esporre questo apparecchio a pioggia e umidità. L'apparecchio non deve essere esposto a gocciolio o schizzi di liquidi e nessun oggetto contenente liquidi, come vasi, deve essere collocato sull'apparecchio.

Attenzione
Queste istruzioni di servizio sono destinate esclusivamente a personale qualificato. Per ridurre il rischio di scosse elettriche non eseguire interventi di manutenzione diversi da quelli contenuti nel manuale di istruzioni. Le riparazioni devono essere eseguite da personale di assistenza qualificato.

1. Leggere queste istruzioni.

2. Conservare queste istruzioni.

3. Prestare attenzione a tutti gli avvisi.

4. Applicare tutte le istruzioni.

5. Non utilizzare questo dispositivo vicino l'acqua.

6. Pulire esclusivamente con un panno asciutto.

7. Non bloccare le aperture di ventilazione. Installare in conformità con le istruzioni del produttore.

8. Non installare vicino a fonti di calore come radiatori, termoregolatori, stufe o altri apparecchi (inclusi amplificatori) che producono calore.

9. Non escludere la sicurezza fornita dalla spina polarizzata o con messa a terra. Una spina polarizzata ha due lame, una più larga dell'altra. Una spina con messa a terra ha due lame e un terzo polo di messa a terra. La lama larga o il terzo polo sono forniti per la vostra sicurezza. Se la spina fornita non si adatta alla presa, consultare un elettricista per la sostituzione della presa obsoleta.

10. Proteggere il cavo di alimentazione dal calpestio o essere schiacciato in particolare alle spine, prese di corrente e il punto in cui esce dall'apparecchio.

11. Utilizzare esclusivamente dispositivi/accessori specificati dal produttore.



12. Utilizzare solo carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli indicati dal produttore o venduti con l'apparecchio. Utilizzando un carrello, prestare attenzione quando si sposta la combinazione carrello/apparecchio per evitare lesioni dovute al ribaltamento.

13. Scollegare questo apparecchio durante i temporali o se non è utilizzato per lunghi periodi di tempo.

14. Per tutte le riparazioni rivolgersi a personale qualificato. La manutenzione è necessaria quando l'apparecchio è danneggiato in qualsiasi modo, come danneggiamento del cavo di alimentazione o della spina, versamento di liquido o oggetti caduti nell'apparecchio, se l'apparecchio è stato esposto a pioggia o umidità, se non funziona normalmente o è caduto.

15. L'apparecchio deve essere collegato a una presa di corrente elettrica con messa a terra di protezione.

16. Se la spina o una presa del dispositivo è utilizzata come dispositivo di disconnessione, deve essere facilmente utilizzabile.



17. Smaltimento corretto di questo prodotto: questo simbolo indica che questo dispositivo non deve essere smaltito insieme ai rifiuti domestici, secondo la Direttiva RAEE (2012/19 / UE) e la vostra legislazione nazionale. Questo prodotto deve essere portato in un centro di raccolta autorizzato per il riciclaggio di rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE). La cattiva gestione di questo tipo di rifiuti potrebbe avere un possibile impatto negativo sull'ambiente e sulla salute umana a causa di sostanze potenzialmente pericolose che sono generalmente associate alle apparecchiature elettriche ed elettroniche. Nello stesso tempo la vostra collaborazione al corretto smaltimento di questo prodotto contribuirà all'utilizzo efficiente delle risorse naturali. Per ulteriori informazioni su dove è possibile trasportare le apparecchiature per il riciclaggio vi invitiamo a contattare l'ufficio comunale locale o il servizio di raccolta dei rifiuti domestici.

18. Non installare in uno spazio ristretto, come in una libreria o in una struttura simile.

19. Non collocare sul dispositivo fonti di fiamme libere, come candele accese.

20. Per lo smaltimento delle batterie, tenere in considerazione gli aspetti ambientali. Le batterie devono essere smaltite in un punto di raccolta delle batterie esauste.

21. Questo apparecchio può essere usato in climi tropicali e temperati fino a 45°C.

DISCLAIMER LEGALE

Music Tribe non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni che possono essere subiti da chiunque si affidi in tutto o in parte a qualsiasi descrizione, fotografia o dichiarazione contenuta qui. Specifiche tecniche, aspetti e altre informazioni sono soggette a modifiche senza preavviso. Tutti i marchi sono di proprietà dei rispettivi titolari. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone e Coolaudio sono marchi o marchi registrati di Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Tutti i diritti riservati .

GARANZIA LIMITATA

Per i termini e le condizioni di garanzia applicabili e le informazioni aggiuntive relative alla garanzia limitata di Music Tribe, consultare online i dettagli completi su musictribe.com/warranty.

NL Belangrijke veiligheidsvoorschriften

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK!
DO NOT OPEN!
ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION !
NE PAS OUVRIR !

Waarschuwing
Aansluitingen die gemerkt zijn met het symbool voeren een zodanig hoge spanning dat ze een risico vormen voor elektrische schokken. Gebruik uitsluitend kwalitatief hoogwaardige, in de handel verkrijgbare luidsprekerkabels die voorzien zijn van ¼" TS stekkers. Laat uitsluitend gekwalificeerd personeel alle overige installatie- of modificatiehandelingen uitvoeren.

Dit symbool wijst u altijd op belangrijke bedienings - en onderhoudsvoorschriften in de bijbehorende documenten. Wij vragen u dringend de handleiding te lezen.

Attentie
Verwijder in geen geval de bovenste afdekking (van het achterste gedeelte) anders bestaat er gevaar voor een elektrische schok. Het apparaat bevat geen te onderhouden onderdelen. Reparatiewerkzaamheden mogen uitsluitend door gekwalificeerd personeel uitgevoerd worden.

Attentie
Om het risico op brand of elektrische schokken te beperken, dient u te voorkomen dat dit apparaat wordt blootgesteld aan regen en vocht. Het apparaat mag niet worden blootgesteld aan neerdruppelend of opspattend water en er mogen geen met water gevulde voorwerpen – zoals een vaas – op het apparaat worden gezet.

Attentie
Deze onderhoudsinstructies zijn uitsluitend bedoeld voor gekwalificeerd onderhoudspersoneel. Om elektrische schokken te voorkomen, mag u geen andere onderhoudshandelingen verrichten dan in de bedieningsinstructies vermeld staan. Reparatiewerkzaamheden mogen alleen uitgevoerd worden door gekwalificeerd onderhoudspersoneel.

1. Lees deze voorschriften.
2. Bewaar deze voorschriften.
3. Neem alle waarschuwingen in acht.
4. Volg alle voorschriften op.
5. Gebruik dit apparaat niet in de buurt van water.
6. Reinig het uitsluitend met een droge doek.
7. Let erop geen van de ventilatie-openingen te bedekken. Plaats en installeer het volgens de voor-schriften van de fabrikant.
8. Het apparaat mag niet worden geplaatst in de buurt van radiatoren, warmte-uitlaten, kachels of andere zaken (ook versterkers) die warmte afgeven.
9. Maak de veiligheid waarin door de polarisatie- of aardingsstekker wordt voorzien, niet ongedaan. Een polarisatiestekker heeft twee bladen, waarvan er een breder is dan het andere. Een aardingsstekker heeft twee bladen en een derde uitsteeksel voor de aarding. Het bredere blad of het derde uitsteeksel zijn er voor uw veiligheid. Mocht de geleverde stekker niet in uw stopcontact passen, laat het contact dan door een elektricien vervangen.
10. Om beschadiging te voorkomen, moet de stroomleiding zo gelegd worden dat er niet kan worden over gelopen en dat ze beschermd is tegen scherpe kanten. Zorg zeker voor voldoende bescherming aan de stekkers, de verlengkabels en het punt waar het netsnoer het apparaat verlaat.
11. Het toestel met altijd met een intacte aarddraad aan het stroomnet aangesloten zijn.
12. Wanneer de stekker van het hoofdnetwerk of een apparaatstopcontact de functionele eenheid voor het uitschakelen is, dient deze altijd toegankelijk te zijn.
13. Gebruik uitsluitend door de producent gespeci-ficeerd toebehoren c.q. onderdelen.



14. Gebruik het apparaat uitsluitend in combinatie met de wagen, het statief, de driepoot, de beugel of tafel die door de producent is aangegeven, of die in combinatie met het apparaat wordt verkocht. Bij gebruik van een wagen dient men voorzichtig te zijn bij het verrijden van de combinatie wagen/apparaat en letsel door vallen te voorkomen.
15. Bij onweer en als u het apparaat langere tijd niet gebruikt, haalt u de stekker uit het stopcontact.
16. Laat alle voorkomende reparaties door vakkundig en bevoegd personeel uitvoeren. Reparatiewerk-zaamheden zijn nodig als het toestel op enige wijze beschadigd is geraakt, bijvoorbeeld als de hoofd-stroomkabel of -stekker is beschadigd, als er vloeistof of voorwerpen in terecht zijn gekomen, als het aan regen of vochtigheid heeft bloot-gestaan, niet normaal functioneert of wanneer het is gevallen.



17. Correcte afvoer van dit product: dit symbool geeft aan dat u dit product op grond van de AEEA-richtlijn (2012/19/EU) en de nationale wetgeving van uw land niet met het gewone huishoudelijke afval mag weggooien. Dit product moet na afloop van de nuttige levensduur naar een officiële inzamelpost voor afgedankte elektrische en elektronische apparatuur (AEEA) worden gebracht, zodat het kan worden gerecycleerd. Vanwege de potentieel gevaarlijke stoffen die in elektrische en elektronische apparatuur kunnen voorkomen, kan een onjuiste afvoer van afval van het onderhavige type een negatieve invloed op het milieu en de menselijke gezondheid hebben. Een juiste afvoer van dit product is echter niet alleen beter voor het milieu en de gezondheid, maar draagt tevens bij aan een doelmatiger gebruik van de natuurlijke hulpbronnen. Voor meer informatie over de plaatsen waar u uw afgedankte apparatuur kunt inleveren, kunt u contact opnemen met uw gemeente of de plaatselijke reinigingsdienst.
18. Installeer niet in een kleine ruimte, zoals een boekenkast of iets dergelijks.
19. Plaats geen open vlammen, zoals brandende kaarsen, op het apparaat.
20. Houd rekening met de milieuaspecten van het afvoeren van batterijen. Batterijen moeten bij een inzamelpunt voor batterijen worden ingeleverd.
21. Dit apparaat kan worden gebruikt in tropische en gematigde klimaten tot 45 ° C.

WETTELIJKE ONTKENNING

Music Tribe aanvaardt geen aansprakelijkheid voor enig verlies dat kan worden geleden door een persoon die geheel of gedeeltelijk vertrouwt op enige beschrijving, foto of verklaring hierin. Technische specificaties, verschijningen en andere informatie kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd. Alle handelsmerken zijn eigendom van hun respectievelijke eigenaren. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone en Coolaudio zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Alle rechten voorbehouden.

BEPERKTE GARANTIE

Voor de toepasselijke garantievoorwaarden en aanvullende informatie met betrekking tot de beperkte garantie van Music Tribe, zie de volledige details online op musictribe.com/warranty.

SE Viktiga säkerhetsanvisningar

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK!
DO NOT OPEN!
ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION !
NE PAS OUVRIR !

Varning
Uttag markerade med symbolen leder elektrisk strömstyrka som är tillräckligt stark för att utgöra en risk för elchock. Använd endast högkvalitativa, kommersiellt tillgängliga högtalarkablar med förhandsinstallerade ¼" TS-kontakter. All annan installering eller modifikation bör endast utföras av kompetent personal.

Den här symbolen hänvisar till viktiga punkter om användning och underhåll i den medföljande dokumentationen. Var vänlig och läs bruksanvisningen.

Försiktighet
Minska risken för elektriska stötar genom att aldrig ta av höljet upptill på apparaten (eller ta av baksidan). Inuti apparaten finns det inga delar som kan repareras av användaren. Endast kvalificerad personal får genomföra reparationer.

Försiktighet
För att minska risken för brand och elektriska stötar ska apparaten skyddas mot regn och fukt. Apparaten går inte utsättas för dropp eller spill och inga vattenbehållare som vaser etc. får placeras på den.

Försiktighet
Serviceinstruktionen är enbart avsedd för kvalificerad servicepersonal. För att undvika risker genom elektriska stötar, genomför inga reparationer på apparaten, vilka inte är beskrivna i bruksanvisningen. Endast kvalificerad fackpersonal får genomföra reparationerna.

1. Läs dessa anvisningar.
2. Spara dessa anvisningar.
3. Beakta alla varningar.
4. Följ alla anvisningar.
5. Använd inte apparaten i närheten av vatten.
6. Rengör endast med torr trasa.
7. Blockera inte ventilationsöppningarna. Installera enligt tillverkarens anvisningar.
8. Installera aldrig intill värmekällor som värme-element, varmluftsintag, spisar eller annan utrustning som avger värme (inklusive förstärkare).
9. Ändra aldrig en polariserad eller jordad kontakt. En polariserad kontakt har två blad – det ena bredare än det andra. En jordad kontakt har två blad och ett tredje jordstift. Det breda bladet eller jordstiftet är till för din säkerhet. Om den medföljande kontakten inte passar i ditt uttag, ska du kontakta en elektriker för att få uttaget bytt.
10. Förlägg elkabeln så, att det inte är möjligt att trampa på den och att den är skyddad mot skarpa kanter och inte kan skadas. Ge i synnerhet akt på områdena omkring stickkontakterna, förlängningskablarna och på det ställe, där elkabeln lämnar apparaten, är tillräckligt skyddade.
11. Apparaten måste alltid vara ansluten till elnätet med intakt skyddsledare.
12. Om huvudkontakten, eller ett apparatuttag, fungerar som avstängningsenhet måste denna alltid vara tillgänglig.
13. Använd endast tillkopplingar och tillbehör som angetts av tillverkaren.



14. Använd endast med vagn, stativ, trefot, hållare eller bord som angetts av tillverkaren, eller som sålts till-sammans med apparaten. Om du använder en vagn, var försiktig, när du förflyttar kombinationen vagn-apparat, för att förhindra olycksfall genom snubbling.
15. Dra ur anslutningskontakten und åskväder eller när apparaten inte ska användas under någon längre tid.
16. Låt kvalificerad personal utföra all service. Service är nödvändig när apparaten har skadats, t.ex. när en elkabel eller kontakt är skadad, vätska eller främmande föremål har kommit in i apparaten, eller när den har fallit i golvet.



17. Kassera produkten på rätt sätt: den här symbolen indikerar att produkten inte ska kastas i hushållssoporna, enligt WEEE direktivet (2012/19/EU) och gällande, nationell lagstiftning. Produkten ska lämnas till ett auktoriserat återvinningsställe för elektronisk och elektrisk utrustning (EEE). Om den här sortens avfall hanteras på fel sätt kan miljön, och människors hälsa, påverkas negativt på grund av potentiella risksubstanser som ofta associeras med EEE. Avfallshanteras produkten däremot på rätt sätt bidrar detta till att naturens resurser används på ett bra sätt. Kontakta kommun, ansvarig förvaltning eller avfallshanteringsföretag för mer information om återvinningscentral där produkten kan lämnas
18. Installera inte i ett trångt utrymme, t.ex. i en bokhylsa eller liknande enhet.
19. Placera inte källor med öppen eld, t.ex. tända ljus, på apparaten.
20. Tänk på miljöaspekterna vid kassering av batterier. Batterier måste kasseras på ett batteriuppsamlingsställe.
21. Denna apparat kan användas i tropiska och måttliga klimat upp till 45 ° C.

FRISKRIVNINGSKLAUSUL

Music Tribe tar inget ansvar för någon förlust som kan drabbas av någon person som helt eller delvis förlitar sig på någon beskrivning, fotografi eller uttalande som finns här. Tekniska specifikationer, utseenden och annan information kan ändras utan föregående meddelande. Alla varumärken tillhör respektive ägare. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone och Coolaudio är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Alla Rättigheter reserverade.

BEGRÄNSAD GARANTI

För tillämpliga garantivillkor och ytterligare information om Music Tribes begränsade garanti, se fullständig information online på musictribe.com/warranty.

NL SE

PL Важные информационные данные по безопасности

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK!
DO NOT OPEN!
ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION !
NE PAS OUVRIR !

Uwaga
Terminale oznaczone symbolem przenoszą wystarczająco wysokie napięcie elektryczne, aby stworzyć ryzyko porażenia prądem. Używaj wyłącznie wysokiej jakości fabrycznie przygotowanych kabli z zainstalowanymi wtyczkami ¼" TS. Wszystkie inne instalacje lub modyfikacje powinny być wykonywane wyłącznie przez wykwalifikowany personel techniczny.

Ten symbol informuje o ważnych wskazówkach dotyczących obsługi i konserwacji urządzenia w dołączonej dokumentacji. Proszę przeczytać stosowne informacje w instrukcji obsługi.

Uwaga
W celu wyeliminowania zagrożenia porażenia prądem zabrania się zdejmowania obudowy lub tylnej ścianki urządzenia. Elementy znajdujące się we wnętrzu urządzenia nie mogą być naprawiane przez użytkownika. Naprawy mogą być wykonywane jedynie przez wykwalifikowany personel.

Uwaga
W celu wyeliminowania zagrożenia porażenia prądem lub zapalenia się urządzenia nie wolno wystawiać go na działanie deszczu i wilgotności oraz dopuszczać do tego, aby do wnętrza dostała się woda lub inna ciecz. Nie należy stawiać na urządzeniu napełnionych cieczą przedmiotów takich jak np. wazony lub szklanki.

Uwaga
Prace serwisowe mogą być wykonywane jedynie przez wykwalifikowany personel. W celu uniknięcia zagrożenia porażenia prądem nie należy wykonywać żadnych manipulacji, które nie są opisane w instrukcji obsługi. Naprawy wykonywane mogą być jedynie przez wykwalifikowany personel techniczny.

1. Proszę przeczytać poniższe wskazówki.

2. Proszę przechowywać niniejszą instrukcję.

3. Należy przestrzegać wszystkich wskazówek ostrzegawczych.

4. Należy postępować zgodnie z instrukcją obsługi.

5. Urządzenia nie wolno używać w pobliżu wody.

6. Urządzenie można czyścić wyłącznie suchą szmatką.

7. Nie zasłaniać otworów wentylacyjnych.
W czasie podłączania urządzenia należy przestrzegać zaleceń producenta.

8. Nie stawiać urządzenia w pobliżu źródeł ciepła takich, jak grzejniki, piece lub urządzenia produkujące ciepło (np. wzmacniacze).

9. W żadnym wypadku nie należy usuwać zabezpieczeń z wtyczek dwubiegunowych oraz wtyczek z uziemieniem. Wtyczka dwubiegunowa posiada dwa wtyki kontaktowe o różnej szerokości. Wtyczka z uziemieniem ma dwa wtyki kontaktowe i trzeci wtyk uziemienia. Szerszy wtyk kontaktowy lub dodatkowy wtyk uziemienia służą do zapewnienia bezpieczeństwa użytkownikowi. Jeśli format wtyczki urządzenia nie odpowiada standardowi gniazdka, proszę zwrócić się do elektryka z prośbą o wymienienie gniazda.

10. Kabel sieciowy należy ułożyć tak, aby nie był narażony na deptanie i działanie ostrych krawędzi, co mogłoby doprowadzić do jego uszkodzenia. Szczególną uwagę zwrócić należy na odpowiednią ochronę miejsc w pobliżu wtyczek i przedłużaczy oraz miejsce, w którym kabel sieciowy przymocowany jest do urządzenia.

11. Urządzenie musi być zawsze podłączone do sieci sprawnym przewodem z uziemieniem.

12. Jeżeli wtyk sieciowy lub gniazdo sieciowe w urządzeniu pełnią funkcję wyłącznika, to muszą one być zawsze łatwo dostępne.

13. Używać wyłącznie sprzętu dodatkowego i akcesoriów zgodnie z zaleceniami producenta.



14. Używać jedynie zalecanych przez producenta lub znajdujących się w zestawie wózków, stojaków, statywów, uchwytów i stołów. W przypadku posługiwania się wózkiem należy zachować szczególną ostrożność w trakcie przewożenia zestawu, aby uniknąć niebezpieczeństwa potknięcia się i zranienia.

15. W trakcie burzy oraz na czas dłuższego nieużywania urządzenia należy wyjąć wtyczkę z gniazdka sieciowego.

16. Wykonywanie wszelkich napraw należy zlecać jedynie wykwalifikowanym pracownikom serwisu. Przeprowadzenie przeglądu technicznego staje się konieczne, jeśli urządzenie zostało uszkodzone w jakikolwiek sposób (dotyczy to także kabla sieciowego lub wtyczki), jeśli do wnętrza urządzenia dostały się przedmioty lub ciecz, jeśli urządzenie wystawione było na działanie deszczu lub wilgoci, jeśli urządzenie nie funkcjonuje poprawnie oraz kiedy spadło na podłogę.



17. Prawidłowa utylizacja produktu: Ten symbol wskazuje, że tego produktu nie należy wyrzucać razem ze zwykłymi odpadami domowymi, tylko zgodnie z dyrektywą w sprawie zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego (WEEE) (2012/19/EU) oraz przepisami krajowymi. Niniejszy produkt należy przekazać do autoryzowanego punktu zbiórki zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Niewłaściwe postępowanie z tego typu odpadami może wywołać szkodliwe działanie na środowisko naturalnej i zdrowie człowieka z powodu potencjalnych substancji niebezpiecznych zaliczanych jako zużyty sprzęt elektryczny i elektroniczny. Jednocześnie, Twój wkład w prawidłową utylizację niniejszego produktu przyczynia się do oszczędnego wykorzystywania zasobów naturalnych. Szczegółowych informacji o miejscach, w których można oddawać zużyty sprzęt do recyklingu, udzielają urzędy miejskie, przedsiębiorstwa utylizacji odpadów lub najbliższy zakład utylizacji odpadów.

18. Nie instaluj w ograniczonej przestrzeni, takiej jak półka na książki lub podobny zestaw.

19. Nie stawiaj na urządzeniu źródeł otwartego ognia, takich jak zapalone świece.

20. Należy pamiętać o środowiskowych aspektach utylizacji baterii. Baterie należy utylizować w punkcie zbiórki baterii.

21. To urządzenie może być używane w klimacie tropikalnym i umiarkowanym do 45 °C.

ZASTRZEŻENIA PRAWNE

Music Tribe nie ponosi odpowiedzialności za jakiekolwiek straty, które mogą ponieść osoby, które polegają w całości lub w części na jakimkolwiek opisie, fotografii lub oświadczeniu zawartym w niniejszym dokumencie. Specyfikacje techniczne, wygląd i inne informacje mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Wszystkie znaki towarowe są własnością ich odpowiednich właścicieli. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone i Coolaudio są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Wszystkie prawa zastrzeżone.

OGRANICZONA GWARANCJA

Aby zapoznać się z obowiązującymi warunkami gwarancji i dodatkowymi informacjami dotyczącymi ograniczonej gwarancji Music Tribe, zapoznaj się ze wszystkimi szczegółami w trybie online pod adresem musictribe.com/warranty.

Overview

Introduction

Welcome to the PRO X Live Audio System. The PRO X is a user-friendly, state-of-the-art, high performance digital console specifically designed for live use.

The control centre, which forms an integral part of its Live Audio System, was conceived by Midas to offer audio professionals high-performance audio equipment, designed to provide no-compromise sonic quality with a feature set that offers all essential facilities and functions. It represents the very best of British design and engineering combined with contemporary, efficient manufacturing methods, and will give you many years of reliable service.

So, to obtain the best results with a minimum of effort, please read this Quick Start Guide and, finally, enjoy your Midas PRO X Live Audio System!

About This Guide

This is the Quick Start Guide for the PRO X Live Audio System. Its purpose is to quickly familiarise the user with the control centre, show how to set up the system and then show how to carry out some basic operations on the control centre in order to produce some audio. This guide is structured such that it may also provide a useful introductory guide for training purposes.

This document is aimed at professionals, such as front of house (FOH) and monitor (MON) engineers, who will be using this equipment in a live performance environment. It is assumed that the reader has prior experience of using professional audio equipment and has, most likely, undergone training on this system.

This guide has been designed specifically so that mix engineers and system technicians can go straight to the areas applicable to them, that is, **Operation** and **Connecting And Setting Up The System**. The rest of the guide is intended for general readership.

For full details of the PRO X Live Audio System, refer to the PRO X Live Audio System Owner's Manual, which can be found on our website at Midasconsoles.com.

> **NOTE:** The content of this guide does not supersede any information supplied with any other item of this PRO Series Live Audio System.

PRO X Host Software Version

Our team of software engineers is constantly working to ensure that you get the most from the PRO X Live Audio System host software, so please ensure that you have the latest version installed on your PRO X by visiting the downloads page on Midasconsoles.com

Warranty & Registration

Midas has total confidence in the quality and reliability of this product. To back this up, this product comes with the standard Midas three year warranty.

Please take the time to register your product by completing and returning the registration card or by registering on our website at Midasconsoles.com.

Service & Support

The PRO Series Live Audio Systems are very hi-tech pieces of equipment. We provide superb levels of support and service to give users confidence in Midas digital products.

The PRO X Live Audio System

Introducing The PRO X

With their exemplary audio performance and road-proven rugged and reliable construction, the Midas PRO Series has become the gold standard in concert touring and installed live sound. Employing technologies developed from the class-leading and visionary flagship Midas XL8 console, and offering the same outstanding sample-synchronised and phase-coherent audio performance, interpolated control functions and intuitive navigation, the PRO3, PRO6 and PRO9 Live Audio Systems have become the industry's go-to choice for live sound reinforcement consoles.

Now the PRO Series family moves up a gear with the PRO X Live Audio System and the industry-changing NEUTRON Audio System Engine. Featuring 168 simultaneous input channels and 99 time-aligned and phase-coherent buses with no trade-offs in channel or bus counts.

True and consistent 96 kHz sampling frequency and 40 bit floating point processing provide exemplary quality audio processing, and the oversampled and interpolated digital signal processing algorithms, combined with the fully interpolated and touch sensitive user controls, result in the smooth continuous response and immediacy of working on an analogue console. Parameter adjustment becomes fast and easy, the continuous phase shift of a swept frequency control is heard without the quantisation effects of the discrete steps found in other digital consoles.

The PRO X features the rugged and road-proven Klark Teknik HyperMAC and SuperMAC (AES50-compliant) networking technologies with their ultra-low and deterministic latencies and robust error correction.

Its powerful audio networking offers up to 288 inputs and 294 outputs at the 96 kHz sample frequency. For enhanced reliability, both the PRO X Live Audio System and the NEUTRON Audio System Engine feature a HyperMAC router with 192 bidirectional channels over dual-redundant copper or optical fibre snake connections.

The PRO X Live Audio System features dual 15" full colour daylight-viewable TFT displays for use in all environments, both inside and outdoors.

The 10 VCA (variable control association) and eight POPulation groups, combined with the advanced navigation offered by the output-centric centre section, allows the simultaneous display of 24 mono or stereo mix buses.

All of this provides an unparalleled mix experience.

Overview

The PRO X is a very powerful and flexible audio processing system that provides a complete solution for any audio mixing and signal distribution application in a live sound environment. Operation of the control surface is intuitive, unique and easy. Its layout is based on familiar analogue lines to retain that 'analogue' feel. To manage the numerous channels, the control centre utilises VCA/POP groups and colours, and additionally there are various navigational controls that aid quick channel/bus access and selection. A daylight-viewable GUI at the top of the control surface assists operation and provides extra functionality.

The live audio system is tolerant of many types of hardware or software failure. To achieve this the system employs dual redundancy, where a key component has an identical redundant spare that is ready to take over should it fail. Other failure scenarios are managed by the N+1 principle, where redundant components form an acceptable fraction of the system.

The Klark Teknik DN9696 Recorder can be used with the live audio system for live multi-track recording and 'virtual' sound check.

EN

Applications

The PRO Series are the work horse mid- to high-end Midas Digital Console Systems, akin to the industry standard Heritage 3000. Although the PRO Series are designed for the traditional touring live sound environment, they are also ideal for medium-sized theatres, small houses of worship installations, and broadcast. So, being a truly multi-functional console in the Midas tradition, the PRO Series are suitable for many applications, such as:

- Live sound touring MON or FOH duties
- Live sound small theatre MON or FOH duties
- Live sound house of worship MON or FOH duties
- Live sound broadcast mixer with basic 5.1 surround capabilities and monitoring.

PRO X - The Next Generation PRO Series Console

If you are already familiar with the PRO Series consoles, then you are already well on your way to mastering the PRO X. With a few exceptions outlined here, the functionality of the PRO X is almost identical to its PRO Series predecessors. Because of its improved functionailty and increased processing power it was necessary to make the following changes to the well-established format:

NEUTRON

The powerhouse at the centre of the PRO X system is the new NEUTRON Audio System Engine. NEUTRON is the result of a three-year research and development programme that has seen Midas engineers push beyond the envelope with their expertise and knowledge.

Its cutting-edge, latest generation DSPs and high-performance FPGA, couple with MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data) architecture delivers more than 100 gigaflops of real-time audio processing performance. This means that NEUTRON has the potential to provide more than 800 audio paths. Your system remains absolutely future proof. It delivers impeccable Midas sonic performance and functionality.

But it's not just about raw, number-crunching power and high channel counts, NEUTRON is also about finesse. Adding I/O boxes with the best converters and custom processing algorithms that draw upon over 40 years of listening experience at the top of the industry, NEUTRON takes the audio quality of those channels to another level.

All Midas digital console systems have a comprehensive and automatic latency management system and NEUTRON is no exception. This system manages all internal routing and processing latency and also includes compensation for external analogue inserts. All audio samples are synchronised before summing, resulting in absolute phase coherency at the outputs and completely avoiding the 'comb filtering' effects of less carefully designed systems that result in specific frequencies cancelling out completely.

Channel Count

With 168 inputs, 96 buses and three master channels, on the PRO X what you see is what you get. There's no 'smoke and mirror' DSP sharing, the PRO X provides a full input channel count and full bus count at 96 kHz at any time.

Mix Bay Output Fast Zone

The PRO X control surface features an entirely new output section that makes handling the potentially huge number of buses a breeze. A page of 24 of the possible 96 bus masters is displayed across three rows of eight, each position easily identified by the same kind of select switch as the channel bay.

The digital write-on name and RGB backlight colour means 'can't miss' selection. Pressing 'to faders' on any row drops the master fader for those buses onto the mix bay.

All of the buses can be scrolled through, in pages of 24, and when an output is added to a POP group, it will unfold to the dedicated output section, making it even easier to organise your workflow.

Channel & Bus Navigation Zone

At the heart of Midas console navigation are the VCA and POPulation groups, which provide primary access to multiple channels (typically grouped into related clusters by mix engineers). To access all the channels belonging to any of the VCA or POP groups, merely press the select switch and those channels unfold to the control surface.

If you think of the VCA faders as if they were each containers for all the channels they control then finding channels becomes a natural and easy task. This method is further expanded through the provision of user customised POP (POPulation) groups, which can contain any combination of channels that you want to access instantly, at the press of a switch.

Additional Effects

The PROX can simultaneously process up to 24 simultaneous internal multi-channel effects and NEUTRON's 40 bit floating-point audio processing hosts a wide choice of virtual FX devices, which range from dual-mono delay units, stereo modulation and many diverse reverb FX, multiband compression, dynamic EQ and multichannel dual-function dynamics processing.

All FX processors are custom-designed to function within the Midas automatic latency compensation system. This ensures a phase-coherent sample- accurate mix regardless of whether the FX devices are used as channel inserts or as a send-and-return.

Delay FX can be individually configured to synchronise to the PRO X's Global Tap-Tempo hardware button, making on-the-fly changes to tempo-based effect parameters child's play. Up to 36 1/3 octave Klark Teknik DN370 Graphic Equalisers (GEQs) are provided, which can be patched into any output.

About The Control Centre

Overview Of The Control Centre

The control centre has a combined control surface and GUI that provide an array of easy-to-use controls for the precise manipulation of audio.

The control centre is of modular construction and is built on a robust MIDAS steel frame chassis similar to those used for established MIDAS analogue products. The frame houses three full size bays with a smaller one on the right. All of the bays are controlled from a single processor and, collectively, provide the primary mixing needs of the engineer.

All associated power supplies, computer motherboards, memory and graphics cards are housed within the control centre, which also contains a digital audio router box that supports local FOH (insert) I/O connectors on the rear panel. Substantial forced air-cooling is provided by a bulkhead and large (but slow moving) internal fans. These produce very low noise, suitable for seated areas, theatres and concert sound, and can even be turned off under the user preferences menu.

Externally, the control centre has three main areas: control surface, GUI and rear panel. The control surface is populated with instantly recognisable controls that are logically distributed in major sections. The GUI, which comprises two screens at the top of the centre bays, enhances operation by providing visual representations of the control surface and also gives you extra functionality. The rear panel provides all of the control centre and network connectivity, and houses the mains power sockets and isolator switch.

Being of modular design, the overall form and shape of the control centre is similar to MIDAS's flagship XL8. The control surface is split into bays, each one containing a flat fader tray and shallow raked control area. The centre bays also have a third area that houses a steep-raked display screen.

Multiple hardware fault types are tolerated by the control centre without loss of audio control due to the dual redundancy and N+1 methods incorporated in the system. This is further helped by the modular nature of the bays and GUI independence. Either of the GUI screens can be used to operate the whole control centre, even if none of the control surface hardware is working. The unit offers the facility of universal input, N+1 redundant power supplies with three latching mains connectors.

Bay And GUI Layout

The control centre has four discrete bays that house the following control surface controls:

- **Input bays (12-channel and 4-channel)** — two input bays provide fast access to input faders and important signal processing controls
- **Mix bay** — provides access to outputs and groups, a detailed processing controller (all channels) and navigational controls
- **Master bay** — provides access to the master output mixes, monitor (A and B) faders, automation, comms control, assignable effects control, and another set of detailed processing and navigational controls.

Two GUI display screens at the top of the central bays provide extensive screen support (standard configuration) and extra functionality for the channels and buses. For example, when mixing or processing. They also facilitate the use of the GUI menu, which gives you access to the many powerful features of the control centre, such as patching, effects, GEQs, diagnostics etc.

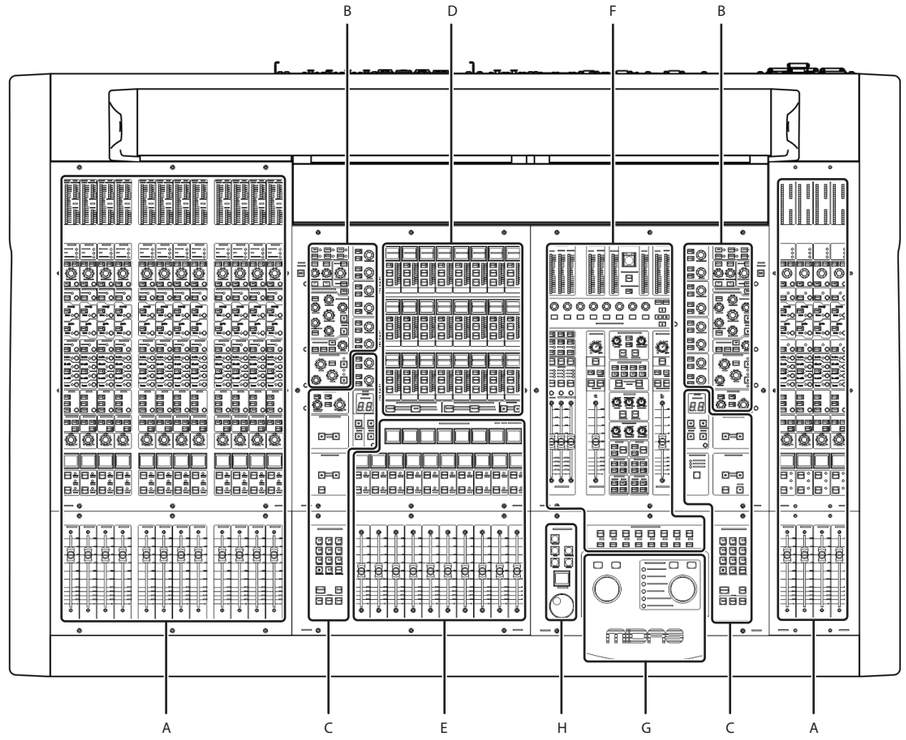


1. Input bay (12-channel)
2. Mix bay
3. Master bay
4. Input bay (4-channel)
5. Mix bay GUI screen
6. Master bay GUI screen
7. Talk mic and USB connectors.

EN

Control Surface

The control surface is divided into areas whose function is, largely, dependent on bay location. Each bay has assorted control elements with local feedback and/or support from the two centrally located GUI display screens. The screens can be controlled remotely via external VGA connections, and third party systems can also be viewed/controlled via an integrated KVM switch on the rear panel.



A — input fast zone: 16 input fast strips across the 12-channel and 4-channel input bays provide the operator's 'must have now' controls.

B — channel strip and mixes: processing areas, such as the D-zone (dynamic), E-zone (EQ) and mix controls, provide a more comprehensive control by allowing detailed adjustments to a single channel's audio parameters.

C — channel and bus navigation zone: sections for channel and bus navigation and selection. For details, see **Navigation**.

D — output fast zone: the new output-centric centre section, allows the simultaneous display of 24 mono or stereo mix buses, and advanced navigation buttons.

E — VCA and POP groups: VCA faders and POP group sections.

F — miscellaneous: master channel strips, A and B signal path monitoring, communications, I-zone, surround monitoring and mute groups.

G — primary navigation zone: trackballs for mix and master bay GUI screen control, and a screen access panel (between trackballs) for direct access to GUI menu options.

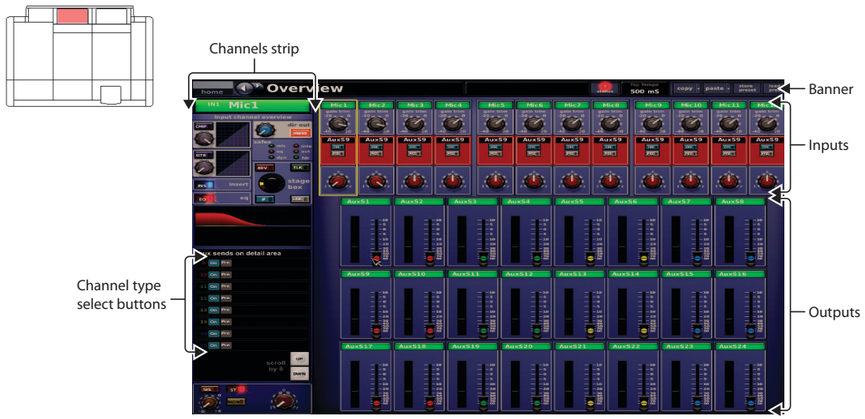
H — automation: scene store/recall and system edit.

During show time the screen functions that require fast access are controlled by control knobs, pushbutton switches, faders, etc. More complex functions that do not require this fast access are controlled by the trackballs and navigational keys. A keyboard integral to the flight case is used for text entry via the master bay GUI screen. An external USB keyboard can be used to operate the mix bay GUI screen.

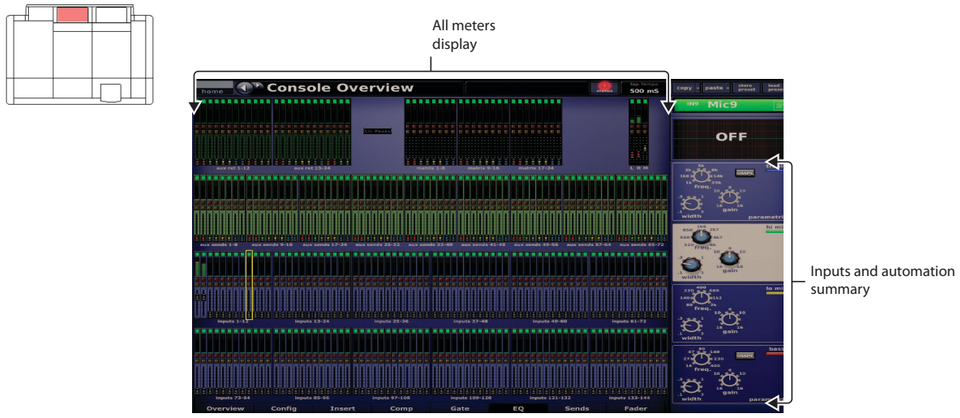
The choice of controls provided by each bay type are prioritised by access time importance. Fast zone areas, which contain fast strips, give instant access to specific functions across the bay, and channel strips give greater control of the selected fast strip.

GUI

The GUI comprises two screens that provide a pictorial representation of the control surface layout so that its displays are easy to follow at a glance. Not only does it reflect what is happening on the control surface, but it also provides extra functionality via a GUI menu. This menu provides access to all the screens that you will require to set up, configure, manage and operate the entire control centre, all from a single drop-down list of easy to follow options.



Above: Typical **Overview** screen (default of the mix bay GUI screen)



Above: Typical **Meters** screen with no show loaded (default of the master bay GUI screen)

EN

Each GUI screen has its own default display, although either is selectable via the GUI main menu. The **Overview** screen displays 12 inputs and 24 outputs, which are selected on the surface. The **Console Overview** screen shows the meters; both screens have a banner at the top, which is constantly displayed, and a channel strip down the outermost side.

The channel strips have a similar function to the ones on the control surface, but provide extra functionality. Each displays an overview of the associated selected channel, which is divided into specific sections that provide access to processing areas.

Front And Rear Panel Connections

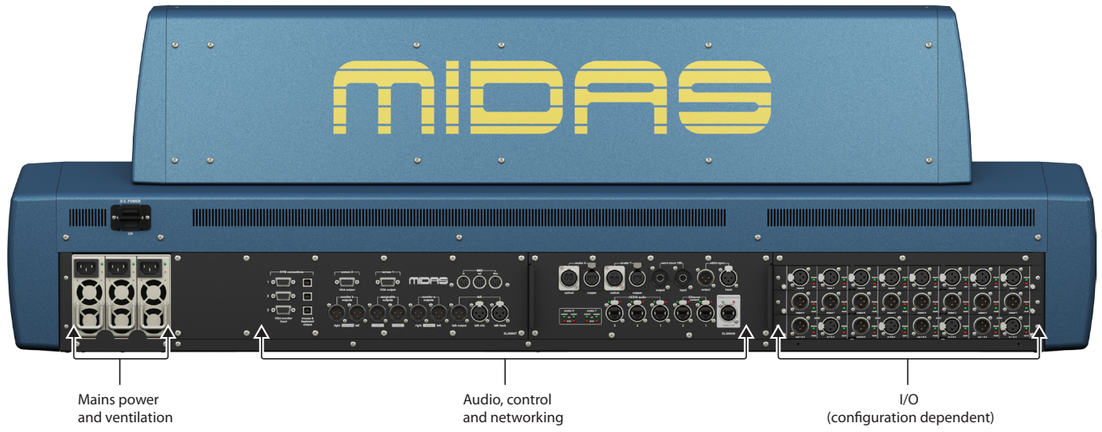
The control centre has connector panels on both the front and rear, and also to the left of the mix bay GUI screen.

The connector panel to the left of the GUI has an XLR socket and two USB sockets for connecting a talk mic and USB devices, respectively. For example, you can connect a USB memory stick for show file backup and transfer, or a USB keyboard for text editing on the GUI. The top USB socket is associated with the mix bay and the bottom one with the master bay.

There are two panels at either end of the front of the control centre, under the armrests. Each has a keyboard and phones socket. The left and right keyboard sockets operate the mix and master bay GUI screens, respectively. The phones socket in the left panel is for the monitor A section and the other one is for monitor B.

A connector panel on the rear of the control centre has three main sections (see below). On the left are three mains power inlet and ventilation assemblies, with a DC power switch above. The mid-section contains connections for the audio, network, communications, intercoms, synchronisation, external remote devices and peripheral devices. The section on the right is the user-configurable modular I/O section.

The modular I/O section can house up to three of any of the following I/O modules in any combination: DL441 analogue input (mic) module; DL442 analogue output module; DL443 analogue Jack I/O module; DL444 8 analogue mic in and 8 analogue line out module and DL452 AES/EBU input and output module. This gives a maximum of 24 inputs and 24 outputs, if the appropriate cards are fitted.



Above: Rear view of the Control Centre.

Basic Principles

Before You Start

This chapter is intended to familiarise you with the control centre by showing you how to carry out some basic operations in order to get some audio out of it.

> **NOTE:** As the operation of both input bays is principally the same, this chapter will generally only show the operation of the 12-channel input bay. However, any differences in operation between the 4-channel and 12-channel input bays will be shown.

Please don't forget that, although this system is a complex, high-tech piece of equipment, it is very easy to use.

Principles Of Operation

Control centre operation is based on the concept of colours and groups rather than 'layering' or 'paging', which is the case with most digital consoles on the market today.

With so many channels available it is far easier to remember them by their user-configured individual/group colour and name rather than their channel number.

The control surface is populated with instantly recognisable controls that are logically distributed in major sections, so that all the controls you need to access most of the time are always on the control surface, while the remainder are only one action away. You can display all I/O meters, both on the control surface and the GUI, to give instant monitoring feedback.

Operating Modes

You can change certain aspects of control centre operation by assigning different tasks to certain areas of the control surface. This section will explain the different ways in which the control surface can operate.

Normal mode

During normal operation the 12-channel input bay is operated from the mix bay controls and GUI screen, while the controls and GUI screen in the master bay operate the 4-channel input bay. Both input bays operate in unison and are, in effect, area A.

> **NOTE:** The 12-channel input bay will always be area A, no matter which operating mode you are using.

Using the 4-channel input bay as area B

You can assign the 4-channel input bay as area B, thus making both the input bays independent from each other. This facilitates two-man operation (see **Two-Man Operation**).

Controlling the mix buses in flip mode

Flip provides a more global approach to mix bus level control. Normally, you can only use the level control knobs in the channel strips to adjust the signal level of the aux/matrix mix buses going to the aux/matrix channels. However, by using flip you have the option of controlling them from either the pan control knobs or the faders in the input fast strips.

In flip mode the left/right arrow buttons in the upper channel select section scroll across the input fast strips.

>> To configure the control centre for pan or fader flip

1. At the GUI, choose **home > Preferences > General**.
2. Depending on which option you require, click the option button of one of the following in the Fader flip section. When an option is selected, it will contain a red circle:
   - "Flip to Faders"
   - "Flip to Pans".

>> To flip mixes to input pan/fader control

With an output selected on the control surface, press FLIP. The button will illuminate to show you are in 'flip' mode. The currently selected mix bus in the input fast strips will change to AuxS1 and, on the GUI, the background colour of the pans and faders will change accordingly.

Also, the LCD select buttons in the input fast strips will display the current bus mode, for example, "MONO AUX".

Hints And Tips

- **Check what is hidden** - On the control centre, unlike on an analogue control surface, some of the settings and parameters will be hidden from view. At various times during a mix we recommend that you select and view unused parameters to make sure there are no hidden surprises, for example, a reverb send left from a previous mix
- **Check the Meters screen** - It is a good idea to frequently monitor the Meters screen (default display of the master bay GUI), which provides at a glance an overview of the control centre's status and operation. It shows all the meters and the status condition of faders and some switches, such as solos and mutes. However, some things will still remain hidden.

Saving Your Work

We recommend that you save your work regularly while carrying out the procedures included in this guide. Not only is this good practise during normal operation, but in this instance it may save you from losing some set-ups that could prove useful later on. To do this, create a new show (see **To Open The Automation Screen**), and then continue reading through the remainder of this section, following the instructions carefully. Save your work at convenient points (see **To Create A New Scene Using The Current Settings** and **To Save A Show Or Create A New One From The Current Settings**).

Saving a show versus storing a scene

It is important to understand the differences between saving a show and storing a scene.

- Storing a scene saves the current settings of the system to the show file. Scene data is never updated unless you manually store a scene. The show file remains unsaved in RAM.

Although the state of the control centre is copied every five seconds, it is not stored in a scene. Instead, it is placed in the NVRAM (non-volatile random access memory) of the control centre's memory, which is a type of RAM that doesn't lose its data when the power goes off. If the control centre loses power accidentally, these settings are loaded so that audio parameters are identical, thus avoiding audio level jumps. When power is lost, the showfile loaded (if any) will not subsequently be restored, and any unsaved changes to it will be lost.

- Saving a show copies the show file onto the internal solid-state disk of the control centre. This provides you with a 'permanent' copy, provided you shut down the system properly as detailed in the following section.

Shutting down the control centre properly

When switching off the control centre, we recommend that you use the shutdown option of the GUI menu (see **To Switch Off The Control Centre**).

By using shutdown, the cached copy of the show data, which is maintained by the system, is automatically stored. Shutdown then uses the current showfile, NVRAM data and cache files to restore the control centre to exactly the same state as at power down; even to the point of loading the unsaved show and placing you at the correct scene, with non-stored scene data at the control surface.

If you don't use the Shutdown option the audio parameters are still restored, but the show and show status (saved/unsaved) cannot be restored automatically. You must manually reload the show, and any unsaved changes will be lost.

EN

Working With The Control Centre

Although many controls on the control centre are similar to their equivalent analogue-type counterparts, some have been specifically designed for the PRO Series, particularly those for navigation and GUI operation. As you will probably have had experience on analogue consoles, you will already be familiar with most of the PRO X controls and their operation. Therefore, this chapter only deals with the GUI controls that may be new to you.

The navigational controls, such as quick access buttons and scroll buttons, are described in **Navigation**, and the ones specifically for automation can be found in **Managing The Scenes**.

About Channel Operation

During normal operation the task of controlling the input (12 channels), aux, return, aux sends and matrix channels is allocated to the two bays on the left. The two bays on the right control the input (4-channel) and master channels.

This task allocation applies similarly to the GUI screens. However, you can control any channel from either GUI screen. This is done by navigating the channel to the GUI channel strip via the GUI menu; control is also then available via the local channel strip on the control surface.

About GUI Operation

This section explains the basic procedures you can perform at the GUI screens. In general, you will control and operate the GUI by combining the operations described here.

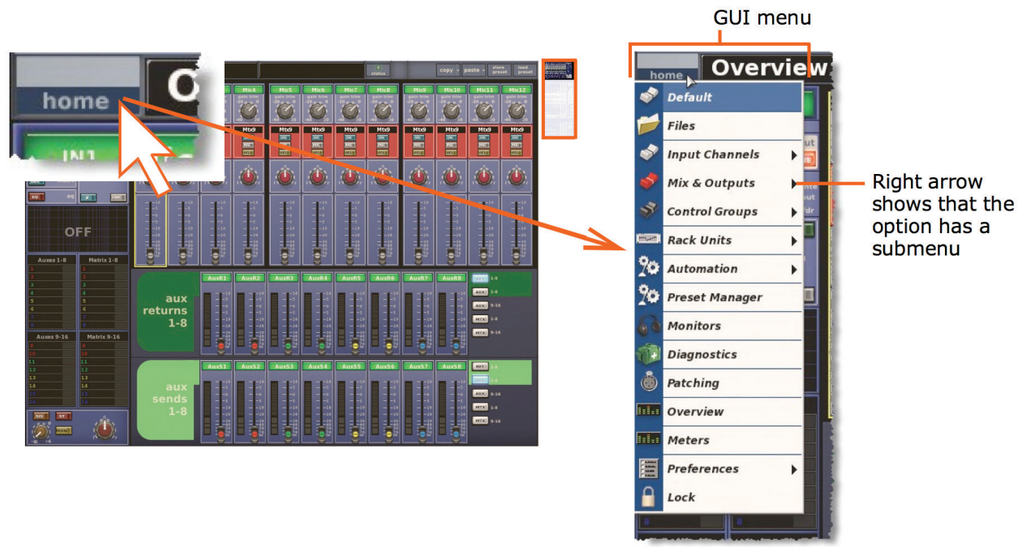
Each trackball controls the movement of a pointer on its respective GUI screen. The left trackball operates the mix bay GUI screen and the right one operates the GUI screen in the master bay. Each trackball has two buttons, which have similar functionality to the buttons on a PC/laptop mouse. The left button is used in click and drag operations, while the right button is generally used for editing and finer control operations.

Operating The GUI Screen Controls

This section shows you how to operate GUI screen elements, such as buttons, control knobs, drop-down lists and sliders.

>> To open the GUI menu

Click **home**.



>> To switch a GUI button on/off

Click the button. If it has a status indicator, this will illuminate/extinguish to show that it is on/off, respectively.

>> To adjust a GUI control knob or fader

Use a drag operation. Move the pointer up/down/left/right for adjustment.

>> To select an option from a drop-down list

Click the drop-down arrow. The drop-down list will unfold to display some or all of its contents, depending on how many items it contains.

Do one of the following:

Click the option you require

If necessary, scroll the list (see "To scroll a drop-down list" below) to display the option, and then click it.

>> To scroll a drop-down list

With the drop-down list displayed, do one of the following:

Drag the scroll box

Click the scroll bar. The scroll box will 'jump' in the direction of the click to another position in the scroll bar

Click an up/down scroll arrow. The scroll box will 'jump' in the direction of the scroll arrow to another scroll bar position. Clicking a scroll arrow when the scroll box is adjacent to it has no effect.

Using The GUI Menu

You can open the GUI menu at either GUI screen, or you can go directly a GUI menu screen by using a screen access button.

Throughout this guide, menu/submenu option selection sequences are shown in the following format (for example, for choosing the general preferences screen): **home > Preferences > General**

>> To select a GUI menu option

Click the menu option, for example, **Monitors**. The background of the menu option will change to blue when it is ready for selection.

>> To open the submenu of a GUI menu option

Move the pointer over the arrow to the right of the desired menu option. The submenu will open automatically to the right of the arrow.

>> To open a GUI menu screen using a screen access button

In the primary navigation zone, press a screen access button to open the first screen (printed to the right of the button). Press it again to open the second screen.

Text Editing

A keyboard is used to type in text on the GUI, for example, to configure input and output channel names. Editable text on the GUI is contained in text boxes, which generally consist of a single line of limited length. Although all text editing can be done using the normal keyboard functions, the GUI can be used to assist you, for example, by highlighting portions of text (using drag).



These two examples show you how to use the screen access buttons to open the Automation screen (single press) and the Graphic EQs screen (two presses). These buttons take you directly to the screen you want.

>> To enter/edit text via the keyboard

At the GUI, click in the text box to place an insertion point in it. The pointer will change to an I-beam shape.

Using the keyboard, type in the new text. If the text box already contains some text, you can delete this first or edit it, which can be done via the keyboard or by using the cut, copy and paste options after right-clicking.

Press **ENTER** on the keyboard to exit the text box (or click on an empty area of the GUI screen). The pointer's shape will change back to an arrow.

EN

Navigation

An Introduction To Navigation

The control centre provides you with unique navigational controls to quickly and easily access the items, such as channels, buses, groups and processing areas, that you will require for mixing.

Navigation is an important feature of the control centre. One of the advantages digital consoles have over analogue ones is that their channel count is not limited by the control surface hardware. However, this means that only a certain amount of channels can be at the control surface at any time, while the others are 'hidden'. So, navigation is required to access these hidden channels whenever you need them.

> **NOTE:** The way the control centre is set to operate may alter the function of some of the navigational controls. For more information, see **Operating Modes**.

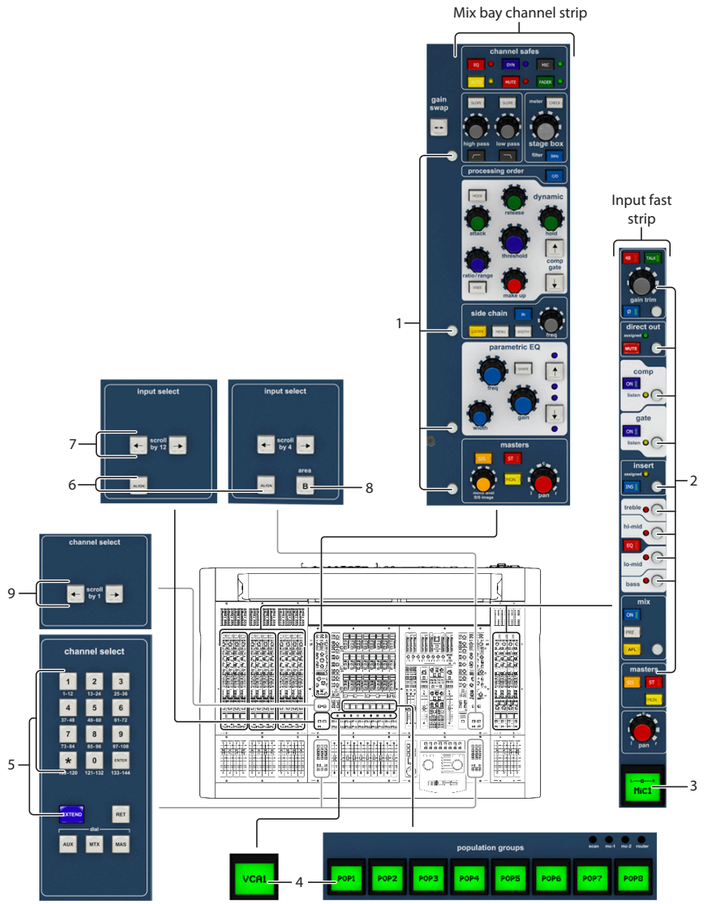
Navigation is primarily via the control surface, although the GUI may provide an alternative and also has some unique navigational features of its own.

Navigating The Input Channels

The input channels are grouped into 'banks', with each bank containing four consecutively numbered channels.

During normal operation, four banks of input channels populate the input bays, and these are displayed across the control surface in ascending order from left to right.

Input channel navigation controls on the PRO X.



Item	Element(s)	Description
1	Quick access button — channel strip	Quickly selects the local processing area of the selected channel or channel pair, but doesn't affect channel selection. Illuminates (blue) when active.
2	Quick access button — input fast strip	Quickly selects the local input channel and assigns the local processing area to the mix bay channel strip. Illuminates (blue) when active.
3	LCD select button — input fast strip	Selects the local input channel. Has a backlit LCD display (with user-configurable backlight colour), which shows channel name etc. When selected, the display changes to a 'negative' image.
4	LCD select button — VCA/ POP group	Selects the VCA/POP group, unfolding the group members to the control surface. Has a backlit LCD display (with user-configurable backlight colour), which shows group name. When selected, the display changes to a 'negative' image. This button is also used for setting up the group (see **To Assign Channels to a VCA/POP Group**).
5	Channel select keys and button	The **INPUT** button in the **channel type** section is used with the number keys in the lower channel select section to select a specific channel number, assigning it to the control surface (see **Fault Finding A Problem Channel**).
6	**ALIGN** button	Navigates the currently selected input channel to the local input bay (see **To Navigate The Selected Input Channel Back To The Control Surface**").
7	**scroll by 4 / 12** buttons	These left and right scroll buttons scroll through the input channels 12 channels at a time on the left 12-channel bay, and 4 at a time on the right 4-channel bay
8	**B** button	Assigns the 4-channel input bay as area B, which then operates with the master bay channel strip.
9	**scroll by 1** buttons	These left and right scroll buttons scroll through the channels one at a time. Channel selection follows the scrolling.

EN

>> To assign an input channel to the control surface

Do one of the following:

- **Scroll buttons** - Scroll the desired input channel to the control surface using the **scroll by 1 / 12** buttons in the **input select** section.
- **VCA/POP group buttons** - If the desired input channel is in a group, press its VCA/POP group LCD select button.

You can use the GUI menu to select any VCA/POP group you want via the **home > Control Groups > VCA Groups** option.

>> To select an input channel

With the desired input channel currently assigned to the input fast strips on the control surface, do one of the following:

- **LCD select button** - Press the LCD select button in the desired input fast strip. This will assign the input channel to the local channel strip and its **input channel overview** to the GUI channel strip
- **Quick access button** - Press any quick access button in the desired input fast strip. This will assign the input channel to the local channel strip and its local processing area to the GUI channel strip.

You can use the **scroll by 1** buttons in the upper **channel select** section to scroll channel by channel to go to the input channel you want. You can scroll all of the input channels using this method and the desired input channel doesn't have to be assigned to the control surface initially. Channel selection follows the scrolling.

You can use the GUI menu to select any input channel you want via the **home > Input Channels** option.

>> To navigate the selected input channel back to the control surface

If you have navigated the currently selected input channel away from the control surface, you can bring it back by pressing **ALIGN**.

>> To select a processing area

You may want a specific processing area of an input channel assigned to the local channel strip, for example, to carry out processing or for copying its parameters to another input channel.

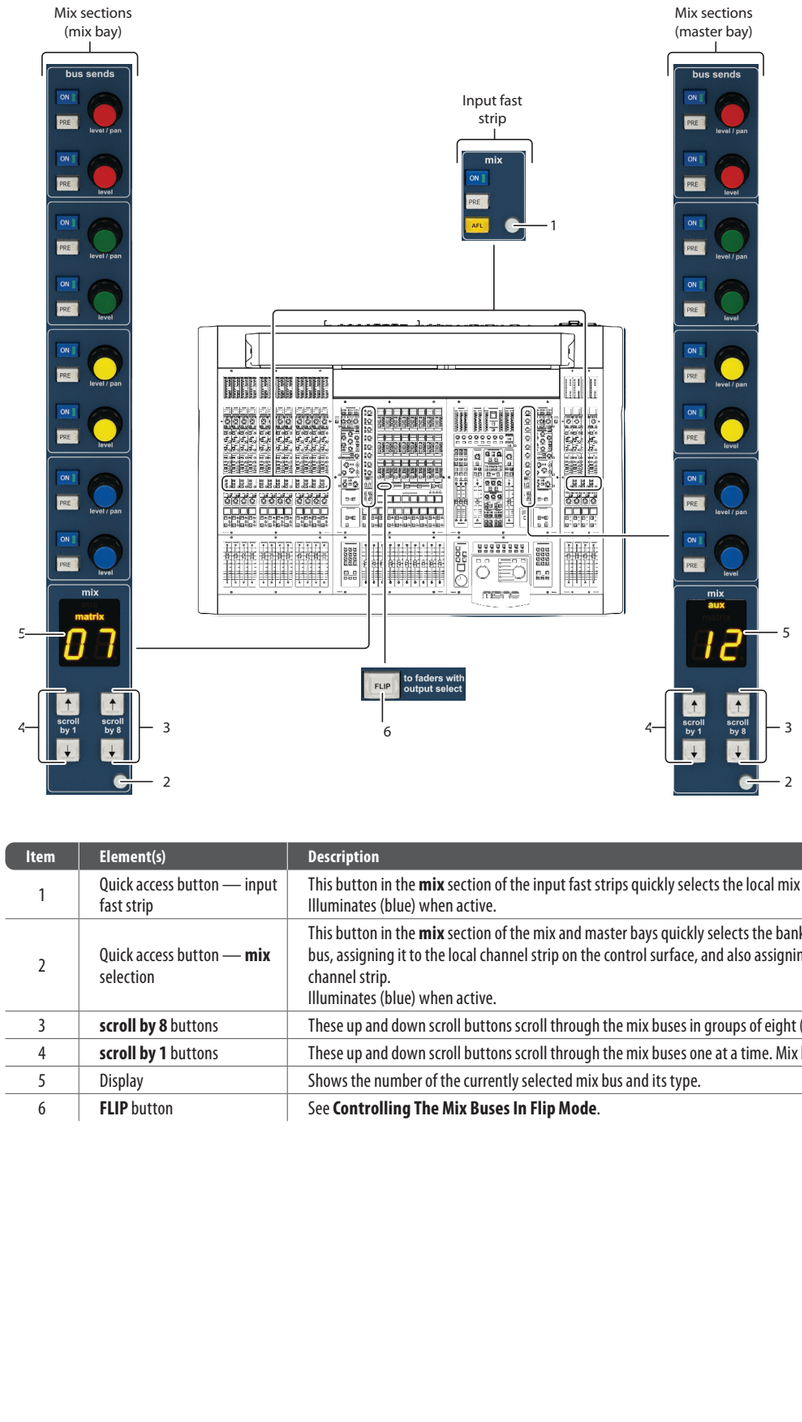
Do one of the following:

- **Quick access button (channel strip)** - If the input channel you want is currently selected at the control surface, press the quick access button local to the desired processing area in the channel strip
- **Quick access button (input fast strip)** - If the input channel you want is currently at the control surface, but is unselected, press the quick access button local to the desired processing area in its input fast strip.

You can select a processing area via the **input channel overview** in the GUI channel strip by clicking within a non-control area of the desired section.

Navigating The Mix Buses

The input channels each have aux and matrix mix buses.



Item	Element(s)	Description
1	Quick access button — input fast strip	This button in the **mix** section of the input fast strips quickly selects the local mix area of the selected channel. Illuminates (blue) when active.
2	Quick access button — **mix** selection	This button in the **mix** section of the mix and master bays quickly selects the bank of the currently selected aux/matrix bus, assigning it to the local channel strip on the control surface, and also assigning the bus processing area to the local GUI channel strip. Illuminates (blue) when active.
3	**scroll by 8** buttons	These up and down scroll buttons scroll through the mix buses in groups of eight (one bank) at a time.
4	**scroll by 1** buttons	These up and down scroll buttons scroll through the mix buses one at a time. Mix bus selection follows the scrolling.
5	Display	Shows the number of the currently selected mix bus and its type.
6	**FLIP** button	See **Controlling The Mix Buses In Flip Mode**.

EN

>> To navigate a mix bus to the control surface

Do one of the following:

- Scroll to the desired mix bus using the **scroll by 1** buttons in the **mix** section. Mix bus selection follows the scrolling
- Scroll the desired bank of mix buses to the control surface using the **scroll by 8** buttons in the **mix** section
- Select the desired mix bus in the **Output Bay** and press **Align**.

>> To select a mix bus

Do one of the following:

- **Scroll buttons** - Scroll to the desired mix bus using the **scroll by 1** buttons in the **mix** section. Mix bus selection follows the scrolling
- **Touch sensitive control knobs** - With the desired mix bus assigned to the **mix** section on the control surface, touch/operate its control knob.

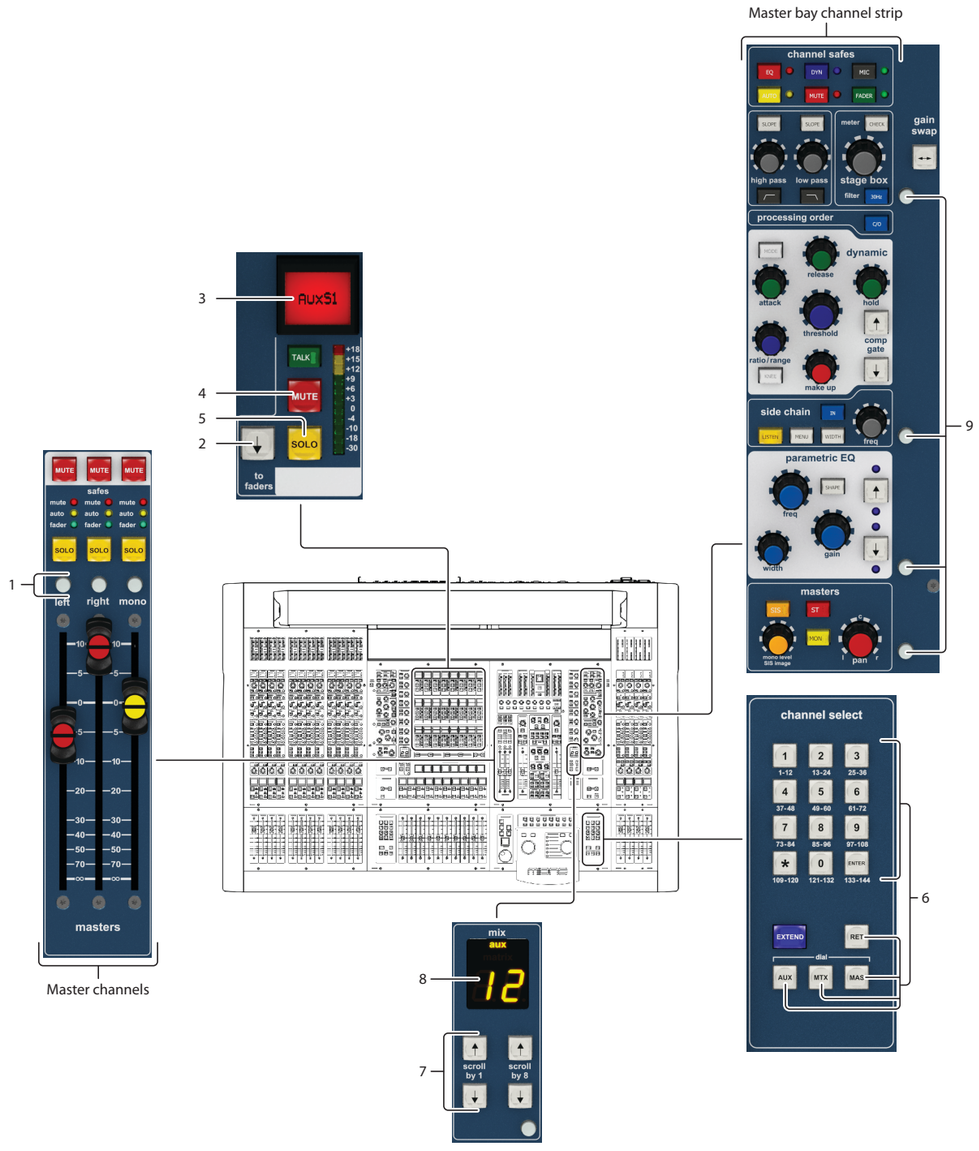
>> To navigate the mix bus processing area to the channel strip

Press the quick access button in the **mix** section of the desired input fast strip. This does not affect the current population of the output fast zone.

You can select an aux bus or matrix bus processing area on the GUI by clicking on the title of the desired bank of mix buses in the **input channel overview** of the GUI channel strip (see **Typical Sends Sections Of The Mixes In The Gui Channel Strip**).

Navigating The Output Channels

The output channels comprise auxes, matrices and masters.



Item	Element(s)	Description
1	Quick access button — master channels	Quickly selects the local master channel. Illuminates (blue) when active.
2	To Faders	Moves the currently-selected group to the faders below.
3	LCD select button	Selects the channel. Has a backlit LCD display (with user-configurable backlight colour), which shows group name.
4	Mute button	Mutes the selected channel.
5	Solo button	Solos the selected channel.
6	Channel selection keys and buttons	The buttons in the **channel type** section (except the **INPUT** button) are used with the number keys in the **channel select** (lower) section to select a specific output channel number, assigning it to the control surface (see **Fault Finding A Problem Channel**.
7	**scroll by 1** buttons	These left and right scroll buttons scroll through the channels one at a time. Channel selection follows the scrolling.
8	**scroll by 24** buttons	These left and right scroll buttons scroll through the channels 24 at a time. Channel selection follows the scrolling.
9	Quick access button — channel strip	Quickly selects the local processing area of the selected channel or channel pair, but doesn't affect channel selection. Illuminates (blue) when active.

EN

>> To assign output channels to the control surface

Do one of the following:

- **Channel type buttons** - On the **PRO X** the Channel Type buttons have been replaced with 24 Out LCDs which are assignable in the usual manner: press and hold, and then select the channels you wish to assign.
- **Scroll buttons** - Scroll the desired output channel to the control surface using the **scroll by 1** buttons in the **channel select** (upper) section.

To select the desired output group, scroll through the input fast zone with the **Scroll by 24** buttons.

>> To select a processing area

You may want a specific processing area of an output channel assigned to the local channel strip, for example, to carry out processing or for copying its parameters to another output channel. To do this, provided the output channel is currently selected at the control surface, press the quick access button local to the desired channel strip's processing area to select it.

You can select a processing area via the GUI by clicking on a non-control area within the desired section of the 'overview' display (aux send, aux return, matrix or master) in the GUI channel strip.

Navigation Via The GUI

The GUI has unique navigational tools by which to return to a channel 'overview' display from one of its processing areas in the GUI channel strip, and also to browse through the GUI screen display history.

>> To navigate back to a channel's overview display from one of its processing areas in the GUI channel strip

Click the return arrow in the channel header.

>> To find a GUI screen that you recently opened

Use the back/forward browser buttons to do one of the following:

To return to the GUI screen you have just opened, click the back button

To open one of the GUI screens you have recently visited, click the back/forward buttons. The back button will take you back through your browser history, while the forward button goes the opposite way.

The back/forward buttons are similar to those on standard browsers used on any PC.

Fault Finding A Problem Channel

If you know the number of the channel that has a problem, you can quickly navigate it to the control surface by typing in its channel type and number via the lower **channel select** (lower) and **channel type** sections.

>> To select a channel using its number

1. In the **channel type** section, press the button of the desired type. For example, if the channel is an input, press **INPUT**.
2. In the **channel select** (lower) section, type in the channel's number. For example, press **4** and then **7** for channel 47.
3. Press **ENTER**.

Configuring The Inputs And Outputs

Similarly to the VCA/POP groups, you can change the name and colour of each of the inputs and outputs. This is done via the GUI at their respective sheet screens. For configuration details, see **Configuring VCA/POP Groups**.

>> To open the Input/Output Sheet screen

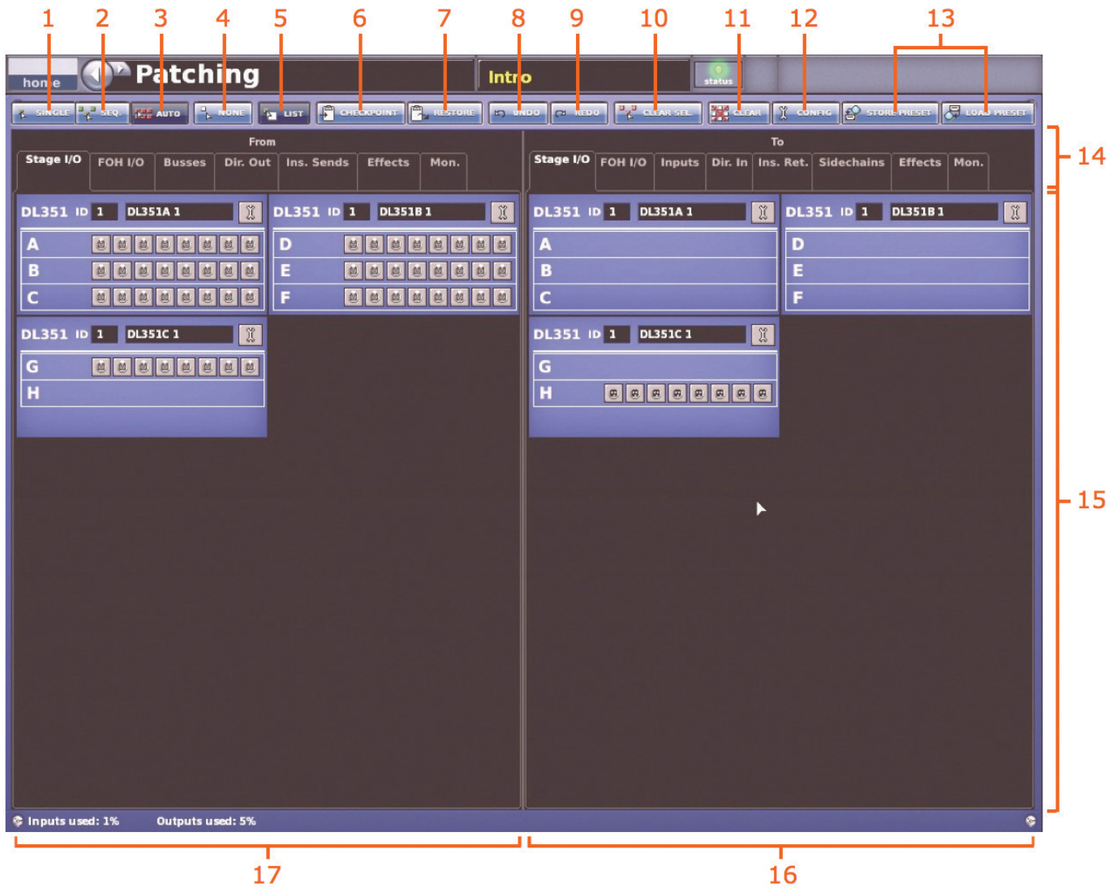
Do one of the following:

- At the GUI, choose **home > Input Channels > Input Sheet** to open the Input Sheet screen, or choose **home > Mix & Outputs > Output Sheet** to open the **Output Sheet** screen
- In the primary navigation zone, press the **inputs/outputs** screen access button to open the **Input Sheet** screen. To open the **Output Sheet** screen, press it again.

Patching

Introduction

Patching is a GUI-only feature that lets you carry out all system routing requirements. The GUI main menu has a **Patching** option that takes you to the **Patching** screen, which contains all of the available patching connectors in the system. This screen provides an easy-to-use interface, where you can select your source and destination patching options, facilitated by a panel of function buttons. Additionally, the **Patching** screen lets you set up the units (devices). For example, you can adjust the analogue gain, select +48 V phantom voltage etc., of the line I/O units connected in the system.



Item	Element(s)	Description
1	**SINGLE** button	Lets you patch a single source to a single destination or multiple destinations. See **Single Patching (SINGLE)**.
2	**SEQ.** button	Lets you select multiple sources and patch them one by one. See **Sequence Patching (SEQ.)**.
3	**AUTO** button	Lets you select a block of sources and patch them all automatically, simply by selecting a single destination. Any existing patches within the destination range will be replaced by the new ones.
4	**NONE** button	Clears all currently selected patch connectors from all tabs in the **From** and **To** sections.
5	**LIST** button	Changes the tooltip type from standard to list when carrying out a sequence patching operating via the **SEQ**. button.
6	**CHECKPOINT** button	Sets a patching store point, or snapshot, that contains the patching status at that instant. Each time **CHECKPOINT** is clicked the previous checkpoint is overwritten.
7	**RESTORE** button	Reverts patching status to the last checkpoint or, if no checkpoints have been created, it will revert patching status to the power up condition. All patching done in the intervening period will be lost.
8	**UNDO** button	Undoes the latest single patch, even if it was part of a multiple patching operation. Repeated clicks will undo the preceding patching operations, going back to the last checkpoint, or power up if no checkpoints have been created.

EN

Item	Element(s)	Description
9	REDO button	Redoes an undo. This can be repeated for each undo in the previous undo operation.
10	CLEAR SEL. button	Clears all current selections and their patches. Important: Unlike the NONE button, which merely removes the current selections (highlighted in yellow), CLEAR SEL. goes a step further by removing the patch as well. This will stop any audio that may have been going through the patched signal.
11	CLEAR button	Clears all patching. Important: Exercise great caution when using this function. Observe the warning that appears after clicking this button.
12	CONFIG button	Opens the AES50 Device Configuration window, from where you can set up the I/O tabs in the Patching screen (see Typical AES50 Device Configuration window).
13	STORE PRESET and LOAD PRESET buttons	These are user library (preset) function buttons. See User Library (Presets).
14	Title section	Section titles and tab names.
15	Patching area	Contains all of the patch connectors on tabs.
16	To section	Houses the tabs that contain all of the patch connector destinations.
17	From section	Houses the tabs that contain all of the patch connector sources.

>> To access the Patching screen

Do one of the following:

- At the GUI, choose **home > Patching**
- Press the **patching/metering** button in the primary navigation zone
- At the GUI, click a **src** (source) or **dest** (destination) button. The **Patching** screen will open at the appropriate tab/ configuration window.

About The Patching Procedure

Although patching can be thought of as routing/rerouting the control centre's incoming, internal and outgoing signals, in the context of the **Patching** screen, patching also encompasses the setting up and configuration of the stage and FOH rack I/O devices. The patching procedure is initially carried out after system installation and comprises:

- **Device configuration** - Configure the devices by adjusting their parameters (see below)
- **Setting up the I/O rack devices** - Set up the system devices, such as line I/O, DN9696 and generic AES50, in the I/O tabs in the **From** and **To** sections of the **Patching** screen (see **Setting Up The I/O Rack Devices**)
- **Patching** - Carry out all of the required routing, for example, mics to input channels (see **How To Patch**)
- **Snake selection** - Configure the control centre according to the type of 'snake' you are using for the X and Y networks (see **Configuring The Snake Type**). **This is important, as the control centre will not work unless the snake type is correctly configured.**

Configuring The Snake Type

Important:

The snakes must be correctly configured before operating the control centre, as it will not pass audio or control data if the snakes are not configured correctly.

You can connect the Neutron DSP Engine to the control centre with either copper or fibre-optic snakes. The control centre needs to be configured with this information before operation can begin.

>> To configure the control centre with the snake type information

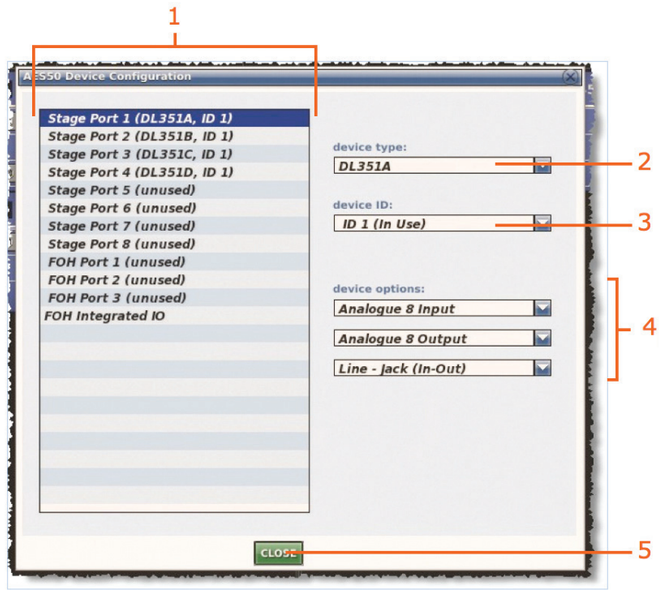
1. At the GUI, choose **home > Preferences > General**.
2. Under the **Stage Link X** heading, click the **Fibre** or **Copper** option, according to whichever is fitted to the X network. A selected option will contain a red circle.

Do the same for the Y network, under the Stage **Link Y** heading..

Setting Up The I/O Rack Devices

You can add, remove and set up the devices, such as line I/Os, mic splitters, DN9696s etc., that are in the Stage I/O and FOH I/O racks. This is done via the **AES50 Device Configuration** window. Here, you can set up the device ID and also the type of cards (modules) fitted to the physical unit. The options are context-sensitive, so some may be blank, depending on the type of device.

To cater for the dual redundant ports of the Mic Splitter and Modular I/O (X and Y connections) there are several options in the **device type:** drop-down list, for example **DL431 Cable Red, DL155 Cable Red**, etc. Initially, the device is allocated to a port (as for any device), then a second port is allocated to the redundant connection, but with the same device ID (see below for details).



Item	Description
1	List of Stage and FOH ports, showing current device assignments.
2	**device type** drop-down list, contains a list of the available devices to choose from.
3	**device ID** drop-down list, contains a full list of IDs for the selected device type. Those already in use will be prefixed with the text "(In use)".
4	**device options** drop-down list(s), from which you can select the card that is actually fitted in the physical unit. The positions of the drop-down lists are relative to the card positions in the physical unit.
5	**CLOSE** button, closes the **AES50 Device Configuration** window.

>> To add a device or change its set up

1. Click **CONFIG** to open the **AES50 Device Configuration** window.
2. Click the port to which you want to allocate the device. For example, "FOH Port 3 (unused)". The text in the **device type:** field will change accordingly. (A port that has no device allocated to it will have the text "(unused)" after its name.)
3. In the **device type:** drop-down list, click the type of device. For example, "DL351A".
4. In the **device ID:** drop-down list, click the ID you want for the device. For example, "ID6".
5. In the **device options:** drop-down list, click the type of card fitted physical unit. For example, "Analogue 8 Input". If there is more than one **device options:** drop-down list, repeat for the remaining ones, making sure they match the actual cards fitted (DL351 & DL451 only).
6. Click **CLOSE**.

Configuring The Devices

You have the option to configure the devices from the **Patching** screen. Parameters, such as gain and +48 V phantom voltage, can be adjusted or switched on/off, respectively, via a device-specific configuration window.

These configuration settings can be independent of channel data, as (until patched) they only control the physical unit. If a device is subsequently patched to one or more channels, the channel(s) control the device, and vice-versa.

The device configuration area also allows control of audio parameters when the device is used as a direct connection to another device. For example, FOH to stage via a digital snake, instead of through the DSP. In this case the settings are also saved in the show file and can be automated, even though the signals are not routed through the control centre DSP.

Device configuration procedure

Although the procedure for configuring the devices is similar, their parameters are dependent on device type. The procedure for configuring the devices of a similar type involves:

- Opening the configuration window of the device
- Selecting one of the device's cards/channel ranges and configuring the available parameters
- Repeating for the other cards/channel ranges of the device
- Repeating for the other devices
- Closing the device's configuration window.

>> To open the configuration window of a device

Click the device's spanner button.

>> To set up/change the configuration of an I/O device

1. Open the configuration window of the I/O device you want to configure.
2. Select the I/O device from the drop-down list at the top of the configuration window.

EN

3. Select the card/channel you want to configure/change, from the drop-down list at the upper-right corner of the configuration window. For example, the "Analogue In Card".
4. In a channel, configure the parameters. For example, in channel "In1", adjust the gain and switch the +48V phantom voltage on.
5. Repeat step 4 for the other channels in the card.
6. Repeat step 3 to step 5 for the other cards.
7. If necessary, configure other I/O devices by repeating step 2 to step 6.
8. Click **CLOSE**.

How To Patch

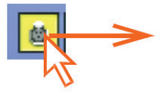
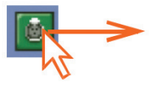
Patching, basically, involves selecting the source patching connectors in the **From** section of the **Patching** screen and then selecting their destination(s) in the **To** section. You can select patches singly, or in multiples by using the sequence and automatic operations.

>> To open a tab in the From or To sections

Click the tab title. For example, click **Ins. Sends** to open the insert sends tab.

>> To select a single patch connector

Click the patch connector. The effects of clicking a patch connector are shown in the following table.

Clicking	Does this in the From section	Does this in the To section
	Selects the patch connector. 	Will do one of the following (provided a source patch connector(s) has been selected in the From section): • Selects the patch connector during a single patching operation.  • Patches the patch connector during either a sequence or an automatic patching operation.  Otherwise, this has no effect.
	Deselects the patch connector, which then reverts to its previous state (patched or unpatched).  or 	Removes the patch. 
	Selects the patch connector and all the ones it is patched to in the To section.	Removes the patch. 

NOTE: To quickly check the destinations of a source patch connector, click it. This will select it and all of its destinations. A green triangle will appear under the name of any tab in the To section that contains a destination(s).

Single Patching (SINGLE)

The **SINGLE** function button lets you patch a single source to a single destination or multiple destinations.

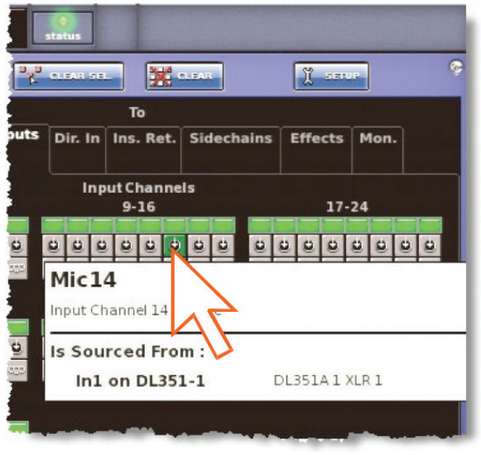
>> To patch a single source to a single destination

The following example shows you how to patch an output from a mic splitter to an input channel.

1. Click **SINGLE.**
2. Select the source patch connector. For example, in the **Stage I/O** tab of the **From** section, click the first patch connector (XLR1) of card A of the DL351 Modular I/O. Its background will change to yellow and a green triangle will appear under the tab title (as shown right).



3. Select the destination patch connector. For example, in the **Inputs** tab of the **To** section, click the patch connector for input channel 14 (Mic14). It will now be patched to the source. If the new patch is carrying a signal, this audio may be heard, depending on the settings of the control centre.



NOTE: You can also carry out single patching operations using the **CLEAR SEL**. and **AUTO** functions.

>> To patch a single source to multiple destinations

Patch the desired source patch connector to one of its destinations, as detailed in **To Patch A Single Source To A Single Destination**.

In the **To** section, select the other destinations.

Sequence patching (SEQ.)

If you need to do a number of patches, and each has only a single destination, you can use the sequence function. All of the source patch connectors are selected in the **From** section before being patched, one by one, in the **To** section. This saves you having to go back to the **From** section at the start of each patch.

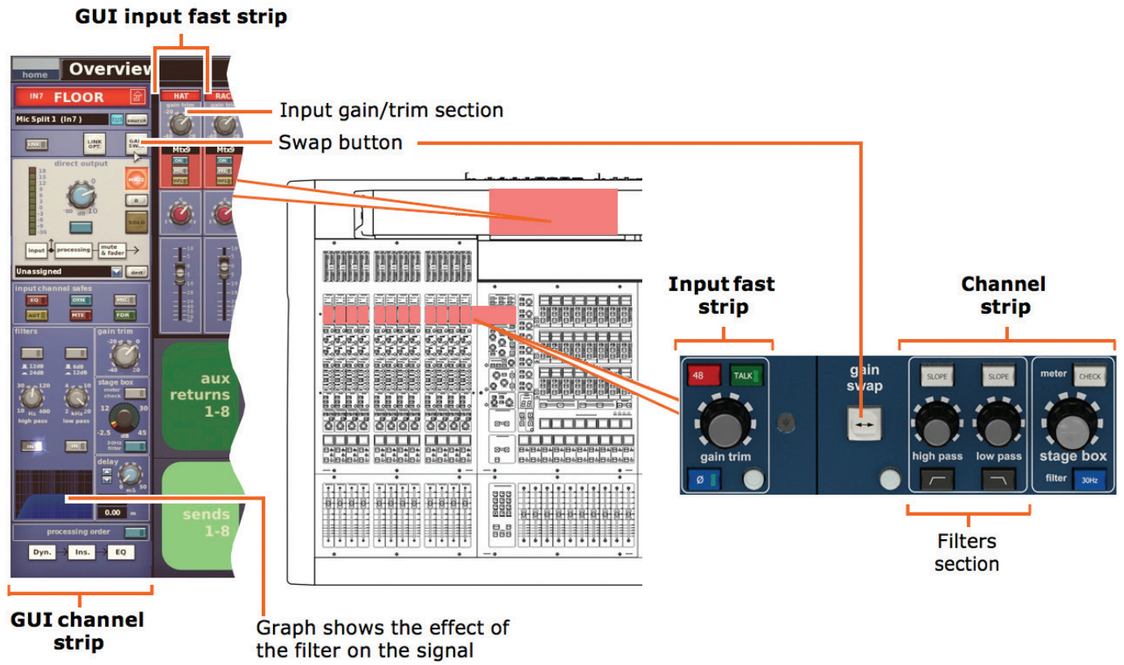
To assist you in sequence patching, you can change the tooltip to the list type (see the **LIST** function button in the **Patching Screen** diagram).

EN

Basic Operation

This section is intended to familiarise you with the control centre by showing you how to carry out some basic operations in order to get some audio out of it.

NOTE: As the operation of both input bays is principally the same, this chapter will generally only show the operation of the 12-channel input bay. However, any differences in operation between the 4-channel and 12-channel input bays will be highlighted.



Setting A Mic Amplifier's Input Gain

The control centre has two input gains per channel, one is the remote gain for the analogue mic pre (stage box gain) and the other is the digital trim (console gain). In its default state, the stage box gain is in the channel strip and the console gain is in each input fast strip. However, you can swap these sections over (by pressing the gain swap button) to give you a more global control of the stage box gain.

NOTE: The gain trim and stage box control knobs on the control surface will adjust whatever has been 'swapped' to their respective strips and not necessarily what their names suggest. The stage box control knob (channel strip) always controls the alternative 'swap' to the ones shown in the input fast strips on the GUI screen.

>> To set the stage box gain/console gain

1. In the **gain trim** section of an input fast strip, press the quick access button (see **Gain and filter sections of the input strips**). This selects the input channel and assigns its configuration processing area to GUI channel strip, which contains the **GAIN SWAP** button.
2. Press the left-right arrow gain swap button (or click **GAIN SWAP**) to swap the **gain trim** and **stage box** sections over.
3. Adjust the **gain trim** control knob to the required level to suit the MIDAS pre-amp characteristic. A suitable level could be one that only just illuminates the yellow LEDs. Do this for each required channel. Drive the mic amps for that 'MIDAS colouration'; feel free to overdrive if you want.
4. After you have achieved the required gain state, press the left-right arrow gain swap button (or click **GAIN SWAP**) to swap the gains back to their default state.
5. Adjust the **gain trim** control knob to (this time) adjust the console digital trim (+20 dB to -40 dB continuous trim) for your preferred gain structure.
6. Set analogue remotes for initial set-up, then adjust digital trim for showtime.

Setting The High And Low Pass Filters

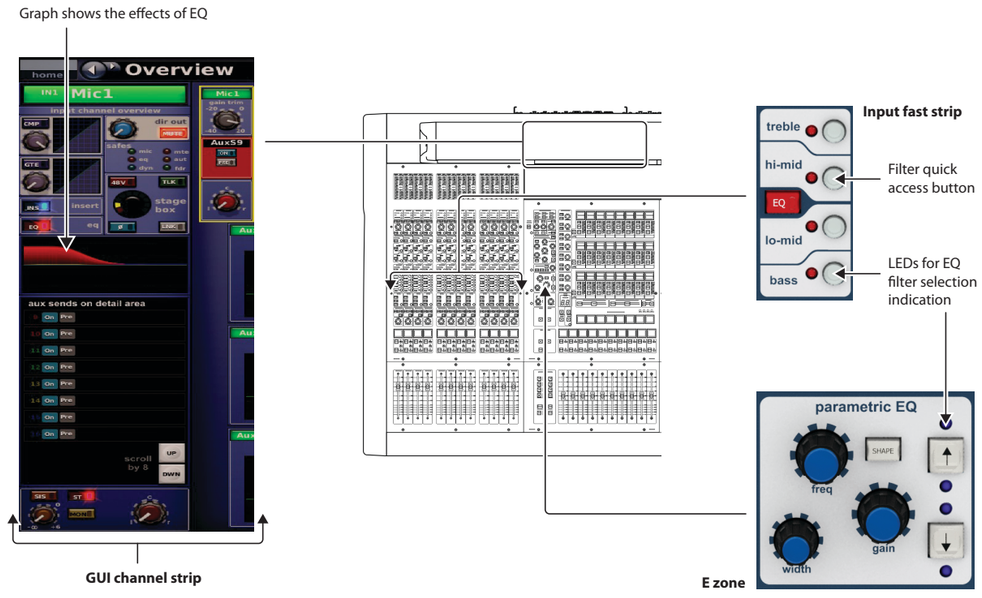
Select high and low pass filters. The high and low pass filters can be switched on/off and, when on, each has two settings. The filters are replicated on the GUI, which also shows the value of the filter in operation.

>> To set both high and low pass filters in

1. In the **gain trim** section of an input fast strip (see the **Gain And Filter Sections Of The Input Strips** diagram), press the quick access button. This selects the input channel and assigns its configuration processing area to the GUI channel strip, which contains the **filters** section.
2. In the filters section of the input channel strip, press the filter select button (**high pass** or **low pass**) to switch the filter in.
3. If necessary, press the filter's **SLOPE** button to set its slope (dB); its status is shown on the GUI. For the high pass filter, in = 24 dB and out = 12 dB, and for the low pass filter, in = 12 dB and out = 6 dB.
4. Adjust the **high pass**/**low pass** control knob to set the filter frequency (Hz). The ranges are 10 Hz to 400 Hz for the high pass filter and 2 kHz to 40 kHz for the low pass filter.

Input Equalisation (E Zone)

Use EQ to equalise the input signal via the treble, hi-mid, lo-mid and bass filters, which are situated in the input channel strip's E zone. Treble and bass each have a parametric filter option and three specific shelving modes. Visual feedback for EQ is via GUI only.



>> To EQ the input signal

1. In an input fast strip, press the quick access button of the desired EQ filter (**treble, hi-mid, lo-mid or bass**). This will select the channel and open the EQ filter's processing area in the GUI's channel strip. Alternatively, you can navigate to it using the bass and treble up and down arrow buttons in the E-zone (shown above).
2. In the input fast strip, press **EQ** to switch the EQ in. The **EQ** button's LED will illuminate when its EQ is switched in.
3. In the E zone, adjust the **freq**, **width** and **gain** control knobs to apply EQ as desired.
4. Audition the different filters, including the 'minimum harmonic disruption' types, by scrolling through them using the **SHAPE** button.

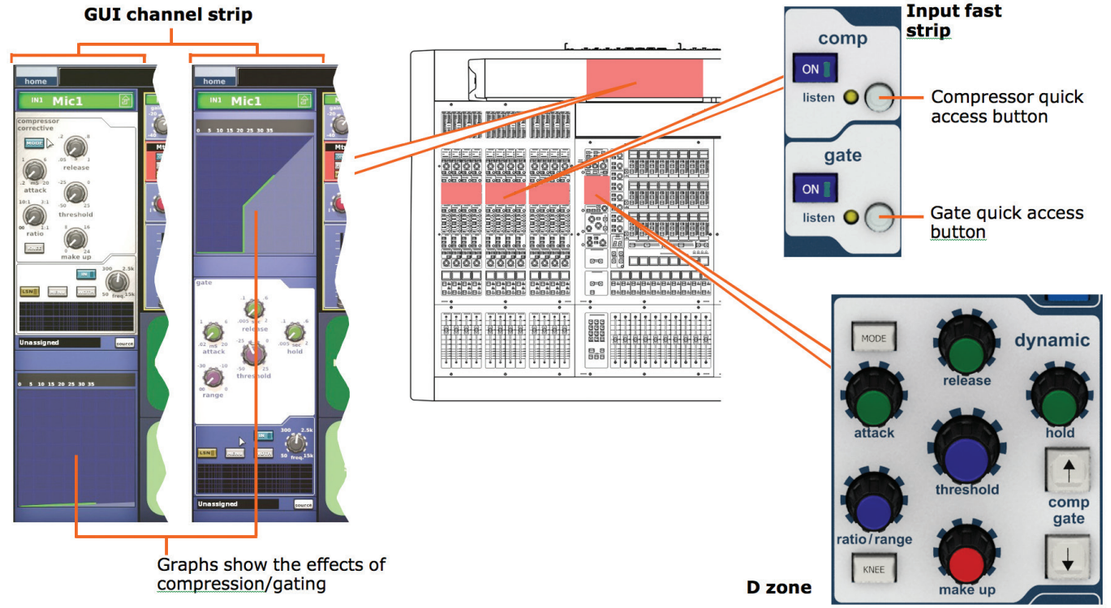
   NOTE: The minimum harmonic disruption filters are bright and deep, which are available for treble and bass, respectively. These filters use psychoacoustic phenomena to generate steep slopes that sound natural.

EN

Input Dynamics Processing (D Zone)

Set up compressor and gate dynamics processors using the controls in the input channel strip's D zone.

There are four compressors available, corrective, adaptive, creative and vintage, each with the option of hard knee, medium knee and soft knee.



>> To set up a compressor/limiter

1. In an input fast strip, press the compressor quick access button in the **comp** section. This will select the channel and assign its compressor processing area to the GUI channel strip.
2. In the **comp** section, press **ON** to switch the compressor in.
3. In the D zone, operate the **attack, ratio/range** (ratio), **release**, **threshold** and **make up** controls to apply processing. You could also set up a limiter by using a high threshold and a steep ratio (greater than 5:1). The **hold** control knob has no affect as it is only used for the gate.
4. Press **KNEE** to audition the different algorithms.
5. Press **MODE** to try different compressor types (**corrective**, **adaptive**, **creative, shimmer** and **vintage**).

>> To set up a gate

1. In an input fast strip, press the gate quick access button in the **gate** section. This will select the channel and assign its gate processing area to the GUI channel strip.
2. In the **gate** section, press **ON** to switch the gate in.
3. In the D zone, operate the **attack**, **ratio/range** (range), **release**, **threshold** and **hold** controls to apply processing. The **make up** control knob has no affect as it is only used for the compressor
4. There is also a **MODE** function to select either **Gate**, **Transient Gate** or **Ducker** modes.

Output Processing

The outputs have a six-band PEQ with shelving modes on bands 1, 2 and 6. They also have the option of using a GEQ, which is accessed via the **GEQ** button in their EQ processing areas.

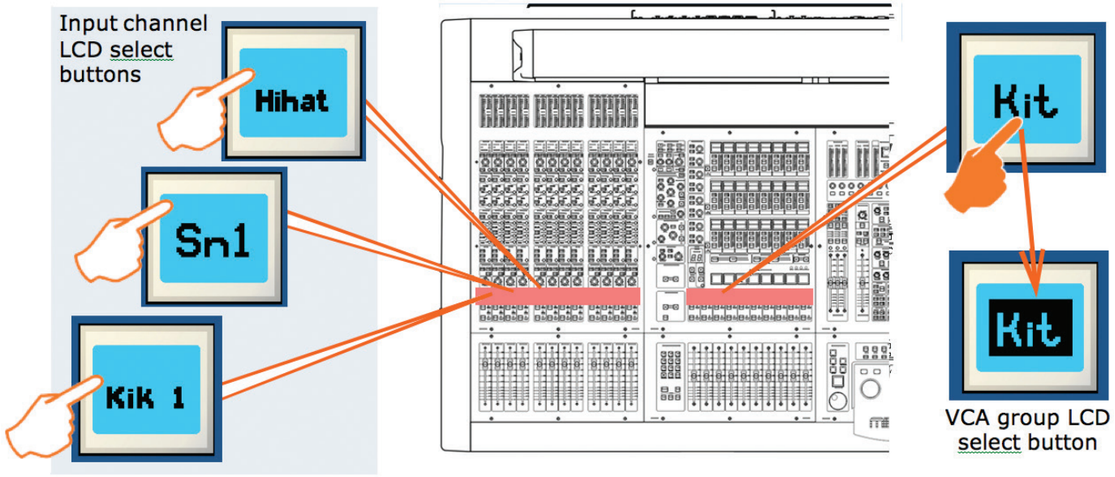
Using VCA/POP Groups

VCA/POP groups (bottom of the mix bay) allow simultaneous control over a number of channels. This provides a quick method of bringing particular channels to the control surface and saves you having to remember their name/number. You can choose channel group associations and also configure the colour and legend of each group's LCD select button to make them instantly recognisable. The LCD select button for each group is used for both group member assignment and group recall.

Any group can have any channels (input/output) assigned to them, although in normal practise is more likely that they will only have one or the other.

VCA groups include fader, solo and mute control. However, POP groups — which have no audio function — are limited to unfolding channels (on area A or B). POP groups let you create a group of related instruments that you need on the control surface for some function.

>> To assign channels to a VCA/POP group



1. Press and hold down the LCD select button of the desired group (VCA or POP). For example, "Kit" in the VCAs (as shown above). The group's LCD select button will start flashing when you are in group member selection mode and the inputs will jump to program mode.
2. While still holding down the LCD select button, do one of the following:
   - To assign an input channel to the group, press the LCD select button of the desired input channel. Repeat for any other input channels you want in the group. For example, "Kik 1", "Sn1", "Hihat" and "Tom" (shown above). If necessary, scroll to a new bank of input channels
   - To assign an output channel to the group, press the LCD Select button of the desired output channel. Repeat for any other output channels you want in the group. If necessary, navigate the desired output channels to the control surface. The LCD Select button of any output channels that are at the control surface and are group members will illuminate. Individual output select buttons will flash if their bank contains a member of the current group.
3. Release the group LCD select button. The group now contains the channel members you have just assigned and the group will be selected.
4. To exit the group, quickly press the group LCD select button.

Configuring VCA/POP groups

The default name and associated colour of a group, which appear on its LCD select button and on the GUI, can be configured to suit your own preference. You can also globally change the colour of the group members to match the group colour.

Configuration is carried out at the **Group Sheet** screen.

> **NOTE:** Clicking the control knob icon will take you to the **VCA Groups** screen (a submenu of the **Control Groups** option), which provides group management control.

>> To access the Group Sheet screen

Do one of the following:

- At the GUI, choose **home > Control Groups > Group Sheet**
- In the primary navigation zone, press the **vca/assignable controls** screen access button.

>> To set up the name of a VCA/POP group

Do one of the following:

- **Choose from a list of pre-configured names** by clicking the pencil icon of the group. In the drop-down list, click the name of your choice, for example, "E Gtr". Scroll the list, if required
- **Type in a new name** by clicking within the name field of the group. The pointer will change to a white flashing I-shaped cursor, which will appear at the end of the name field. Type in the new name via the keyboard (maximum six characters).

>> To set up the colour of a VCA/POP group

1. Click the palette icon of the group.
2. In the palette, click your chosen colour.

>> To set up the colour of a VCA/POP group and all of its members

Click the fill icon of the group. The colour of all group members will now match that of the group.

Setting Up A Mix

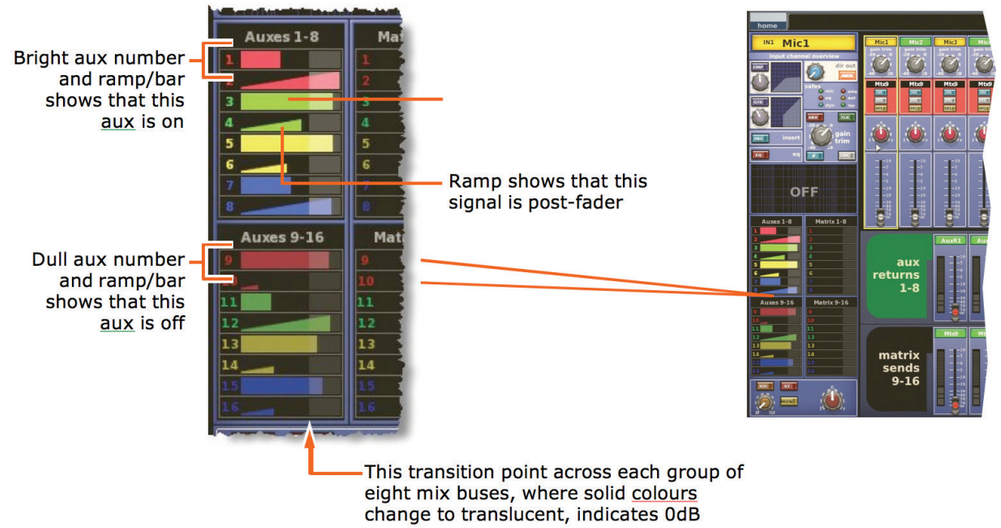
The control centre has 96 configurable mix buses (72 auxes and 24 matrices); the auxes can be set to mixes, subgroups or mix minus. All of the mixes can also be set up as stereo pairs or mono. 24 matrix outputs can also be accessed directly from input channels via level controls, which gives the control centre the ability to provide 32 discrete mixes, plus left, right and mono. The **mix** sections (input fast strips) and the **mix** and **sends** sections (mix and master bays) provide mix control and navigation, while the bus mode selection is via GUI only.

Similarly to the inputs and groups, identification of mixes is by colour coding.

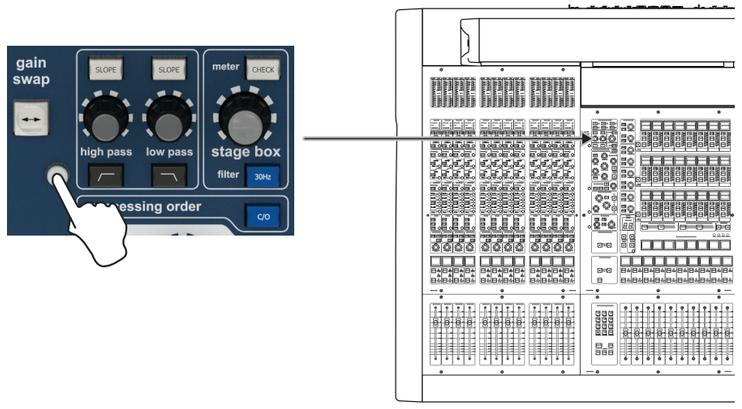
The overview displays in the GUI channel strip (see below) show the status of the mixes, which are colour coordinated to match those in the sends section of the control surface.

EN

>> To select the mix bus mode



1. Select the mix bus (see **To Select A Mix Bus**).
2. Press the quick access button (adjacent to the filters section) to assign the mix overview to the channel strip. For example, the **aux send overview** for AuxS1.



3. Click a non-control area within one of the sections (for example, dir in) to open the configuration processing area in the GUI channel strip.
4. Click **MODE** repeatedly to scroll through the mix modes (**mix**, **group** and **mix minus**) to select the one you want. Group mode is fader only with no pre-fader, and in mix minus mode all buses are initially routed — you have to turn a bus routing switch on to take it out of the mix. Stereo mix mode — with mix selected and **LINK** button on — is only accessed from the odd numbered output channel of the linked pair. In stereo mix mode the top control knob becomes pan adjust and the bottom one adjusts level. When creating a stereo mix, you can use either the odd or even output to link the two channels, but the mode of the odd channel is used on both.

>> To set up a mono aux mix

1. Making sure that the mix bus is not linked, select **mix** (see **To Select The Mix Bus Mode**).
2. Select the input channel (see **To Select An Input Channel**).
3. At the GUI, click within the appropriate sends section (aux or matrices) in the overview display to open its processing area.
4. In the **mix** (upper) section, do the following:
   - Press **PRE** to select pre-fader (on) or post-fader (off).
   - Press **ON** to route the aux mix from input to aux output
   - Adjust the level control knob to change the signal level.

You have the option to adjust them using the pan/fader controls in the input fast zone (12-channel input bay); this is known as "flip" mode. (You can also adjust them in the GUI channel strip — overview or processing area — using drag.)

Mix bus routing

You can route an aux or matrix (or even master output) to an effect or output. This is a GUI-only operation, which is done via the GUI channel strip or **Patching** screen (see **Patching**).

>> To route an aux or matrix to an effect or output

Do one of the following:

- In the processing area of the channel strip, click the required mix bus destination from the drop-down list. For details of how to open the processing area, refer to To Select The Mix Bus Mode
- In the processing area of the channel strip, click dest. This will open the Patching screen and the appropriate tab. For details of how to open the processing area, refer to To Select The Mix Bus Mode
- Open the Patching screen and route the aux/matrix from there. For information on patching, see Patching.

Linking

You can link two mixes together. Pairs can only be created from adjacent mix buses of the same colour. To link a pair of mix buses, click the **LINK** button of either of the mix buses (odd or even) you want to link (see T**o Select The Mix Bus Mode**).

The linked parameters default to the user-configurable global default link settings, which are set via the GUI menu (choose **home > Preferences > Linking**). However, you can override these default link settings for the pair via the **Stereo Linking Options** window, which is opened by pressing the **LINK OPT**. button (to the right of the **LINK** button).

Using Fader Flip

For information on using fader flip, see **Controlling The Mix Buses In Flip Mode**.

> **NOTE:** When using fader flip to control the aux bus levels, always use the GUI to check the level. This is because the fader level markings have a maximum of +10 dB, whereas the aux bus levels only go up to +6 dB.

Setting up the effects rack

The GUI's **Effects** screen contains a virtual 24-unit rack. You can have a maximum of 24 effects units in the rack, the number being dependent on configuration (via the **Effects and GEQs** section of the **Preferences** screen).

Each unit can contain any combination of the effects listed in the **Change Device Type** window.

The **assignable controls** panel is common to all effects, and lets you control effect parameters via the equivalent panel on the control surface (master bay).

>> To choose an effect

1. At the GUI, choose **home > Rack Units > Effects**. Alternatively, press the **effects/graphics** screen access button in the primary navigation zone.
2. Click within your chosen rack position. This will be the position of the new effect.
3. In the effect window, click **CHANGE DEVICE TYPE**.
4. In the **Change Device Type** window, click your chosen device type.
5. Click **OK**.
6. Change the parameters of the new effect device as necessary. For example, adjust control knobs, press buttons etc. You can even change the effect's name by editing its name field (upper-left corner of effect window).
7. Click **CLOSE** to close the effect window. The new effect will appear in the effects rack. You can now patch the new effect, which will be on the **Effects** tabs of both the **From** and **To** sections of the **Patching** screen. For information on how to patch, see **Patching**.

Simple Routing To Master Stereo Outputs

The following shows you how to obtain audio. Before proceeding with this operation, make sure nothing is muted and master faders are up.

>> To obtain audio

Do one of the following:

- Press the **ST** (stereo) button of an input fast strip
- Press the **ST** (stereo) button of a channel strip.

Scene And Show Management (Automation)

Automation lets you manage show files and the scenes within the shows. This can all be done via the **Automation** screen (a GUI menu option).

>> To open the Automation screen

Do one of the following:

- At the GUI, choose ***h*ome > Automation > Automation**
- In the primary navigation zone, press the **automation/filing** screen access button.

Managing the shows

The four buttons (**NEW**, **LOAD**, **SAVE** and **SAVE AS**) towards the top of **Automation** screen let you create a new show, load an existing show, update the current show or create a new show using the current settings.

Important:

We recommend that you save your show settings regularly (see Saving A Show Versus Storing A Scene). The control centre will indicate that there are show settings to be saved by changing the background colour of the SAVE button to red.

>> To create a new show

1. Click **NEW**.
2. In the **Enter new show name:** window, type your chosen name for the new show.
3. Click **OK**. You can now create and manage the scenes for your new show. (Clicking **CANCEL** instead of **OK** will close the **Enter new show name:** window without creating a new show.)

>> To save a show or create a new one from the current settings

Do one of the following:

- To update the current show with the latest settings, click **SAVE**
- To create a new show using the current show settings, click **SAVE AS**. Then, in the **Save File** window, type in the name of the new show. Click **OK** to save the new show and close the window. (Clicking **Cancel** will close the window without saving the new show.)

EN

>> To load a show

1. Click **LOAD**.
2. In the Load File window, click the show file you want to load (shown right). The file name will appear in the **Load this file:** name field. The **Load File** window will contain a list of all the shows currently loaded. If the one you want is not there, load it from a USB memory stick (see **To Load (Import) A Show File From A USB Memory Stick**).
3. Click **OK** to start loading the file and close the window. The show file name will appear in the show file name field (next to the **SAVE AS** button) when it has finished loading.

Managing the scenes

An automation section in the master bay supports the **Automation** screen by providing a number of controls for scene navigation and management. A jogwheel and a **next** LCD button are unique automation controls, while the **store**, **ok**, **cancel**, **last** and **now** buttons are replicated on the **Automation** screen.

The four coloured, backlit buttons are context-sensitive and illuminate only when they are available. Typically, three scenes in the cue list (**Automation** screen) will be highlighted to match the button colours (red, yellow or green) to show which scene each button will act upon.

The jogwheel quickly scrolls through the individual scenes in either direction. You can even go to the empty scenes towards the end of the cue list and then wrap to the beginning. Operation of the jogwheel does not affect scene selection.

The **next** LCD button displays information on the scene to which you have just scrolled.

Additional function buttons on the **Automation** screen allow you to copy scenes and also to choose what is stored within each scene (store and recall scope buttons).

> **NOTE:** The eye icon in the **Automation** screen (just under the **ADD MIDI** button) opens a **Show** window, which contains a list of filter options.

>> To navigate the scenes using the jogwheel

Rotate the jogwheel in a clockwise or anti-clockwise direction to scroll through the scenes one by one.

When using the jogwheel the **next** LCD button will illuminate yellow and will track the scene currently highlighted in yellow in the cue list. In this case, pressing this button will only have an affect if a non-empty scene is currently highlighted.

>> To recall a scene

Important:

When recalling a new scene, make sure monitor output levels are low, as the new scene's settings may produce higher audio output levels than the one it is replacing. Also, recalling a scene clears any unsaved adjustments made to the previous scene.

Do one of the following:

- Press **last** to change scene selection to the one currently highlighted in red in the cue list, which was the last selected scene
- Press **now** to change scene selection to the one currently highlighted in yellow in the cue list
- Press **next** (LCD button) to change scene selection to the one currently highlighted in green in the cue list, which is the scene immediately following the 'now' scene. However, if you have used the jogwheel the effect will be different.

>> To create a new scene using the current settings

1. Click **STORE SCENE**.
2. In the **Store Scene** window, type in the scene name.
3. In the **Notes** panel, type in any scene notes.
4. Do one of the following:
   - Click "Insert before scene" to put the new scene in between the one currently highlighted in yellow and the scene immediately before it
   - Click "Store to empty scene" to put the new scene in the one currently highlighted in yellow, provided it is empty
   - Click "Store to next scene" to put the new scene in the next one, provided it is empty
   - Click "Overwrite scene" to overwrite the scene currently highlighted in yellow. An **OK** button will appear at the bottom of the window, to the left of the **Cancel** button. The options in the **Store Scene** window are context-sensitive, so some may be greyed-out to show that they are unavailable.
5. Click **OK**. This will store the scene, saving any changes you have made, and close the window. (Clicking **CANCEL** will close the window, ignoring any changes.)

Additional control — managing events

You can use the MIDI or GPIO functions of the control centre to control the parameters of an external device (outgoing), and conversely you can use an external device to control the control centre (incoming). Also, by using the unique 'internal' event option, you can trigger events from within the showfile itself. All this is done by creating events in scenes/point scenes.

You can have any number and types of events in any scene/point scene, and event parameters are set up and edited in an **Edit Event** window. Similarly to scenes/point scenes, you can skip events during rehearsals.

To aid event management, a menu opens when you right-click a scene/point scene or event. The menu options allow you to create, edit and copy events. Click an option to select it.

>> To create an event

Select the scene in which you want to create the event, and then do one of the following:

- Click the **ADD GPIO**, **ADD INTERNAL** or **ADD MIDI** button as necessary
- From the 'right-click' menu, choose **Add > Midi Event, Add > Internal Event** or **Add > GPIO Event** as necessary.

>> To edit an event

1. Open the **Edit Event** window by doing one of the following:
   - Right-click the event you want to edit and then choose **Edit** from the right-click menu
   - Select the event you want to edit and then click **EDIT**.
2. In the **Edit Event** window, choose your options as necessary. For example, you can use a program change to trigger the event.
3. Click **CLOSE** to close the **Edit Event** window.

>> To copy and paste an event

1. Right-click the event you want to copy, and then choose **Copy** from the menu.
2. Select the scene in which you want to paste the copied event. Or, if the scene already contains an event(s), select the event after which you want to paste the copied event.
3. Right-click to open the menu, and then choose **Paste**.

Show editor

The **Show Editor** screen lets you very easily copy and paste settings through scenes.

The panel at the far left of the **Show Editor** screen shows the sources, such as channels, GEQs and effects, from which you can copy the settings. The **Sections** panel in the centre of the screen contains source sections that you can copy to the scene(s). At the far right of the screen is the **Scenelist** panel, which is a cue list of the current show.

>> To open the Show Editor screen

Do one of the following:

- From the GUI menu, choose **home > Automation > Show Editor**
- At the **Automation screen**, click **SHOW EDITOR**.

>> To copy and paste sections to a scene(s)

1. In the **Show Editor** screen, click the sources that contain the sections you want to copy to a scene(s). These are in the far left panel of the screen. You can choose any combination of inputs, aux returns, aux sends, matrices, GEQs, effects and masters.
2. In the **Sections** panel, click the boxes of the sections that you want to copy. Ticked options will be copied.
3. In the **Scenelist** panel, click the scene(s) in which you want to paste the sections. You can use the buttons at the bottom of the list to help you, as follows:
4. Click **ALL** to select all of the scenes in the list
5. Click **NONE** to deselect all selected scenes.
6. Click **PASTE TO SCENES**.

Saving Your Show Files To A USB Memory Stick

When you are satisfied that your show file is how you want it, we recommend that you save it to a removable storage device (USB memory stick). This provides a valuable back up should the show file stored in the internal memory of the control centre be lost, for example, due to inadvertent deletion.

You can also load show files onto the control centre from the same storage device.

>> To save (export) a show file to a USB memory stick

1. If necessary, close and save the show file you want to export; you can't export a show file that is open.
2. Insert the USB memory stick into the active USB socket, which is the one with the **active** LED. For example, **USB key 2**.
3. Do one of the following:
   - At the GUI, choose **home > Files**
   - In the primary navigation zone, press the **automation/filing** screen access button twice.
4. You may see an "Analysing..." message in the **Removable Storage** panel, which means that the MIDAS folder on the USB memory stick is being read. Wait for the message to clear. Then, in the **Control Surface** panel, click the show file you want to copy.
5. Click **EXPORT**.
6. In the **Are You Sure you Want To Export?** message window, click **OK**. The file will start copying to the USB memory stick.
7. When your show file appears in the **Removable Storage** panel, it has finished copying to the USB memory stick. Remove the USB memory stick.

>> To load (import) a show file from a USB memory stick

The procedure is similar to the export procedure, as detailed in **To Save (Export) A Show File To A USB Memory Stick**, but select the file to be imported to the control centre from the **Removable Storage** panel and then click **IMPORT**.

Using Copy And Paste

The **copy** and **paste** buttons (upper-right corner of GUI) let you copy the parameters of one/all of a single channel's processing area(s) — such as the EQ, compressor, gate etc. — and paste them to one/all of the channels of a similar type.

>> To copy a processing area to a channel/all channels

1. If necessary, navigate the channel's processing area to the channel strip (see **To Select A Processing Area**).
2. Click **copy**.
3. Do one of the following:
   - To copy the processing area to another channel, select the channel and then click **paste**. (As the copied parameters are still stored, you can paste to as many channels as you want)
   - To copy the processing area to all other channels, right-click **paste** to open its menu, then choose **Paste To All**.

>> To copy all parameters to a channel/all channels

1. If necessary, select the channel from which you want to copy all of the processing areas.
2. Right-click **copy** to open its menu, and then choose **Copy All**.
3. Do one of the following:
   - To copy the parameters to another channel, select the desired channel and then click **paste**
   - To copy the processing area to all other channels, right-click **paste** to open its menu, then choose **Paste To All**.

Copy and paste rules and restrictions

- You can only copy and paste similar functions. For example, you can't copy the input EQ from one channel to the output EQ of another, as they are different
- You can only copy and paste across similar channel types. For example, you cannot copy from an aux and paste to a matrix
- Copying and pasting across inputs is restricted to the input bays only
- Channel names are not copied
- Compressor and gate side chain listen cannot be copied.

EN

User Library (Presets)

The control centre has a user library where you can store settings, such as for the EQ or the whole channel. For example, you may wish to store the EQ settings of a singer who may be called upon to perform during a future show. You can then easily recall these EQ settings to the appropriate channel, when required.

The settings are stored as presets, which are saved in a library. The library files are managed via a **Preset Manager** screen on the GUI. Here, you can create new libraries, load existing libraries, save the current library or give it a new name. You can also delete presets from the library.

Before you can save/load a preset, you need to create a new preset library or open an existing one. To create a new one, open the **Preset Manager** screen (choose **home > Preset Manager**) and click **New**. Then, after typing in the details in the **Enter new Library name** window, click **OK**.

>> To save a preset to the user library

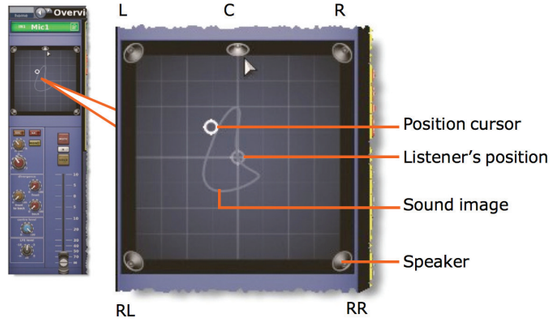
1. Make sure that the settings you want to save are assigned to the channel strip, then click **store preset**. If the channel's overview is displayed, all of its settings will be saved in the preset. Otherwise, just the settings of the displayed processing area will be saved.
2. In the **Save Preset** window (shown right), type in your chosen preset name (**Preset Name**), your name (**Preset Author**) and any note (**Notes**) as necessary.
3. Click **OK**.

>> To load a preset

1. Make sure that the channel section in which you want to load the settings of the preset is assigned to the channel strip, then click **load preset**.
2. In the **Load Preset** window, click the desired preset.
3. Click **OK**.

Surround Panning

In addition to stereo, the control centre has three surround panning modes: quad; left, centre, right and surround (LCRS); and 5.1 surround.



To help you visualise the surround panning envelope, the masters processing area of the GUI channel strip has a spatial diagram (shown right) that updates in real time when you operate the panning controls.

The surround panning modes are operated via a surround monitoring system, which uses matrix channels 1 to 6 as the surround bus channels. The channels are muted via six **MUTE** buttons in the master bay. Control centre monitor output connections are via the **surround**, **sub**, **centre** and **front** XLRs on the rear panel.

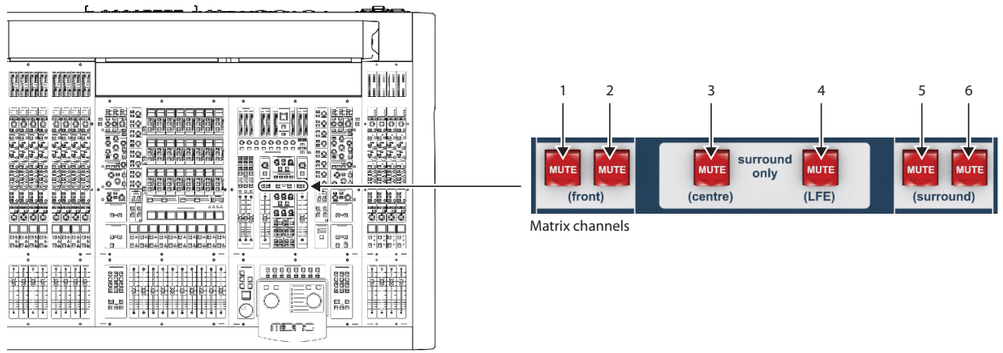
The 5.1 panning mode uses all six channels, while quad mode uses four (left and right on both the front and surround). Although the LCRS mode uses five channels (front left and right, centre and surround left and right), both surround channels are the same. (In an LCRS surround panning arrangement, you can have a single surround speaker positioned directly behind the listener.)

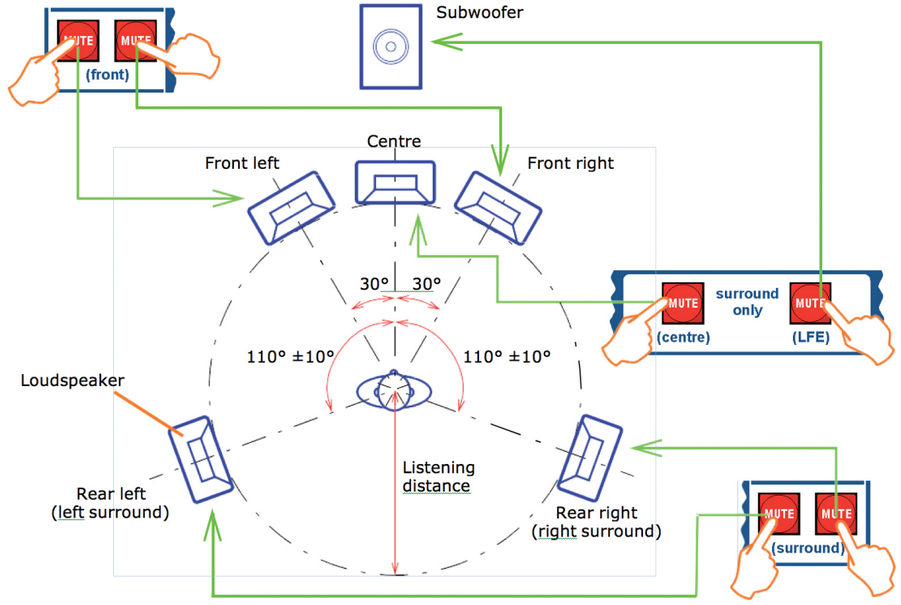
In surround mode, the **SIS** button routes the channel to the surround buses in much the same way that the **ST** button routes to the master buses.

The diagram below shows the location of the surround **MUTE** buttons and their matrix channel allocation, and shows the allocation of the surround **MUTE** buttons per loudspeaker and the recommended1 5.1 surround system configuration.

>> To select the surround panning mode

1. At a GUI screen, choose ***home > Preferences > General*** to open the **Preferences** screen.





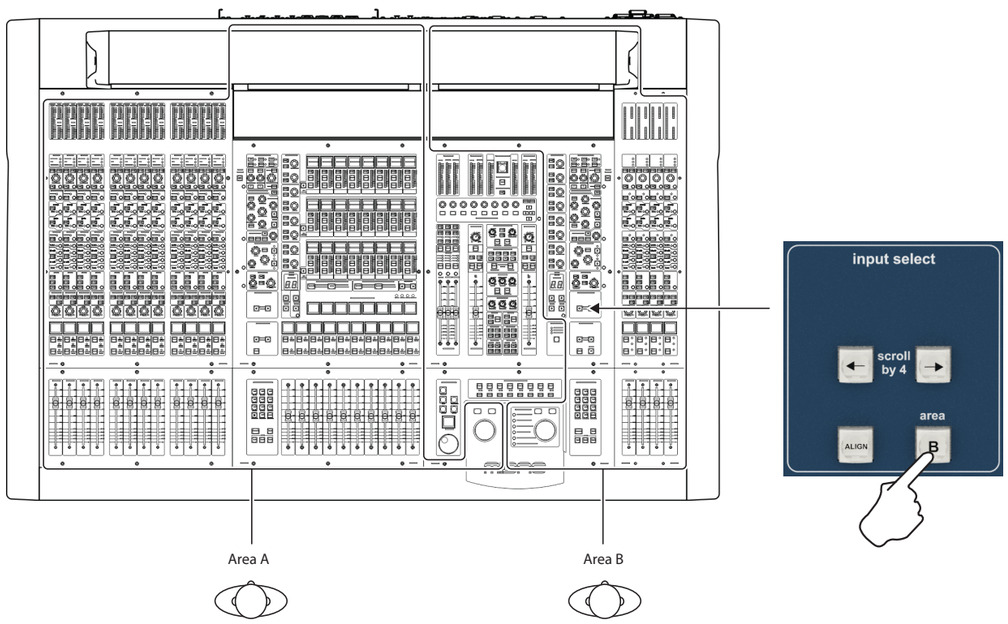
1. In the **Surround Mode** section, select the desired surround mode.

Two-Man Operation

The control centre can be operated by two people simultaneously. In this mode of operation the 4-channel input bay is designated as area B, and operates independently of the 12-channel input bay, which is always area A. (You can have the same channel selected simultaneously in both bays.)

NOTE: This feature can also be used by a single operator if they require somewhere to store important channels. In this case, area B can be used in the same way a 'channel 25' would be used on an analogue console.

The diagram above shows the areas designated as A and B during two-man operation and also shows the location of the area **B** button. All other parts of the control surface are common to both areas.



EN

VCA/POP groups can be pre-selected to populate area A or B, and a single group of inputs can have members in both areas of the control surface. An operator can then recall them to their own area to work on.

NOTE: Wwhen operating in area B, remember to select the B option, where appropriate, particularly in the monitor section. Also note that solo B (also for talkback) is totally independent of area B, which is used for navigation only.

>> To set up the control centre for two-man operation

In the input select section of the master bay, press **B** (see above).

External AES50 Synchronisation

If you want to connect AES50 audio between two MIDAS digital consoles the slave console must be set to external AES50 synchronisation, irrespective of the synchronisation source of the master console.

	Console 2 Sync Setting			
Console 1 Sync Setting	**Master**	**Word Clock**	**AES3**	**External AES50 from Console 1**
Master	Not Valid	Not Valid	Not Valid	Valid Connection
Word Clock	Not Valid	Not Valid	Not Valid	Valid Connection
AES3	Not Valid	Not Valid	Not Valid	Valid Connection
External AES50 from Console 2	Valid Connection	Valid Connection	Valid Connection	Not Valid

A valid connection can be a tie line between the stage routers or any I/O unit with internal click, or a mic split which is receiving sync on the opposite port.

Security (Locking Mode)

If you need to leave the control centre unattended, but you want to preserve its current state of operation, you can lock it via the GUI menu. This will prevent unauthorised adjustment of its settings. When locked the GUI displays the 'splash' screens (shown during the start up sequence) and none of the controls on the control surface will function; the control centre will be totally locked out.

>> To lock the control centre

At the GUI, choose **home > Lock**.

>> To unlock the control centre

At the GUI, click **UNLOCK**. This button is in the lower-left corner of both GUI screens. For security, this button has been designed to blend in with the background to disguise it. When unlocked, the control centre will revert to the state it was in the last time it was locked.

Setting Up The System

Unpacking The Equipment

After carefully unpacking the equipment, save all packing materials, as they will prove useful should it become necessary to transport the equipment later.

Inspect the equipment carefully for any sign of damage incurred during transportation. It has undergone stringent quality control inspection and tests prior to packing and was in perfect condition when it left the factory. However, if the equipment shows any signs of damage, notify the transportation company without delay. Only you, the consignee, may institute a claim against the carrier for damage during transportation.

Making Up A Rack

In the standard supply, the rack supplied with the your system is fully fitted with the Neutron DSP Engine unit and the I/O unit(s) appropriate for your system.

Wiring Instructions

Powering the system

The following details the recommended power up and power down procedures for the system.

NOTE: If you are in any doubt as to how to switch the rack units on/off, refer to their operator manuals.

>> To power up the system

Important Note:

DO NOT switch on the speaker sub-system until after the start-up of the system has been completed.

After all system interconnections have been made (see **Wiring Instructions**), start up the system by doing the following:

1. Make sure that all of the system equipment is switched off, such as the control centre, speaker sub-system, Neutron DSP Engine unit and I/O unit(s).
2. Switch on the control centre (see **To Switch On The Control Centre**).
3. In the master bay of the control centre, move all of the monitor and master channel faders to the minimum position and mute all of the master channel.
4. Power up the other system equipment, such as the Neutron DSP Engine unit and I/O unit(s). This can be done in any order you like.
5. After the **status** indicator at the top of each GUI screen has changed to green, switch on the speaker sub-system.
6. Switch on the audio source and start playing the audio.
7. On the control centre, check that the audio inputs are routed to the master channels. Then, unmute the master channels and gradually increase their faders while listening to the sound levels from the speakers.

If there is no sound at all coming from the speakers when the faders are at maximum, move the faders to below the 0dB level and check if the audio is muted somewhere along the input paths and also check that the individual speakers are switched on. If there is still no sound from the speakers, see **No Audio**.

>> To power down the system

Important Note:

BEFORE switching off any of the system components, don't forget to mute the audio from the speakers and switch off the speaker sub-system.

1. Mute the audio from the speakers and switch off the speaker sub-system.
2. Switch off the I/O unit(s).
3. Switch off the Neutron DSP Engine unit.
4. Switch off the control centre (see **To Switch Off The Control Centre**).

Switching The Control Centre On/Off

Carry out the following to switch the control centre on or off in a safe manner, observing all **WARNINGS** and **Cautions**.

>> To switch on the control centre

Caution (1)!

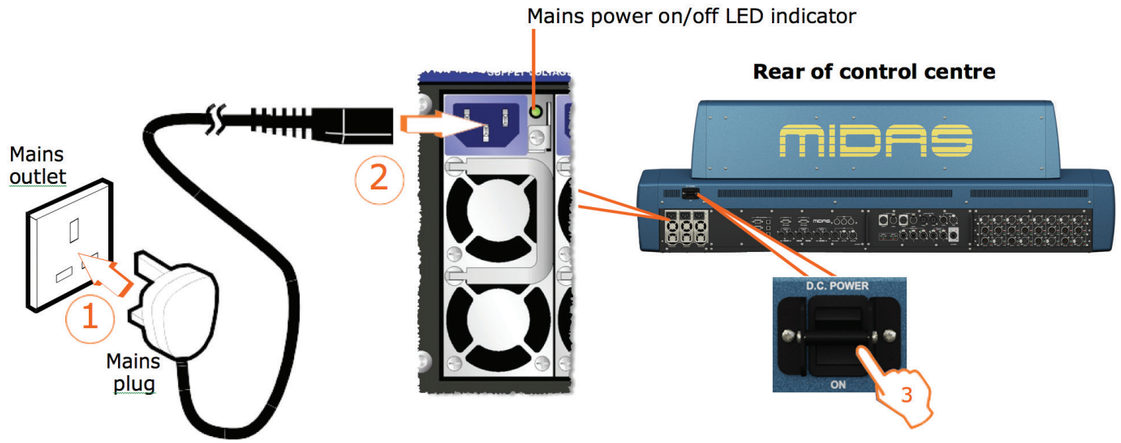
A minimum of two power supply modules must be supplying power to the control centre for correct operation.

Caution (2)!

Before switching on, check that all monitor loudspeaker power amplifiers are turned off or muted.

After connecting up the audio cables, carry out the following:

1. Plug the three mains cables into the mains power outlets.
2. Observing **Caution (1)!** above, plug the connectors (see **Wiring Instructions**) of the mains cables into the mains sockets on the rear of the control centre. (The green LED next to each mains socket will illuminate if its mains supply is on.)
3. Observing **Caution (2)!** above, apply power to the control centre by switching the D.C. POWER switch on. The control centre will boot up and, when the default GUI screens are displayed, it is ready for use.



>> To switch off the control centre

1. Make sure you have saved any shows, scenes or settings you require (see **Saving Your Show Files To A USB Memory Stick**).
2. At the GUI, choose ***home > Preferences > Shutdown System***.
3. At the **Shutdown ENTIRE system?** prompt, click **OK**.
4. After the shutdown sequence has finished, switch off the D.C. POWER switch (rear of control centre).
5. Disconnect the mains cables from the rear of the control centre.

Setting Up The ID Of The Unit(s)

After connecting up your system, you may need to set up the ID of the unit(s) in the rack, such as the Neutron DSP Engine, as each unit must have its own unique ID number.

> **NOTE:** The I/O unit doesn't have to be connected in the system for you to set up its ID, as the procedure can be carried out offline.

>> To set up the ID of a unit

Although the programming menu of each type of I/O unit may look slightly different, the procedure for setting up its ID is basically very similar. For full instructions on how to set up the ID of each particular I/O unit, refer to its operator manual.

1. If necessary, switch on the I/O unit.
2. Press **MENU** and hold for approximately two seconds to enter the main menu.
3. If necessary, use the down arrow button to navigate to the set ID option.
4. Press **SELECT** to enter the set ID option.
5. If necessary, use the down arrow button to navigate to the desired ID number.
6. Press **SELECT** to select the ID number.
7. Press **MENU** repeatedly to exit the main menu. (The unit will automatically exit programming mode after 20 seconds of inactivity, that is, if none of the programming buttons are pressed within that time.)

EN

Appendix A: Troubleshooting

No Audio

If you have set up your system and followed all of the instructions for obtaining audio, but you are not hearing anything through the speakers, check the following:

- Make sure the appropriate **ST** buttons in the input fast strips are on
- Make sure the appropriate **ST** buttons in the **source a/b** panels (monitors section of the master bay) are on
- Make sure nothing is muted
- Make sure no faders are set to minimum
- Check that the VCA/group master faders are at unity gain
- Use solo at selected points in the signal path to try and pinpoint where the signal is being lost
- Check for correct signal routing by making sure channel sources/ destinations are correctly assigned.

If you still don't have any audio, contact MIDAS Technical Support.

Diagnostics

You can view the **Diagnostics** screen to get an overview of the current health and status of the system. The **Diagnostics** screen shows real-time connectivity of the system, the health of connected nodes and whether a device is configured or not.

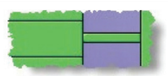
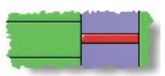
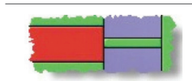
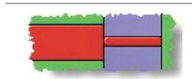
The **status** LED at the top of the screen, which is constantly displayed while the control centre is switched on, is linked to the status of individual items on the **Diagnostics** screen. You can click on it to see what is causing the error.



Item	Element(s)	Description
1	**CONFIG** button	Opens the **AES50 Device Configuration** window.
2	Column titles	The columns house the following: **Unconfigured** contains any units that have not been configured during the patching procedure; **Configured** contains configured units; **Link** shows the router/unit connection; **Stage Router/FOH Router** contains the appropriate router and any associated rack units; and **HyperMAC** shows the router/router connections.

EN

The colour of each device, together with its link (if applicable), indicates its current status, as shown in the following table.

State	Description	Unit Status	Link Status	Connection of Active Link
	Both the unit and link are green	Good	Good	Good
	Unit is green and the link is red	Good	Bad	Not known
	Unit is red and the link is green	Malfunction	Good	Not known
	Both the unit and link are red	Not known	Bad	Bad

There is also an amber condition, which means that the item(s) is in error, but the error does not affect the audio.

Viewing the status of the master controllers is particularly important, especially when you wish to swap the active master controller (see **Swapping The Active Master Controller**), as it shows you which master controller is currently controlling the network.

Swapping The Active Network

In the highly unlikely event that the active network (X or Y) develops a malfunction, you can swap over to the standby network, making this the active one.

NOTE: The swap function does not swap control data, as this non-audio data finds its own way through the network. This allows the router to swap to the inactive link, even if the active link is broken or removed.

>> To check the health of the active network

At the GUI, open the **Diagnostics** screen by choosing **home > Diagnostics**, and then check the status of the active HyperMAC link. If it is green the link is good, but if it is red there is a problem and you should swap to the standby HyperMAC link.

Swapping The Active Master Controller

Although it is highly unlikely that the active master controller (MC) will develop a malfunction, should it ever happen you will need to activate the standby MC.

>> To swap the active master controller

1. At the GUI, choose **home > Files**.
2. Click **FILE SYNC**.
3. In the **Master Controller File Synchronisation** window, click the **MAKE ACTIVE** button of the standby MC. This will become the active one.

Appendix B: Technical Specifications

System Specifications	
Sampling Frequency	96 kHz
Latency Delay	< 2 mS Input to Master (no compensation)
Dynamic Range	106 dB 22 Hz – 22 kHz (no pre-emphasis)
Maximum Voltage Gain	80 dB Inputs to Sub Groups and Masters 86 dB Inputs to Aux and Matrix
Crosstalk @ 1 kHz	-100 dB physically adjacent input channels
Crosstalk @ 10 kHz	-90 dB physically adjacent input channel
Fader/Pan cut off @ 1 kHz	-100 dB
Fader/Pan cut off @ 10 kHz	-100 dB
Power Requirements	100-240 V a.c. ±10% 50-60 Hz
Operating Temperature Range	+5 to +45 degrees C
Storage Temperature Range	-20 to +60 degrees C

Visión general

Introducción

Bienvenido al sistema de audio PRO X Live. La PRO X es una consola digital de alto rendimiento, fácil de usar y de vanguardia, diseñada específicamente para uso en vivo.

El centro de control, que forma parte integral de su sistema de audio en vivo, fue concebido por Midas para ofrecer a los profesionales del audio equipos de audio de alto rendimiento, diseñados para brindar una calidad sonora sin concesiones con un conjunto de características que ofrece todas las instalaciones y funciones esenciales. Representa lo mejor del diseño y la ingeniería británicos combinado con métodos de fabricación eficientes y contemporáneos, y le brindará muchos años de servicio confiable.

Por lo tanto, para obtener los mejores resultados con un mínimo esfuerzo, lea esta Guía de inicio rápido y, finalmente, ¡disfrute de su sistema de audio en vivo Midas PRO X!

Acerca de esta guía

Esta es la Guía de inicio rápido para el sistema de audio PRO X Live. Su propósito es familiarizar rápidamente al usuario con el centro de control, mostrar cómo configurar el sistema y luego mostrar cómo realizar algunas operaciones básicas en el centro de control para producir algo de audio. Esta guía está estructurada de tal manera que también puede proporcionar una guía introductoria útil para fines de capacitación.

Este documento está dirigido a profesionales, como ingenieros de atención al público (FOH) y monitores (MON), que utilizarán este equipo en un entorno de actuación en directo. Se supone que el lector tiene experiencia previa en el uso de equipos de audio profesionales y, muy probablemente, ha recibido formación sobre este sistema.

Esta guía ha sido diseñada específicamente para que los ingenieros de mezcla y los técnicos de sistemas puedan ir directamente a las áreas que les son aplicables, es decir, Operación y Conexión y Configuración del Sistema. El resto de la guía está destinado a lectores en general.

Para obtener detalles completos del sistema de audio en vivo PRO X, consulte el manual del propietario del sistema de audio en vivo PRO X, que se puede encontrar en nuestro sitio web en Midasconsoles.com.

> **NOTA:** El contenido de esta guía no reemplaza la información proporcionada con ningún otro elemento de este sistema de audio en vivo de la serie PRO.

Versión de software de host PRO X

Nuestro equipo de ingenieros de software trabaja constantemente para asegurarse de que aproveche al máximo el software host del sistema de audio en vivo PRO X, así que asegúrese de tener la última versión instalada en su PRO X visitando la página de descargas en Midasconsoles.com

Registro de garantía

Midas tiene total confianza en la calidad y confiabilidad de este producto. Para respaldar esto, este producto viene con la garantía estándar de tres años de Midas.

Tómese el tiempo para registrar su producto completando y devolviendo la tarjeta de registro o registrándose en nuestro sitio web en Midasconsoles.com.

Servicio de ayuda

Los sistemas de audio en vivo de la serie PRO son equipos de alta tecnología. Brindamos excelentes niveles de soporte y servicio para brindarles a los usuarios confianza en los productos digitales de Midas.

El sistema de audio en vivo PRO X

Presentamos el PRO X

Con su rendimiento de audio ejemplar y una construcción robusta y confiable probada en la carretera, la serie Midas PRO se ha convertido en el estándar de oro en giras de conciertos y sonido en vivo instalado. Empleando tecnologías desarrolladas a partir de la consola insignia Midas XL8, líder en su clase y visionaria, y ofreciendo el mismo rendimiento de audio excepcional sincronizado con muestras y coherente de fase, funciones de control interpolado y navegación intuitiva, los sistemas de audio en vivo PRO3, PRO6 y PRO9 se han convertido en opción preferida para consolas de refuerzo de sonido en vivo.

Ahora, la familia de la serie PRO avanza con el sistema de audio en vivo PRO X y el motor del sistema de audio NEUTRON que cambia la industria. Con 168 canales de entrada simultáneos y 99 buses alineados en el tiempo y coherentes en fase sin concesiones en los recuentos de canales o buses.

La frecuencia de muestreo verdadera y constante de 96 kHz y el procesamiento de punto flotante de 40 bits brindan un procesamiento de audio de calidad ejemplar, y los algoritmos de procesamiento de señales digitales sobremuestreados e interpolados, combinados con los controles de usuario totalmente interpolados y sensibles al tacto, dan como resultado una respuesta fluida y continua y la inmediatez del trabajo. en una consola analógica. El ajuste de parámetros se vuelve rápido y fácil, el cambio de fase continuo de un control de frecuencia de barrido se escucha sin los efectos de cuantificación de los pasos discretos que se encuentran en otras consolas digitales.

El PRO X presenta las tecnologías de red Klark Teknik HyperMAC y SuperMAC (compatibles con AES50) resistentes y probadas en la carretera con sus latencias ultrabajas y deterministas y una sólida corrección de errores.

Su potente red de audio ofrece hasta 288 entradas y 294 salidas a la frecuencia de muestreo de 96 kHz. Para una mayor confiabilidad, tanto el sistema de audio en vivo PRO X como el motor del sistema de audio NEUTRON cuentan con un enrutador HyperMAC con 192 canales bidireccionales sobre conexiones de serpiente de fibra óptica o cobre de doble redundancia.

El sistema de audio en vivo PRO X cuenta con dos pantallas TFT de 15" a todo color visibles a la luz del día para su uso en todos los entornos, tanto en interiores como en exteriores.

Los 10 VCA (asociación de control variable) y los ocho grupos POPulation, combinados con la navegación avanzada que ofrece la sección central centrada en la salida, permiten la visualización simultánea de 24 buses de mezcla mono o estéreo.

Todo esto proporciona una experiencia de mezcla sin igual.

Visión general

El PRO X es un sistema de procesamiento de audio muy potente y flexible que proporciona una solución completa para cualquier aplicación de distribución de señal y mezcla de audio en un entorno de sonido en vivo. El funcionamiento de la superficie de control es intuitivo, único y sencillo. Su diseño se basa en líneas analógicas familiares para conservar esa sensación "analógica". Para administrar los numerosos canales, el centro de control utiliza grupos y colores VCA / POP y, además, hay varios controles de navegación que ayudan a acceder y seleccionar rápidamente el canal / bus. Una GUI visible a la luz del día en la parte superior de la superficie de control ayuda a la operación y proporciona una funcionalidad adicional.

El sistema de audio en vivo tolera muchos tipos de fallas de hardware o software. Para lograr esto, el sistema emplea redundancia dual, donde un componente clave tiene un repuesto redundante idéntico que está listo para asumir el control si falla. Otros escenarios de falla son manejados por el principio N + 1, donde los componentes redundantes forman una fracción aceptable del sistema.

La grabadora Klark Teknik DN9696 se puede utilizar con el sistema de audio en vivo para la grabación multipista en vivo y la prueba de sonido 'virtual'.

ES

Aplicaciones

La serie PRO es el caballo de batalla de los sistemas de consola digital Midas de gama media a alta, similar al estándar de la industria Heritage 3000. Aunque la serie PRO está diseñada para el entorno tradicional de sonido en vivo de gira, también es ideal para teatros de tamaño medio. pequeñas casas de culto, instalaciones y retransmisiones. Por lo tanto, al ser una consola verdaderamente multifuncional en la tradición de Midas, la Serie PRO es adecuada para muchas aplicaciones, tales como:

- Sonido en vivo girando tareas de MON o FOH
- Funciones de sonido en vivo de teatro pequeño MON o FOH
- Deberes de la casa de adoración con sonido en vivo
- Mezclador de transmisión de sonido en vivo con monitoreo y capacidades básicas de sonido envolvente 5.1.

PRO X: la consola de la serie PRO de próxima generación

Si ya está familiarizado con las consolas de la serie PRO, entonces ya está en camino de dominar la PRO X. Con algunas excepciones descritas aquí, la funcionalidad de la PRO X es casi idéntica a sus predecesoras de la serie PRO. Debido a su funcionalidad mejorada y su mayor poder de procesamiento, fue necesario realizar los siguientes cambios en el formato bien establecido:

NEUTRON

La central eléctrica en el centro del sistema PRO X es el nuevo motor del sistema de audio NEUTRON. NEUTRON es el resultado de un programa de investigación y desarrollo de tres años que ha visto a los ingenieros de Midas ir más allá de los límites con su experiencia y conocimiento.

Sus DSP de última generación y su FPGA de alto rendimiento, junto con la arquitectura MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data), brindan más de 100 gigaflops de rendimiento de procesamiento de audio en tiempo real. Esto significa que NEUTRON tiene el potencial de proporcionar más de 800 rutas de audio. Su sistema permanece absolutamente preparado para el futuro. Ofrece un rendimiento y una funcionalidad sónicos impecables de Midas.

Pero no se trata solo de una potencia bruta para procesar números y un alto número de canales, NEUTRON también se trata de delicadeza. Al agregar cajas de E / S con los mejores convertidores y algoritmos de procesamiento personalizados que se basan en más de 40 años de experiencia auditiva en la cima de la industria, NEUTRON lleva la calidad de audio de esos canales a otro nivel.

Todos los sistemas de consola digital Midas tienen un sistema de gestión de latencia completo y automático y NEUTRON no es una excepción. Este sistema gestiona todo el enrutamiento interno y la latencia de procesamiento y también incluye compensación para inserciones analógicas externas. Todas las muestras de audio se sincronizan antes de sumar, lo que da como resultado una coherencia de fase absoluta en las salidas y evita por completo los efectos de 'filtrado en peine' de sistemas diseñados con menos cuidado que dan como resultado frecuencias específicas que se cancelan por completo.

Recuento de canales

Con 168 entradas, 96 buses y tres canales maestros, en el PRO X lo que ve es lo que obtiene. No hay intercambio de DSP de "humo y espejo", el PRO X proporciona un recuento completo de canales de entrada y un recuento completo de bus a 96 kHz en cualquier momento.

Zona rápida de salida Mix Bay

La superficie de control PRO X cuenta con una sección de salida completamente nueva que hace que el manejo de una cantidad potencialmente enorme de autobuses sea muy sencillo. Se muestra una página de 24 de los 96 posibles maestros de bus en tres filas de ocho, cada posición se identifica fácilmente mediante el mismo tipo de conmutador de selección que el compartimento de canal.

El nombre de escritura digital y el color de la retroiluminación RGB significan que la selección "no se puede perder". Al presionar 'to faders' en cualquier fila, el fader maestro de esos buses cae en la bahía de mezcla.

Todos los buses se pueden desplazar, en páginas de 24, y cuando se agrega una salida a un grupo POP, se desplegará en la sección de salida dedicada, lo que facilita aún más la organización de su flujo de trabajo.

Zona de navegación de canales y autobuses

En el corazón de la navegación de la consola de Midas se encuentran los grupos VCA y POPulation, que brindan acceso primario a múltiples canales (generalmente agrupados en grupos relacionados por ingenieros de mezcla). Para acceder a todos los canales que pertenecen a cualquiera de los grupos VCA o POP, simplemente presione el interruptor de selección y esos canales se desplegarán en la superficie de control.

Si piensa en los faders VCA como si fueran contenedores para todos los canales que controlan, entonces encontrar canales se convierte en una tarea fácil y natural. Este método se amplía aún más mediante la provisión de grupos POP (POPulation) personalizados por el usuario, que pueden contener cualquier combinación de canales a los que desee acceder instantáneamente, con solo presionar un interruptor.

Efectos adicionales

El PROX puede procesar simultáneamente hasta 24 efectos multicanal internos simultáneos y el procesamiento de audio de punto flotante de 40 bits de NEUTRON aloja una amplia variedad de dispositivos FX virtuales, que van desde unidades de retardo mono dual, modulación estéreo y muchos efectos de reverberación diversos, multibanda compresión, ecualizador dinámico y procesamiento dinámico multicanal de función dual.

Todos los procesadores FX están diseñados a medida para funcionar dentro del sistema automático de compensación de latencia de Midas. Esto asegura una mezcla precisa de muestra coherente en fase independientemente de si los dispositivos FX se utilizan como inserciones de canal o como envío y retorno.

Delay FX se puede configurar individualmente para sincronizarse con el botón de hardware Global Tap-Tempo de PRO X, haciendo que los cambios sobre la marcha en los parámetros de efectos basados en el tempo sean un juego de niños. Se proporcionan hasta 36 ecualizadores gráficos (GEQ) Klark Teknik DN370 de 1/3 de octava, que se pueden conectar a cualquier salida.

Acerca del Centro de control

Descripción general del centro de control

El centro de control tiene una superficie de control combinada y una GUI que proporcionan una variedad de controles fáciles de usar para la manipulación precisa del audio.

El centro de control es de construcción modular y está construido sobre un robusto chasis de estructura de acero MIDAS similar a los utilizados para los productos analógicos MIDAS establecidos. El marco alberga tres bahías de tamaño completo con una más pequeña a la derecha. Todas las bahías se controlan desde un solo procesador y, en conjunto, satisfacen las necesidades de mezcla primarias del ingeniero.

Todas las fuentes de alimentación, placas base de computadora, tarjetas gráficas y de memoria asociadas se encuentran dentro del centro de control, que también contiene una caja de enrutador de audio digital que admite conectores de E / S FOH (inserción) locales en el panel posterior. Un mamparo y ventiladores internos grandes (pero de movimiento lento) proporcionan un enfriamiento por aire forzado sustancial. Estos producen un ruido muy bajo, adecuado para áreas de asientos, teatros y sonido de conciertos, e incluso se pueden apagar en el menú de preferencias del usuario.

Externamente, el centro de control tiene tres áreas principales: superficie de control, GUI y panel trasero. La superficie de control está poblada de controles reconocibles instantáneamente que están distribuidos lógicamente en secciones principales. La GUI, que consta de dos pantallas en la parte superior de las bahías centrales, mejora la operación al proporcionar representaciones visuales de la superficie de control y también le brinda funcionalidad adicional. El panel trasero proporciona todo el centro de control y la conectividad de la red, y alberga las tomas de corriente y el interruptor de aislamiento.

Al ser de diseño modular, la forma general y la forma del centro de control es similar al buque insignia de MIDAS, XL8. La superficie de control se divide en bahías, cada una de las cuales contiene una bandeja de fader plana y un área de control con rastrillo poco profundo. Las bahías centrales también tienen una tercera área que alberga una pantalla de visualización inclinada.

El centro de control tolera múltiples tipos de fallas de hardware sin pérdida de control de audio debido a la redundancia dual y los métodos N + 1 incorporados en el sistema. Esto se ve reforzado por la naturaleza modular de las bahías y la independencia de la GUI. Cualquiera de las pantallas GUI se puede utilizar para operar todo el centro de control, incluso si ninguno de los equipos de la superficie de control está funcionando. La unidad ofrece la posibilidad de entrada universal, fuentes de alimentación redundantes N + 1 con tres conectores de red con enclavamiento.

Diseño de bahía y GUI

El centro de control tiene cuatro bahías discretas que albergan los siguientes controles de superficie de control:

- **Bahías de entrada (12 canales y 4 canales)** – dos bahías de entrada proporcionan un acceso rápido a los faders de entrada y controles importantes de procesamiento de señales
- **Bahía de mezcla** – proporciona acceso a salidas y grupos, un controlador de procesamiento detallado (todos los canales) y controles de navegación
- **Bahía maestra** – proporciona acceso a las mezclas de salida maestra, faders de monitorización (A y B), automatización, control de comunicaciones, control de efectos asignables y otro conjunto de controles detallados de procesamiento y navegación.

Dos pantallas de visualización GUI en la parte superior de las bahías centrales brindan un amplio soporte de pantalla (configuración estándar) y funcionalidad adicional para los canales y buses. Por ejemplo, al mezclar o procesar. También facilitan el uso del menú GUI, que le da acceso a las muchas funciones poderosas del centro de control, como parches, efectos, GEQ, diagnósticos, etc.

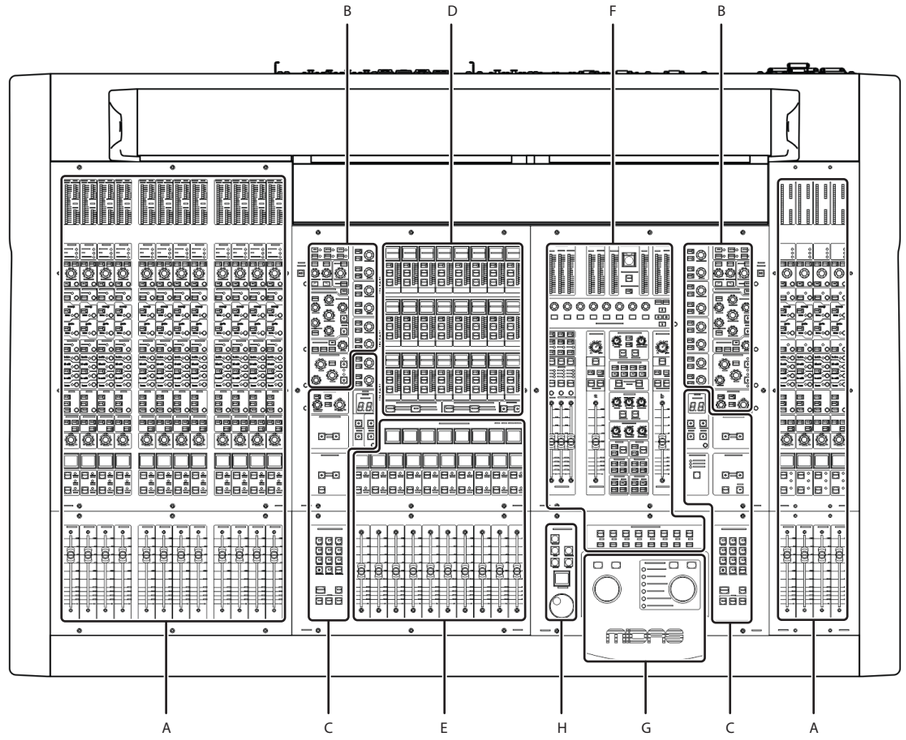


1. Bahía de entrada (12 canales)
2. Bahía de mezcla
3. Bahía maestra
4. Bahía de entrada (4 canales)
5. Pantalla GUI Mix Bay
6. Pantalla de interfaz gráfica de usuario de la bahía maestra
7. Talk mic y conectores USB.

ES

Superficie de control

La superficie de control se divide en áreas cuya función depende, en gran medida, de la ubicación de la bahía. Cada bahía tiene una variedad de elementos de control con retroalimentación local y / o soporte de las dos pantallas de visualización GUI ubicadas en el centro. Las pantallas se pueden controlar de forma remota a través de conexiones VGA externas, y los sistemas de terceros también se pueden ver / controlar mediante un conmutador KVM integrado en el panel posterior.



A – Zona rápida de entrada: 16 tiras rápidas de entrada en los compartimentos de entrada de 12 y 4 canales proporcionan los controles "imprescindibles ahora" del operador.

B – tira de canal y mezclas: las áreas de procesamiento, como la zona D (dinámica), la zona E (EQ) y los controles de mezcla, proporcionan un control más completo al permitir ajustes detallados a los parámetros de audio de un solo canal.

C– zona de navegación de canal y bus: secciones para la navegación y selección de canal y bus. Para obtener más información, consulte Navegación.

D – Zona rápida de salida: la nueva sección central centrada en la salida, permite la visualización simultánea de 24 buses de mezcla mono o estéreo y botones de navegación avanzados.

mi – Grupos VCA y POP: faders VCA y secciones de grupos POP.

F – varios: canales maestros, monitoreo de ruta de señal A y B, comunicaciones, I–zone, monitoreo de sonido envolvente y grupos de mute.

GRAMO – zona de navegación primaria: trackballs para el control de la pantalla GUI de mezcla y master bay, y un panel de acceso a la pantalla (entre trackballs) para acceso directo a las opciones del menú GUI.

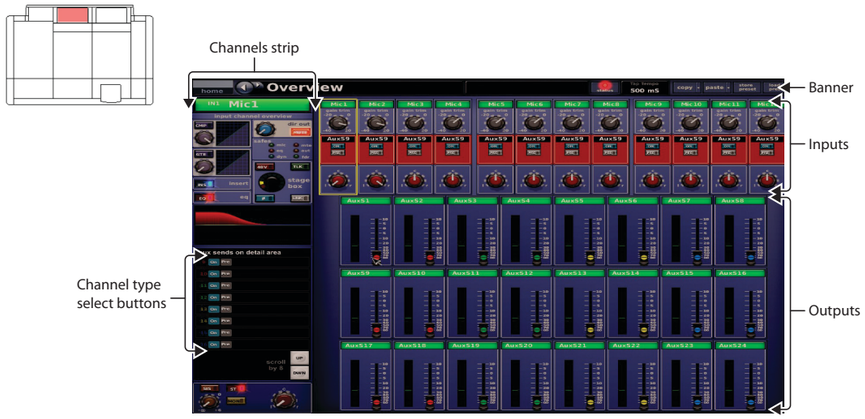
H – automatización: almacenamiento / recuperación de escenas y edición del sistema.

Durante el tiempo de presentación, las funciones de la pantalla que requieren acceso rápido se controlan mediante perillas de control, interruptores de botón, faders, etc. Las funciones más complejas que no requieren este acceso rápido se controlan mediante trackballs y teclas de navegación. Se utiliza un teclado integrado en la caja de vuelo para la entrada de texto a través de la pantalla GUI de la bahía principal. Se puede utilizar un teclado USB externo para operar la pantalla GUI de la bahía de mezcla.

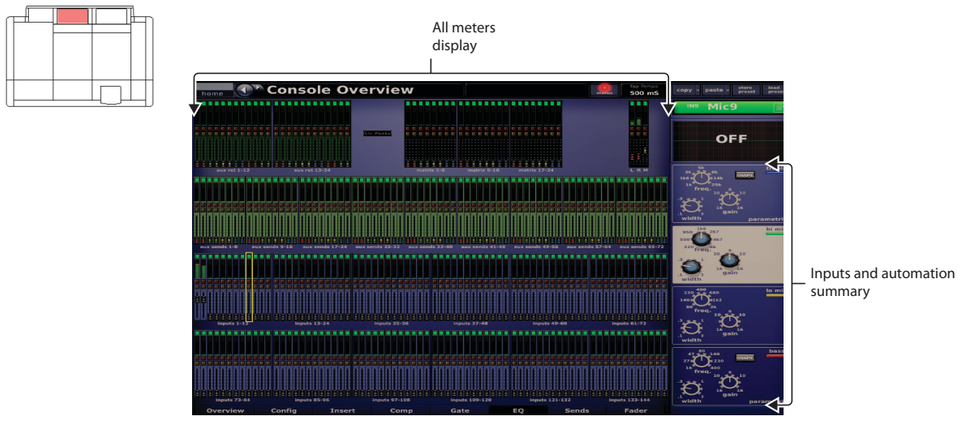
La elección de los controles proporcionados por cada tipo de bahía se prioriza según la importancia del tiempo de acceso. Las áreas de zona rápida, que contienen bandas rápidas, brindan acceso instantáneo a funciones específicas en toda la bahía, y las bandas de canal brindan un mayor control de la banda rápida seleccionada.

GUI

La GUI consta de dos pantallas que proporcionan una representación gráfica del diseño de la superficie de control para que sus pantallas sean fáciles de seguir de un vistazo. No solo refleja lo que está sucediendo en la superficie de control, sino que también proporciona una funcionalidad adicional a través de un menú GUI. Este menú brinda acceso a todas las pantallas que necesitará para instalar, configurar, administrar y operar todo el centro de control, todo desde una única lista desplegable de opciones fáciles de seguir.



Arriba: Pantalla de descripción general típica (predeterminada de la pantalla GUI de Mix Bay)



Arriba: Pantalla típica de medidores sin espectáculo cargado (predeterminado de la pantalla GUI de la bahía maestra)

Cada pantalla de la GUI tiene su propia pantalla predeterminada, aunque se puede seleccionar a través del menú principal de la GUI. La pantalla Vista general muestra 12 entradas y 24 salidas, que se seleccionan en la superficie. La pantalla Descripción general de la consola muestra los medidores; ambas pantallas tienen un banner en la parte superior, que se muestra constantemente, y una tira de canal en el lado más externo.

Los canales tienen una función similar a los de la superficie de control, pero proporcionan una funcionalidad adicional. Cada uno muestra una descripción general del canal seleccionado asociado, que se divide en secciones específicas que brindan acceso a las áreas de procesamiento.

Conexiones del panel frontal y posterior

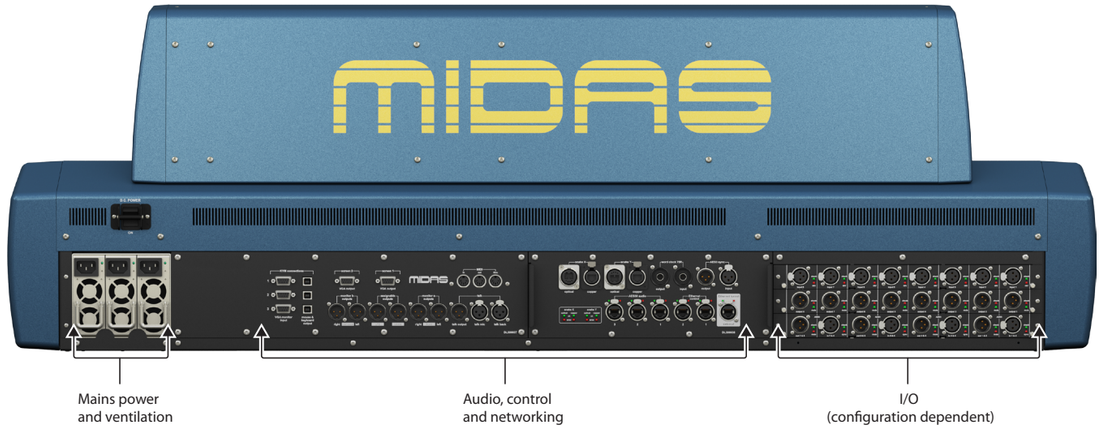
El centro de control tiene paneles de conectores en la parte delantera y trasera, y también a la izquierda de la pantalla GUI de la bahía de mezcla.

El panel de conectores a la izquierda de la GUI tiene una toma XLR y dos tomas USB para conectar un micrófono para hablar y dispositivos USB, respectivamente. Por ejemplo, puede conectar un dispositivo de memoria USB para mostrar la copia de seguridad y la transferencia de archivos, o un teclado USB para editar texto en la GUI. La toma USB superior está asociada con la bahía de mezcla y la inferior con la bahía principal.

Hay dos paneles en cada extremo del frente del centro de control, debajo de los apoyabrazos. Cada uno tiene un teclado y una toma de teléfono. Los enchufes de teclado izquierdo y derecho operan las pantallas GUI de mezcla y bahía maestra, respectivamente. La toma de teléfonos en el panel izquierdo es para la sección del monitor A y la otra es para el monitor B.

Un panel de conectores en la parte posterior del centro de control tiene tres secciones principales (ver más abajo). A la izquierda hay tres conjuntos de ventilación y entrada de alimentación de red, con un interruptor de alimentación de CC arriba. La sección central contiene conexiones para audio, red, comunicaciones, intercomunicadores, sincronización, dispositivos remotos externos y dispositivos periféricos. La sección de la derecha es la sección de E / S modular configurable por el usuario.

La sección de E / S modular puede albergar hasta tres de cualquiera de los siguientes módulos de E / S en cualquier combinación: módulo de entrada analógica (micrófono) DL441; Módulo de salida analógica DL442; Módulo de E / S de conector analógico DL443; DL444 Módulo de 8 entradas de micrófono analógicas y 8 salidas de línea analógicas y módulo de entrada y salida DL452 AES / EBU. Esto da un máximo de 24 entradas y 24 salidas, si se instalan las tarjetas adecuadas.



Arriba: Vista trasera del Centro de control.

ES

Principios básicos

Antes de que empieces

Este capítulo tiene como objetivo familiarizarlo con el centro de control mostrándole cómo realizar algunas operaciones básicas para obtener algo de audio.

> **NOTA:** Como el funcionamiento de ambas bahías de entrada es principalmente el mismo, este capítulo generalmente solo mostrará el funcionamiento de la bahía de entrada de 12 canales. Sin embargo, se mostrarán las diferencias de funcionamiento entre las bahías de entrada de 4 y 12 canales.

No olvide que, aunque este sistema es un equipo complejo y de alta tecnología, es muy fácil de usar.

Principios de Operación

El funcionamiento del centro de control se basa en el concepto de colores y grupos en lugar de "capas" o "paginación", que es el caso de la mayoría de las consolas digitales del mercado actual.

Con tantos canales disponibles, es mucho más fácil recordarlos por su color y nombre individual / grupal configurado por el usuario en lugar de su número de canal.

La superficie de control está poblada con controles reconocibles instantáneamente que están distribuidos lógicamente en secciones principales, de modo que todos los controles a los que necesita acceder la mayor parte del tiempo están siempre en la superficie de control, mientras que el resto está a solo una acción de distancia. Puede mostrar todos los medidores de E / S, tanto en la superficie de control como en la GUI, para brindar información de monitoreo instantánea.

Modos de funcionamiento

Puede cambiar ciertos aspectos de la operación del centro de control asignando diferentes tareas a ciertas áreas de la superficie de control. Esta sección explicará las diferentes formas en que puede operar la superficie de control.

Modo normal

Durante el funcionamiento normal, la bahía de entrada de 12 canales se maneja desde los controles de la bahía de mezcla y la pantalla GUI, mientras que los controles y la pantalla GUI en la bahía principal operan la bahía de entrada de 4 canales. Ambas bahías de entrada funcionan al unísono y son, en efecto, el área A.

> **NOTA:** La bahía de entrada de 12 canales siempre será el área A, sin importar qué modo de funcionamiento esté utilizando.

Uso de la bahía de entrada de 4 canales como área B

Puede asignar la bahía de entrada de 4 canales como área B, haciendo que ambas bahías de entrada sean independientes entre sí. Esto facilita la operación por dos personas (consulte **Operación por dos personas**).

Controlar los buses de mezcla en modo flip

Flip proporciona un enfoque más global para mezclar el control de nivel de bus. Normalmente, solo puede usar las perillas de control de nivel en las tiras de canal para ajustar el nivel de señal de los buses de mezcla auxiliar / matriz que van a los canales auxiliares / matriz. Sin embargo, al usar flip, tiene la opción de controlarlos desde las perillas de control de panorámica o los faders en las bandas rápidas de entrada.

En el modo de inversión, los botones de flecha izquierda / derecha en la sección de selección de canal superior se desplazan por las bandas rápidas de entrada.

>> Para configurar el centro de control para pan o fader flip

1. En la GUI, elija **Inicio> Preferencias> General.**
2. Dependiendo de la opción que necesite, haga clic en el botón de opción de una de las siguientes opciones en la sección Volteo de atenuador. Cuando se selecciona una opción, contendrá un círculo rojo:
   - "Voltear a faders"
   - "Voltear a las bandejas".

>> Para voltear mezclas al control de panorama / fader de entrada

Con una salida seleccionada en la superficie de control, presione FLIP. El botón se iluminará para mostrar que está en modo "flip". El bus de mezcla seleccionado actualmente en las tiras rápidas de entrada cambiará a AuxS1 y, en la GUI, el color de fondo de las panorámicas y los faders cambiará en consecuencia.

Además, los botones de selección de LCD en las tiras rápidas de entrada mostrarán el modo de bus actual, por ejemplo, “MONO AUX”.

Consejos

- **Comprueba lo que está oculto**- En el centro de control, a diferencia de una superficie de control analógica, algunos de los ajustes y parámetros se ocultarán a la vista. En varios momentos durante una mezcla, le recomendamos que seleccione y vea los parámetros no utilizados para asegurarse de que no haya sorpresas ocultas, por ejemplo, un envío de reverberación dejado de una mezcla anterior.
- **Verifique la pantalla de medidores**- Es una buena idea monitorear frecuentemente la pantalla Medidores (visualización predeterminada de la GUI de la bahía maestra), que proporciona de un vistazo una descripción general del estado y funcionamiento del centro de control. Muestra todos los medidores y el estado de los faders y algunos interruptores, como solos y mutes. Sin embargo, algunas cosas permanecerán ocultas.

Guardar su trabajo

Le recomendamos que guarde su trabajo con regularidad mientras realiza los procedimientos incluidos en esta guía. Esta no solo es una buena práctica durante el funcionamiento normal, sino que en este caso puede evitar que pierda algunas configuraciones que podrían resultar útiles más adelante. Para hacer esto, cree un nuevo programa (consulte **Para abrir la pantalla de automatización**) y luego continúe leyendo el resto de esta sección, siguiendo las instrucciones cuidadosamente. Guarde su trabajo en puntos convenientes (consulte **Para crear una nueva escena usando la configuración actual y Para guardar un espectáculo o crear uno nuevo a partir de la configuración actual**).

Guardar un espectáculo versus almacenar una escena

Es importante comprender las diferencias entre guardar un programa y almacenar una escena.

- El almacenamiento de una escena guarda la configuración actual del sistema en el archivo de presentación. Los datos de la escena nunca se actualizan a menos que almacene manualmente una escena. El archivo de presentación permanece sin guardar en la RAM.

Aunque el estado del centro de control se copia cada cinco segundos, no se almacena en una escena. En cambio, se coloca en la NVRAM (memoria de acceso aleatorio no volátil) de la memoria del centro de control, que es un tipo de RAM que no pierde sus datos cuando se corta la energía. Si el centro de control pierde energía accidentalmente, estos ajustes se cargan para que los parámetros de audio sean idénticos, evitando así saltos de nivel de audio. Cuando se pierde la energía, el archivo de presentación cargado (si lo hubiera) no se restaurará posteriormente y se perderán los cambios que no se hayan guardado.

- Al guardar un programa, se copia el archivo del programa en el disco de estado sólido interno del centro de control. Esto le proporciona una copia 'permanente', siempre que apague el sistema correctamente como se detalla en la siguiente sección.

Cerrar el centro de control correctamente

Al apagar el centro de control, le recomendamos que utilice la opción de apagado del menú GUI (consulte Para apagar el centro de control).

Al usar el apagado, la copia en caché de los datos del programa, que es mantenida por el sistema, se almacena automáticamente. Luego, Shutdown usa el archivo de presentación actual, los datos NVRAM y los archivos de caché para restaurar el centro de control exactamente al mismo estado que cuando se apagó; incluso hasta el punto de cargar el programa no guardado y colocarlo en la escena correcta, con datos de escena no almacenados en la superficie de control.

Si no usa la opción Apagar, los parámetros de audio aún se restauran, pero el estado de mostrar y mostrar (guardado / no guardado) no se puede restaurar automáticamente. Debes volver a cargar el programa manualmente y se perderán los cambios que no hayas guardado.

ES

Trabajar con el centro de control

Aunque muchos controles en el centro de control son similares a sus contrapartes equivalentes de tipo analógico, algunos han sido diseñados específicamente para la Serie PRO, particularmente aquellos para navegación y operación de GUI. Como probablemente habrá tenido experiencia en consolas analógicas, ya estará familiarizado con la mayoría de los controles PRO X y su funcionamiento. Por lo tanto, este capítulo solo trata sobre los controles GUI que pueden ser nuevos para usted.

Los controles de navegación, como los botones de acceso rápido y los botones de desplazamiento, se describen en Navegación, y los específicos para la automatización se pueden encontrar en Administrar las escenas.

Acerca del funcionamiento del canal

Durante el funcionamiento normal, la tarea de controlar la entrada (12 canales), aux, retorno, envíos auxiliares y canales de matriz se asigna a las dos bahías de la izquierda. Las dos bahías de la derecha controlan la entrada (4 canales) y los canales maestros.

Esta asignación de tareas se aplica de manera similar a las pantallas GUI. Sin embargo, puede controlar cualquier canal desde cualquier pantalla GUI. Esto se hace navegando por el canal hasta el canal de la GUI a través del menú de la GUI; El control también está disponible a través del canal local en la superficie de control.

Acerca del funcionamiento de la GUI

Esta sección explica los procedimientos básicos que puede realizar en las pantallas de la GUI. En general, controlará y utilizará la GUI combinando las operaciones descritas aquí.

Cada trackball controla el movimiento de un puntero en su respectiva pantalla GUI. La bola de seguimiento izquierda opera la pantalla GUI de la bahía de mezcla y la derecha opera la pantalla GUI en la bahía principal. Cada trackball tiene dos botones, que tienen una funcionalidad similar a los botones de un mouse de PC / portátil. El botón izquierdo se usa en operaciones de hacer clic y arrastrar, mientras que el botón derecho se usa generalmente para operaciones de edición y control más precisas.

Operación de los controles de pantalla de la GUI

Esta sección le muestra cómo operar elementos de la pantalla GUI, como botones, perillas de control, listas desplegables y controles deslizantes.

>> Para encender / apagar un botón GUI

Haga clic en el botón. Si tiene un indicador de estado, este se iluminará / apagará para mostrar que está encendido / apagado, respectivamente.

>> Para ajustar una perilla de control GUI o un fader

Utilice una operación de arrastre. Mueva el puntero hacia arriba / abajo / izquierda / derecha para ajustar.

>> Para seleccionar una opción de una lista desplegable

Haz clic en la flecha desplegable. La lista desplegable se desplegará para mostrar algunos o todos sus contenidos, dependiendo de cuántos elementos contenga.

Haz una de las siguientes:

Haga clic en la opción que necesita

Si es necesario, desplácese por la lista (consulte “Para desplazarse por una lista desplegable” a continuación) para mostrar la opción y luego haga clic en ella.

>> Para desplazarse por una lista desplegable

Con la lista desplegable que se muestra, realice una de las siguientes acciones:

Arrastra el cuadro de desplazamiento

Haga clic en la barra de desplazamiento. El cuadro de desplazamiento 'saltará' en la dirección del clic a otra posición en la barra de desplazamiento

Haga clic en una flecha de desplazamiento hacia arriba o hacia abajo. El cuadro de desplazamiento 'saltará' en la dirección de la flecha de desplazamiento a otra posición de la barra de desplazamiento. Hacer clic en una flecha de desplazamiento cuando el cuadro de desplazamiento está adyacente no tiene ningún efecto.

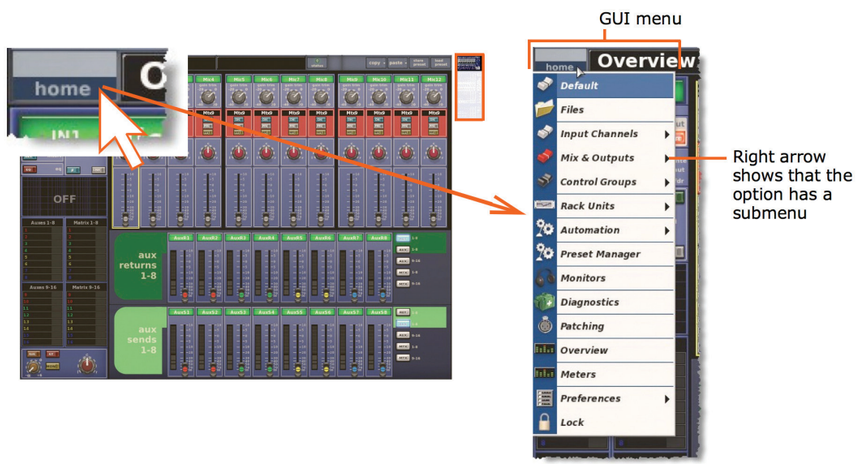
Uso del menú GUI

Puede abrir el menú de la GUI en cualquiera de las pantallas de la GUI, o puede ir directamente a una pantalla de menú de la GUI utilizando un botón de acceso a la pantalla.

A lo largo de esta guía, las secuencias de selección de opciones de menú / submenú se muestran en el siguiente formato (por ejemplo, para elegir la pantalla de preferencias generales): **inicio> Preferencias> General**

>> Para abrir el menú GUI

Haga clic en **inicio**.



>> Para seleccionar una opción de menú GUI

Haga clic en la opción de menú, por ejemplo, **Monitores**. El fondo de la opción del menú cambiará a azul cuando esté lista para la selección.

>> Para abrir el submenú de una opción de menú GUI

Mueva el puntero sobre la flecha a la derecha de la opción de menú deseada. El submenú se abrirá automáticamente a la derecha de la flecha.

>> Para abrir una pantalla de menú GUI usando un botón de acceso a la pantalla

In the primary navigation zone, press a screen access button to open the first screen (printed to the right of the button). Press it again to open the second screen.



Estos dos ejemplos le muestran cómo utilizar los botones de acceso a la pantalla para abrir la pantalla de Automatización (una sola pulsación) y la pantalla de EQ gráficos (dos pulsaciones). Estos botones lo llevan directamente a la pantalla que desea.

>> Para ingresar / editar texto a través del teclado

En la GUI, haga clic en el cuadro de texto para colocar un punto de inserción en él. El puntero cambiará a una forma de viga I.

Usando el teclado, escriba el nuevo texto. Si el cuadro de texto ya contiene algo de texto, puede eliminarlo primero o editarlo, lo que se puede hacer a través del teclado o usando las opciones de cortar, copiar y pegar después de hacer clic con el botón derecho.

Presione **ENTER** en el teclado para salir del cuadro de texto (o haga clic en un área vacía de la pantalla GUI). La forma del puntero volverá a cambiar a una flecha.

Edición de texto

Se utiliza un teclado para escribir texto en la GUI, por ejemplo, para configurar los nombres de los canales de entrada y salida. El texto editable en la GUI está contenido en cuadros de texto, que generalmente consisten en una sola línea de longitud limitada. Aunque toda la edición de texto se puede realizar usando las funciones normales del teclado, la GUI puede usarse para ayudarlo, por ejemplo, resaltando partes de texto (usando arrastrar).

ES

Navegación

Introducción a la navegación

El centro de control le proporciona controles de navegación únicos para acceder rápida y fácilmente a los elementos, como canales, buses, grupos y áreas de procesamiento, que necesitará para mezclar.

La navegación es una característica importante del centro de control. Una de las ventajas que tienen las consolas digitales sobre las analógicas es que el número de canales no está limitado por el hardware de la superficie de control. Sin embargo, esto significa que solo una cierta cantidad de canales pueden estar en la superficie de control en cualquier momento, mientras que los demás están "ocultos". Por lo tanto, se requiere navegación para acceder a estos canales ocultos siempre que los necesite.

> **NOTA:** La forma en que el centro de control está configurado para operar puede alterar la función de algunos de los controles de navegación. Para obtener más información, consulte Modos de funcionamiento.

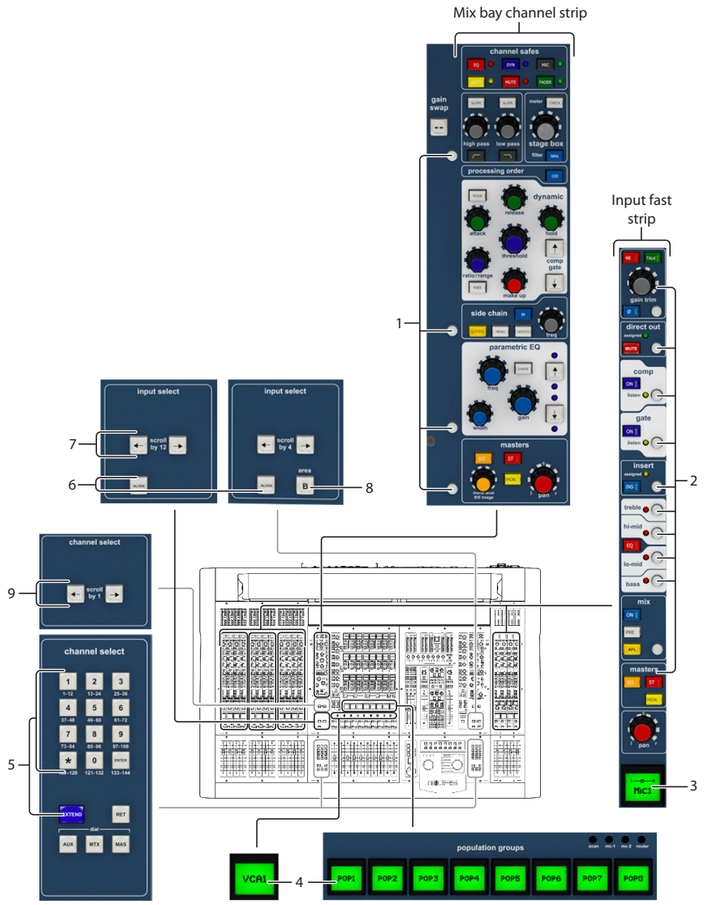
La navegación se realiza principalmente a través de la superficie de control, aunque la GUI puede proporcionar una alternativa y también tiene algunas características de navegación únicas.

Navegación por los canales de entrada

Los canales de entrada se agrupan en 'bancos', y cada banco contiene cuatro canales numerados consecutivamente.

Durante el funcionamiento normal, cuatro bancos de canales de entrada ocupan las bahías de entrada, y estos se muestran en la superficie de control en orden ascendente de izquierda a derecha.

Controles de navegación del canal de entrada en el PRO X.



Artículo	Elemento(s)	Descripción
1	Botón de acceso rápido: canal	Selecciona rápidamente el área de procesamiento local del canal o par de canales seleccionado, pero no afecta la selección del canal. Se ilumina (azul) cuando está activo.
2	Botón de acceso rápido:	Selecciona rápidamente el canal de entrada local y asigna el área de procesamiento local al canal de la bahía de mezcla. Se ilumina (azul) cuando está activo.
3	Botón de selección de LCD:	Selecciona el canal de entrada local. Tiene una pantalla LCD retroiluminada (con color de retroiluminación configurable por el usuario), que muestra el nombre del canal, etc. Cuando se selecciona, la pantalla cambia a una imagen "negativa".
4	Botón de selección de LCD -	Selecciona el grupo VCA / POP, desplegando los miembros del grupo a la superficie de control. Tiene una pantalla LCD retroiluminada (con color de retroiluminación configurable por el usuario), que muestra el nombre del grupo. Cuando se selecciona, la pantalla cambia a una imagen "negativa". Este botón también se utiliza para configurar el grupo (consulte Para asignar canales a un grupo VCA / POP).
5	Botón y teclas de selección de canal	El botón INPUT en la sección de tipo de canal se usa con las teclas numéricas en la sección de selección de canal inferior para seleccionar un número de canal específico, asignándolo a la superficie de control (consulte Detección de fallas en un canal problemático).
6	Botón **ALINEAR**	avega por el canal de entrada seleccionado actualmente hasta la bahía de entrada local (consulte Para navegar por el canal de entrada seleccionado de regreso a la superficie de control ”).
7	desplazarse por **4/12 botones**	Estos botones de desplazamiento hacia la izquierda y hacia la derecha se desplazan por los canales de entrada 12 canales a la vez en el compartimento izquierdo de 12 canales y 4 a la vez en el compartimento derecho de 4 canales
8	Botón **B**	Asigna la bahía de entrada de 4 canales como área B, que luego opera con la tira de canal de la bahía maestra.
9	desplazarse por **1 botones**	Estos botones de desplazamiento hacia la izquierda y hacia la derecha recorren los canales uno a la vez. La selección de canal sigue al desplazamiento.

ES

>> Para asignar un canal de entrada a la superficie de control

Haz una de las siguientes:

- **Botones de desplazamiento** - Desplace el canal de entrada deseado a la superficie de control usando los botones de desplazamiento de 1/12 en la sección de selección de entrada.
- **Botones de grupo VCA / POP** - Si el canal de entrada deseado está en un grupo, presione su botón de selección de LCD de grupo VCA / POP.

Puede usar el menú GUI para seleccionar cualquier grupo VCA / POP que desee a través de la opción **Inicio> Grupos de control> Grupos de VCA**.

>> Para seleccionar un canal de entrada

Con el canal de entrada deseado actualmente asignado a las bandas rápidas de entrada en la superficie de control, realice una de las siguientes acciones:

- **Botón de selección de LCD** - Presione el botón de selección de LCD en la tira rápida de entrada deseada. Esto asignará el canal de entrada al canal local y su descripción general del canal de entrada al canal GUI.
- **Botón de acceso rápido** - Presione cualquier botón de acceso rápido en la tira rápida de entrada deseada. Esto asignará el canal de entrada al canal local y su área de procesamiento local al canal GUI.

Puede utilizar los botones de desplazamiento por 1 en la sección de selección de canal superior para desplazarse canal por canal para ir al canal de entrada que desee. Puede desplazar todos los canales de entrada usando este método y el canal de entrada deseado no tiene que estar asignado inicialmente a la superficie de control. La selección de canal sigue al desplazamiento.

Puede usar el menú GUI para seleccionar cualquier canal de entrada que desee a través de la opción Inicio> Canales de entrada.

>> Para navegar por el canal de entrada seleccionado de regreso a la superficie de control

Si ha navegado por el canal de entrada seleccionado actualmente fuera de la superficie de control, puede recuperarlo presionando **ALINEAR**.

>> Para seleccionar un área de procesamiento

Es posible que desee un área de procesamiento específica de un canal de entrada asignado al canal local, por ejemplo, para realizar el procesamiento o para copiar sus parámetros a otro canal de entrada.

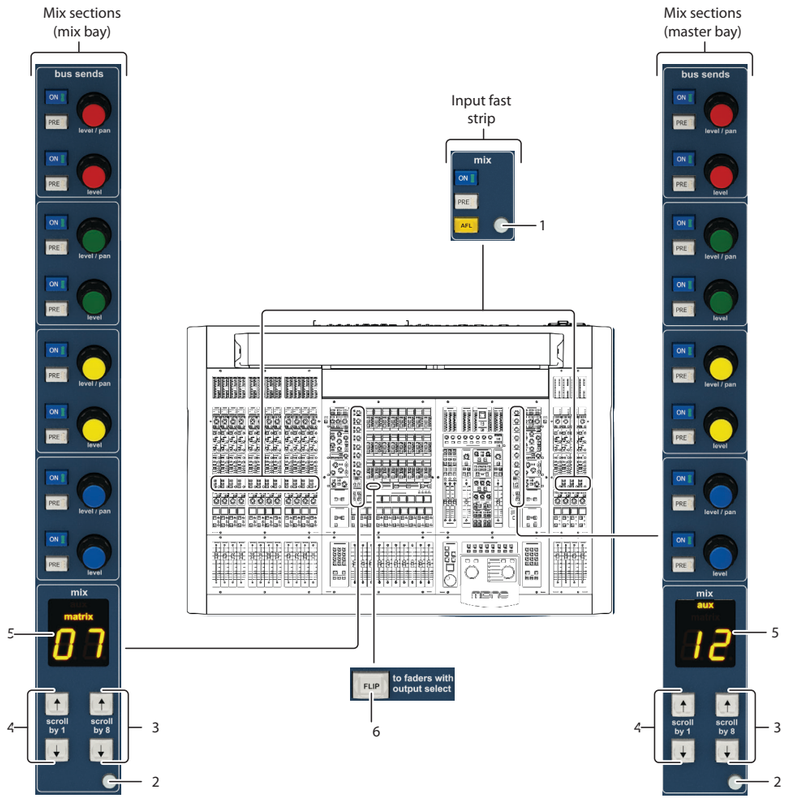
Haz una de las siguientes:

- **Botón de acceso rápido (canal)** - Si el canal de entrada que desea está seleccionado actualmente en la superficie de control, presione el botón de acceso rápido local en el área de procesamiento deseada en el canal
- **Botón de acceso rápido (entrada de banda rápida)** - Si el canal de entrada que desea se encuentra actualmente en la superficie de control, pero no está seleccionado, presione el botón de acceso rápido local al área de procesamiento deseada en su franja rápida de entrada.

Puede seleccionar un área de procesamiento a través de la descripción general del canal de entrada en el canal de la GUI haciendo clic dentro de un área sin control de la sección deseada.

Navegando por los buses Mix

Cada uno de los canales de entrada tiene buses de mezcla auxiliar y de matriz.



Artículo	Elemento(s)	Descripción
1	Botón de acceso rápido: entrada de banda rápida	Este botón en la sección de mezcla de las tiras rápidas de entrada selecciona rápidamente el área de mezcla local del canal seleccionado. Se ilumina (azul) cuando está activo.
2	Botón de acceso rápido - selección de mezcla	ste botón en la sección de mezcla de las bahías de mezcla y master selecciona rápidamente el banco del bus auxiliar / matriz seleccionado actualmente, asignándolo al canal local en la superficie de control y también asignando el área de procesamiento del bus al canal GUI local. Se ilumina (azul) cuando está activo.
3	**desplazarse por 8 botones**	Estos botones de desplazamiento hacia arriba y hacia abajo se desplazan por los buses de mezcla en grupos de ocho (un banco) a la vez.
4	desplazarse por 1 botones	Estos botones de desplazamiento hacia arriba y hacia abajo recorren los buses de mezcla uno a la vez. La selección del bus de mezcla sigue el desplazamiento.
5	Mostrar	Muestra el número del bus de mezcla seleccionado actualmente y su tipo.
6	Botón FLIP	Consulte Control de los buses de mezcla en modo Flip.

ES

>> Para navegar un bus de mezcla a la superficie de control

Haz una de las siguientes:

- Desplácese hasta el bus de mezcla deseado usando los botones de desplazamiento 1 en la sección de mezcla. La selección del bus de mezcla sigue el desplazamiento
- Desplácese por el banco deseado de buses de mezcla a la superficie de control usando los 8 botones de desplazamiento en la sección de mezcla
- Seleccione el bus de mezcla deseado en la bahía de salida y presione Alinear.

>> Para seleccionar un bus de mezcla

Haz una de las siguientes:

- **Botones de desplazamiento** - Desplácese hasta el bus de mezcla deseado usando los botones de desplazamiento por 1 en la sección de mezcla. La selección del bus de mezcla sigue el desplazamiento
- **Perillas de control sensibles al tacto** - Con el bus de mezcla deseado asignado a la sección de mezcla en la superficie de control, toque / opere su perilla de control.

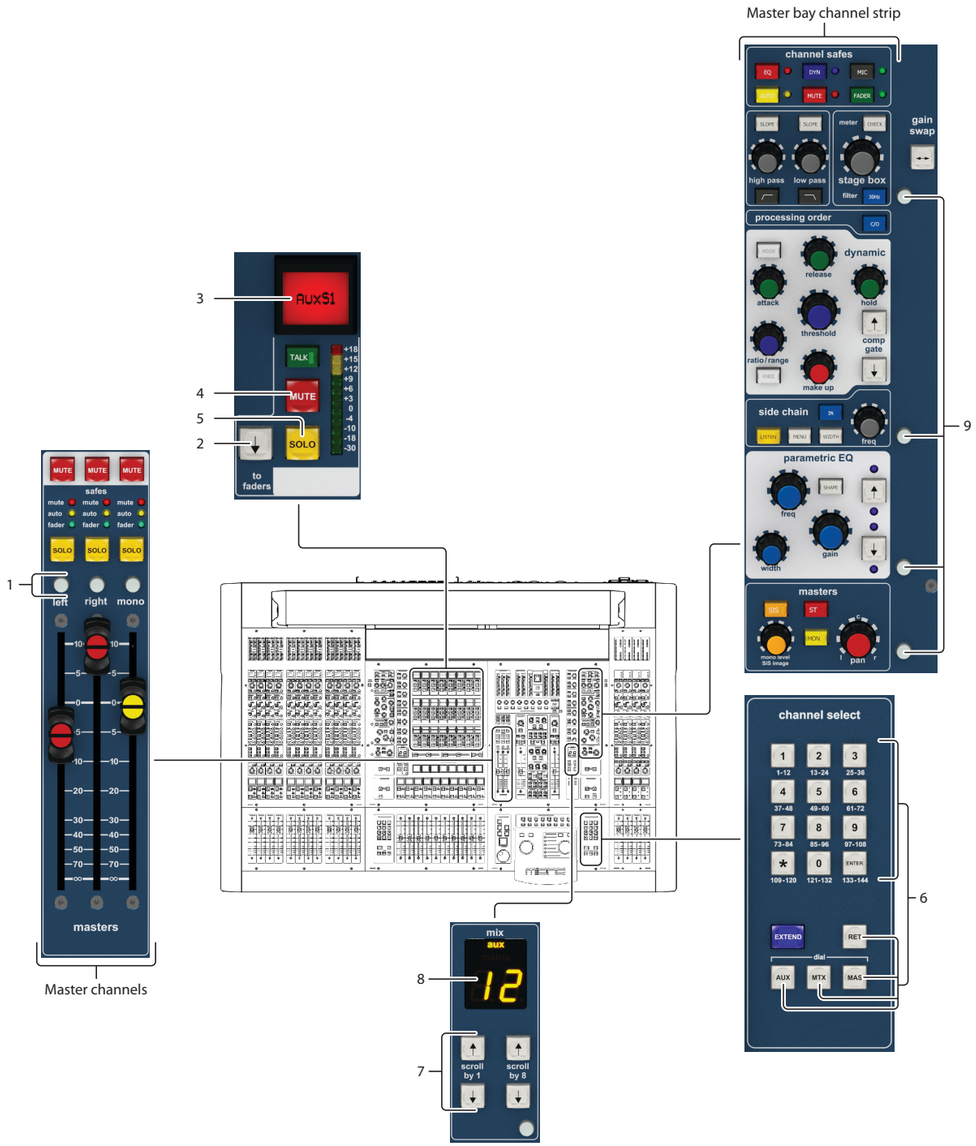
>> Para navegar por el área de procesamiento del bus de mezcla hasta el canal

Presione el botón de acceso rápido en la sección de mezcla de la tira rápida de entrada deseada. Esto no afecta la población actual de la zona rápida de salida.

Puede seleccionar un bus auxiliar o un área de procesamiento de bus de matriz en la GUI haciendo clic en el título del banco deseado de buses de mezcla en la descripción general del canal de entrada de la tira de canal de la GUI (consulte **Secciones de envíos típicos de las mezclas en la tira de canal de Gui**) .

Navegando por los canales de salida

Los canales de salida comprenden auxiliares, matrices y maestros.



ES

Artículo	Elemento(s)	Descripción
1	Botón de acceso rápido - canales maestros	Selecciona rápidamente el canal maestro local. Se ilumina (azul) cuando está activo.
2	A los faders	Mueve el grupo seleccionado actualmente a los faders siguientes.
3	Botón de selección de LCD	Selecciona el canal. Tiene una pantalla LCD retroiluminada (con color de retroiluminación configurable por el usuario), que muestra el nombre del grupo.
4	Botón de silencio	Silencia el canal seleccionado
5	Botón Solo	Solos el canal seleccionado.
6	Teclas y botones de selección de canal	Los botones de la sección de tipo de canal (excepto el botón INPUT) se utilizan con las teclas numéricas en la sección de selección de canal (inferior) para seleccionar un número de canal de salida específico, asignándolo a la superficie de control (consulte Búsqueda de fallas en un canal problemático.
7	desplazarse por 1 botones	Estos botones de desplazamiento hacia la izquierda y hacia la derecha recorren los canales uno a la vez. La selección de canal sigue al desplazamiento.
8	desplazarse por 24 botones	Estos botones de desplazamiento hacia la izquierda y hacia la derecha recorren los canales 24 a la vez. La selección de canal sigue al desplazamiento.
9	Botón de acceso rápido: canal	Selecciona rápidamente el área de procesamiento local del canal o par de canales seleccionado, pero no afecta la selección del canal. Se ilumina (azul) cuando está activo.

>> Para asignar canales de salida a la superficie de control

Haz una de las siguientes:

- **Botones de tipo de canal** - En el PRO X, los botones de tipo de canal han sido reemplazados por LCD de 24 salidas que se pueden asignar de la manera habitual: mantenga presionado y luego seleccione los canales que desea asignar.
- **Botones de desplazamiento** - Desplace el canal de salida deseado a la superficie de control usando los botones de desplazamiento 1 en la sección de selección de canal (superior).

Para seleccionar el grupo de salida deseado, desplácese por la zona de entrada rápida con los botones Desplazarse por 24.

>> Para seleccionar un área de procesamiento

Es posible que desee un área de procesamiento específica de un canal de salida asignado al canal local, por ejemplo, para realizar el procesamiento o para copiar sus parámetros a otro canal de salida. Para hacer esto, siempre que el canal de salida esté actualmente seleccionado en la superficie de control, presione el botón de acceso rápido local al área de procesamiento de la tira de canal deseada para seleccionarlo.

Puede seleccionar un área de procesamiento a través de la GUI haciendo clic en un área sin control dentro de la sección deseada de la pantalla de 'descripción general' (envío auxiliar, retorno auxiliar, matriz o maestro) en el canal de la GUI.

Navegación a través de la GUI

La GUI tiene herramientas de navegación únicas para volver a una pantalla de 'descripción general' del canal desde una de sus áreas de procesamiento en la tira de canal de la GUI, y también para navegar por el historial de visualización de la pantalla de la GUI.

>> Para volver a la pantalla de descripción general de un canal desde una de sus áreas de procesamiento en el canal de la GUI

Haga clic en la flecha de retorno en el encabezado del canal.

>> Para encontrar una pantalla GUI que abrió recientemente

Utilice los botones de navegación hacia atrás / adelante para realizar una de las siguientes acciones:

Para volver a la pantalla GUI que acaba de abrir, haga clic en el botón Atrás

Para abrir una de las pantallas GUI que ha visitado recientemente, haga clic en los botones Atrás / Adelante. El botón de retroceso lo llevará de regreso a través del historial de su navegador, mientras que el botón de avance va en sentido contrario.

Los botones de retroceso / avance son similares a los de los navegadores estándar utilizados en cualquier PC.

Búsqueda de fallas en un canal problemático

Si sabe el número del canal que tiene un problema, puede navegarlo rápidamente a la superficie de control escribiendo su tipo y número de canal a través de las secciones de selección de canal inferior (inferior) y tipo de canal.

>> Para seleccionar un canal usando su número

1. En la sección de tipo de canal, presione el botón del tipo deseado. Por ejemplo, si el canal es una entrada, presione INPUT.
2. En la sección de selección de canal (inferior), escriba el número del canal. Por ejemplo, presione 4 y luego 7 para el canal 47.
3. Presione ENTER.

Configurar las entradas y salidas

De manera similar a los grupos VCA / POP, puede cambiar el nombre y el color de cada una de las entradas y salidas. Esto se hace a través de la GUI en sus respectivas pantallas de hoja. Para obtener detalles de configuración, consulte Configuración de grupos VCA / POP.

>> Para abrir la pantalla Hoja de entrada / salida

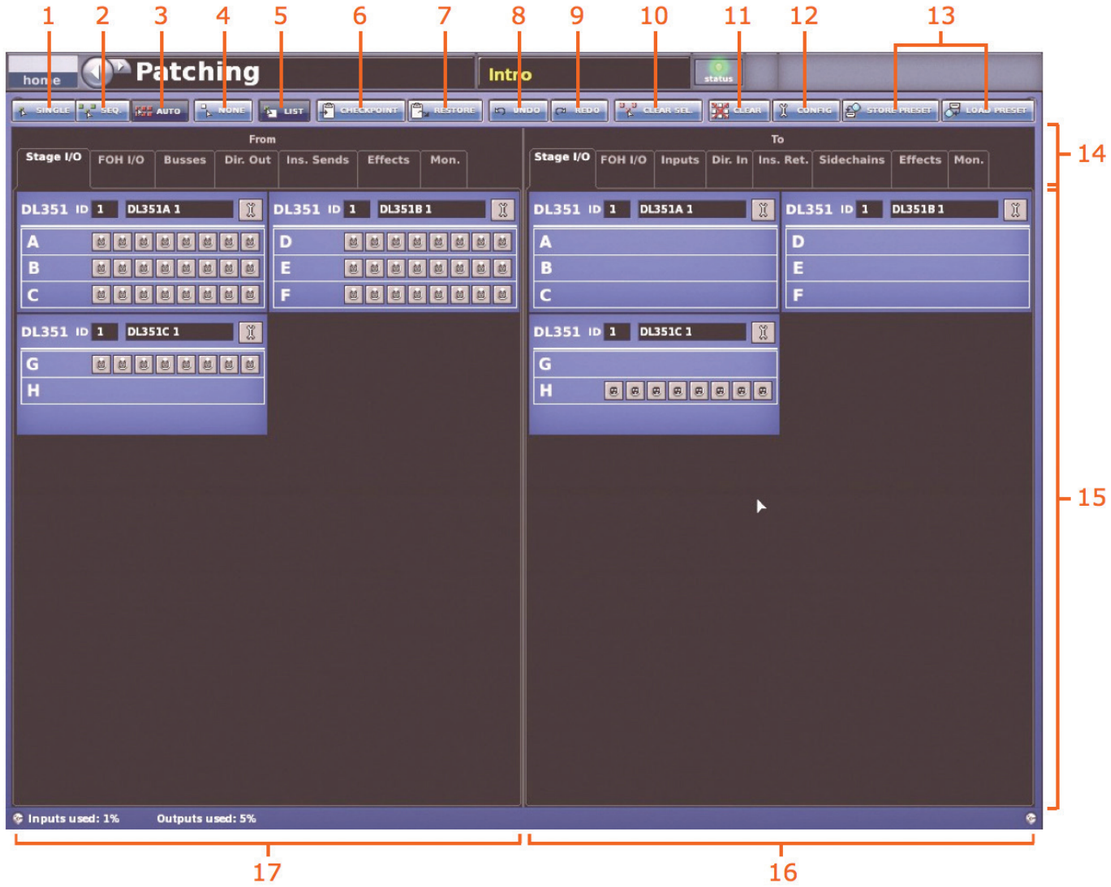
Haz una de las siguientes:

- En la GUI, elija Inicio> Canales de entrada> Hoja de entrada para abrir la pantalla Hoja de entrada, o elija Inicio> Mezclas y salidas> Hoja de salida para abrir la pantalla Hoja de salida
- En la zona de navegación principal, presione el botón de acceso a la pantalla de entradas / salidas para abrir la pantalla Hoja de entrada. Para abrir la pantalla Hoja de salida, presiónela nuevamente.

Parcheo

Introducción

La aplicación de parches es una función exclusiva de la GUI que le permite cumplir con todos los requisitos de enrutamiento del sistema. El menú principal de la GUI tiene una opción de parcheo que lo lleva a la pantalla Parcheo, que contiene todos los conectores de parcheo disponibles en el sistema. Esta pantalla proporciona una interfaz fácil de usar, donde puede seleccionar sus opciones de parcheo de origen y destino, facilitado por un panel de botones de función. Además, la pantalla Patching le permite configurar las unidades (dispositivos). Por ejemplo, puede ajustar la ganancia analógica, seleccionar voltaje fantasma de +48 V, etc., de las unidades de E / S de línea conectadas en el sistema.



Artículo	Elemento(s)	Descripción
1	Botón ÚNICO	Le permite parchear una sola fuente a un solo destino o múltiples destinos. Consulte Parche individual (ÚNICO).
2	SEQ. botón	Le permite seleccionar varias fuentes y parchearlas una por una. Consulte Parcheo de secuencia (SEC.).
3	Botón AUTO	Le permite seleccionar un bloque de fuentes y parchearlas todas automáticamente, simplemente seleccionando un único destino. Cualquier parche existente dentro del rango de destino será reemplazado por los nuevos.
4	Botón NONE	Borra todos los conectores de parche seleccionados actualmente de todas las pestañas de las secciones Desde y Hasta.
5	Botón LIST	ambia el tipo de información sobre herramientas de estándar a lista cuando se realiza una secuencia de parcheo que opera a través de la SEQ. botón.
6	Botón CHECKPOINT	Establece un punto de almacenamiento de parcheo, o instantánea, que contiene el estado de parcheo en ese instante. Cada vez que se hace clic en CHECKPOINT, se sobrescribe el punto de control anterior.
7	Botón RESTAURAR	Revierte el estado del parche al último punto de control o, si no se han creado puntos de control, revertirá el estado del parche al estado de encendido. Se perderán todos los parches realizados en el período intermedio.
8	Botón DESHACER	Deshace el último parche único, incluso si era parte de una operación de parcheo múltiple. Los clics repetidos deshacen las operaciones de parcheo anteriores, volviendo al último punto de control, o se encienden si no se han creado puntos de control.
9	Botón REDO	Rehace un deshacer. Esto se puede repetir para cada deshacer en la operación de deshacer anterior.

ES

Artículo	Elemento(s)	Descripción
10	CLEAR SEL. botón	Borra todas las selecciones actuales y sus patches. Importante: A diferencia del botón NONE, que simplemente elimina las selecciones actuales (resaltadas en amarillo), CLEAR SEL. va un paso más allá al quitar el parche también. Esto detendrá cualquier audio que pueda haber estado pasando por la señal parcheada.
11	Botón CLEAR	Borra todos los parches. Importante: Tenga mucho cuidado al utilizar esta función. Observe la advertencia que aparece después de hacer clic en este botón.
12	Botón CONFIG	Abre la ventana Configuración del dispositivo AES50, desde donde puede configurar las pestañas de E / S en la pantalla Parcheo (consulte la ventana Configuración típica del dispositivo AES50).
13	Botones STORE PRESET y LOAD PRESET	Estos son botones de función de biblioteca de usuario (preestablecidos). Consulte Biblioteca de usuario (ajustes preestablecidos).
14	Sección de título	Títulos de sección y nombres de pestañas.
15	Área de parcheo	Contiene todos los conectores de parche en pestañas.
16	A la sección	Contiene las pestañas que contienen todos los destinos del conector de parche.
17	De la sección	Contiene las pestañas que contienen todas las fuentes de conectores de parche.

>> Para acceder a la pantalla Patching

Haz una de las siguientes:

- En la GUI, elija inicio> Aplicación de parches
- Presione el botón de parcheo / medición en la zona de navegación principal
- En la GUI, haga clic en un botón src (fuente) o dest (destino). Se abrirá la pantalla Parcheo en la pestaña / ventana de configuración correspondiente.

Acerca del procedimiento de parcheo

Aunque el parcheo se puede considerar como enrutamiento / redireccionamiento de las señales entrantes, internas y salientes del centro de control, en el contexto de la pantalla de parcheo, el parche también abarca la instalación y configuración del escenario y los dispositivos de E / S de rack FOH. El procedimiento de parcheo se lleva a cabo inicialmente después de la instalación del sistema y comprende:

- **Configuración del dispositivo** - Configure los dispositivos ajustando sus parámetros (ver más abajo)
- **Configuración de los dispositivos de rack de E / S** - Configure los dispositivos del sistema, como E / S de línea, DN9696 y AES50 genérico, en las pestañas de E / S en las secciones Desde y A de la pantalla de Aplicación de parches (consulte Configuración de los dispositivos de rack de E / S)
- **Parcheo** - Lleve a cabo todo el enrutamiento requerido, por ejemplo, micrófonos a canales de entrada (consulte Cómo parchear)
- **Selección de serpientes** - Configure el centro de control de acuerdo con el tipo de 'serpiente' que está utilizando para las redes X e Y (consulte Configuración del tipo de serpiente). Esto es importante, ya que el centro de control no funcionará a menos que el tipo de serpiente esté configurado correctamente.

Configuración del tipo de serpiente

Importante:

Las serpientes deben estar correctamente configuradas antes de operar el centro de control, ya que no pasará audio ni datos de control si las serpientes no están configuradas correctamente.

Puede conectar el motor DSP de Neutron al centro de control con serpientes de cobre o de fibra óptica. El centro de control debe configurarse con esta información antes de que pueda comenzar la operación.

>> Para configurar el centro de control con la información del tipo de serpiente

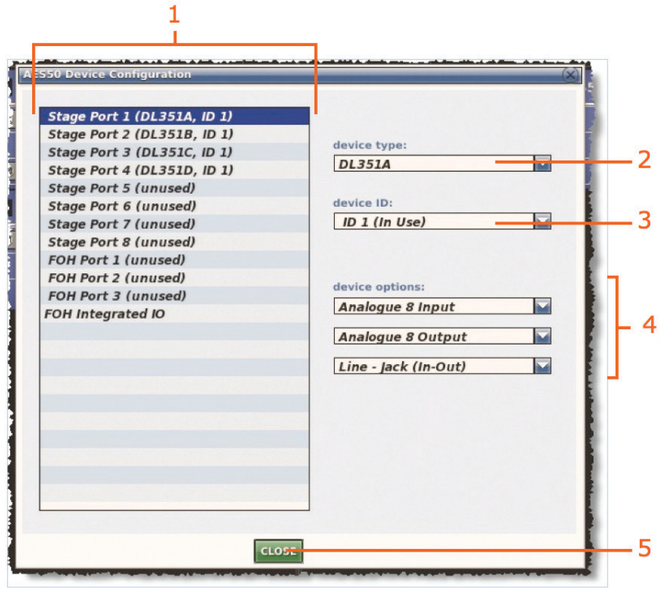
1. En la GUI, elija Inicio> Preferencias> General.
2. Debajo del encabezado Stage Link X, haga clic en la opción Fibra o Cobre, según lo que esté instalado en la red X. Una opción seleccionada contendrá un círculo rojo.

Haga lo mismo para la red Y, debajo del encabezado Stage Link Y ..

Configuración de los dispositivos de rack de E / S

Puede agregar, quitar y configurar los dispositivos, como E / S de línea, divisores de micrófono, DN9696, etc., que se encuentran en los racks Stage I / O y FOH I / O. Esto se hace a través de la ventana Configuración del dispositivo AES50. Aquí puede configurar el ID del dispositivo y también el tipo de tarjetas (módulos) instaladas en la unidad física. Las opciones son sensibles al contexto, por lo que algunas pueden estar en blanco, según el tipo de dispositivo.

Para atender los puertos redundantes duales del divisor de micrófono y E / S modular (conexiones X e Y), hay varias opciones en el tipo de dispositivo: lista desplegable, por ejemplo, DL431 Cable Red, DL155 Cable Red, etc. Inicialmente, el dispositivo se asigna a un puerto (como para cualquier dispositivo), luego se asigna un segundo puerto a la conexión redundante, pero con el mismo ID de dispositivo (consulte los detalles a continuación).



Artículo	Descripción
1	Lista de puertos Stage y FOH, que muestra las asignaciones de dispositivos actuales.
2	lista desplegable de tipo de dispositivo, contiene una lista de los dispositivos disponibles para elegir.
3	lista desplegable de ID de dispositivo, contiene una lista completa de ID para el tipo de dispositivo seleccionado. Los que ya estén en uso tendrán el prefijo "(En uso)".
4	lista (s) desplegable (s) de opciones de dispositivo, de las cuales puede seleccionar la tarjeta que está realmente instalada en la unidad física. Las posiciones de las listas desplegables son relativas a las posiciones de las tarjetas en la unidad física.
5	Botón CERRAR, cierra la ventana Configuración del dispositivo AES50.

>> Para agregar un dispositivo o cambiar su configuración

1. Haga clic en CONFIG para abrir la ventana Configuración del dispositivo AES50.
2. Haga clic en el puerto al que desea asignar el dispositivo. Por ejemplo, “Puerto FOH 3 (sin usar)”. El texto del campo Tipo de dispositivo: cambiará en consecuencia. (Un puerto que no tiene ningún dispositivo asignado tendrá el texto "(sin usar)" después de su nombre).
3. En el tipo de dispositivo: lista desplegable, haga clic en el tipo de dispositivo. Por ejemplo, “DL351A”.
4. En la lista desplegable ID del dispositivo: haga clic en el ID que desee para el dispositivo. Por ejemplo, "ID6".
5. En las opciones del dispositivo: lista desplegable, haga clic en el tipo de unidad física instalada en la tarjeta. Por ejemplo, “Entrada analógica 8”. Si hay más de una opción de dispositivo: lista desplegable, repita para los restantes, asegurándose de que coincidan con las tarjetas reales instaladas (solo DL351 y DL451).
6. Haga clic en CERRAR.

Configurar los dispositivos

Tiene la opción de configurar los dispositivos desde la pantalla Parcheo. Los parámetros, como la ganancia y el voltaje fantasma de +48 V, se pueden ajustar o encender / apagar, respectivamente, a través de una ventana de configuración específica del dispositivo.

Estos ajustes de configuración pueden ser independientes de los datos del canal, ya que (hasta que se parchean) solo controlan la unidad física. Si un dispositivo se conecta posteriormente a uno o más canales, los canales controlan el dispositivo y viceversa.

El área de configuración del dispositivo también permite el control de los parámetros de audio cuando el dispositivo se utiliza como una conexión directa a otro dispositivo. Por ejemplo, FOH para escenificar a través de una serpiente digital, en lugar de a través del DSP. En este caso, las configuraciones también se guardan en el archivo de presentación y se pueden automatizar, aunque las señales no se enrutan a través del centro de control DSP.

Procedimiento de configuración del dispositivo

Aunque el procedimiento para configurar los dispositivos es similar, sus parámetros dependen del tipo de dispositivo. El procedimiento para configurar los dispositivos de un tipo similar implica:

- Abrir la ventana de configuración del dispositivo
- Seleccionar una de las tarjetas / rangos de canales del dispositivo y configurar los parámetros disponibles
- Repitiendo para las otras tarjetas / rangos de canales del dispositivo
- Repitiendo para los otros dispositivos
- Cerrar la ventana de configuración del dispositivo.

>> Para abrir la ventana de configuración de un dispositivo

Haga clic en el botón de llave inglesa del dispositivo.

>> Para configurar / cambiar la configuración de un dispositivo de E / S

1. Abra la ventana de configuración del dispositivo de E / S que desea configurar.
2. Seleccione el dispositivo de E / S de la lista desplegable en la parte superior de la ventana de configuración.

3. Seleccione la tarjeta / canal que desea configurar / cambiar, de la lista desplegable en la esquina superior derecha de la ventana de configuración. Por ejemplo, la "Tarjeta de entrada analógica".
4. En un canal, configure los parámetros. Por ejemplo, en el canal “In1”, ajuste la ganancia y active la tensión fantasma de + 48V.
5. Repita el paso 4 para los otros canales de la tarjeta.
6. Repita del paso 3 al paso 5 para las otras tarjetas.
7. Si es necesario, configure otros dispositivos de E / S repitiendo del paso 2 al paso 6.
8. Haga clic en CERRAR.

Cómo parchear

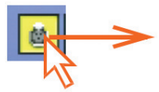
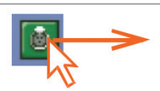
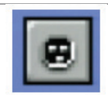
El parcheo, básicamente, implica seleccionar los conectores de parche de origen en la sección Desde de la pantalla Parcheo y luego seleccionar sus destinos en la sección Hasta. Puede seleccionar patches individualmente o en múltiples utilizando la secuencia y las operaciones automáticas.

>> Para abrir una pestaña en las secciones Desde o Hasta

Haga clic en el título de la pestaña. Por ejemplo, haga clic en Ins. Envíos para abrir la pestaña de envíos de inserción.

>> Para seleccionar un solo conector de parche

Haga clic en el conector de parche. Los efectos de hacer clic en un conector de parche se muestran en la siguiente tabla.

Haciendo clic	Hace esto en la sección Para	Hace esto en la sección Para
	Selecciona el conector de parche. 	Hará una de las siguientes acciones (siempre que se haya seleccionado un conector (es) de parche de origen en la sección Desde): • Selecciona el conector de parche durante una única operación de parcheo. • Parcha el conector de parche durante una secuencia o una operación de parcheo automática De lo contrario, esto no tiene ningún efecto.
	Anula la selección del conector de parche, que luego vuelve a su estado anterior (parcheado o no parcheado).  or 	Quita el parche. 
	Selecciona el conector de parche y todos los que está parcheado en la sección To.	Quita el parche. 

NOTA: Para comprobar rápidamente los destinos de un conector de parche de origen, haga clic en él. Esto lo seleccionará a él y a todos sus destinos. Aparecerá un triángulo verde debajo del nombre de cualquier pestaña en la sección Para que contenga un destino (s).

ES

Parcheo único (INDIVIDUAL)

El botón de función ÚNICA le permite asignar una sola fuente a un solo destino o múltiples destinos.

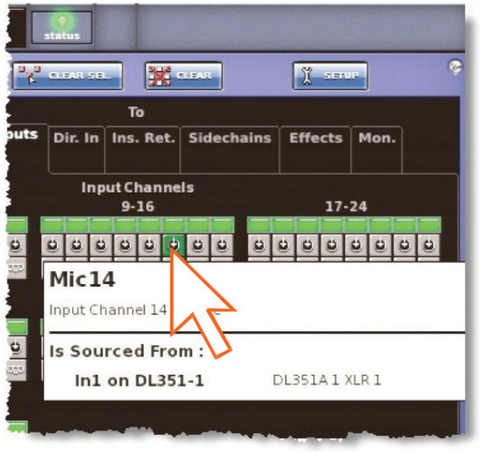
>> Para parchear una sola fuente a un solo destino

El siguiente ejemplo le muestra cómo parchear una salida de un divisor de micrófono a un canal de entrada.

1. Haga clic en ÚNICO.
2. Seleccione el conector del parche de origen. Por ejemplo, en la pestaña Stage I / O de la sección From, haga clic en el primer conector de parche (XLR1) de la tarjeta A del DL351 Modular I / O. Su fondo cambiará a amarillo y aparecerá un triángulo verde debajo del título de la pestaña (como se muestra a la derecha).



3. Seleccione el conector de parche de destino. Por ejemplo, en la pestaña Entradas de la sección Para, haga clic en el conector de parche para el canal de entrada 14 (Mic14). Ahora estará parcheado a la fuente. Si el nuevo parche lleva una señal, es posible que se escuche este audio, según la configuración del centro de control.



NOTA: También puede realizar operaciones de parcheo único utilizando CLEAR SEL. y funciones AUTO.

>> Para parchear una sola fuente a múltiples destinos

Conecte el conector de parche de fuente deseado a uno de sus destinos, como se detalla en Para parchear una fuente única a un destino único.

En la sección Para, seleccione los otros destinos.

Parcheo de secuencia (SEQ.)

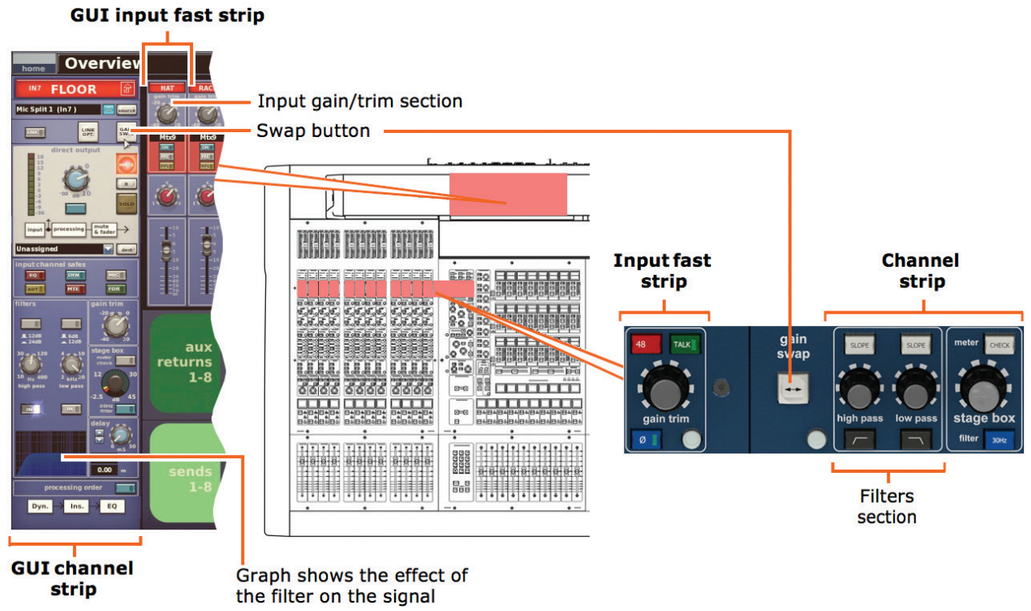
Si necesita hacer varios parches y cada uno tiene un único destino, puede usar la función de secuencia. Todos los conectores de parche de origen se seleccionan en la sección Desde antes de ser parcheados, uno por uno, en la sección Hasta. Esto le ahorra tener que volver a la sección Desde al comienzo de cada parche.

Para ayudarle en la secuenciación de parches, puede cambiar la información sobre herramientas al tipo de lista (consulte el botón de función LIST en el diagrama de la pantalla Patching).

Operación básica

Esta sección tiene como objetivo familiarizarlo con el centro de control mostrándole cómo realizar algunas operaciones básicas para obtener algo de audio.

NOTA: Como el funcionamiento de ambas bahías de entrada es principalmente el mismo, este capítulo generalmente solo mostrará el funcionamiento de la bahía de entrada de 12 canales. Sin embargo, se resaltará cualquier diferencia en el funcionamiento entre las bahías de entrada de 4 y 12 canales.



NOTA: Las perillas de control de la caja de escenario y el ajuste de ganancia en la superficie de control ajustarán lo que se haya "intercambiado" en sus respectivas bandas y no necesariamente lo que sugieren sus nombres. La perilla de control de la caja de escenario (canal) siempre controla el 'intercambio' alternativo a los que se muestran en las bandas rápidas de entrada en la pantalla GUI.

>> Para configurar la ganancia de la caja de escenario / ganancia de la consola

1. En la sección de recorte de ganancia de una banda rápida de entrada, presione el botón de acceso rápido (consulte las secciones de ganancia y filtro de las bandas de entrada). Esto selecciona el canal de entrada y asigna su área de procesamiento de configuración al canal GUI, que contiene el botón GAIN SWAP.
2. Presione el botón de cambio de ganancia de flecha izquierda-derecha (o haga clic en CAMBIO DE GANANCIA) para intercambiar el recorte de ganancia y las secciones del cuadro de escenario.
3. Ajuste la perilla de control de compensación de ganancia al nivel requerido para adaptarse a la característica del preamplificador MIDAS. Un nivel adecuado podría ser uno que solo ilumine los LED amarillos. Haga esto para cada canal requerido. Conduzca los amplificadores de micrófono para obtener esa 'coloración MIDAS'; siéntete libre de overdrive si quieres.
4. Una vez que haya alcanzado el estado de ganancia requerido, presione el botón de cambio de ganancia de flecha izquierda-derecha (o haga clic en GAIN SWAP) para cambiar las ganancias a su estado predeterminado.
5. Ajuste la perilla de control de recorte de ganancia para (esta vez) ajustar el recorte digital de la consola (recorte continuo de +20 dB a -40 dB) para su estructura de ganancia preferida.
6. Configure los controles remotos analógicos para la configuración inicial, luego ajuste el ajuste digital para la hora del espectáculo.

Configuración de la ganancia de entrada de un amplificador de micrófono

El centro de control tiene dos ganancias de entrada por canal, una es la ganancia remota para el micrófono analógico previo (ganancia de la caja de escenario) y la otra es el ajuste digital (ganancia de la consola). En su estado predeterminado, la ganancia de la caja de escenario está en el canal y la ganancia de la consola está en cada banda rápida de entrada. Sin embargo, puede intercambiar estas secciones (presionando el botón de intercambio de ganancia) para darle un control más global de la ganancia del cuadro de escenario.

Configuración de los filtros de paso alto y bajo

Seleccione filtros de paso alto y bajo. Los filtros de paso alto y bajo se pueden activar / desactivar y, cuando están activados, cada uno tiene dos configuraciones. Los filtros se replican en la GUI, que también muestra el valor del filtro en funcionamiento.

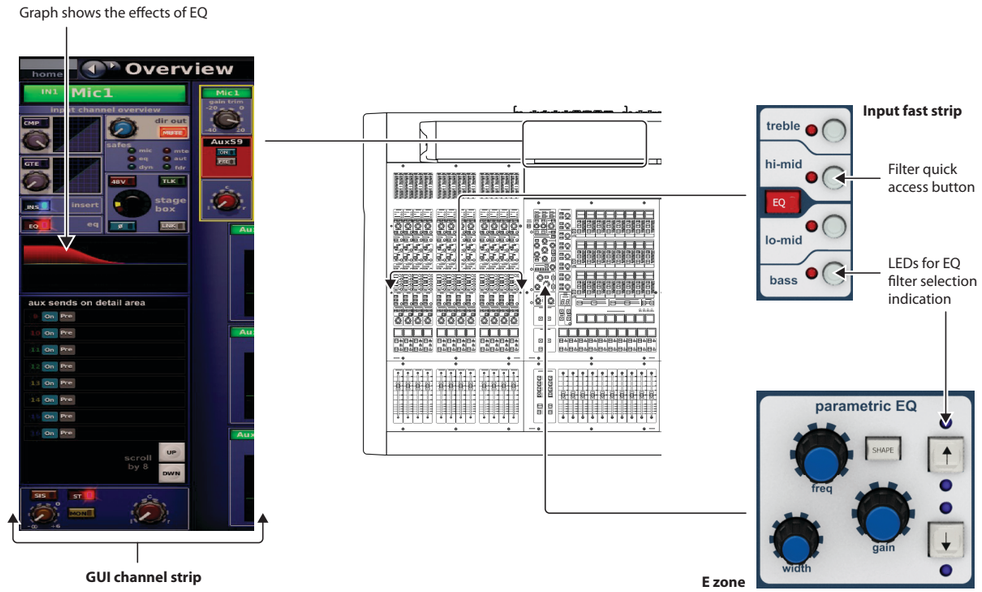
>> Para configurar filtros de paso alto y bajo en

1. En la sección de recorte de ganancia de una banda rápida de entrada (consulte las secciones de ganancia y filtro del diagrama de bandas de entrada), presione el botón de acceso rápido. Esto selecciona el canal de entrada y asigna su área de procesamiento de configuración al canal GUI, que contiene la sección de filtros.
2. En la sección de filtros del canal de entrada, presione el botón de selección de filtro (paso alto o paso bajo) para activar el filtro.
3. Si es necesario, presione el botón SLOPE del filtro para establecer su pendiente (dB); su estado se muestra en la GUI. Para el filtro de paso alto, in = 24 dB y out = 12 dB, y para el filtro de paso bajo, in = 12 dB y out = 6 dB.
4. Ajuste la perilla de control de paso alto / paso bajo para establecer la frecuencia del filtro (Hz). Los rangos son de 10 Hz a 400 Hz para el filtro de paso alto y de 2 kHz a 40 kHz para el filtro de paso bajo.

ES

Ecualización de entrada (zona E)

Utilice EQ para ecualizar la señal de entrada a través de los filtros de agudos, medios altos, medios bajos y graves, que se encuentran en la zona E del canal de entrada. Los agudos y los graves tienen cada uno una opción de filtro paramétrico y tres modos de estantería específicos. La retroalimentación visual para EQ se realiza solo a través de GUI.



>> Para ecualizar la señal de entrada

1. En una banda de entrada rápida, presione el botón de acceso rápido del filtro de ecualización deseado (agudos, medios altos, medios bajos o graves). Esto seleccionará el canal y abrirá el área de procesamiento del filtro EQ en el canal de la GUI. Alternativamente, puede navegar hasta él usando los botones de flecha arriba y abajo de graves y agudos en la zona E (que se muestra arriba).
2. En la banda de entrada rápida, presione EQ para activar el EQ. El LED del botón EQ se iluminará cuando se active su EQ.
3. En la zona E, ajuste las perillas de control de frecuencia, ancho y ganancia para aplicar el ecualizador como desee.
4. Escuche los diferentes filtros, incluidos los tipos de "interrupción armónica mínima", desplazándose por ellos con el botón FORMA.

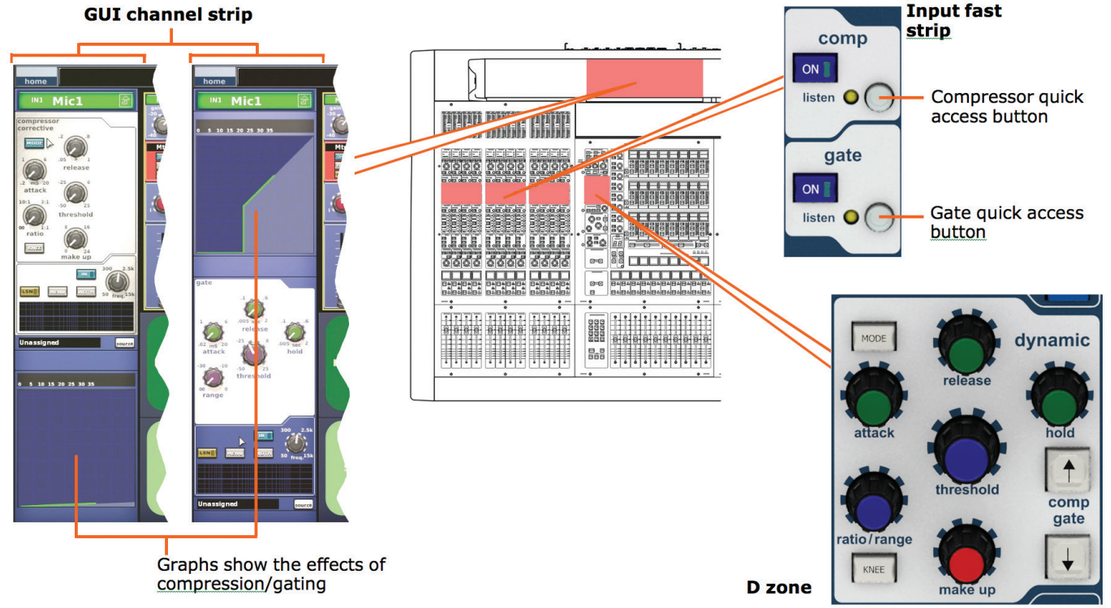
   NOTA: Los filtros de perturbación armónica mínima son brillantes y profundos, que están disponibles para agudos y graves, respectivamente. Estos filtros utilizan fenómenos psicoacústicos para generar pendientes pronunciadas que suenan naturales.

ES

Procesamiento de dinámica de entrada (zona D)

Configure los procesadores de dinámica de compuerta y compresor usando los controles en la zona D del canal de entrada.

Hay cuatro compresores disponibles, correctivos, adaptativos, creativos y antiguos, cada uno con la opción de rodilla dura, rodilla media y rodilla blanda.



>> Para configurar un compresor / limitador

1. En una tira rápida de entrada, presione el botón de acceso rápido al compresor en la sección de composición. Esto seleccionará el canal y asignará su área de procesamiento del compresor al canal de la GUI.
2. En la sección de composición, presione ON para encender el compresor.
3. En la zona D, opere los controles de ataque, relación / rango (relación), liberación, umbral y maquillaje para aplicar el procesamiento. También puede configurar un limitador utilizando un umbral alto y una relación pronunciada (superior a 5: 1). La perilla de control de retención no tiene ningún efecto, ya que solo se usa para la puerta.
4. Presione KNEE para escuchar los diferentes algoritmos.
5. Presione MODE para probar diferentes tipos de compresores (correctivo, adaptativo, creativo, brillante y clásico).

>> Para instalar una puerta

1. En una franja rápida de entrada, presione el botón de acceso rápido de la puerta en la sección de la puerta. Esto seleccionará el canal y asignará su área de procesamiento de puerta al canal de la GUI.
2. En la sección de la puerta, presione ON para encender la puerta.
3. En la zona D, opere los controles de ataque, relación / rango (rango), liberación, umbral y retención para aplicar el procesamiento. La perilla de control de maquillaje no tiene ningún efecto ya que solo se usa para el compresor
4. También hay una función MODE para seleccionar los modos Gate, Transient Gate o Ducker.

Procesamiento de salida

Las salidas tienen un PEQ de seis bandas con modos de estantería en las bandas 1, 2 y 6. También tienen la opción de usar un GEQ, al que se accede a través del botón GEQ en sus áreas de procesamiento de EQ.

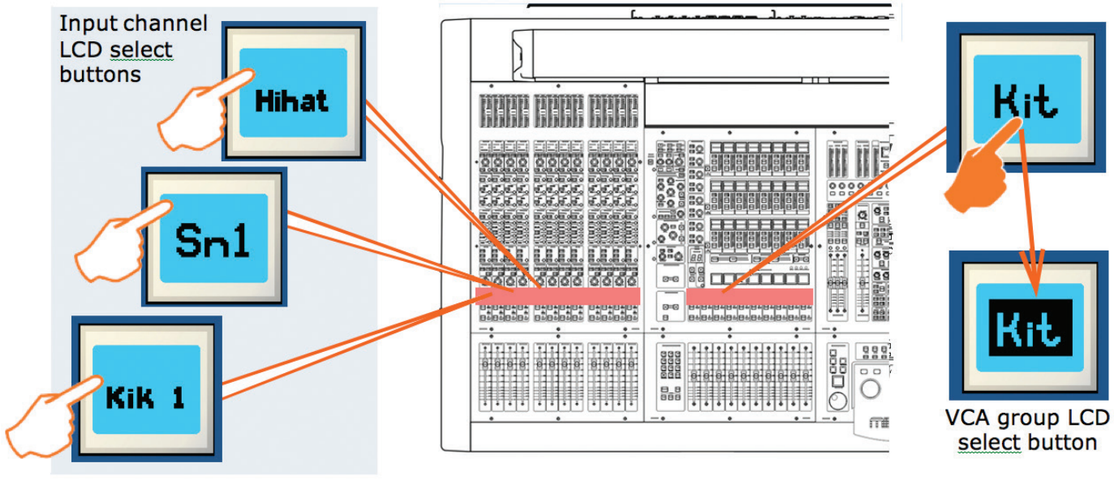
Uso de grupos VCA / POP

Los grupos VCA / POP (parte inferior de la bahía de mezcla) permiten el control simultáneo de varios canales. Esto proporciona un método rápido para traer canales particulares a la superficie de control y le ahorra tener que recordar su nombre / número. Puede elegir asociaciones de grupos de canales y también configurar el color y la leyenda del botón de selección de LCD de cada grupo para que sean reconocibles al instante. El botón de selección de la pantalla LCD para cada grupo se utiliza tanto para la asignación de miembros del grupo como para la recuperación de grupos.

Cualquier grupo puede tener cualquier canal (entrada / salida) asignado, aunque en la práctica normal es más probable que solo tengan uno u otro.

Los grupos de VCA incluyen control de fader, solo y mute. Sin embargo, los grupos POP, que no tienen función de audio, se limitan a desplegar canales (en el área A o B). Los grupos POP le permiten crear un grupo de instrumentos relacionados que necesita en la superficie de control para alguna función.

>> Para asignar canales a un grupo VCA / POP



1. Mantenga presionado el botón de selección de la pantalla LCD del grupo deseado (VCA o POP). Por ejemplo, "Kit" en los VCA (como se muestra arriba). El botón de selección de la pantalla LCD del grupo comenzará a parpadear cuando esté en el modo de selección de miembros del grupo y las entradas saltarán al modo de programa.
2. Mientras mantiene presionado el botón de selección de LCD, realice una de las siguientes acciones:
   - Para asignar un canal de entrada al grupo, presione el botón de selección de LCD del canal de entrada deseado. Repita para cualquier otro canal de entrada que desee en el grupo. Por ejemplo, "Kik 1", "Sn1", "Hihat" y "Tom" (mostrados arriba). Si es necesario, desplácese hasta un nuevo banco de canales de entrada.
   - Para asignar un canal de salida al grupo, presione el botón de selección de LCD del canal de salida deseado. Repita para cualquier otro canal de salida que desee en el grupo. Si es necesario, navegue por los canales de salida deseados hasta la superficie de control. Se iluminará el botón de selección de LCD de cualquier canal de salida que esté en la superficie de control y que sea miembro del grupo. Los botones de selección de salida individuales parpadearán si su banco contiene un miembro del grupo actual.
3. Suelte el botón de selección del LCD de grupo. El grupo ahora contiene los miembros del canal que acaba de asignar y se seleccionará el grupo.
4. Para salir del grupo, presione rápidamente el botón de selección de la pantalla LCD del grupo.

Configuración de grupos VCA / POP

El nombre predeterminado y el color asociado de un grupo, que aparecen en el botón de selección de la pantalla LCD y en la GUI, se pueden configurar según sus preferencias. También puede cambiar globalmente el color de los miembros del grupo para que coincida con el color del grupo.

La configuración se realiza en la pantalla Hoja de grupo.

> **NOTA:** Al hacer clic en el icono de la perilla de control, accederá a la pantalla Grupos de VCA (un submenú de la opción Grupos de control), que proporciona control de gestión de grupos.

>> Para acceder a la pantalla Hoja de grupo

Haz una de las siguientes:

- En la GUI, elija Inicio> Grupos de control> Hoja de grupo
- En la zona de navegación principal, presione el botón de acceso a la pantalla de controles asignables / vca.

>> Para configurar el nombre de un grupo VCA / POP

Haz una de las siguientes:

- **Elija de una lista de nombres preconfigurado** shaciendo clic en el icono de lápiz del grupo. En la lista desplegable, haga clic en el nombre de su elección, por ejemplo, "E Gtr". Desplácese por la lista, si es necesario
- **Escriba un nombre nuevo** haciendo clic dentro del campo de nombre del grupo. El puntero cambiará a un cursor blanco con forma de I parpadeante, que aparecerá al final del campo de nombre. Escriba el nuevo nombre a través del teclado (máximo seis caracteres).

>> Para configurar el color de un grupo VCA / POP

1. Haga clic en el icono de paleta del grupo.
2. En la paleta, haga clic en el color elegido.

>> Para configurar el color de un grupo VCA / POP y todos sus miembros

Haga clic en el icono de relleno del grupo. El color de todos los miembros del grupo ahora coincidirá con el del grupo.

Configurar una mezcla

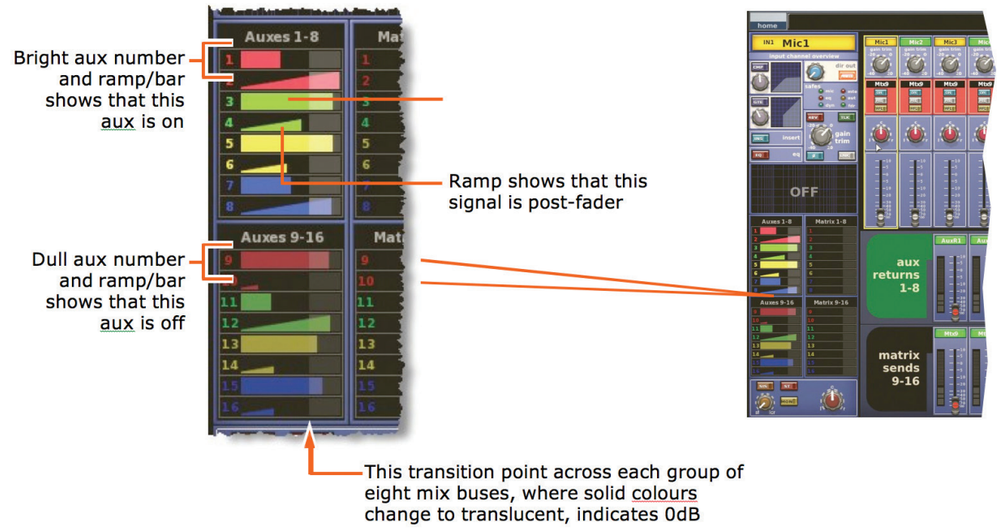
El centro de control tiene 96 buses de mezcla configurables (72 auxiliares y 24 matrices); los auxiliares se pueden configurar para mezclas, subgrupos o mezclas menos. Todas las mezclas también se pueden configurar como pares estéreo o mono. También se puede acceder a 24 salidas de matriz directamente desde los canales de entrada a través de controles de nivel, lo que le da al centro de control la capacidad de proporcionar 32 mezclas discretas, más izquierda, derecha y mono. Las secciones de mezcla (tiras rápidas de entrada) y las secciones de mezcla y envío (bahías de mezcla y master) proporcionan control de mezcla y navegación, mientras que la selección del modo de bus se realiza solo a través de GUI.

De manera similar a las entradas y grupos, la identificación de mezclas se realiza mediante codificación de colores.

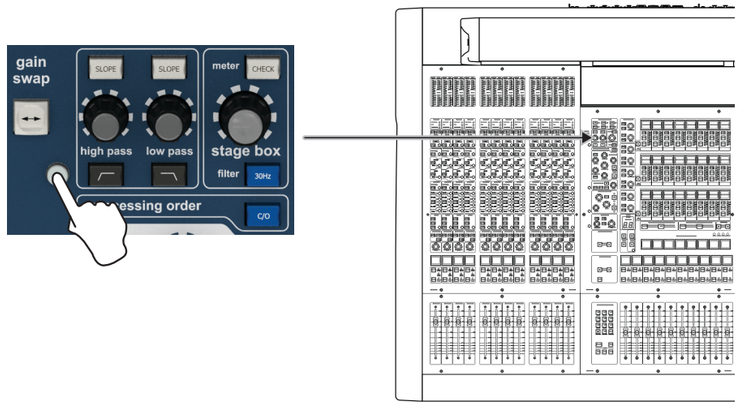
Las pantallas de descripción general en el canal de la GUI (ver más abajo) muestran el estado de las mezclas, que están coordinadas por colores para que coincidan con las de la sección de envíos de la superficie de control.

ES

>> Para seleccionar el modo de bus de mezcla



1. Seleccione el bus de mezcla (consulte Para seleccionar un bus de mezcla).
2. Presione el botón de acceso rápido (adyacente a la sección de filtros) para asignar la descripción general de la mezcla al canal. Por ejemplo, la descripción general del envío auxiliar para AuxS1.



3. Haga clic en un área sin control dentro de una de las secciones (por ejemplo, dir in) para abrir el área de procesamiento de configuración en el canal de la GUI.
4. Haga clic en MODE repetidamente para desplazarse por los modos de mezcla (mezclar, agrupar y mezclar menos) para seleccionar el que desee. El modo de grupo es solo fader sin pre-fader, y en el modo de mezcla menos todos los buses se enrutan inicialmente; debe activar un interruptor de enrutamiento de bus para sacarlo de la mezcla. El modo de mezcla estéreo, con la mezcla seleccionada y el botón LINK activado, solo se accede desde el canal de salida impar del par vinculado. En el modo de mezcla estéreo, la perilla de control superior se convierte en ajuste de panorámica y la inferior ajusta el nivel. Al crear una mezcla estéreo, puede usar la salida par o impar para vincular los dos canales, pero el modo del canal impar se usa en ambos.

>> Para configurar una mezcla auxiliar mono

1. Asegurándose de que el bus de mezcla no esté vinculado, seleccione la mezcla (consulte Para seleccionar el modo de bus de mezcla).
2. Seleccione el canal de entrada (consulte Para seleccionar un canal de entrada).
3. En la GUI, haga clic dentro de la sección de envíos correspondiente (aux o matrices) en la pantalla de descripción general para abrir su área de procesamiento.
4. En la sección de mezcla (superior), haga lo siguiente:
   - Presione PRE para seleccionar pre-fader (activado) o post-fader (desactivado).
   - Presione ON para enrutar la mezcla auxiliar de la entrada a la salida auxiliar
   - Ajuste la perilla de control de nivel para cambiar el nivel de la señal.

Tiene la opción de ajustarlos usando los controles de panorama / fader en la zona de entrada rápida (bahía de entrada de 12 canales); esto se conoce como modo "voltear". (También puede ajustarlos en el canal de la GUI - descripción general o área de procesamiento - usando la función de arrastrar).

Enrutamiento de bus de mezcla

Puede enrutar un auxiliar o una matriz (o incluso una salida maestra) a un efecto o salida. Esta es una operación solo de GUI, que se realiza a través de la banda de canal de la GUI o la pantalla Patching (consulte **Patching**).

>> Para enrutar un auxiliar o matriz a un efecto o salida

Haz una de las siguientes:

- En el área de procesamiento del canal, haga clic en el destino del bus de mezcla requerido de la lista desplegable. Para obtener detalles sobre cómo abrir el área de procesamiento, consulte Para seleccionar el modo de bus de mezcla
- En el área de procesamiento del canal, haga clic en dest. Esto abrirá la pantalla Patching y la pestaña correspondiente. Para obtener detalles sobre cómo abrir el área de procesamiento, consulte Para seleccionar el modo de bus de mezcla
- Abra la pantalla Patching y enrute el aux / matrix desde allí. Para obtener información sobre la aplicación de parches, consulte Aplicación de parches.

Enlace

Puede vincular dos mezclas juntas. Los pares solo se pueden crear a partir de buses de mezcla adyacentes del mismo color. Para vincular un par de buses de mezcla, haga clic en el botón LINK de cualquiera de los buses de mezcla (pares o impares) que desee vincular (consulte Para seleccionar el modo de bus de mezcla).

Los parámetros vinculados se establecen de forma predeterminada en la configuración del vínculo predeterminado global configurable por el usuario, que se establece a través del menú GUI (elija inicio> Preferencias> Vinculación). Sin embargo, puede anular esta configuración de enlace predeterminada para el par a través de la ventana Opciones de enlace estéreo, que se abre presionando LINK OPT. (a la derecha del botón LINK).

Uso de Fader Flip

Para obtener información sobre el uso del deslizador de atenuador, consulte Control de los buses de mezcla en modo Flip.

> **NOTA:** Cuando use el fader flip para controlar los niveles del bus auxiliar, use siempre la GUI para verificar el nivel. Esto se debe a que las marcas de nivel de fader tienen un máximo de +10 dB, mientras que los niveles del bus auxiliar solo llegan a +6 dB.

Configuración del rack de efectos

La pantalla de efectos de la GUI contiene un rack virtual de 24 unidades. Puede tener un máximo de 24 unidades de efectos en el rack, el número depende de la configuración (a través de la sección Efectos y GEQ de la pantalla Preferencias).

Cada unidad puede contener cualquier combinación de los efectos enumerados en la ventana Cambiar tipo de dispositivo.

El panel de controles asignables es común a todos los efectos y le permite controlar los parámetros de los efectos a través del panel equivalente en la superficie de control (bahía maestra).

>> Para elegir un efectot

1. En la GUI, elija Inicio> Unidades de rack> Efectos. Alternativamente, presione el botón de acceso a la pantalla de efectos / gráficos en la zona de navegación principal.
2. Haga clic en la posición de su rejilla elegida. Esta será la posición del nuevo efecto.
3. En la ventana de efectos, haga clic en CAMBIAR TIPO DE DISPOSITIVO.
4. En la ventana Cambiar tipo de dispositivo, haga clic en el tipo de dispositivo elegido.
5. Haga clic en Aceptar.
6. Cambie los parámetros del nuevo dispositivo de efectos según sea necesario. Por ejemplo, ajuste las perillas de control, presione los botones, etc. Incluso puede cambiar el nombre del efecto editando su campo de nombre (esquina superior izquierda de la ventana del efecto).
7. Haga clic en CERRAR para cerrar la ventana del efecto. El nuevo efecto aparecerá en el estante de efectos. Ahora puede parchear el nuevo efecto, que estará en las pestañas Efectos de las secciones Desde y Hasta de la pantalla Parcheo. Para obtener información sobre cómo aplicar parches, consulte Aplicación de parches.

Enrutamiento simple a salidas estéreo maestras

A continuación, se muestra cómo obtener audio. Antes de continuar con esta operación, asegúrese de que nada esté silenciado y de que los faders maestros estén activados.

>> Para obtener audio

Haz una de las siguientes:

- Presione el botón **ST** (estéreo) de una tira rápida de entrada
- Presione el botón **ST** (estéreo) de un canal.

Gestión de escenas y espectáculos (automatización)

La automatización le permite administrar los archivos de programas y las escenas dentro de los programas. Todo esto se puede hacer a través de la pantalla de Automatización (una opción de menú GUI).

>> Para abrir la pantalla de Automatización

Haz una de las siguientes:

- En la GUI, elija inicio> Automatización> Automatización
- En la zona de navegación principal, presione el botón de acceso a la pantalla de automatización / archivo.

Gestionar los espectáculos

Los cuatro botones (NUEVO, CARGAR, GUARDAR y GUARDAR COMO) hacia la parte superior de la pantalla de Automatización le permiten crear un nuevo programa, cargar un programa existente, actualizar el programa actual o crear un nuevo programa usando la configuración actual.

Importante:

Le recomendamos que guarde la configuración de su programa con regularidad (consulte Guardar un programa versus almacenar una escena). El centro de control indicará que hay configuraciones de espectáculos para guardar cambiando el color de fondo del botón GUARDAR a rojo.

>> Para crear un nuevo programa

1. Haga clic en NUEVO.
2. En la ventana Enter new show name :, escriba el nombre que eligió para el nuevo programa.
3. Haga clic en Aceptar. Ahora puede crear y administrar las escenas para su nuevo programa. (Al hacer clic en CANCELAR en lugar de Aceptar, se cerrará la ventana Ingresar nuevo nombre de programa: sin crear un nuevo programa).

>> Para guardar un programa o crear uno nuevo a partir de la configuración actual

Haz una de las siguientes:

- Para actualizar el programa actual con la configuración más reciente, haga clic en GUARDAR
- Para crear un nuevo programa usando la configuración actual del programa, haga clic en GUARDAR COMO. Luego, en la ventana Guardar archivo, escriba el nombre del nuevo programa. Haga clic en Aceptar para guardar el nuevo programa y cerrar la ventana. (Al hacer clic en Cancelar, se cerrará la ventana sin guardar el nuevo programa

>> Para cargar un programa

1. Haga clic en CARGAR.
2. En la ventana Cargar archivo, haga clic en el archivo de presentación que desea cargar (mostrado a la derecha). El nombre del archivo aparecerá en el campo Cargar este archivo: nombre. La ventana Cargar archivo contendrá una lista de todos los programas cargados actualmente. Si el que desea no está allí, cárguelo desde una memoria USB (consulte Para cargar (importar) un archivo de presentación desde una memoria USB).
3. Haga clic en Aceptar para comenzar a cargar el archivo y cerrar la ventana. El nombre del archivo de la demostración aparecerá en el campo del nombre del archivo de la demostración (junto al botón GUARDAR COMO) cuando haya terminado de cargarse.

Manejando las escenas

Una sección de automatización en la bahía principal admite la pantalla de automatización al proporcionar una serie de controles para la navegación y gestión de escenas. Un jogwheel y un siguiente botón LCD son controles de automatización únicos, mientras que los botones store, ok, cancel, last y ahora se replican en la pantalla de Automation.

Los botones retroiluminados de cuatro colores son sensibles al contexto y se iluminan solo cuando están disponibles. Normalmente, tres escenas en la lista de cue (pantalla de Automatización) se resaltarán para que coincidan con los colores del botón (rojo, amarillo o verde) para mostrar en qué escena actuará cada botón.

La rueda de selección se desplaza rápidamente por las escenas individuales en cualquier dirección. Incluso puedes ir a las escenas vacías hacia el final de la lista de cue y luego pasar al principio. El funcionamiento de la rueda de selección no afecta la selección de la escena.

El siguiente botón LCD muestra información sobre la escena a la que acaba de desplazarse.

Los botones de función adicionales en la pantalla de Automatización le permiten copiar escenas y también elegir lo que se almacena dentro de cada escena (almacenar y recuperar botones de alcance).

> **NOTA:** El icono de ojo en la pantalla de Automatización (justo debajo del botón AGREGAR MIDI) abre una ventana Mostrar, que contiene una lista de opciones de filtro.

>> Para navegar por las escenas usando el jogwheel

Gire la rueda de selección en sentido horario o antihorario para desplazarse por las escenas una por una.

Cuando use el jogwheel, el siguiente botón LCD se iluminará en amarillo y rastreará la escena actualmente resaltada en amarillo en la lista de cue. En este caso, presionar este botón solo tendrá efecto si una escena no vacía está resaltada actualmente.

>> Para recordar una escena

Importante:

Cuando recupere una nueva escena, asegúrese de que los niveles de salida del monitor sean bajos, ya que la configuración de la nueva escena puede producir niveles de salida de audio más altos que el que está reemplazando. Además, al recuperar una escena, se borran los ajustes que no se hayan guardado en la escena anterior.

Haz una de las siguientes:

- Presione el último para cambiar la selección de escena a la actualmente resaltada en rojo en la lista de cue, que fue la última escena seleccionada
- Presione ahora para cambiar la selección de escena a la actualmente resaltada en amarillo en la lista de cue
- Presione siguiente (botón LCD) para cambiar la selección de escena a la actualmente resaltada en verde en la lista de cue, que es la escena inmediatamente siguiente a la escena 'ahora'. Sin embargo, si ha utilizado el jogwheel, el efecto será diferente.

>> Para crear una nueva escena usando la configuración actual

1. Haga clic en GUARDAR ESCENA.
2. En la ventana Store Scene, escriba el nombre de la escena.
3. En el panel Notas, escriba las notas de la escena.
4. Haz una de las siguientes:
   - Haga clic en "Insertar antes de la escena" para colocar la nueva escena entre la que está resaltada en amarillo y la escena inmediatamente anterior.
   - Haga clic en "Guardar en escena vacía" para colocar la nueva escena en la que está resaltada actualmente en amarillo, siempre que esté vacía
   - Haga clic en "Guardar en la siguiente escena" para colocar la nueva escena en la siguiente, siempre que esté vacía.
   - Haga clic en "Sobrescribir escena" para sobrescribir la escena actualmente resaltada en amarillo. Aparecerá un botón Aceptar en la parte inferior de la ventana, a la izquierda del botón Cancelar. Las opciones de la ventana Store Scene dependen del contexto, por lo que algunas pueden aparecer en gris para mostrar que no están disponibles.
5. Haga clic en Aceptar. Esto almacenará la escena, guardará los cambios que haya realizado y cerrará la ventana. (Al hacer clic en CANCELAR, se cerrará la ventana, ignorando los cambios).

Control adicional: gestión de eventos

Puede utilizar las funciones MIDI o GPIO del centro de control para controlar los parámetros de un dispositivo externo (saliente) y, a la inversa, puede utilizar un dispositivo externo para controlar el centro de control (entrante). Además, al usar la opción de evento "interno" único, puede activar eventos desde el propio archivo de presentación. Todo esto se hace creando eventos en escenas / escenas puntuales.

Puede tener cualquier número y tipo de eventos en cualquier escena / escena de punto, y los parámetros del evento se configuran y editan en una ventana Editar evento. De manera similar a las escenas / escenas puntuales, puede omitir eventos durante los ensayos.

Para ayudar a la gestión de eventos, se abre un menú cuando hace clic con el botón derecho en una escena / punto, escena o evento. Las opciones del menú le permiten crear, editar y copiar eventos. Haga clic en una opción para seleccionarla.

>> Para crear un evento

Seleccione la escena en la que desea crear el evento y luego realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en el botón ADD GPIO, ADD INTERNAL o ADD MIDI según sea necesario
- Desde el menú 'clic derecho', elija Agregar> Evento Midi, Agregar> Evento interno o Agregar> Evento GPIO según sea necesario.

>> Para editar un evento

1. Abra la ventana Editar evento realizando una de las siguientes acciones:
   - Haga clic con el botón derecho en el evento que desea editar y luego elija Editar en el menú contextual.
   - Seleccione el evento que desea editar y luego haga clic en EDITAR.
2. En la ventana Editar evento, elija sus opciones según sea necesario. Por ejemplo, puede utilizar un cambio de programa para desencadenar el evento.
3. Haga clic en CERRAR para cerrar la ventana Editar evento.

ES

>> Para copiar y pegar un evento

1. Haga clic con el botón derecho en el evento que desea copiar y luego elija Copiar en el menú.
2. Seleccione la escena en la que desea pegar el evento copiado. O, si la escena ya contiene un evento (s), seleccione el evento después del cual desea pegar el evento copiado.
3. Haga clic derecho para abrir el menú y luego elija Pegar.

Mostrar editor

La pantalla Show Editor le permite copiar y pegar configuraciones muy fácilmente a través de escenas.

El panel en el extremo izquierdo de la pantalla Show Editor muestra las fuentes, como canales, GEQ y efectos, desde los cuales puede copiar la configuración. El panel Secciones en el centro de la pantalla contiene secciones de origen que puede copiar a la (s) escena (s). En el extremo derecho de la pantalla se encuentra el panel Scenelist, que es una lista de pistas del programa actual.

>> Para abrir la pantalla Show Editor

Haz una de las siguientes:

- En el menú GUI, elija Inicio> Automatización> Mostrar editor
- En la pantalla de Automatización, haga clic en MOSTRAR EDITOR.

>> Para copiar y pegar secciones en una escena (s)

1. En la pantalla Show Editor, haga clic en las fuentes que contienen las secciones que desea copiar a una escena (s). Estos se encuentran en el panel del extremo izquierdo de la pantalla. Puede elegir cualquier combinación de entradas, retornos auxiliares, envíos auxiliares, matrices, GEQ, efectos y masters.
2. En el panel Secciones, haga clic en las casillas de las secciones que desea copiar. Se copiarán las opciones marcadas.
3. En el panel Scenelist, haga clic en las escenas en las que desea pegar las secciones. Puede utilizar los botones en la parte inferior de la lista para ayudarle, de la siguiente manera:
4. Haga clic en TODO para seleccionar todas las escenas de la lista
5. Haga clic en NINGUNO para anular la selección de todas las escenas seleccionadas.
6. Haga clic en PEGAR A ESCENAS.

Guardar los archivos de su programa en una memoria USB

Cuando esté satisfecho de que su archivo de presentación es como lo desea, le recomendamos que lo guarde en un dispositivo de almacenamiento extraíble (memoria USB). Esto proporciona una copia de seguridad valiosa en caso de que el archivo de presentación almacenado en la memoria interna del centro de control se pierda, por ejemplo, debido a una eliminación involuntaria.

También puede cargar archivos de espectáculos en el centro de control desde el mismo dispositivo de almacenamiento.

>> Para guardar (exportar) un archivo de presentación a una memoria USB

1. Si es necesario, cierre y guarde el archivo de presentación que desea exportar; no puede exportar un archivo de presentación que está abierto.
2. Inserte la memoria USB en la toma USB activa, que es la que tiene el LED activo. Por ejemplo, llave USB 2.
3. Haz una de las siguientes:
   - En la GUI, elija inicio> Archivos
   - En la zona de navegación principal, presione dos veces el botón de acceso a la pantalla de automatización / archivo.
4. Es posible que vea un mensaje "Analizando ..." en el panel Almacenamiento extraíble, lo que significa que se está leyendo la carpeta MIDAS en la memoria USB. Espere a que desaparezca el mensaje. Luego, en el panel Superficie de control, haga clic en el archivo de presentación que desea copiar.
5. Haga clic en EXPORTAR.
6. En la sección ¿Está seguro de que desea exportar? ventana de mensaje, haga clic en Aceptar. El archivo comenzará a copiarse en la memoria USB.
7. Cuando el archivo de su programa aparezca en el panel de Almacenamiento extraíble, habrá terminado de copiarse en la memoria USB. Retire el lápiz de memoria USB.

>> Para cargar (importar) un archivo de presentación desde una memoria USB

El procedimiento es similar al procedimiento de exportación, como se detalla en Para guardar (exportar) un archivo de presentación en una memoria USB, pero seleccione el archivo que se va a importar al centro de control desde el panel Almacenamiento extraíble y luego haga clic en IMPORTAR.

Uso de copiar y pegar

Los botones de copiar y pegar (esquina superior derecha de la GUI) le permiten copiar los parámetros de una o todas las áreas de procesamiento de un solo canal, como el ecualizador, el compresor, la puerta, etc., y pegarlos en una o todas. de los canales de un tipo similar.

>> Para copiar un área de procesamiento a un canal / todos los canales

1. Si es necesario, navegue por el área de procesamiento del canal hasta el canal (consulte Para seleccionar un área de procesamiento).
2. Haga clic en copiar.
3. Haz una de las siguientes:
   - Para copiar el área de procesamiento a otro canal, seleccione el canal y luego haga clic en pegar. (Como los parámetros copiados todavía se almacenan, puede pegar en tantos canales como desee)
   - Para copiar el área de procesamiento a todos los demás canales, haga clic con el botón derecho en Pegar para abrir su menú, luego elija Pegar en todo.

>> Para copiar todos los parámetros a un canal / todos los canales

1. Si es necesario, seleccione el canal desde el que desea copiar todas las áreas de procesamiento.
2. Haga clic con el botón derecho en copiar para abrir su menú y luego elija Copiar todo.
3. Haz una de las siguientes:
   - Para copiar los parámetros a otro canal, seleccione el canal deseado y luego haga clic en pegar
   - Para copiar el área de procesamiento a todos los demás canales, haga clic con el botón derecho en Pegar para abrir su menú, luego elija Pegar en todo.

Copiar y pegar reglas y restricciones

- Solo puede copiar y pegar funciones similares. Por ejemplo, no puede copiar el ecualizador de entrada de un canal al ecualizador de salida de otro, ya que son diferentes
- Solo puede copiar y pegar en tipos de canales similares. Por ejemplo, no puede copiar desde un auxiliar y pegar en una matriz
- Copiar y pegar en las entradas está restringido solo a las bahías de entrada
- Los nombres de los canales no se copian
- El compresor y la escucha de la cadena lateral de la puerta no se pueden copiar.

ES

Biblioteca de usuario (preajustes)

El centro de control tiene una biblioteca de usuario donde puede almacenar configuraciones, como para el EQ o todo el canal. Por ejemplo, es posible que desee almacenar los ajustes de ecualizador de un cantante que puede ser llamado a actuar durante un programa futuro. A continuación, puede recuperar fácilmente estos ajustes de EQ en el canal apropiado, cuando sea necesario.

Los ajustes se almacenan como ajustes preestablecidos, que se guardan en una biblioteca. Los archivos de la biblioteca se administran a través de una pantalla de Preset Manager en la GUI. Aquí, puede crear nuevas bibliotecas, cargar bibliotecas existentes, guardar la biblioteca actual o darle un nuevo nombre. También puede eliminar ajustes preestablecidos de la biblioteca.

Antes de poder guardar / cargar un ajuste preestablecido, debe crear una nueva biblioteca de ajustes preestablecidos o abrir una existente. Para crear uno nuevo, abra la pantalla Administrador de ajustes preestablecidos (elija Inicio> Administrador de ajustes preestablecidos) y haga clic en Nuevo. Luego, después de escribir los detalles en la ventana Ingresar nuevo nombre de biblioteca, haga clic en Aceptar.

>> Para guardar un ajuste preestablecido en la biblioteca de usuarioy

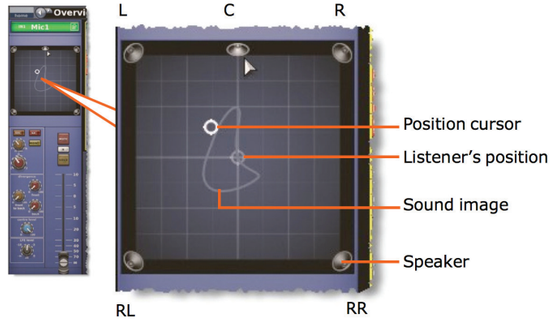
1. Asegúrese de que la configuración que desea guardar esté asignada al canal, luego haga clic en almacenar preset. Si se muestra la descripción general del canal, todos sus ajustes se guardarán en el preset. De lo contrario, solo se guardarán los ajustes del área de procesamiento mostrada.
2. En la ventana Guardar preajuste (que se muestra a la derecha), escriba el nombre del preajuste elegido (Nombre del preajuste), su nombre (Autor del preajuste) y cualquier nota (Notas) según sea necesario.
3. Haga clic en Aceptar.

>> Para cargar un preset

1. Asegúrese de que la sección del canal en la que desea cargar la configuración del preset esté asignada al canal, luego haga clic en cargar preset.
2. En la ventana Load Preset, haga clic en el preset deseado.
3. Haga clic en Aceptar.

Panorámica envolvente

Además del estéreo, el centro de control tiene tres modos de panoramización envolvente: cuádruple; izquierda, central, derecha y envolvente (LCRS); y envolvente 5.1.



Para ayudarlo a visualizar la envolvente de panoramización envolvente, el área de procesamiento maestro de la banda de canal de la GUI tiene un diagrama espacial (mostrado a la derecha) que se actualiza en tiempo real cuando opera los controles de panoramización.

Los modos de panorámica de sonido envolvente se operan a través de un sistema de monitorización de sonido envolvente, que utiliza los canales de matriz 1 a 6 como canales de bus de sonido envolvente. Los canales se silencian mediante seis botones MUTE en la bahía principal. Las conexiones de salida del monitor del centro de control se realizan a través de los XLR envolventes, secundarios, centrales y frontales del panel trasero.

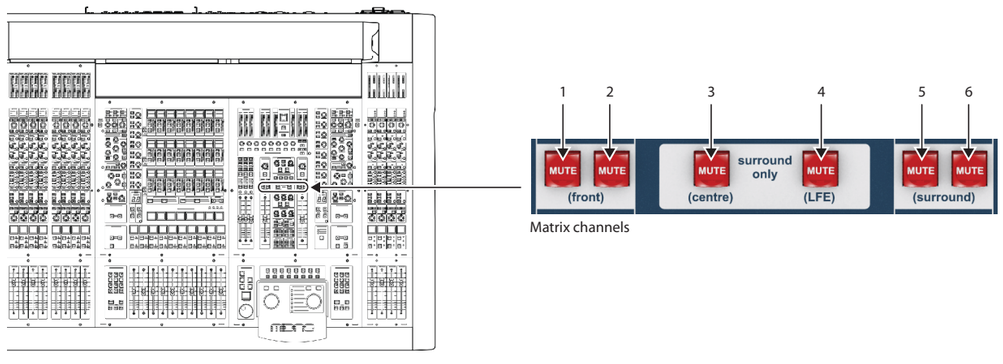
El modo de panorámica 5.1 usa los seis canales, mientras que el modo cuádruple usa cuatro (izquierdo y derecho tanto en el frente como en el envolvente). Aunque el modo LCRS utiliza cinco canales (frontal izquierdo y derecho, central y envolvente izquierdo y derecho), ambos canales envolventes son iguales. (En una disposición de panoramización envolvente LCRS, puede tener un solo altavoz envolvente colocado directamente detrás del oyente).

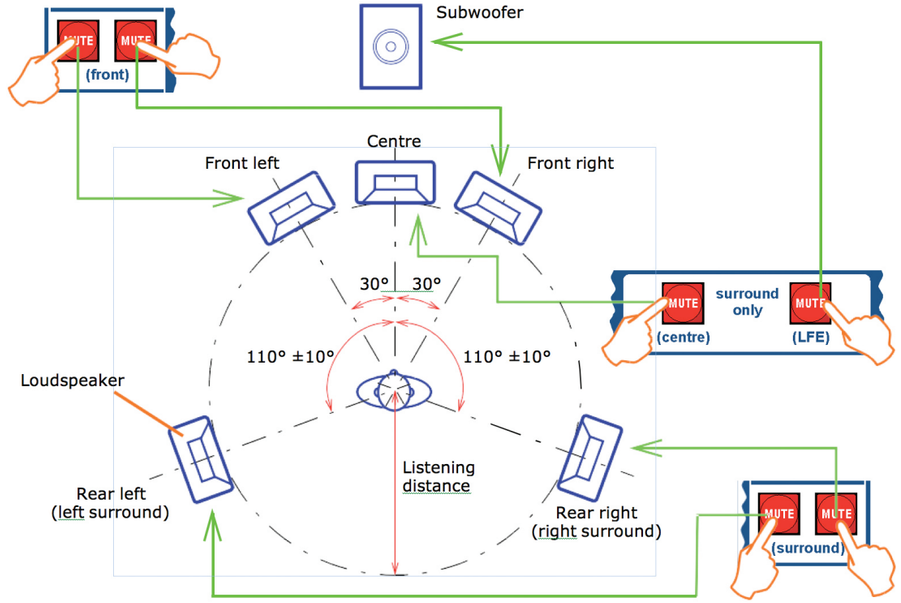
En el modo envolvente, el botón SIS encamina el canal a los buses envolventes de la misma manera que el botón ST encamina a los buses maestros.

El diagrama siguiente muestra la ubicación de los botones de sonido envolvente MUTE y su asignación de canal de matriz, y muestra la ubicación de los botones de sonido envolvente MUTE por altavoz y la configuración recomendada1 del sistema de sonido envolvente 5.1.

>> Para seleccionar el modo de panorámica envolvente

1. En una pantalla GUI, elija Inicio> Preferencias> General para abrir la pantalla Preferencias.





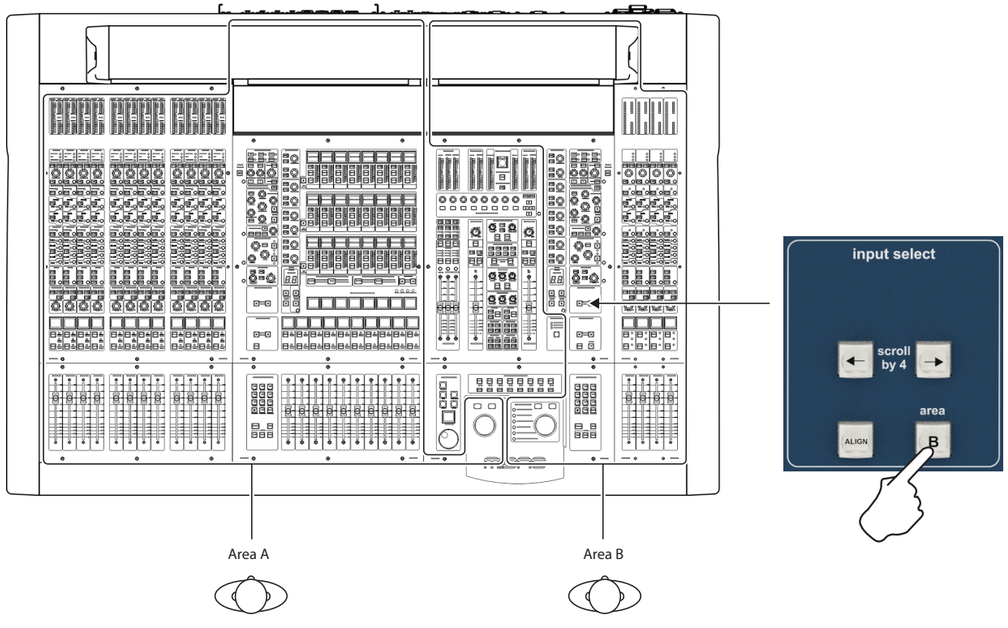
1. En la sección Modo envolvente, seleccione el modo envolvente deseado.

Operación de dos hombres

El centro de control puede ser operado por dos personas simultáneamente. En este modo de operación, la bahía de entrada de 4 canales se designa como área B y funciona independientemente de la bahía de entrada de 12 canales, que siempre es el área A. (Puede seleccionar el mismo canal simultáneamente en ambas bahías).

NOTA: Esta función también puede ser utilizada por un solo operador si necesita un lugar para almacenar canales importantes. En este caso, el área B se puede usar de la misma manera que se usaría un 'canal 25' en una consola analógica.

El diagrama de arriba muestra las áreas designadas como A y B durante la operación de dos hombres y también muestra la ubicación del botón del área B. Todas las demás partes de la superficie de control son comunes a ambas áreas.



Los grupos VCA / POP se pueden preseleccionar para poblar el área A o B, y un solo grupo de entradas puede tener miembros en ambas áreas de la superficie de control. Luego, un operador puede llamarlos a su propia área para trabajar.

NOTA: Cuando opere en el área B, recuerde seleccionar la opción B, cuando corresponda, particularmente en la sección del monitor. También tenga en cuenta que solo B (también para talkback) es totalmente independiente del área B, que se usa solo para navegación.

>> Para configurar el centro de control para operación de dos personas

En la sección de selección de entrada del módulo maestro, presione B (ver arriba).

Sincronización externa AES50

Si desea conectar audio AES50 entre dos consolas digitales MIDAS, la consola esclava debe estar configurada para sincronización AES50 externa, independientemente de la fuente de sincronización de la consola maestra.

ES

	Configuración de sincronización de la consola 2			
Configuración de sincronización de la consola 1	**Maestro**	**Word Clock**	**AES3**	**AES50 externo desde la consola 1**
Maestro	No válido	No válido	No válido	Conexión válida
Word Clock	No válido	No válido	No válido	Conexión válida
AES3	No válido	No válido	No válido	Conexión válida
AES50 externo desde la consola 1	Conexión válida	Conexión válida	Conexión válida	No válido

Una conexión válida puede ser una línea de unión entre los enrutadores del escenario o cualquier unidad de E / S con clic interno, o una división de micrófono que recibe sincronización en el puerto opuesto.

Seguridad (modo de bloqueo)

Si necesita dejar el centro de control desatendido, pero desea conservar su estado actual de funcionamiento, puede bloquearlo a través del menú GUI. Esto evitará el ajuste no autorizado de su configuración. Cuando está bloqueado, la GUI muestra las pantallas de 'bienvenida' (que se muestran durante la secuencia de inicio) y ninguno de los controles de la superficie de control funcionará; el centro de control estará totalmente bloqueado.

>> Para bloquear el centro de control

En la GUI, elija Inicio> Bloquear.

>> Para desbloquear el centro de control

En la GUI, haga clic en DESBLOQUEAR. Este botón está en la esquina inferior izquierda de ambas pantallas GUI. Por seguridad, este botón ha sido diseñado para mezclarse con el fondo para disfrazarlo. Cuando está desbloqueado, el centro de control volverá al estado en el que estaba la última vez que estuvo bloqueado.

Configurar el sistema

Desembalaje del equipo

Después de desembalar cuidadosamente el equipo, guarde todos los materiales de embalaje, ya que resultarán útiles en caso de que sea necesario transportar el equipo posteriormente.

Inspeccione el equipo cuidadosamente para detectar cualquier signo de daño durante el transporte. Ha sido sometido a rigurosas inspecciones y pruebas de control de calidad antes de su envasado y estaba en perfectas condiciones cuando salió de fábrica. Sin embargo, si el equipo muestra algún signo de daño, notifique a la empresa de transporte sin demora. Solo usted, el destinatario, puede presentar una reclamación contra el transportista por daños durante el transporte.

Hacer un estante

En el suministro estándar, el bastidor suministrado con su sistema está completamente equipado con la unidad Neutron DSP Engine y las unidades de E / S adecuadas para su sistema.

Instrucciones de cableado

Encendido del sistema

A continuación, se detallan los procedimientos de encendido y apagado recomendados para el sistema.

NOTA: Si tiene alguna duda sobre cómo encender / apagar las unidades de rack, consulte sus manuales de operador.

>> Para encender el sistema

Nota IMPORTANTE:

NO encienda el subsistema de altavoces hasta que haya finalizado la puesta en marcha del sistema.

Una vez realizadas todas las interconexiones del sistema (consulte las Instrucciones de cableado), inicie el sistema haciendo lo siguiente:

1. Asegúrese de que todo el equipo del sistema esté apagado, como el centro de control, el subsistema de altavoces, la unidad Neutron DSP Engine y la (s) unidad (es) de E / S.
2. Encienda el centro de control (consulte Para encender el centro de control).
3. En la bahía principal del centro de control, mueva todos los faders del canal principal y del monitor a la posición mínima y silencie todo el canal principal.
4. Encienda el otro equipo del sistema, como la unidad Neutron DSP Engine y la (s) unidad (es) de E / S. Esto se puede hacer en el orden que desee.
5. Después de que el indicador de estado en la parte superior de cada pantalla GUI haya cambiado a verde, encienda el subsistema de altavoces.
6. Encienda la fuente de audio y comience a reproducir el audio.
7. En el centro de control, verifique que las entradas de audio estén enrutadas a los canales maestros. Luego, active el sonido de los canales maestros y aumente gradualmente sus faders mientras escucha los niveles de sonido de los altavoces.

Si no hay ningún sonido proveniente de los altavoces cuando los faders están al máximo, mueva los faders por debajo del nivel de 0dB y verifique si el audio está silenciado en algún lugar a lo largo de las rutas de entrada y también verifique que los altavoces individuales estén encendidos. Si aún no hay sonido de los altavoces, consulte Sin audio.

>> Para apagar el sistema

Nota IMPORTANTE:

ANTES de apagar cualquiera de los componentes del sistema, no olvide silenciar el audio de los altavoces y apagar el subsistema de altavoces**.**

1. Silencie el audio de los altavoces y apague el subsistema de altavoces.
2. Apague la (s) unidad (es) de E / S.
3. Apague la unidad Neutron DSP Engine.
4. Apague el centro de control (consulte Para apagar el centro de control).

Encendido / apagado del centro de control

Realice lo siguiente para encender o apagar el centro de control de manera segura, observando todas las ADVERTENCIAS y Precauciones.

>> Para encender el centro de control

¡Precaución (1)!

Un mínimo de dos módulos de fuente de alimentación deben suministrar energía al centro de control para su correcto funcionamiento.

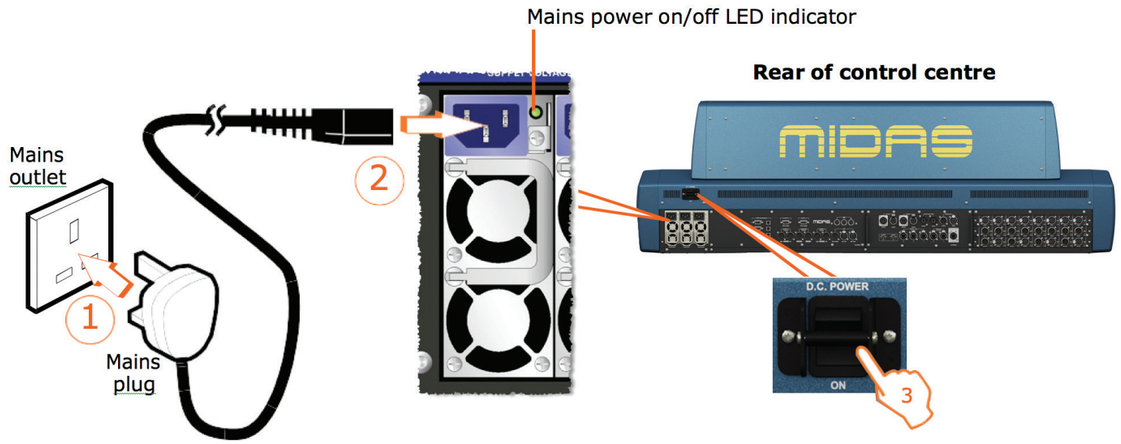
¡Precaución (2)!

Antes de encenderlo, compruebe que todos los amplificadores de potencia de los altavoces del monitor estén apagados o silenciados.

Después de conectar los cables de audio, realice lo siguiente:

1. Enchufe los tres cables de red en las tomas de corriente.
2. Observación de precaución (1)! arriba, enchufe los conectores (consulte las Instrucciones de cableado) de los cables de red en las tomas de corriente de la parte trasera del centro de control. (El LED verde junto a cada toma de corriente se iluminará si el suministro de red está encendido).
3. Observación de precaución (2)! arriba, aplique energía al centro de control encendiendo el interruptor DC POWER. El centro de control se iniciará y, cuando se muestren las pantallas GUI predeterminadas, estará listo

   para su uso.



>> Para apagar el centro de control

1. Asegúrese de haber guardado todos los programas, escenas o configuraciones que necesite (consulte Cómo guardar los archivos de sus programas en una memoria USB).
2. En la GUI, elija Inicio> Preferencias> Apagar sistema.
3. ¿En el apagado TODO el sistema? mensaje, haga clic en Aceptar.
4. Una vez finalizada la secuencia de apagado, apague el interruptor DC POWER (parte trasera del centro de control).
5. Desconecte los cables de red de la parte trasera del centro de control.

Configuración de la identificación de la (s) unidad (es)

Después de conectar su sistema, es posible que deba configurar el ID de la (s) unidad (es) en el bastidor, como Neutron DSP Engine, ya que cada unidad debe tener su propio número de ID único. mber.

> **NOTA:** No es necesario que la unidad de E / S esté conectada en el sistema para que configure su ID, ya que el procedimiento se puede realizar fuera de línea.

>> Para configurar el ID de una unidad

Aunque el menú de programación de cada tipo de unidad de E / S puede verse ligeramente diferente, el procedimiento para configurar su ID es básicamente muy similar. Para obtener instrucciones completas sobre cómo configurar el ID de cada unidad de E / S en particular, consulte su manual del operador.

1. Si es necesario, encienda la unidad de E / S.
2. Presione MENÚ y manténgalo presionado durante aproximadamente dos segundos para ingresar al menú principal.
3. Si es necesario, use el botón de flecha hacia abajo para navegar a la opción de ID de conjunto.
4. Presione SELECT para ingresar a la opción de ID de configuración.
5. Si es necesario, use el botón de flecha hacia abajo para navegar hasta el número de identificación deseado.
6. Presione SELECT para seleccionar el número de ID.
7. Presione MENU repetidamente para salir del menú principal. (La unidad saldrá automáticamente del modo de programación después de 20 segundos de inactividad, es decir, si no se presiona ninguno de los botones de programación dentro de ese tiempo).

Apéndice A: Solución de problemas

Sin audio

Si configuró su sistema y siguió todas las instrucciones para obtener audio, pero no escucha nada a través de los altavoces, verifique lo siguiente:

- Asegúrese de que los botones ST apropiados en las tiras rápidas de entrada estén activados
- Asegúrese de que los botones ST apropiados en los paneles de fuente a / b (sección de monitores del módulo maestro) estén activados
- Asegúrate de que nada esté silenciado
- Asegúrese de que no haya faders al mínimo
- Compruebe que los faders maestros de VCA / grupo estén en ganancia unitaria
- Use solo en puntos seleccionados en la ruta de la señal para intentar identificar dónde se está perdiendo la señal
- Verifique el enrutamiento correcto de la señal asegurándose de que las fuentes / destinos de los canales estén asignados correctamente.

Si aún no tiene audio, comuníquese con el Soporte técnico de Midas.

Diagnóstico

Puede ver la pantalla Diagnóstico para obtener una descripción general del estado actual y el estado del sistema. La pantalla de diagnóstico muestra la conectividad en tiempo real del sistema, el estado de los nodos conectados y si un dispositivo está configurado o no.

El LED de estado en la parte superior de la pantalla, que se muestra constantemente mientras el centro de control está encendido, está vinculado al estado de los elementos individuales en la pantalla de diagnóstico. Puede hacer clic en él para ver qué está causando el error.

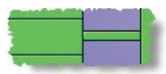
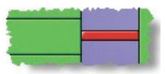
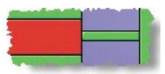
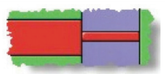
ES



Artículo	Elemento(s)	Descripción
1	Botón CONFIG	Abre la ventana Configuración del dispositivo AES50.
2	Títulos de columna	Las columnas albergan lo siguiente: Unconfigured contiene todas las unidades que no se han configurado durante el procedimiento de parcheo; Configurado contiene unidades configuradas; El enlace muestra la conexión del enrutador / unidad; Stage Router / FOH Router contiene el enrutador apropiado y cualquier unidad de rack asociada; e HyperMAC muestra las conexiones del enrutador / enrutador.

ES

El color de cada dispositivo, junto con su enlace (si corresponde), indica su estado actual, como se muestra en la siguiente tabla.

Expresar	Descripción	Estado de la unidad	Estado del enlace	Conexión de Active Link
	anto la unidad como el enlace son verdes	Bueno	Bueno	Bueno
	La unidad es verde y el enlace es rojo	Bueno	Malo	No conocida
	La unidad es roja y el enlace es verde	Funcionamiento defectuoso	Bueno	No conocida
	Tanto la unidad como el enlace son rojos	No conocida	Malo	Malo

También hay una condición de color ámbar, lo que significa que el elemento (s) tiene un error, pero el error no afecta el audio.

Ver el estado de los controladores maestros es particularmente importante, especialmente cuando desea intercambiar el controlador maestro activo (consulte Intercambio del controlador maestro activo), ya que le muestra qué controlador maestro está controlando actualmente la red.

Intercambio de la red activa

En el caso muy poco probable de que la red activa (X o Y) desarrolle un mal funcionamiento, puede cambiar a la red en espera, convirtiéndola en la activa.

NOTA: La función de intercambio no intercambia datos de control, ya que estos datos que no son de audio encuentran su propio camino a través de la red. Esto permite que el enrutador cambie al enlace inactivo, incluso si el enlace activo está roto o eliminado.

>> Para comprobar el estado de la red activa

En la GUI, abra la pantalla Diagnóstico seleccionando Inicio> Diagnóstico y luego verifique el estado del enlace HyperMAC activo. Si es verde, el enlace es bueno, pero si es rojo, hay un problema y debe cambiar al enlace HyperMAC en espera.

Cambio del controlador maestro activo

Aunque es muy poco probable que el controlador maestro activo (MC) desarrolle un mal funcionamiento, en caso de que ocurra, deberá activar el MC en espera.

>> Para cambiar el controlador maestro activo

1. En la GUI, elija Inicio> Archivos.
2. Haga clic en FILE SYNC.
3. En la ventana Sincronización de archivos del controlador maestro, haga clic en el botón HACER ACTIVO del MC en espera. Este se convertirá en el activo

Apéndice B: Especificaciones técnicas

Especificaciones del Sistema	
Frecuencia de muestreo	96 kHz
Retraso de latencia	Entrada <2 mS al maestro (sin compensación)
Gama dinámica	106 dB 22 Hz - 22 kHz (sin énfasis previo)
Ganancia máxima de voltaje	Entradas de 80 dB a subgrupos y maestros Entradas de 86 dB a Aux y Matrix
Diafonía a 1 kHz	-100 dB canales de entrada físicamente adyacentes
Diafonía a 10 kHz	-90 dB canal de entrada físicamente adyacente
Fader / Pan cortado a 1 kHz	-100 dB
Fader / Pan cortado a 10 kHz	-100 dB
Requerimientos de energía	100-240 V a.c. ±10% 50-60 Hz
Rango de temperatura de funcionamiento	+5 to +45 degrees C
Rango de temperatura de almacenamiento	-20 to +60 degrees C

Aperçu

introduction

Bienvenue dans le système audio PRO X Live. La PRO X est une console numérique haute performance conviviale, à la pointe de la technologie, spécialement conçue pour une utilisation en direct.

Le centre de contrôle, qui fait partie intégrante de son système audio en direct, a été conçu par Midas pour offrir aux professionnels de l'audio un équipement audio haute performance, conçu pour fournir une qualité sonore sans compromis avec un ensemble de fonctionnalités qui offre toutes les installations et fonctions essentielles. Il représente le meilleur de la conception et de l'ingénierie britanniques, combiné à des méthodes de fabrication contemporaines et efficaces, et vous offrira de nombreuses années de service fiable.

Alors, pour obtenir les meilleurs résultats avec un minimum d'effort, veuillez lire ce guide de démarrage rapide et, enfin, profitez de votre système audio Midas PRO X Live!

À propos de ce guide

Ceci est le guide de démarrage rapide du système audio PRO X Live. Son but est de familiariser rapidement l'utilisateur avec le centre de contrôle, de montrer comment configurer le système et ensuite de montrer comment effectuer certaines opérations de base sur le centre de contrôle afin de produire du son. Ce guide est structuré de telle sorte qu'il peut également fournir un guide d'introduction utile à des fins de formation.

Ce document est destiné aux professionnels, tels que les ingénieurs de façade (FOH) et de moniteur (MON), qui utiliseront cet équipement dans un environnement de spectacle vivant. On suppose que le lecteur a une expérience préalable de l'utilisation d'un équipement audio professionnel et a très probablement suivi une formation sur ce système.

Ce guide a été spécialement conçu pour que les ingénieurs mixtes et les techniciens système puissent accéder directement aux domaines qui leur sont applicables, à savoir le fonctionnement, la connexion et la configuration du système. Le reste du guide est destiné au grand public.

Pour plus de détails sur le système audio en direct PRO X, reportez-vous au mode d'emploi du système audio en direct PRO X, disponible sur notre site Web à Midasconsoles.com.

> **REMARQUE:** Le contenu de ce guide ne remplace aucune information fournie avec tout autre élément de ce système audio en direct de la série PRO.

Version du logiciel hôte PRO X

Notre équipe d'ingénieurs logiciels travaille en permanence pour s'assurer que vous tirez le meilleur parti du logiciel hôte du système audio PRO X Live, veuillez donc vous assurer que la dernière version est installée sur votre PRO X en visitant la page de téléchargement sur Midasconsoles.com

Garantie et enregistrement

Midas a une confiance totale dans la qualité et la fiabilité de ce produit. Pour étayer cela, ce produit est livré avec la garantie standard de trois ans Midas.

Veuillez prendre le temps d'enregistrer votre produit en remplissant et en renvoyant la carte d'enregistrement ou en vous inscrivant sur notre site Web à Midasconsoles.com..

Service après vente

Les systèmes audio en direct de la série PRO sont des équipements de très haute technologie. Nous fournissons de superbes niveaux de support et de service pour donner aux utilisateurs confiance dans les produits numériques Midas.

Le système audio en direct PRO X

Présentation du PRO X

Avec leurs performances audio exemplaires et leur construction robuste et fiable éprouvée sur la route, la série Midas PRO est devenue la référence en matière de tournées de concerts et d'installation de son live. Utilisant des technologies développées à partir de la console phare Midas XL8, leader de sa catégorie et visionnaire, et offrant les mêmes performances audio exceptionnelles synchronisées avec des échantillons et cohérentes en phase, des fonctions de contrôle interpolées et une navigation intuitive, les systèmes audio en direct PRO3, PRO6 et PRO9 sont devenus les systèmes audio en direct de l'industrie. choix incontournable pour les consoles de sonorisation en direct.

Maintenant, la famille PRO Series passe à la vitesse supérieure avec le système audio en direct PRO X et le moteur de système audio NEUTRON révolutionnaire. Comprend 168 canaux d'entrée simultanés et 99 bus alignés dans le temps et cohérents en phase sans compromis en termes de nombre de canaux ou de bus.

La fréquence d'échantillonnage réelle et cohérente de 96 kHz et le traitement en virgule flottante de 40 bits offrent un traitement audio de qualité exemplaire, et les algorithmes de traitement du signal numérique suréchantillonnés et interpolés, combinés aux commandes utilisateur entièrement interpolées et tactiles, se traduisent par une réponse continue fluide et l'immédiateté du travail sur une console analogique. Le réglage des paramètres devient rapide et facile, le déphasage continu d'une commande de fréquence balayée est entendu sans les effets de quantification des étapes discrètes trouvées dans d'autres consoles numériques.

Le PRO X intègre les technologies de mise en réseau robustes et éprouvées Klark Teknik HyperMAC et SuperMAC (compatible AES50) avec leurs latences ultra-faibles et déterministes et leur correction d'erreur robuste.

Son puissant réseau audio offre jusqu'à 288 entrées et 294 sorties à la fréquence d'échantillonnage de 96 kHz. Pour une fiabilité accrue, le système audio PRO X Live et le moteur de système audio NEUTRON disposent d'un routeur HyperMAC avec 192 canaux bidirectionnels sur des connexions serpentines en cuivre ou en fibre optique à double redondance.

Le système audio en direct PRO X est doté de deux écrans TFT couleur de 15 pouces à la lumière du jour pour une utilisation dans tous les environnements, à l'intérieur comme à l'extérieur.

Les 10 VCA (variable control association) et les huit groupes POPulation, combinés à la navigation avancée offerte par la section centrale centrée sur la sortie, permettent l'affichage simultané de 24 bus de mixage mono ou stéréo.

Tout cela offre une expérience de mixage inégalée.

Aperçu

Le PRO X est un système de traitement audio très puissant et flexible qui offre une solution complète pour toute application de mixage audio et de distribution de signal dans un environnement sonore en direct. Le fonctionnement de la surface de contrôle est intuitif, unique et facile. Sa disposition est basée sur des lignes analogiques familières pour conserver cette sensation «analogique». Pour gérer les nombreux canaux, le centre de contrôle utilise des groupes et des couleurs VCA / POP, et il existe en outre diverses commandes de navigation qui facilitent l'accès et la sélection rapides des canaux / bus. Une interface graphique visible à la lumière du jour en haut de la surface de contrôle facilite le fonctionnement et fournit des fonctionnalités supplémentaires.

Le système audio en direct tolère de nombreux types de défaillance matérielle ou logicielle. Pour ce faire, le système utilise une double redondance, dans laquelle un composant clé dispose d'un disque de secours redondant identique qui est prêt à prendre le relais en cas de panne. D'autres scénarios de défaillance sont gérés par le principe N + 1, où les composants redondants forment une fraction acceptable du système.

L'enregistreur Klark Teknik DN9696 peut être utilisé avec le système audio en direct pour l'enregistrement multipiste en direct et la vérification du son «virtuel».

Applications

La série PRO est le cheval de bataille des systèmes de console numérique Midas de milieu à haut de gamme, semblable à la norme de l'industrie Heritage 3000. Bien que la série PRO soit conçue pour l'environnement sonore traditionnel en tournée, elle est également idéale pour les théâtres de taille moyenne, petits lieux de culte, installations et diffusion. Ainsi, étant une console véritablement multifonctionnelle dans la tradition Midas, la série PRO convient à de nombreuses applications, telles que:

- Tournées sonores en direct des fonctions MON ou FOH
- Live son petit théâtre fonctions MON ou FOH
- Live sound house of culte MON ou FOH devoirs
- Mélangeur de diffusion de son en direct avec capacités surround 5.1 de base et surveillance.

PRO X - La console de la série PRO de nouvelle génération

Si vous êtes déjà familier avec les consoles de la série PRO, vous êtes déjà sur la bonne voie pour maîtriser le PRO X. À quelques exceptions près décrites ici, la fonctionnalité du PRO X est presque identique à ses prédécesseurs de la série PRO. En raison de sa fonctionnalité améliorée et de sa puissance de traitement accrue, il était nécessaire d'apporter les modifications suivantes au format bien établi:

NEUTRON

La centrale électrique au centre du système PRO X est le nouveau moteur de système audio NEUTRON. NEUTRON est le résultat d'un programme de recherche et développement de trois ans qui a vu les ingénieurs de Midas dépasser les limites grâce à leur expertise et leurs connaissances.

Ses DSP de dernière génération et son FPGA hautes performances, associés à l'architecture MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data), offrent plus de 100 gigaflops de performances de traitement audio en temps réel. Cela signifie que NEUTRON a le potentiel de fournir plus de 800 chemins audio. Votre système reste absolument à l'épreuve du temps. Il offre des performances sonores et des fonctionnalités Midas impeccables.

Mais ce n'est pas seulement une question de puissance brute, de crunching et de nombre de canaux élevé, NEUTRON est aussi une question de finesse. En ajoutant des boîtiers d'E / S avec les meilleurs convertisseurs et des algorithmes de traitement personnalisés qui s'appuient sur plus de 40 ans d'expérience d'écoute au sommet de l'industrie, NEUTRON élève la qualité audio de ces canaux à un autre niveau.

Tous les systèmes de console numérique Midas disposent d'un système de gestion de latence complet et automatique et NEUTRON ne fait pas exception. Ce système gère tout le routage interne et la latence de traitement et inclut également la compensation des inserts analogiques externes. Tous les échantillons audio sont synchronisés avant la sommation, ce qui entraîne une cohérence de phase absolue aux sorties et évite complètement les effets de «filtrage en peigne» de systèmes moins soigneusement conçus qui entraînent une annulation complète de fréquences spécifiques.

Nombre de canaux

Avec 168 entrées, 96 bus et trois canaux maîtres, sur le PRO X ce que vous voyez est ce que vous obtenez. Il n'y a pas de partage DSP `` fumée et miroir '', le PRO X fournit un nombre complet de canaux d'entrée et un nombre complet de bus à 96 kHz à tout moment.

Zone rapide de sortie de la baie de mixage

La surface de contrôle PRO X dispose d'une toute nouvelle section de sortie qui facilite la gestion du nombre potentiellement énorme de bus. Une page de 24 des 96 maîtres de bus possibles est affichée sur trois rangées de huit, chaque position étant facilement identifiée par le même type de commutateur de sélection que la baie de canal.

Le nom numérique et la couleur du rétroéclairage RVB signifient que la sélection ne peut pas être manquée. Appuyez sur «to faders» sur n'importe quelle rangée pour faire tomber le fader principal de ces bus sur la baie de mixage.

Tous les bus peuvent être parcourus, en pages de 24, et lorsqu'une sortie est ajoutée à un groupe POP, elle se déplie dans la section de sortie dédiée, ce qui facilite encore l'organisation de votre flux de travail.

FR

Zone de navigation des canaux et des bus

Au cœur de la navigation dans la console Midas se trouvent les groupes VCA et POPulation, qui fournissent un accès principal à plusieurs canaux (généralement regroupés en clusters associés par les ingénieurs de mixage). Pour accéder à tous les canaux appartenant à l'un des groupes VCA ou POP, appuyez simplement sur le commutateur de sélection et ces canaux se déplient vers la surface de contrôle.

Si vous pensez aux faders VCA comme s'ils étaient chacun des conteneurs pour tous les canaux qu'ils contrôlent, trouver des canaux devient une tâche naturelle et facile. Cette méthode est encore étendue grâce à la fourniture de groupes POP (POPulation) personnalisés par l'utilisateur, qui peuvent contenir n'importe quelle combinaison de canaux auxquels vous souhaitez accéder instantanément, en appuyant simplement sur un commutateur.

Effets supplémentaires

Le PROX peut traiter simultanément jusqu'à 24 effets multicanaux internes simultanés et le traitement audio à virgule flottante 40 bits de NEUTRON héberge un large choix de périphériques d'effets virtuels, qui vont des unités de retard double mono, de la modulation stéréo et de nombreux effets de réverbération divers, multibande compression, égaliseur dynamique et traitement dynamique à double fonction multicanal.

Tous les processeurs FX sont conçus sur mesure pour fonctionner dans le système de compensation automatique de latence Midas. Cela garantit un mixage précis et cohérent en phase, que les périphériques FX soient utilisés comme inserts de canal ou comme envoi et retour.

Delay FX peut être configuré individuellement pour se synchroniser avec le bouton matériel Global Tap-Tempo du PRO X, ce qui permet de modifier à la volée les paramètres d'effet basés sur le tempo. Des égaliseurs graphiques (GEQ) Klark Teknik DN370 jusqu'à 36 1/3 d'octave sont fournis, qui peuvent être patchés dans n'importe quelle sortie.

À propos du centre de contrôle

Présentation du centre de contrôle

Le centre de contrôle a une surface de contrôle et une interface graphique combinées qui fournissent un éventail de commandes faciles à utiliser pour la manipulation précise de l'audio.

Le centre de contrôle est de construction modulaire et est construit sur un châssis robuste en acier MIDAS similaire à ceux utilisés pour les produits analogiques MIDAS établis. La charpente abrite trois baies de taille réelle, une plus petite à droite. Toutes les baies sont contrôlées à partir d'un seul processeur et, collectivement, répondent aux besoins de mixage primaires de l'ingénieur.

Toutes les alimentations, cartes mères d'ordinateur, mémoire et cartes graphiques associées sont logées dans le centre de contrôle, qui contient également un boîtier de routeur audio numérique prenant en charge les connecteurs d'E / S FOH (insert) locaux sur le panneau arrière. Un refroidissement par air forcé substantiel est assuré par une cloison et de grands ventilateurs internes (mais à mouvement lent). Ceux-ci produisent un bruit très faible, adapté aux sièges, aux théâtres et au son de concert, et peuvent même être désactivés dans le menu des préférences de l'utilisateur.

À l'extérieur, le centre de contrôle comporte trois zones principales: la surface de contrôle, l'interface graphique et le panneau arrière. La surface de contrôle est remplie de contrôles instantanément reconnaissables qui sont logiquement répartis dans les sections principales. L'interface graphique, qui comprend deux écrans en haut des baies centrales, améliore le fonctionnement en fournissant des représentations visuelles de la surface de contrôle et vous offre également des fonctionnalités supplémentaires. Le panneau arrière fournit tout le centre de contrôle et la connectivité réseau, et abrite les prises de courant secteur et le sectionneur.

Étant de conception modulaire, la forme générale et la forme du centre de contrôle sont similaires à celles du produit phare XL8 de MIDAS. La surface de contrôle est divisée en baies, chacune contenant un plateau de fader plat et une zone de contrôle inclinée peu profonde. Les baies centrales ont également une troisième zone qui abrite un écran d'affichage à pente raide.

Plusieurs types de défauts matériels sont tolérés par le centre de contrôle sans perte de contrôle audio en raison de la double redondance et des méthodes N + 1 incorporées dans le système. Ceci est encore aidé par la nature modulaire des baies et l'indépendance de l'interface graphique. L'un ou l'autre des écrans GUI peut être utilisé pour faire fonctionner l'ensemble du centre de contrôle, même si aucun des éléments matériels de la surface de contrôle ne fonctionne. L'unité offre la possibilité d'une entrée universelle, des alimentations redondantes N + 1 avec trois connecteurs secteur à verrouillage.

Disposition de la baie et de l'interface graphique

Le centre de contrôle dispose de quatre baies distinctes qui hébergent les commandes de surface de contrôle suivantes:

- **Baies d'entrée (12 canaux et 4 canaux)** - deux baies d'entrée offrent un accès rapide aux faders d'entrée et aux commandes de traitement du signal importantes
- **Mélanger la baie** - donne accès aux sorties et aux groupes, à un contrôleur de traitement détaillé (tous les canaux) et à des commandes de navigation
- **Baie principale** - donne accès aux mixages de sortie principale, aux faders de monitoring (A et B), à l'automatisation, au contrôle des communications, au contrôle des effets assignables et à un autre ensemble de commandes détaillées de traitement et de navigation.

Deux écrans d'affichage GUI en haut des baies centrales offrent un support d'écran étendu (configuration standard) et des fonctionnalités supplémentaires pour les canaux et les bus. Par exemple, lors du mélange ou du traitement. Ils facilitent également l'utilisation du menu GUI, qui vous donne accès aux nombreuses fonctionnalités puissantes du centre de contrôle, telles que les patches, les effets, les GEQ, les diagnostics, etc.

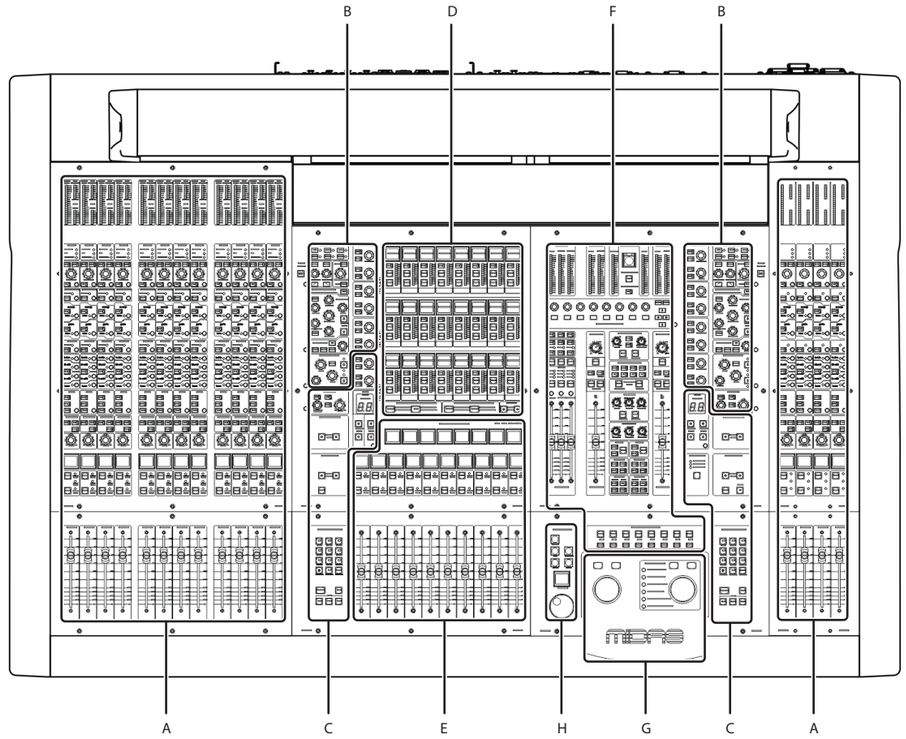


1. Baie d'entrée (12 canaux)
2. Mélanger la baie
3. Baie principale
4. Baie d'entrée (4 canaux)
5. Écran d'interface graphique de la baie de mixage
6. Écran GUI de la baie principale
7. Parlez micro et connecteurs USB.

FR

Surface de contrôle

The control surface is divided into areas whose function is, largely, dependent on bay location. Each bay has assorted control elements with local feedback and/or support from the two centrally located GUI display screens. The screens can be controlled remotely via external VGA connections, and third party systems can also be viewed/controlled via an integrated KVM switch on the rear panel.



A - zone d'entrée rapide: 16 bandes rapides d'entrée à travers les baies d'entrée à 12 canaux et 4 canaux fournissent les commandes «indispensables maintenant» de l'opérateur.

B - tranche de console et mixages: les zones de traitement, telles que la zone D (dynamique), la zone E (EQ) et les commandes de mixage, offrent un contrôle plus complet en permettant des ajustements détaillés des paramètres audio d'un seul canal.

C - zone de navigation des canaux et des bus: sections pour la navigation et la sélection des canaux et des bus. Pour plus de détails, voir Navigation.

D - zone de sortie rapide: la nouvelle section centrale centrée sur la sortie, permet l'affichage simultané de 24 bus de mixage mono ou stéréo et de boutons de navigation avancés.

E - Groupes VCA et POP: faders VCA et sections de groupe POP.

F - divers: bandes de canaux principales, surveillance du chemin des signaux A et B, communications, zone I, surveillance surround et groupes de mutes.

G - zone de navigation principale: trackballs pour le contrôle de l'écran de l'interface graphique de mix et de la baie principale, et un panneau d'accès à l'écran (entre les trackballs) pour un accès direct aux options du menu GUI.

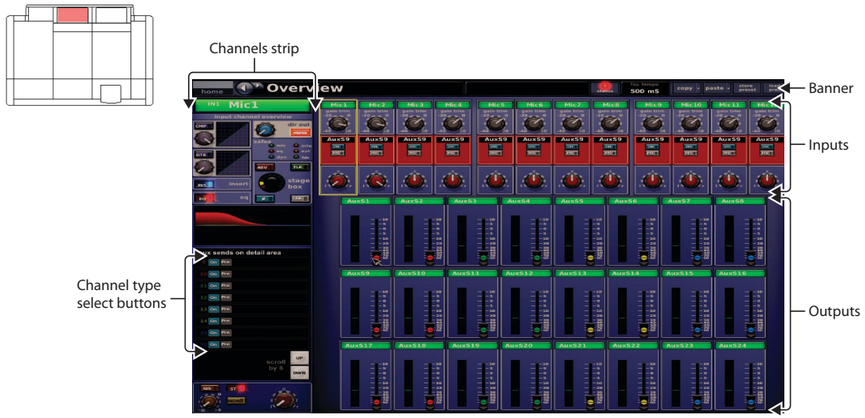
H - automatisation: stockage / rappel de scène et édition du système.

Pendant la durée du spectacle, les fonctions de l'écran qui nécessitent un accès rapide sont contrôlées par des boutons de commande, des boutons-poussoirs, des faders, etc. Les fonctions plus complexes qui ne nécessitent pas cet accès rapide sont contrôlées par les trackballs et les touches de navigation. Un clavier intégré au flight case est utilisé pour la saisie de texte via l'écran GUI de la baie maître. Un clavier USB externe peut être utilisé pour faire fonctionner l'écran GUI de la baie de mixage.

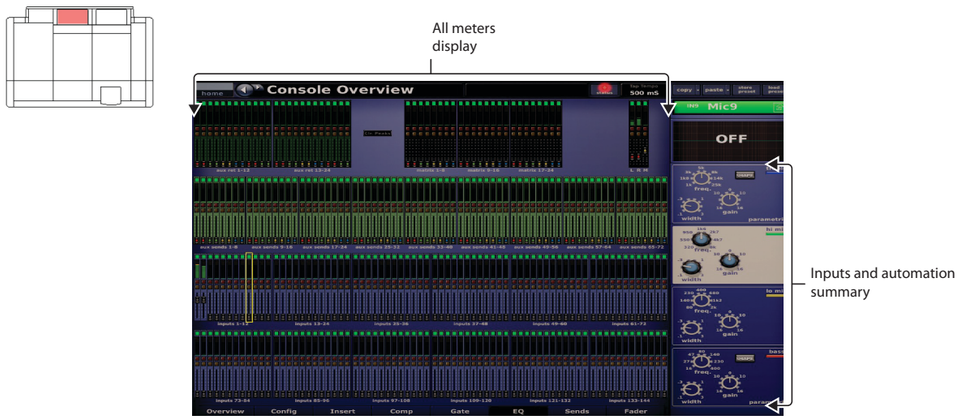
Le choix des contrôles fournis par chaque type de baie est priorisé par l'importance du temps d'accès. Les zones de zone rapide, qui contiennent des bandes rapides, donnent un accès instantané à des fonctions spécifiques à travers la baie, et les bandes de canaux offrent un meilleur contrôle de la bande rapide sélectionnée.

GUI

L'interface utilisateur graphique comprend deux écrans qui fournissent une représentation graphique de la disposition de la surface de contrôle de sorte que ses affichages soient faciles à suivre en un coup d'œil. Non seulement il reflète ce qui se passe sur la surface de contrôle, mais il fournit également des fonctionnalités supplémentaires via un menu GUI. Ce menu donne accès à tous les écrans dont vous aurez besoin pour installer, configurer, gérer et faire fonctionner l'ensemble du centre de contrôle, le tout à partir d'une seule liste déroulante d'options faciles à suivre.



Ci-dessus: écran Vue d'ensemble typique (par défaut de l'écran GUI de la baie de mixage)



Ci-dessus: écran typique des compteurs sans spectacle chargé (par défaut de l'écran GUI de la baie maître)

Chaque écran GUI a son propre affichage par défaut, bien que l'un ou l'autre soit sélectionnable via le menu principal GUI. L'écran Aperçu affiche 12 entrées et 24 sorties, qui sont sélectionnées sur la surface. L'écran Aperçu de la console affiche les compteurs; les deux écrans ont une bannière en haut, qui est constamment affichée, et une bande de canaux sur le côté extérieur.

Les tranches de console ont une fonction similaire à celles de la surface de contrôle, mais offrent des fonctionnalités supplémentaires. Chacun affiche un aperçu du canal sélectionné associé, qui est divisé en sections spécifiques qui permettent d'accéder aux zones de traitement.

Connexions des panneaux avant et arrière

Le centre de contrôle a des panneaux de connecteurs à l'avant et à l'arrière, ainsi qu'à gauche de l'écran GUI de la baie de mixage.

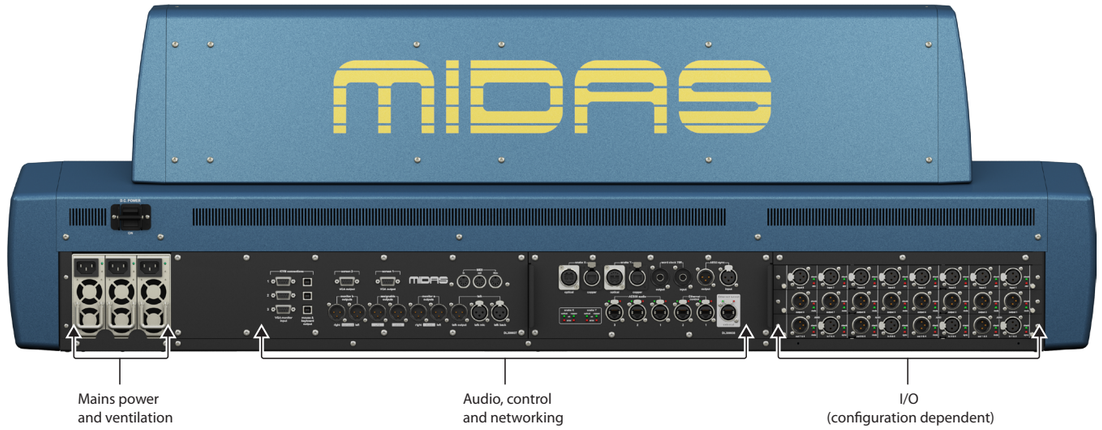
Le panneau de connexion à gauche de l'interface graphique a une prise XLR et deux prises USB pour connecter un micro de conversation et des périphériques USB, respectivement. Par exemple, vous pouvez connecter une clé USB pour la sauvegarde et le transfert de fichiers de spectacle, ou un clavier USB pour l'édition de texte sur l'interface graphique. La prise USB supérieure est associée à la baie de mixage et celle du bas à la baie maître.

Il y a deux panneaux à chaque extrémité de l'avant du centre de contrôle, sous les accoudoirs. Chacun a une prise clavier et téléphone. Les prises de clavier gauche et droite commandent respectivement les écrans d'interface graphique de la baie de mixage et maître. La prise de téléphone dans le panneau de gauche est pour la section moniteur A et l'autre pour le moniteur B.

Un panneau de connexion à l'arrière du centre de contrôle comporte trois sections principales (voir ci-dessous). Sur la gauche se trouvent trois ensembles d'entrée d'alimentation et de ventilation, avec un interrupteur d'alimentation CC au-dessus. La section médiane contient les connexions pour l'audio, le réseau, les communications, les interphones, la synchronisation, les appareils distants externes et les appareils périphériques. La section de droite est la section d'E / S modulaire configurable par l'utilisateur.

La section d'E / S modulaire peut accueillir jusqu'à trois des modules d'E / S suivants dans n'importe quelle combinaison: module d'entrée analogique (micro) DL441; Module de sortie analogique DL442; Module d'E / S Jack analogique DL443; Module DL444 8 entrées micro analogiques et 8 sorties ligne analogiques et module d'entrée et sortie DL452 AES / EBU. Cela donne un maximum de 24 entrées et 24 sorties, si les cartes appropriées sont installées.

FR



=Ci-dessus: vue arrière du centre de contrôle.

Principes de base

Avant de commencer

Ce chapitre est destiné à vous familiariser avec le centre de contrôle en vous montrant comment effectuer certaines opérations de base afin d'en extraire du son.

> **REMARQUE:** Le fonctionnement des deux baies d'entrée étant essentiellement le même, ce chapitre ne montrera généralement que le fonctionnement de la baie d'entrée à 12 canaux. Cependant, toute différence de fonctionnement entre les baies d'entrée 4 canaux et 12 canaux sera indiquée.

N'oubliez pas que, bien que ce système soit un équipement complexe et de haute technologie, il est très facile à utiliser.

Principes de fonctionnement

Le fonctionnement du centre de contrôle est basé sur le concept de couleurs et de groupes plutôt que sur la «superposition» ou la «pagination», ce qui est le cas de la plupart des consoles numériques du marché aujourd'hui.

Avec autant de canaux disponibles, il est beaucoup plus facile de les retenir par leur couleur et leur nom individuels / de groupe configurés par l'utilisateur plutôt que par leur numéro de canal.

La surface de contrôle est remplie de contrôles instantanément reconnaissables qui sont logiquement répartis dans les sections principales, de sorte que tous les contrôles auxquels vous devez accéder la plupart du temps sont toujours sur la surface de contrôle, tandis que les autres ne sont qu'à une action. Vous pouvez afficher tous les compteurs d'E / S, à la fois sur la surface de contrôle et sur l'interface graphique, pour donner un retour de surveillance instantané.

Modes de fonctionnement

Vous pouvez modifier certains aspects du fonctionnement du centre de contrôle en affectant différentes tâches à certaines zones de la surface de contrôle. Cette section explique les différentes manières dont la surface de contrôle peut fonctionner

Mode normal

En fonctionnement normal, la baie d'entrée à 12 canaux est commandée à partir des commandes de la baie de mixage et de l'écran GUI, tandis que les commandes et l'écran GUI de la baie maître font fonctionner la baie d'entrée à 4 canaux. Les deux baies d'entrée fonctionnent à l'unisson et sont, en fait, la zone A.

> **REMARQUE:** La baie d'entrée à 12 canaux sera toujours la zone A, quel que soit le mode de fonctionnement que vous utilisez.

Utilisation de la baie d'entrée à 4 canaux comme zone B

Vous pouvez affecter la baie d'entrée à 4 canaux en tant que zone B, rendant ainsi les deux baies d'entrée indépendantes l'une de l'autre. Cela facilite le fonctionnement à deux (voir Fonctionnement à deux).

Contrôle des bus de mixage en mode flip

Flip fournit une approche plus globale du contrôle de niveau de bus de mixage. Normalement, vous ne pouvez utiliser les boutons de contrôle de niveau dans les bandes de canaux que pour régler le niveau du signal des bus de mixage Aux / Matrix allant aux canaux Aux / Matrix. Cependant, en utilisant flip, vous avez la possibilité de les contrôler à partir des boutons de commande de panoramique ou des faders des bandes rapides d'entrée.

En mode flip, les boutons fléchés gauche / droite de la section supérieure de sélection de canal défilent sur les bandes rapides d'entrée.

>> Pour configurer le centre de contrôle pour le basculement panoramique ou fader

1. Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Préférences> Général.
2. En fonction de l'option dont vous avez besoin, cliquez sur le bouton d'option de l'une des options suivantes dans la section Fader flip. Lorsqu'une option est sélectionnée, elle contiendra un cercle rouge:
   - "Basculer vers les faders"
   - "Retourner aux casseroles".

>> Pour inverser les mixages en entrée de commande de panoramique / fader

Avec une sortie sélectionnée sur la surface de contrôle, appuyez sur FLIP. Le bouton s'allumera pour indiquer que vous êtes en mode «flip». Le bus de mixage actuellement sélectionné dans les bandes rapides d'entrée passera à AuxS1 et, sur l'interface graphique, la couleur d'arrière-plan des panoramiques et des faders changera en conséquence.

De plus, les boutons de sélection LCD des bandes rapides d'entrée afficheront le mode de bus actuel, par exemple «MONO AUX».

Conseils et astuces

- **Vérifiez ce qui est caché** - Sur le centre de contrôle, contrairement à une surface de contrôle analogique, certains réglages et paramètres seront masqués. À différents moments d'un mixage, nous vous recommandons de sélectionner et d'afficher les paramètres inutilisés pour vous assurer qu'il n'y a pas de surprises cachées, par exemple, un envoi de réverbération à partir d'un mixage précédent
- **Vérifiez l'écran des compteurs** - Il est judicieux de surveiller fréquemment l'écran Compteurs (affichage par défaut de l'interface graphique de la baie maître), qui fournit en un coup d'œil un aperçu de l'état et du fonctionnement du centre de contrôle. Il affiche tous les indicateurs de niveau et l'état des faders et de certains commutateurs, tels que les solos et les mutes. Cependant, certaines choses resteront cachées.

Sauvegarder votre travail

Nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail tout en appliquant les procédures décrites dans ce guide. Non seulement cette bonne pratique est en cours de fonctionnement normal, mais dans ce cas, elle peut vous éviter de perdre certaines configurations qui pourraient s'avérer utiles plus tard. Pour ce faire, créez une nouvelle émission (voir Pour ouvrir l'écran d'automatisation), puis continuez à lire le reste de cette section, en suivant attentivement les instructions. Enregistrez votre travail à des endroits pratiques (voir Pour créer une nouvelle scène à l'aide des paramètres actuels et Pour enregistrer une émission ou en créer une nouvelle à partir des paramètres actuels).

Enregistrer une émission ou stocker une scène

Il est important de comprendre les différences entre l'enregistrement d'une émission et le stockage d'une scène.

- Le stockage d'une scène enregistre les paramètres actuels du système dans le fichier show. Les données de scène ne sont jamais mises à jour sauf si vous stockez manuellement une scène. Le fichier show reste non enregistré dans la RAM.

Bien que l'état du centre de contrôle soit copié toutes les cinq secondes, il n'est pas stocké dans une scène. Au lieu de cela, il est placé dans la NVRAM (mémoire vive non volatile) de la mémoire du centre de contrôle, qui est un type de RAM qui ne perd pas ses données lorsque l'alimentation est coupée. Si le centre de contrôle perd accidentellement de l'alimentation, ces réglages sont chargés de sorte que les paramètres audio soient identiques, évitant ainsi les sauts de niveau audio. Lorsque l'alimentation est coupée, le fichier show chargé (le cas échéant) ne sera pas restauré par la suite, et toutes les modifications non enregistrées seront perdues.

- L'enregistrement d'un show copie le fichier show sur le disque SSD interne du centre de contrôle. Cela vous fournit une copie «permanente», à condition que vous arrêtiez correctement le système, comme détaillé dans la section suivante.

Arrêter correctement le centre de contrôle

Lors de la mise hors tension du centre de contrôle, nous vous recommandons d'utiliser l'option d'arrêt du menu GUI (voir Pour éteindre le centre de contrôle).

En utilisant shutdown, la copie en cache des données de l'émission, qui est maintenue par le système, est automatiquement stockée. Shutdown utilise alors le showfile actuel, les données NVRAM et les fichiers cache pour restaurer le centre de contrôle exactement dans le même état qu'à la mise hors tension; même au point de charger le spectacle non enregistré et de vous placer sur la bonne scène, avec des données de scène non stockées sur la surface de contrôle.

Si vous n'utilisez pas l'option Shutdown, les paramètres audio sont toujours restaurés, mais l'état de l'émission et de l'émission (enregistré / non enregistré) ne peut pas être restauré automatiquement. Vous devez recharger manuellement l'émission et toutes les modifications non enregistrées seront perdues.

Travailler avec le centre de contrôle

Bien que de nombreuses commandes du centre de contrôle soient similaires à leurs équivalents de type analogique, certaines ont été spécifiquement conçues pour la série PRO, en particulier celles pour la navigation et le fonctionnement de l'interface graphique. Comme vous aurez probablement de l'expérience sur les consoles analogiques, vous serez déjà familiarisé avec la plupart des commandes PRO X et leur fonctionnement. Par conséquent, ce chapitre ne traite que des contrôles GUI qui peuvent être nouveaux pour vous.

Les contrôles de navigation, tels que les boutons d'accès rapide et les boutons de défilement, sont décrits dans Navigation, et ceux spécifiquement pour l'automatisation se trouvent dans Gestion des scènes.

À propos du fonctionnement des canaux

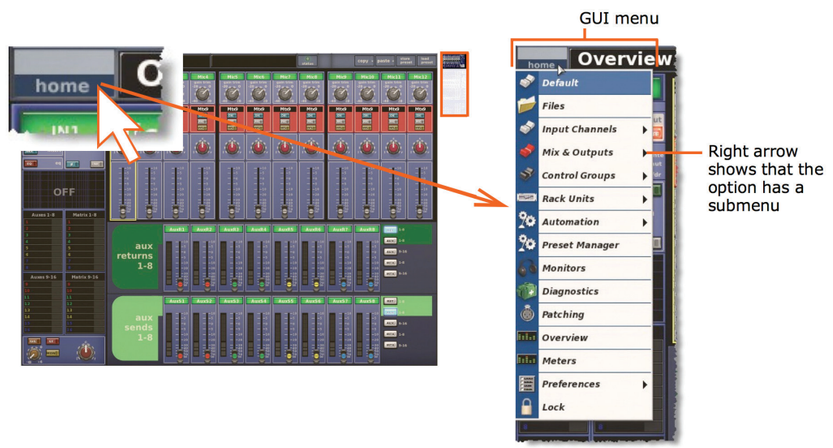
En fonctionnement normal, la tâche de contrôle des canaux d'entrée (12 canaux), aux, de retour, aux départs aux et à la matrice est attribuée aux deux baies sur la gauche. Les deux baies de droite contrôlent les canaux d'entrée (4 canaux) et master.

Cette allocation de tâches s'applique de la même manière aux écrans GUI. Cependant, vous pouvez contrôler n'importe quel canal à partir de l'un ou l'autre des écrans GUI. Cela se fait en naviguant le canal vers la bande de canaux GUI via le menu GUI; le contrôle est également disponible via la tranche de console locale sur la surface de contrôle.

À propos du fonctionnement de l'interface graphique

Cette section explique les procédures de base que vous pouvez exécuter sur les écrans GUI. En général, vous contrôlerez et utiliserez l'interface graphique en combinant les opérations décrites ici.

Chaque trackball contrôle le mouvement d'un pointeur sur son écran GUI respectif. La trackball gauche actionne l'écran GUI de la baie de mixage et la droite actionne l'écran GUI dans la baie maître. Chaque trackball a deux boutons, qui ont des fonctionnalités similaires aux boutons d'une souris PC / ordinateur portable. Le bouton gauche est utilisé dans les opérations de clic et de glissement, tandis que le bouton droit est généralement utilisé pour l'édition et les opérations de contrôle plus fines.



Utilisation des commandes de l'écran GUI

Cette section vous montre comment utiliser les éléments de l'écran GUI, tels que les boutons, les boutons de commande, les listes déroulantes et les curseurs.

>> Pour activer / désactiver un bouton GUI

Cliquez sur le bouton. S'il a un indicateur d'état, celui-ci s'allumera / s'éteindra pour indiquer qu'il est activé / désactivé, respectivement.

>> Pour régler un bouton de commande ou un fader GUI

Utilisez une opération de glissement. Déplacez le pointeur vers le haut / bas / gauche / droite pour le réglage.

>> Pour sélectionner une option dans une liste déroulante

Cliquez sur la flèche déroulante. La liste déroulante se déplie pour afficher tout ou partie de son contenu, en fonction du nombre d'éléments qu'elle contient.

Effectuez l'une des actions suivantes:

Cliquez sur l'option souhaitée

Si nécessaire, faites défiler la liste (voir «Pour faire défiler une liste déroulante» ci-dessous) pour afficher l'option, puis cliquez dessus.

>> Pour faire défiler une liste déroulante

Une fois la liste déroulante affichée, effectuez l'une des opérations suivantes:

Faites glisser la boîte de défilement

Cliquez sur la barre de défilement. La boîte de défilement `` sautera '' dans la direction du clic vers une autre position dans la barre de défilement

Cliquez sur une flèche de défilement haut / bas. La boîte de défilement «sautera» dans le sens de la flèche de défilement vers une autre position de la barre de défilement. Cliquer sur une flèche de défilement lorsque la case de défilement est adjacente n'a aucun effet.

Utilisation du menu GUI

Vous pouvez ouvrir le menu GUI sur l'un ou l'autre écran GUI, ou vous pouvez accéder directement à un écran de menu GUI en utilisant un bouton d'accès à l'écran.

Tout au long de ce guide, les séquences de sélection des options de menu / sous-menu sont présentées dans le format suivant (par exemple, pour choisir l'écran des préférences générales): accueil> Préférences> Général

>> Pour ouvrir le menu GUI

Cliquez sur accueil..

FR

>> Pour sélectionner une option de menu GUI

Cliquez sur l'option de menu, par exemple Moniteurs. L'arrière-plan de l'option de menu deviendra bleu lorsqu'il sera prêt pour la sélection.

>> Pour ouvrir le sous-menu d'une option de menu GUI

Déplacez le pointeur sur la flèche à droite de l'option de menu souhaitée. Le sous-menu s'ouvre automatiquement à droite de la flèche.

>> Pour ouvrir un écran de menu GUI à l'aide d'un bouton d'accès à l'écran

Dans la zone de navigation principale, appuyez sur un bouton d'accès à l'écran pour ouvrir le premier écran (imprimé à droite du bouton). Appuyez à nouveau pour ouvrir le deuxième écran.

Édition de texte

Un clavier est utilisé pour taper du texte sur l'interface graphique, par exemple, pour configurer les noms des canaux d'entrée et de sortie. Le texte modifiable sur l'interface graphique est contenu dans des zones de texte, qui consistent généralement en une seule ligne de longueur limitée. Bien que toute modification de texte puisse être effectuée à l'aide des fonctions normales du clavier, l'interface graphique peut être utilisée pour vous aider, par exemple, en mettant en surbrillance des parties de texte (en utilisant la fonction glisser).



Ces deux exemples vous montrent comment utiliser les boutons d'accès à l'écran pour ouvrir l'écran d'automatisation (une seule pression) et l'écran des égaliseurs graphiques (deux pressions). Ces boutons vous amènent directement à l'écran souhaité.

>> Pour saisir / éditer du texte via le clavier

Dans l'interface graphique, cliquez dans la zone de texte pour y placer un point d'insertion. Le pointeur se transforme en forme de poutre en I.

À l'aide du clavier, saisissez le nouveau texte. Si la zone de texte contient déjà du texte, vous pouvez d'abord le supprimer ou le modifier, ce qui peut être fait via le clavier ou en utilisant les options couper, copier et coller après un clic droit.

Appuyez sur ENTRÉE sur le clavier pour quitter la zone de texte (ou cliquez sur une zone vide de l'écran GUI). La forme du pointeur redeviendra une flèche.

FR

La navigation

Une introduction à la navigation

Le centre de contrôle vous offre des commandes de navigation uniques pour accéder rapidement et facilement aux éléments, tels que les canaux, les bus, les groupes et les zones de traitement, dont vous aurez besoin pour le mixage.

La navigation est une caractéristique importante du centre de contrôle. L'un des avantages des consoles numériques par rapport aux consoles analogiques est que leur nombre de canaux n'est pas limité par le matériel de la surface de contrôle. Cependant, cela signifie que seul un certain nombre de canaux peuvent se trouver sur la surface de contrôle à tout moment, tandis que les autres sont «masqués». Ainsi, la navigation est nécessaire pour accéder à ces canaux cachés chaque fois que vous en avez besoin.

> **REMARQUE:** La façon dont le centre de contrôle est réglé pour fonctionner peut modifier la fonction de certaines commandes de navigation. Pour plus d'informations, voir Modes de fonctionnement.

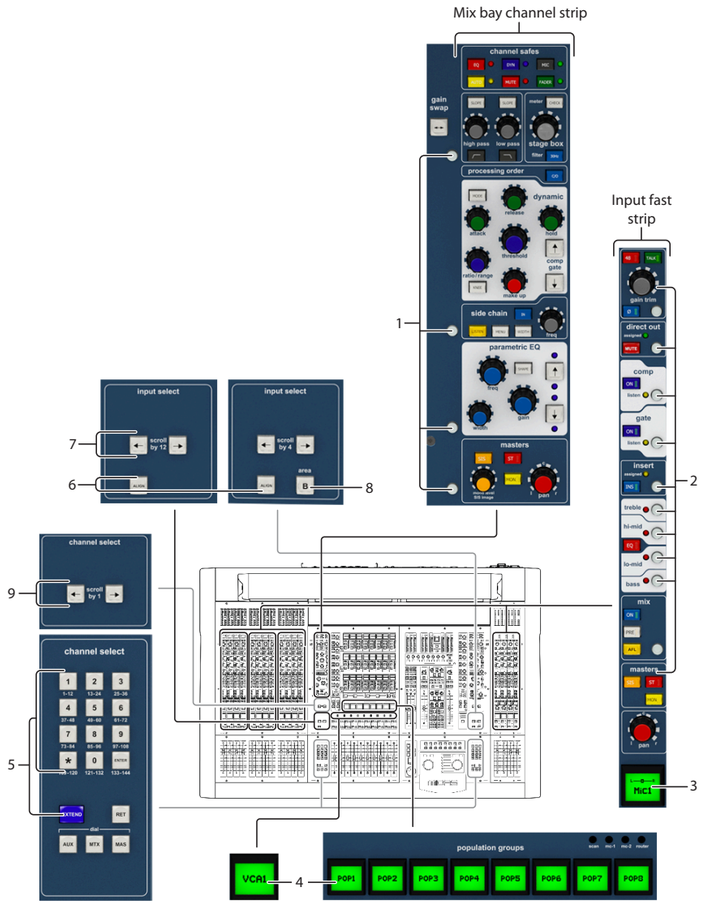
La navigation se fait principalement via la surface de contrôle, bien que l'interface graphique puisse fournir une alternative et dispose également de certaines fonctionnalités de navigation uniques.

Navigation dans les canaux d'entrée

Les canaux d'entrée sont regroupés en «banques», chaque banque contenant quatre canaux numérotés consécutivement.

Pendant le fonctionnement normal, quatre banques de canaux d'entrée peuplent les baies d'entrée, et celles-ci sont affichées sur la surface de contrôle dans l'ordre croissant de gauche à droite.

Commandes de navigation des canaux d'entrée sur le PRO X.



Article	Élément(s)	Description
1	Bouton d'accès rapide - tranche de console	Sélectionne rapidement la zone de traitement locale du canal ou de la paire de canaux sélectionné, mais n'affecte pas la sélection de canal. S'allume (bleu) lorsqu'il est actif.
2	Bouton d'accès rapide - bande rapide d'entrée	Sélectionne rapidement le canal d'entrée local et attribue la zone de traitement locale à la tranche de console de la baie de mixage. S'allume (bleu) lorsqu'il est actif.
3	Bouton de sélection LCD - bande rapide d'entrée	Sélectionne le canal d'entrée local. Possède un écran LCD rétroéclairé (avec une couleur de rétroéclairage configurable par l'utilisateur), qui indique le nom du canal, etc. Lorsqu'il est sélectionné, l'affichage se transforme en une image «négative».
4	Bouton de sélection LCD - groupe VCA / POP	Sélectionne le groupe VCA / POP, dépliant les membres du groupe vers la surface de contrôle. Dispose d'un écran LCD rétroéclairé (avec couleur de rétroéclairage configurable par l'utilisateur), qui affiche le nom du groupe Une fois sélectionné, l'affichage passe à une image «négative». Ce bouton est également utilisé pour configurer le groupe (voir Pour attribuer des canaux à un groupe VCA / POP).
5	Touches et bouton de sélection de canal	Le bouton INPUT dans la section de type de canal est utilisé avec les touches numériques dans la section de sélection de canal inférieure pour sélectionner un numéro de canal spécifique, en l'attribuant à la surface de contrôle (voir Recherche de panne d'un canal à problème).
6	Bouton ALIGN	Navigue le canal d'entrée actuellement sélectionné vers la baie d'entrée locale (voir Pour retourner le canal d'entrée sélectionné à la surface de contrôle »).
7	Faire défiler par 4/12 boutons	Ces boutons de défilement gauche et droit font défiler les canaux d'entrée 12 canaux à la fois sur la baie 12 canaux gauche et 4 à la fois sur la baie 4 canaux droite
8	Bouton B	Affecte la baie d'entrée à 4 canaux en tant que zone B, qui fonctionne ensuite avec la tranche de console de la baie principale.
9	Faire défiler par 1 boutons	Ces boutons de défilement gauche et droit font défiler les chaînes une par une. La sélection des canaux suit le défilement.

FR

>> Pour affecter un canal d'entrée à la surface de contrôle

Effectuez l'une des actions suivantes:

- **Boutons de défilement** - Faites défiler le canal d'entrée souhaité jusqu'à la surface de contrôle à l'aide des touches de défilement 1/12 dans la section de sélection d'entrée.
- **Boutons de groupe VCA / POP** - Si le canal d'entrée souhaité est dans un groupe, appuyez sur le bouton de sélection LCD du groupe VCA / POP.

Vous pouvez utiliser le menu GUI pour sélectionner n'importe quel groupe VCA / POP de votre choix via l'option Accueil> Groupes de contrôle> Groupes VCA.

>> Pour sélectionner un canal d'entrée

Avec le canal d'entrée souhaité actuellement affecté aux bandes rapides d'entrée sur la surface de contrôle, effectuez l'une des opérations suivantes:

- **Bouton de sélection LCD** - Appuyez sur le bouton de sélection LCD dans la bande rapide d'entrée souhaitée. Cela affectera le canal d'entrée à la bande de canaux locale et sa vue d'ensemble des canaux d'entrée à la bande de canaux de l'interface graphique.
- **Bouton d'accès rapide** - Appuyez sur n'importe quel bouton d'accès rapide dans la bande rapide d'entrée souhaitée. Cela affectera le canal d'entrée à la bande de canaux locale et sa zone de traitement locale à la bande de canaux GUI.

Vous pouvez utiliser les boutons de défilement par 1 dans la section supérieure de sélection de canal pour faire défiler canal par canal pour aller au canal d'entrée souhaité. Vous pouvez faire défiler tous les canaux d'entrée à l'aide de cette méthode et le canal d'entrée souhaité n'a pas à être affecté initialement à la surface de contrôle. La sélection des canaux suit le défilement.

Vous pouvez utiliser le menu GUI pour sélectionner le canal d'entrée de votre choix via l'option Accueil> Canaux d'entrée.

>> Pour ramener le canal d'entrée sélectionné à la surface de contrôle

Si vous avez éloigné le canal d'entrée actuellement sélectionné de la surface de contrôle, vous pouvez le ramener en appuyant sur ALIGN.

>> Pour sélectionner une zone de traitement

Vous pouvez souhaiter qu'une zone de traitement spécifique d'un canal d'entrée soit affectée à la tranche de console locale, par exemple, pour effectuer le traitement ou pour copier ses paramètres sur un autre canal d'entrée.

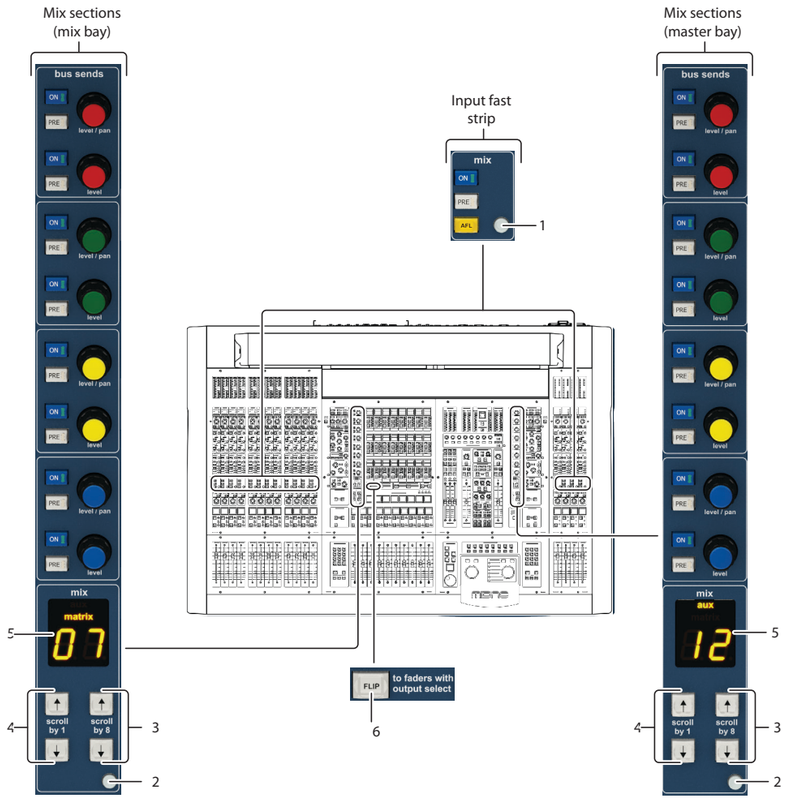
Effectuez l'une des actions suivantes:

- **Bouton d'accès rapide (tranche de console)** - Si le canal d'entrée souhaité est actuellement sélectionné sur la surface de contrôle, appuyez sur le bouton d'accès rapide local à la zone de traitement souhaitée dans la tranche de console
- **Bouton d'accès rapide (bande rapide d'entrée)** - Si le canal d'entrée souhaité se trouve actuellement sur la surface de contrôle, mais n'est pas sélectionné, appuyez sur le bouton d'accès rapide local à la zone de traitement souhaitée dans sa bande rapide d'entrée.

Vous pouvez sélectionner une zone de traitement via l'aperçu des canaux d'entrée dans la bande de canaux de l'interface graphique en cliquant dans une zone sans contrôle de la section souhaitée.

Navigation dans les bus de mixage

Les canaux d'entrée ont chacun des bus de mixage auxiliaire et matriciel.



Article	Élément(s)	Description
1	Bouton d'accès rapide - bande rapide d'entrée	This button in the **mix** section of the input fast strips quickly selects the local mix area of the selected channel. Illuminates (blue) when active.
2	Bouton d'accès rapide - sélection de mix	This button in the **mix** section of the mix and master bays quickly selects the bank of the currently selected aux/matrix bus, assigning it to the local channel strip on the control surface, and also assigning the bus processing area to the local GUI channel strip. Illuminates (blue) when active.
3	faire défiler par 8 boutons	These up and down scroll buttons scroll through the mix buses in groups of eight (one bank) at a time.
4	Faire défiler par 1 boutons	These up and down scroll buttons scroll through the mix buses one at a time. Mix bus selection follows the scrolling.
5	Afficher	Shows the number of the currently selected mix bus and its type.
6	Bouton FLIP	Voir Contrôle des bus de mixage en mode Flip.

>> Pour naviguer d'un bus de mixage vers la surface de contrôle

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Faites défiler jusqu'au bus de mixage souhaité à l'aide des boutons de défilement 1 dans la section de mixage. La sélection du bus de mixage suit le défilement
- Faites défiler la banque de bus de mixage souhaitée jusqu'à la surface de contrôle à l'aide du défilement par 8 boutons dans la section mix
- Sélectionnez le bus de mixage souhaité dans la baie de sortie et appuyez sur Align.

>> Pour sélectionner un bus de mixage

Effectuez l'une des actions suivantes:

- **Boutons de défilement** - Faites défiler jusqu'au bus de mixage souhaité à l'aide des touches de défilement 1 de la section mix. La sélection du bus de mixage suit le défilement
- **Boutons de commande tactiles** - Avec le bus de mixage souhaité affecté à la section de mixage sur la surface de contrôle, touchez / actionnez son bouton de commande.

>> Pour naviguer dans la zone de traitement du bus de mixage vers la tranche de console

Appuyez sur le bouton d'accès rapide dans la section de mixage de la bande rapide d'entrée souhaitée. Cela n'affecte pas la population actuelle de la zone rapide de sortie.

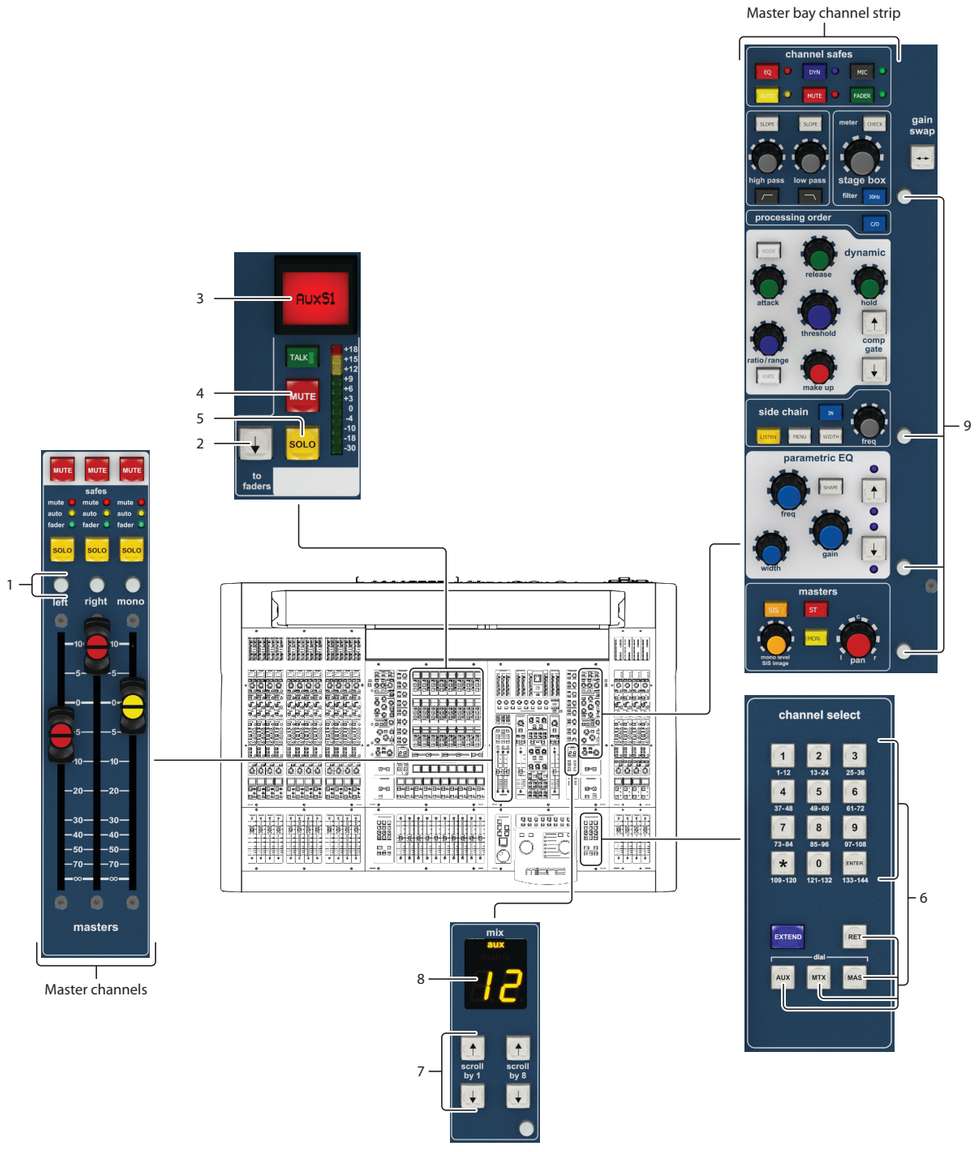
Vous pouvez sélectionner une zone de traitement de bus auxiliaire ou de bus matriciel sur l'interface graphique en cliquant sur le titre de la banque de bus de mixage souhaitée dans l'aperçu des canaux d'entrée de la tranche de console de l'interface graphique (voir **les sections d'envois typiques des mixages dans la tranche de console de l'interface graphique**) .

.

FR

Navigation dans les canaux de sortie

Les canaux de sortie comprennent des auxiliaires, des matrices et des maîtres.



Article	Élément(s)	Description
1	Bouton d'accès rapide - canaux maîtres	Sélectionne rapidement le canal maître local. S'allume (bleu) lorsqu'il est actif.
2	Vers les faders	Déplace le groupe actuellement sélectionné vers les faders ci-dessous.
3	Bouton de sélection LCD	Sélectionne le canal. Possède un écran LCD rétroéclairé (avec une couleur de rétroéclairage configurable par l'utilisateur), qui affiche le nom du groupe.
4	Bouton de sourdine	Coupe le canal sélectionné.
5	Bouton Solo	Solos le canal sélectionné.
6	Touches et boutons de sélection de canal	Les boutons de la section de type de canal (à l'exception du bouton INPUT) sont utilisés avec les touches numériques de la section de sélection de canal (inférieure) pour sélectionner un numéro de canal de sortie spécifique, en l'affectant à la surface de contrôle (voir Recherche de défaut d'un canal à problème.
7	Faire défiler par 1 boutons	Ces boutons de défilement gauche et droit font défiler les chaînes une par une. La sélection des canaux suit le défilement.
8	Faire défiler par 24 boutons	Ces boutons de défilement gauche et droit font défiler les canaux 24 à la fois. La sélection des canaux suit le défilement.
9	Bouton d'accès rapide - tranche de console	Sélectionne rapidement la zone de traitement locale du canal ou de la paire de canaux sélectionné, mais n'affecte pas la sélection de canal. S'allume (bleu) lorsqu'il est actif.

FR

>> Pour affecter des canaux de sortie à la surface de contrôle

Effectuez l'une des actions suivantes:

- **Boutons de type de canal** - Sur le PRO X, les boutons Channel Type ont été remplacés par des écrans LCD 24 Out qui sont assignables de la manière habituelle: maintenez la touche enfoncée, puis sélectionnez les canaux que vous souhaitez attribuer.
- **Boutons de défilement** - Faites défiler le canal de sortie souhaité jusqu'à la surface de contrôle à l'aide des boutons de défilement de 1 dans la section de sélection de canal (supérieure).

Pour sélectionner le groupe de sortie souhaité, faites défiler la zone d'entrée rapide avec les boutons de **défilement de 24**.

>> Pour sélectionner une zone de traitement

Vous pouvez souhaiter qu'une zone de traitement spécifique d'un canal de sortie soit affectée à la bande de canaux locale, par exemple, pour effectuer le traitement ou pour copier ses paramètres sur un autre canal de sortie. Pour ce faire, à condition que le canal de sortie soit actuellement sélectionné sur la surface de contrôle, appuyez sur le bouton d'accès rapide local à la zone de traitement de la bande de canal souhaitée pour le sélectionner.

Vous pouvez sélectionner une zone de traitement via l'interface graphique en cliquant sur une zone sans contrôle dans la section souhaitée de l'affichage «vue d'ensemble» (départ auxiliaire, retour auxiliaire, matrice ou maître) dans la tranche de console de l'interface graphique.

Navigation via l'interface graphique

L'interface utilisateur graphique dispose d'outils de navigation uniques permettant de revenir à l'affichage de «vue d'ensemble» d'un canal à partir de l'une de ses zones de traitement dans la bande de canal GUI, et également de parcourir l'historique d'affichage de l'écran GUI.

>> Pour revenir à l'affichage d'aperçu d'un canal à partir de l'une de ses zones de traitement dans la bande de canal de l'interface graphique

Cliquez sur la flèche de retour dans l'en-tête du canal

>> Pour trouver un écran GUI que vous avez récemment ouvert

Utilisez les boutons du navigateur Précédent / Suivant pour effectuer l'une des opérations suivantes:

Pour revenir à l'écran GUI que vous venez d'ouvrir, cliquez sur le bouton retour

Pour ouvrir l'un des écrans GUI que vous avez récemment visités, cliquez sur les boutons Précédent / Suivant. Le bouton Précédent vous ramènera dans l'historique de votre navigateur, tandis que le bouton Suivant va dans le sens inverse.

Les boutons Précédent / Suivant sont similaires à ceux des navigateurs standard utilisés sur n'importe quel PC.

Recherche de panne d'un canal de problème

Si vous connaissez le numéro du canal qui a un problème, vous pouvez le naviguer rapidement jusqu'à la surface de contrôle en saisissant son type et son numéro de canal via les sections de sélection de canal inférieur (inférieur) et de type de canal.

>> Pour sélectionner une chaîne à l'aide de son numéro

1. Dans la section Type de canal, appuyez sur le bouton du type souhaité. Par exemple, si le canal est une entrée, appuyez sur INPUT.
2. Dans la section de sélection de canal (inférieure), saisissez le numéro du canal. Par exemple, appuyez sur 4 puis sur 7 pour le canal 47.
3. Appuyez sur Entrée.

Configuration des entrées et des sorties

De la même manière que pour les groupes VCA / POP, vous pouvez changer le nom et la couleur de chacune des entrées et sorties. Cela se fait via l'interface graphique sur leurs écrans de feuille respectifs. Pour plus de détails sur la configuration, voir **Configuration des groupes VCA / POP.**

>> Pour ouvrir l'écran Feuille d'entrée / sortie

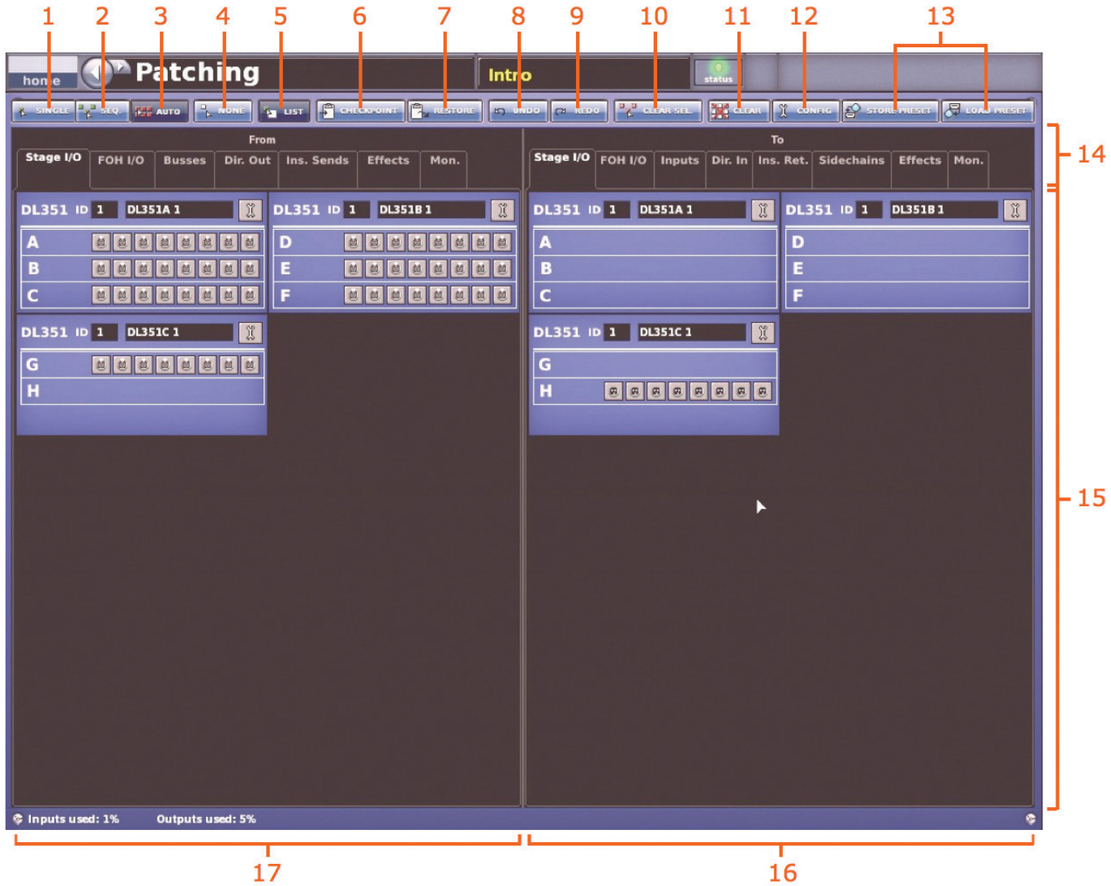
Effectuez l'une des actions suivantes:

- Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Canaux d'entrée> Feuille d'entrée pour ouvrir l'écran Feuille d'entrée, ou choisissez accueil> Mixage et sorties> Feuille de sortie pour ouvrir l'écran Feuille de sortie.
- Dans la zone de navigation principale, appuyez sur le bouton d'accès à l'écran des entrées / sorties pour ouvrir l'écran Feuille de saisie. Pour ouvrir l'écran Feuille de sortie, appuyez à nouveau dessus

Patcher

introduction

L'application de correctifs est une fonctionnalité uniquement GUI qui vous permet de répondre à toutes les exigences de routage du système. Le menu principal de l'interface graphique a une option de patch qui vous amène à l'écran Patching, qui contient tous les connecteurs de patch disponibles dans le système. Cet écran fournit une interface facile à utiliser, dans laquelle vous pouvez sélectionner vos options de raccordement source et destination, facilité par un panneau de boutons de fonction. De plus, l'écran Patching vous permet de configurer les unités (périphériques). Par exemple, vous pouvez régler le gain analogique, sélectionner la tension fantôme +48 V, etc., des unités d'E / S de ligne connectées au système.



Article	Élément(s)	Description
1	Bouton SINGLE	Vous permet de raccorder une seule source à une seule destination ou à plusieurs destinations. Voir Patch simple (SINGLE).
2	SEQ. bouton	Vous permet de sélectionner plusieurs sources et de les patcher une par une. Voir Patch de séquence (SEQ.).
3	Touche AUTO	Vous permet de sélectionner un bloc de sources et de les patcher toutes automatiquement, simplement en sélectionnant une seule destination. Tous les correctifs existants dans la plage de destination seront remplacés par les nouveaux.
4	Touche AUCUN	Efface tous les connecteurs de patch actuellement sélectionnés de tous les onglets des sections De et À.
5	Bouton LIST	Change le type d'info-bulle de standard à liste lors de l'exécution d'un patch de séquence via SEQ. bouton.
6	Bouton CHECKPOINT	Définit un point de stockage de correctifs, ou instantané, qui contient l'état de la correction à cet instant. Chaque fois que CHECKPOINT est cliqué, le point de contrôle précédent est écrasé.
7	Bouton RESTAURER	Rétablit l'état de correction au dernier point de contrôle ou, si aucun point de contrôle n'a été créé, il rétablira l'état de correction à l'état de mise sous tension. Tous les correctifs effectués dans l'intervalle seront perdus.
8	Bouton UNDO	Annule le dernier patch unique, même s'il faisait partie d'une opération de patch multiple. Des clics répétés annuleront les opérations de correction précédentes, reviendront au dernier point de contrôle ou redémarreront si aucun point de contrôle n'a été créé.
9	Bouton REDO	Refait une annulation. Cette opération peut être répétée pour chaque annulation de l'opération d'annulation précédente.

Article	Élément(s)	Description
10	CLEAR SEL. bouton	Efface toutes les sélections actuelles et leurs patchs. Important: Contrairement au bouton NONE, qui supprime simplement les sélections actuelles (surlignées en jaune), CLEAR SEL. va encore plus loin en supprimant également le patch. Cela arrêtera tout audio qui aurait pu passer par le signal patché.
11	Touche CLEAR	Efface tous les correctifs. Important: Soyez très prudent lorsque vous utilisez cette fonction. Observez l'avertissement qui apparaît après avoir cliqué sur ce bouton.
12	Bouton CONFIG	Ouvre la fenêtre Configuration de périphérique AES50, à partir de laquelle vous pouvez configurer les onglets d'E / S dans l'écran Patching (voir Fenêtre de configuration de périphérique AES50 typique).
13	Boutons STORE PRESET et LOAD PRESET	Ce sont des boutons de fonction de bibliothèque utilisateur (préréglage). Voir Bibliothèque utilisateur (préréglages).
14	Section titre	Titres de section et noms d'onglets.
15	Zone de patch	Contient tous les connecteurs de patch sur les onglets.
16	Vers la section	Contient les onglets qui contiennent toutes les destinations du connecteur de patch.
17	De la section	Contient les onglets qui contiennent toutes les sources du connecteur de patch.

FR

>> Pour accéder à l'écran Patching

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Patching
- Appuyez sur le bouton de correction / mesure dans la zone de navigation principale
- Dans l'interface graphique, cliquez sur un bouton src (source) ou dest (destination). L'écran Patching s'ouvre dans l'onglet / fenêtre de configuration approprié

À propos de la procédure de correction

Bien que le patching puisse être considéré comme un routage / réacheminement des signaux entrants, internes et sortants du centre de contrôle, dans le contexte de l'écran Patching, le patching englobe également la mise en place et la configuration des périphériques d'E / S de la scène et du rack FOH. La procédure de correction est initialement effectuée après l'installation du système et comprend:

- **Configuration de l'appareil** - Configurer les appareils en ajustant leurs paramètres (voir ci-dessous)
- **Configuration des périphériques du rack d'E / S** - Configurez les périphériques système, tels que les E / S de ligne, le DN9696 et l'AES50 générique, dans les onglets E / S des sections De et À de l'écran Patching (voir Configuration des périphériques de rack d'E / S)
- **Patcher** - Effectuer tout le routage requis, par exemple, des micros vers les canaux d'entrée (voir Comment patcher)
- **Sélection de serpent** - Configurez le centre de contrôle en fonction du type de «serpent» que vous utilisez pour les réseaux X et Y (voir Configuration du type de serpent). Ceci est important, car le centre de contrôle ne fonctionnera que si le type de serpent est correctement configuré.

Configuration du type de serpent

Important:

Les serpents doivent être correctement configurés avant de faire fonctionner le centre de contrôle, car il ne transmettra pas d'audio ou de données de contrôle si les serpents ne sont pas configurés correctement.

Vous pouvez connecter le moteur Neutron DSP au centre de contrôle avec des serpents en cuivre ou en fibre optique. Le centre de contrôle doit être configuré avec ces informations avant que l'opération puisse commencer.

>> Pour configurer le centre de contrôle avec les informations sur le type de serpent

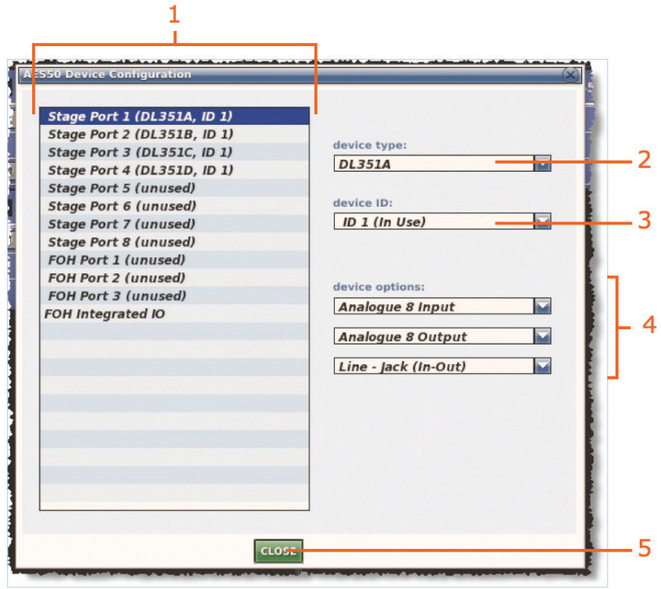
1. Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Préférences> Général.
2. Sous l'en-tête Stage Link X, cliquez sur l'option Fibre ou Cuivre, selon celle qui est installée sur le réseau X. Une option sélectionnée contiendra un cercle rouge.

Faites de même pour le réseau Y, sous l'en-tête Stage Link Y.

Configuration des périphériques du rack d'E / S

Vous pouvez ajouter, supprimer et configurer les périphériques, tels que les E / S de ligne, les séparateurs de micro, les DN9696, etc., qui se trouvent dans les racks Stage I / O et FOH I / O. Cela se fait via la fenêtre de configuration de l'appareil AES50. Ici, vous pouvez configurer l'ID de l'appareil ainsi que le type de cartes (modules) installés sur l'unité physique. Les options sont sensibles au contexte, certaines peuvent donc être vides, selon le type de périphérique.

Pour prendre en charge les doubles ports redondants du répartiteur de micro et des E / S modulaires (connexions X et Y), il existe plusieurs options dans le type d'appareil: liste déroulante, par exemple DL431 Câble rouge, DL155 Câble rouge, etc. Au départ, l'appareil est alloué à un port (comme pour tout appareil), puis un deuxième port est alloué à la connexion redondante, mais avec le même ID d'appareil (voir ci-dessous pour plus de détails).



Article	Description
1	Liste des ports Stage et FOH, montrant les affectations de périphériques actuelles.
2	liste déroulante des types d'appareils, contient une liste des appareils disponibles parmi lesquels choisir.
3	liste déroulante des ID de périphérique, contient une liste complète des ID pour le type de périphérique sélectionné. Ceux qui sont déjà utilisés seront précédés du texte «(En cours d'utilisation)».
4	liste (s) déroulante (s) des options du périphérique, dans laquelle vous pouvez sélectionner la carte qui est réellement installée dans l'unité physique Les positions des listes déroulantes sont relatives aux positions des cartes dans l'unité physique.
5	Bouton CLOSE, ferme la fenêtre de configuration de l'appareil AES50.

>> Pour ajouter un appareil ou modifier sa configuration

1. Cliquez sur CONFIG pour ouvrir la fenêtre de configuration du périphérique AES50.
2. Cliquez sur le port auquel vous souhaitez allouer le périphérique. Par exemple, «FOH Port 3 (inutilisé)». Le texte dans le champ Type d'appareil: changera en conséquence. (Un port auquel aucun périphérique n'est alloué aura le texte «(non utilisé)» après son nom.)
3. Dans la liste déroulante Type d'appareil:, cliquez sur le type d'appareil. Par exemple, «DL351A».
4. Dans la liste déroulante ID de l'appareil:, cliquez sur l'ID souhaité pour l'appareil. Par exemple, «ID6».
5. Dans la liste déroulante Options de l'appareil:, cliquez sur le type d'unité physique installée sur la carte. Par exemple, «Entrée analogique 8». S'il existe plusieurs options de périphérique: liste déroulante, répétez l'opération pour les autres, en vous assurant qu'elles correspondent aux cartes réellement installées (DL351 et DL451 uniquement).
6. Cliquez sur CLOSE.

Configuration des appareils

Vous avez la possibilité de configurer les périphériques à partir de l'écran Patching. Les paramètres, tels que le gain et la tension fantôme +48 V, peuvent être ajustés ou activés / désactivés, respectivement, via une fenêtre de configuration spécifique à l'appareil.

Ces paramètres de configuration peuvent être indépendants des données de canal, car (jusqu'à ce qu'ils soient corrigés) ils contrôlent uniquement l'unité physique. Si un périphérique est par la suite assigné à un ou plusieurs canaux, le (s) canal (s) contrôlent le périphérique et vice-versa.

La zone de configuration de l'appareil permet également de contrôler les paramètres audio lorsque l'appareil est utilisé comme connexion directe à un autre appareil. Par exemple, FOH pour mettre en scène via un serpent numérique, au lieu de via le DSP. Dans ce cas, les paramètres sont également enregistrés dans le fichier de spectacle et peuvent être automatisés, même si les signaux ne sont pas acheminés via le DSP du centre de contrôle.

Procédure de configuration de l'appareil

Bien que la procédure de configuration des appareils soit similaire, leurs paramètres dépendent du type d'appareil. La procédure de configuration des appareils d'un type similaire implique:

- Ouverture de la fenêtre de configuration de l'appareil
- Sélection de l'une des cartes / plages de canaux de l'appareil et configuration des paramètres disponibles
- Répétition pour les autres cartes / plages de canaux de l'appareil
- Répéter pour les autres appareils
- Fermeture de la fenêtre de configuration de l'appareil.

>> Pour ouvrir la fenêtre de configuration d'un appareil

Cliquez sur le bouton clé de l'appareil.

>> Pour configurer / modifier la configuration d'un périphérique d'E / S

1. Ouvrez la fenêtre de configuration du périphérique d'E / S que vous souhaitez configurer.
2. Sélectionnez le périphérique d'E / S dans la liste déroulante en haut de la fenêtre de configuration.
3. Sélectionnez la carte / le canal que vous souhaitez configurer / modifier dans la liste déroulante dans le coin supérieur droit de la fenêtre de configuration. Par exemple, la «carte d'entrée analogique».
4. Dans un canal, configurez les paramètres. Par exemple, dans le canal «In1», ajustez le gain et activez la tension fantôme + 48V.
5. Répétez l'étape 4 pour les autres canaux de la carte.
6. Répétez les étapes 3 à 5 pour les autres cartes.
7. Si nécessaire, configurez d'autres périphériques d'E / S en répétant les étapes 2 à 6.
8. Cliquez sur CLOSE.

Comment patcher

Le patching consiste essentiellement à sélectionner les connecteurs de patch source dans la section From de l'écran Patching, puis à sélectionner leur (s) destination (s) dans la section To. Vous pouvez sélectionner des patchs individuellement ou par multiples en utilisant la séquence et les opérations automatiques.

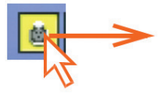
>> Pour ouvrir un onglet dans les sections De ou À

Cliquez sur le titre de l'onglet. Par exemple, cliquez sur Ins. Envoie pour ouvrir l'onglet d'envois d'insertion.

>> Pour sélectionner un seul connecteur de patch

Cliquez sur le connecteur de patch. Les effets du clic sur un connecteur de patch sont indiqués dans le tableau suivant.

FR

Clicking	Does this in the From section	Does this in the To section
	Sélectionne le connecteur de patch.	Effectuera l'une des opérations suivantes (à condition qu'un ou plusieurs connecteurs de patch source aient été sélectionnés dans la section De): • Sélectionne le connecteur de patch pendant une seule opération de patch. • Corrige le connecteur de patch pendant une séquence ou une opération de patch automatique. Sinon, cela n'a aucun effet.
	Désélectionne le connecteur de patch, qui revient ensuite à son état précédent (patché ou non corrigé).  ou 	Supprime le patch. 
	Sélectionne le connecteur de patch et tous ceux auxquels il est patché dans la section À.	Supprime le patch. 

REMARQUE: pour vérifier rapidement les destinations d'un connecteur de patch source, cliquez dessus. Cela le sélectionnera ainsi que toutes ses destinations. Un triangle vert apparaîtra sous le nom de n'importe quel onglet de la section À qui contient une ou plusieurs destinations.

Patch simple (SINGLE)

Le bouton de fonction **SINGLE** vous permet d'assigner une seule source à une seule destination ou à plusieurs destinations.

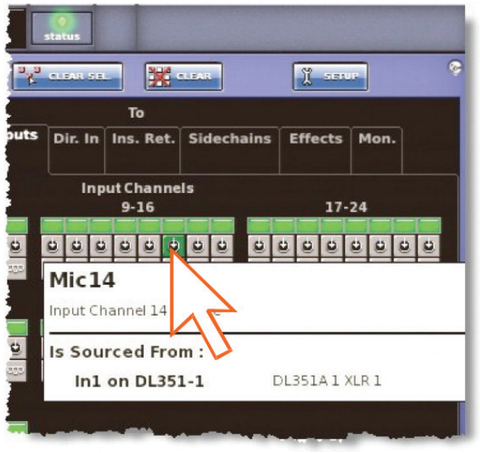
>> Pour patcher une seule source vers une seule destination

L'exemple suivant vous montre comment assigner une sortie d'un séparateur de micro à un canal d'entrée.

1. Cliquez sur UNIQUE.
2. Sélectionnez le connecteur de patch source. Par exemple, dans l'onglet Stage I / O de la section From, cliquez sur le premier connecteur de patch (XLR1) de la carte A de l'E / S modulaire DL351. Son arrière-plan deviendra jaune et un triangle vert apparaîtra sous le titre de l'onglet (comme illustré à droite).



3. Sélectionnez le connecteur de patch de destination. Par exemple, dans l'onglet Entrées de la section À, cliquez sur le connecteur de patch pour le canal d'entrée 14 (Mic14). Il sera maintenant patché sur la source. Si le nouveau patch transporte un signal, cet audio peut être entendu, selon les réglages du centre de contrôle.



REMARQUE: Vous pouvez également effectuer des opérations de patch unique à l'aide de CLEAR SEL. et fonctions AUTO.

>> Pour patcher une seule source vers plusieurs destinations

Associez le connecteur de patch source souhaité à l'une de ses destinations, comme détaillé dans Pour patcher une source unique vers une seule destination

Dans la section À, sélectionnez les autres destinations.

Patch de séquence (SEQ.)

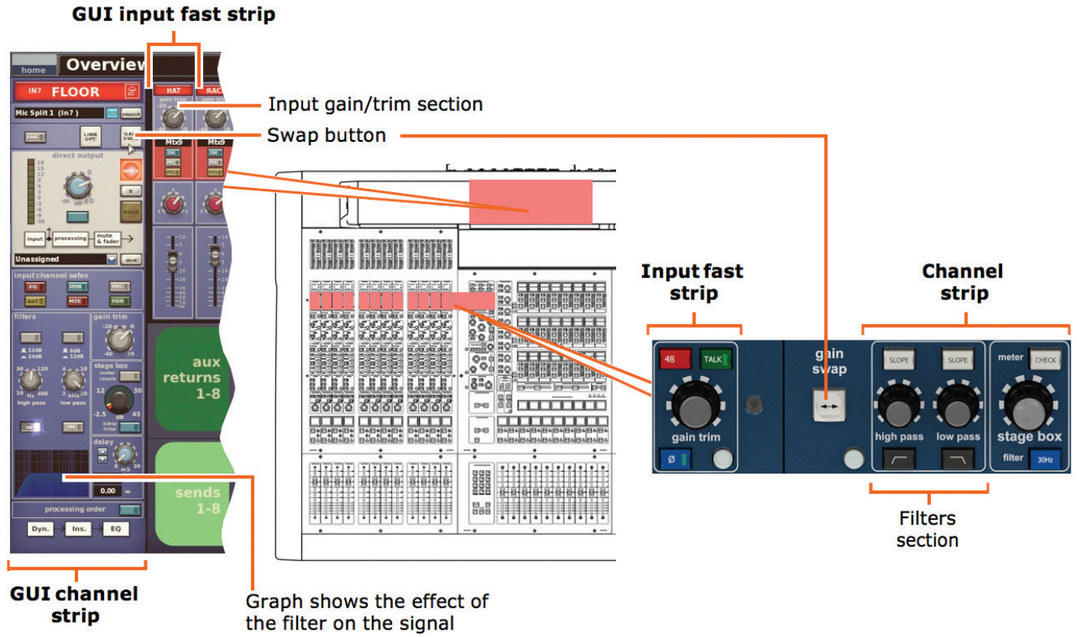
Si vous avez besoin de faire un certain nombre de patchs et que chacun n'a qu'une seule destination, vous pouvez utiliser la fonction de séquence. Tous les connecteurs de patch source sont sélectionnés dans la section De avant d'être patchés, un par un, dans la section À. Cela vous évite d'avoir à retourner à la section De au début de chaque patch.

Pour vous aider dans la correction de séquence, vous pouvez changer l'info-bulle en type de liste (voir le bouton de fonction LIST dans le diagramme de l'écran de correction).

Opération de base

Cette section est destinée à vous familiariser avec le centre de contrôle en vous montrant comment effectuer certaines opérations de base afin d'en extraire du son.

REMARQUE: Le fonctionnement des deux baies d'entrée étant essentiellement le même, ce chapitre ne montrera généralement que le fonctionnement de la baie d'entrée à 12 canaux. Cependant, toute différence de fonctionnement entre les baies d'entrée 4 canaux et 12 canaux sera mise en évidence.



REMARQUE: Les boutons de contrôle de gain et de boîtier de scène sur la surface de contrôle ajusteront tout ce qui a été «échangé» sur leurs bandes respectives et pas nécessairement ce que leurs noms suggèrent. Le bouton de commande du boîtier de scène (tranche de console) contrôle toujours le «swap» alternatif à ceux indiqués dans les bandes rapides d'entrée sur l'écran GUI.

>> Pour régler le gain du boîtier de scène / le gain de la console

1. Dans la section de réglage de gain d'une bande d'entrée rapide, appuyez sur le bouton d'accès rapide (voir les sections Gain et filtre des bandes d'entrée). Ceci sélectionne le canal d'entrée et attribue sa zone de traitement de configuration à la bande de canaux GUI, qui contient le bouton GAIN SWAP.
2. Appuyez sur la flèche gauche-droite du bouton de permutation de gain (ou cliquez sur GAIN SWAP) pour permuter les sections de réglage de gain et de boîte de scène.
3. Réglez le bouton de commande de réglage de gain au niveau requis pour l'adapter à la caractéristique de préampli MIDAS. Un niveau approprié pourrait être celui qui n'illumine que les LED jaunes. Faites ceci pour chaque canal requis. Conduisez les amplis micro pour cette «coloration MIDAS»; n'hésitez pas à overdrive si vous le souhaitez.
4. Une fois que vous avez atteint l'état de gain requis, appuyez sur la flèche gauche-droite du bouton de permutation de gain (ou cliquez sur GAIN SWAP) pour remettre les gains à leur état par défaut.
5. Réglez le bouton de commande du trim de gain pour (cette fois) régler le trim numérique de la console (trim continu de +20 dB à -40 dB) en fonction de votre structure de gain préférée.
6. Réglez les télécommandes analogiques pour la configuration initiale, puis ajustez le trim numérique pour l'heure du spectacle.

Réglage du gain d'entrée d'un amplificateur de micro

Le centre de contrôle a deux gains d'entrée par canal, l'un est le gain à distance pour le préampli micro analogique (gain de la boîte de scène) et l'autre est le trim numérique (gain de la console). Dans son état par défaut, le gain du boîtier de scène est dans la tranche de console et le gain de la console est dans chaque bande rapide d'entrée. Cependant, vous pouvez permuter ces sections (en appuyant sur le bouton de permutation de gain) pour vous donner un contrôle plus global du gain de la boîte de scène.

Réglage des filtres passe-haut et passe-bas

Sélectionnez les filtres passe-haut et passe-bas. Les filtres passe-haut et passe-bas peuvent être activés / désactivés et, lorsqu'ils sont activés, chacun a deux réglages. Les filtres sont répliqués sur l'interface graphique, qui montre également la valeur du filtre en fonctionnement.

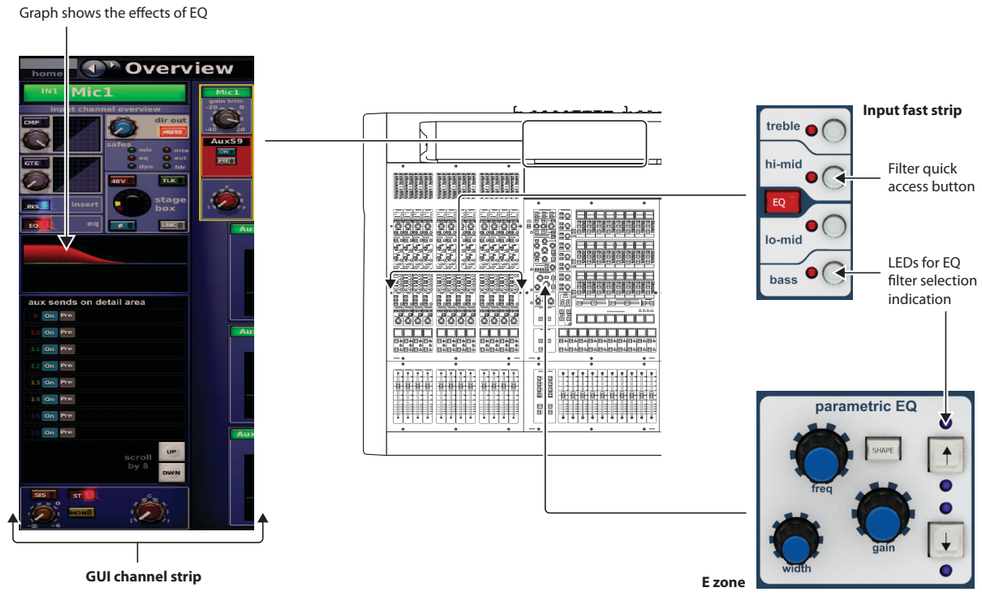
>> Pour régler les filtres passe-haut et passe-bas dans

1. Dans la section de réglage de gain d'une bande d'entrée rapide (voir les sections de gain et de filtre du diagramme des bandes d'entrée), appuyez sur le bouton d'accès rapide. Cela sélectionne le canal d'entrée et attribue sa zone de traitement de configuration à la bande de canaux de l'interface graphique, qui contient la section des filtres.
2. Dans la section des filtres de la bande de canaux d'entrée, appuyez sur le bouton de sélection de filtre (passe-haut ou passe-bas) pour activer le filtre.
3. Si nécessaire, appuyez sur le bouton SLOPE du filtre pour régler sa pente (dB); son état est indiqué sur l'interface graphique. Pour le filtre passe-haut, in = 24 dB et out = 12 dB, et pour le filtre passe-bas, in = 12 dB et out = 6 dB.
4. Réglez le bouton de commande passe-haut / passe-bas pour régler la fréquence du filtre (Hz). Les plages sont de 10 Hz à 400 Hz pour le filtre passe-haut et de 2 kHz à 40 kHz pour le filtre passe-bas.

FR

Égalisation d'entrée (zone E)

Utilisez EQ pour égaliser le signal d'entrée via les filtres aigus, hi-mid, lo-mid et bass, qui sont situés dans la zone E de la tranche de console d'entrée. Les aigus et les graves ont chacun une option de filtre paramétrique et trois modes de rayonnage spécifiques. Le retour visuel pour l'égaliseur se fait uniquement via l'interface graphique.



>> Pour égaliser le signal d'entrée

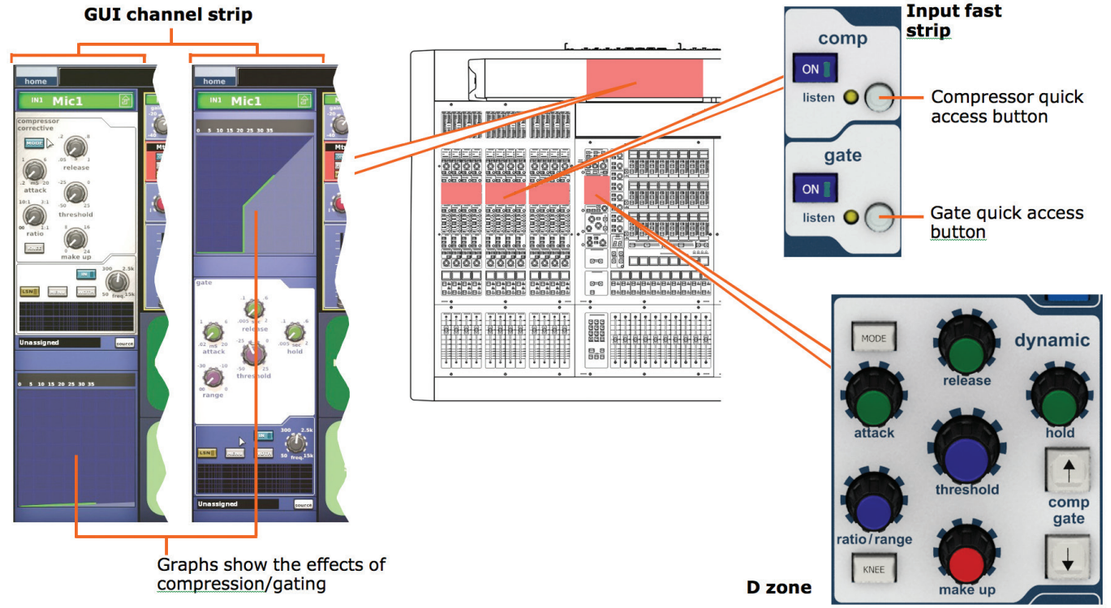
1. Dans une bande d'entrée rapide, appuyez sur le bouton d'accès rapide du filtre d'égalisation souhaité (aigus, hi-mid, lo-mid ou bass). Cela sélectionnera le canal et ouvrira la zone de traitement du filtre EQ dans la bande de canaux de l'interface graphique. Vous pouvez également y accéder à l'aide des touches fléchées haut et bas des graves et des aigus dans la zone E (illustrée ci-dessus).
2. Dans la bande rapide d'entrée, appuyez sur EQ pour activer l'égaliseur. Le voyant du bouton EQ s'allume lorsque son égaliseur est activé.
3. Dans la zone E, réglez les boutons de commande de fréquence, de largeur et de gain pour appliquer l'égaliseur comme vous le souhaitez.
4. Écoutez les différents filtres, y compris les types de «perturbation harmonique minimale», en les faisant défiler à l'aide du bouton SHAPE.

   REMARQUE: Les filtres de perturbation harmonique minimale sont brillants et profonds, qui sont disponibles pour les aigus et les graves, respectivement. Ces filtres utilisent des phénomènes psychoacoustiques pour générer des pentes raides qui semblent naturelles.

Traitement de la dynamique d'entrée (zone D)

Configurez les processeurs de dynamique de compresseur et de gate à l'aide des commandes de la zone D de la tranche de console d'entrée.

Il existe quatre compresseurs disponibles, correctifs, adaptatifs, créatifs et vintage, chacun avec l'option genou dur, genou moyen et genou souple



>> Pour configurer un compresseur / limiteur

1. Dans une bande d'entrée rapide, appuyez sur le bouton d'accès rapide du compresseur dans la section comp. Cela sélectionnera le canal et affectera sa zone de traitement du compresseur à la bande de canaux de l'interface graphique.
2. Dans la section comp, appuyez sur ON pour activer le compresseur.
3. Dans la zone D, actionnez les commandes d'attaque, de rapport / plage (rapport), de relâchement, de seuil et de rattrapage pour appliquer le traitement. Vous pouvez également configurer un limiteur en utilisant un seuil élevé et un rapport raide (supérieur à 5: 1). Le bouton de commande de maintien n'a aucun effet car il n'est utilisé que pour le gate.
4. Appuyez sur KNEE pour écouter les différents algorithmes.
5. Appuyez sur MODE pour essayer différents types de compresseurs (correctif, adaptatif, créatif, chatoyant et vintage).

>> Pour mettre en place un portail

1. Dans une bande d'entrée rapide, appuyez sur le bouton d'accès rapide de gate dans la section gate. Cela sélectionnera le canal et attribuera sa zone de traitement de porte à la bande de canaux de l'interface graphique.
2. Dans la section porte, appuyez sur ON pour activer la porte.
3. Dans la zone D, actionnez les commandes d'attaque, de rapport / plage (plage), de relâchement, de seuil et de maintien pour appliquer le traitement. Le bouton de commande d'appoint n'a aucun effet car il n'est utilisé que pour le compresseur
4. Il existe également une fonction MODE pour sélectionner les modes Gate, Transient Gate ou Ducker.

Traitement de sortie

Les sorties ont un PEQ à six bandes avec des modes de mise en plateau sur les bandes 1, 2 et 6. Elles ont également la possibilité d'utiliser un GEQ, auquel on accède via le bouton GEQ dans leurs zones de traitement EQ.

Utilisation des groupes VCA / POP

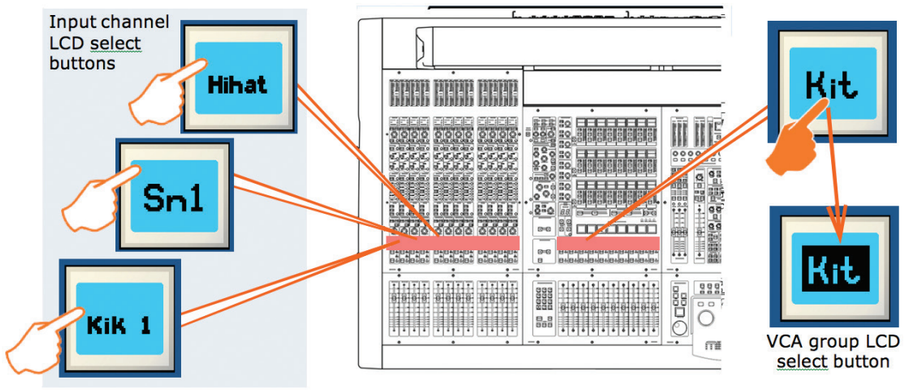
Les groupes VCA / POP (en bas de la baie de mixage) permettent de contrôler simultanément un certain nombre de canaux. Cela fournit une méthode rapide pour amener des canaux particuliers sur la surface de contrôle et vous évite d'avoir à vous souvenir de leur nom / numéro. Vous pouvez choisir les associations de groupes de canaux et également configurer la couleur et la légende du bouton de sélection LCD de chaque groupe pour les rendre instantanément reconnaissables. Le bouton de sélection LCD pour chaque groupe est utilisé à la fois pour l'affectation des membres du groupe et le rappel de groupe.

N'importe quel groupe peut avoir n'importe quel canal (entrée / sortie) qui lui est assigné, bien que dans la pratique normale il est plus probable qu'ils n'auront que l'un ou l'autre.

Les groupes VCA incluent le contrôle du fader, du solo et du mute. Cependant, les groupes POP - qui n'ont pas de fonction audio - sont limités au déroulement des canaux (sur la zone A ou B). Les groupes POP vous permettent de créer un groupe d'instruments connexes dont vous avez besoin sur la surface de contrôle pour certaines fonctions.

FR

>> Pour attribuer des canaux à un groupe VCA / POP



1. Appuyez sur le bouton de sélection LCD du groupe souhaité (VCA ou POP) et maintenez-le enfoncé. Par exemple, «Kit» dans les VCA (comme illustré ci-dessus). Le bouton de sélection LCD du groupe commencera à clignoter lorsque vous serez en mode de sélection de membre du groupe et les entrées passeront en mode programme.
2. Tout en maintenant le bouton de sélection LCD enfoncé, effectuez l'une des opérations suivantes:
   - Pour attribuer un canal d'entrée au groupe, appuyez sur le bouton de sélection LCD du canal d'entrée souhaité. Répétez pour tous les autres canaux d'entrée souhaités dans le groupe. Par exemple, «Kik 1», «Sn1», «Hihat» et «Tom» (illustré ci-dessus). Si nécessaire, faites défiler jusqu'à une nouvelle banque de canaux d'entrée
   - Pour attribuer un canal de sortie au groupe, appuyez sur le bouton de sélection LCD du canal de sortie souhaité. Répétez pour tous les autres canaux de sortie souhaités dans le groupe. Si nécessaire, naviguez les canaux de sortie souhaités vers la surface de contrôle. Le bouton de sélection de l'écran LCD de tous les canaux de sortie qui se trouvent sur la surface de contrôle et qui sont membres du groupe s'allume. Les boutons de sélection de sortie individuels clignoteront si leur banque contient un membre du groupe actuel.
3. Relâchez le bouton de sélection de l'écran LCD de groupe. Le groupe contient maintenant les membres du canal que vous venez d'attribuer et le groupe sera sélectionné.
4. Pour quitter le groupe, appuyez rapidement sur le bouton de sélection LCD du groupe.

Configuration des groupes VCA / POP

Le nom par défaut et la couleur associée d'un groupe, qui apparaissent sur son bouton de sélection LCD et sur l'interface graphique, peuvent être configurés en fonction de vos préférences. Vous pouvez également modifier globalement la couleur des membres du groupe pour qu'elle corresponde à la couleur du groupe.

La configuration est effectuée sur l'écran de la feuille de groupe.

> **REMARQUE:** Cliquez sur l'icône du bouton de commande pour accéder à l'écran Groupes VCA (un sous-menu de l'option Groupes de contrôle), qui fournit le contrôle de gestion des groupes.

>> Pour accéder à l'écran Feuille de groupe

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Groupes de contrôle> Feuille de groupe
- Dans la zone de navigation principale, appuyez sur le bouton d'accès à l'écran vca / commandes attribuables.

>> Pour configurer le nom d'un groupe VCA / POPp

Effectuez l'une des actions suivantes:

- **Choisissez parmi une liste de noms préconfigurés** en cliquant sur l'icône en forme de crayon du groupe. Dans la liste déroulante, cliquez sur le nom de votre choix, par exemple «E Gtr». Faites défiler la liste, si nécessaire
- **Tapez un nouveau nom** en cliquant dans le champ de nom du groupe. Le pointeur se transforme en un curseur blanc clignotant en forme de I, qui apparaît à la fin du champ de nom. Tapez le nouveau nom via le clavier (maximum six caractères).

>> Pour configurer la couleur d'un groupe VCA / POP

1. Cliquez sur l'icône de palette du groupe.
2. Dans la palette, cliquez sur la couleur choisie.

>> Pour configurer la couleur d'un groupe VCA / POP et de tous ses membres

Cliquez sur l'icône de remplissage du groupe. La couleur de tous les membres du groupe correspondra désormais à celle du groupe.

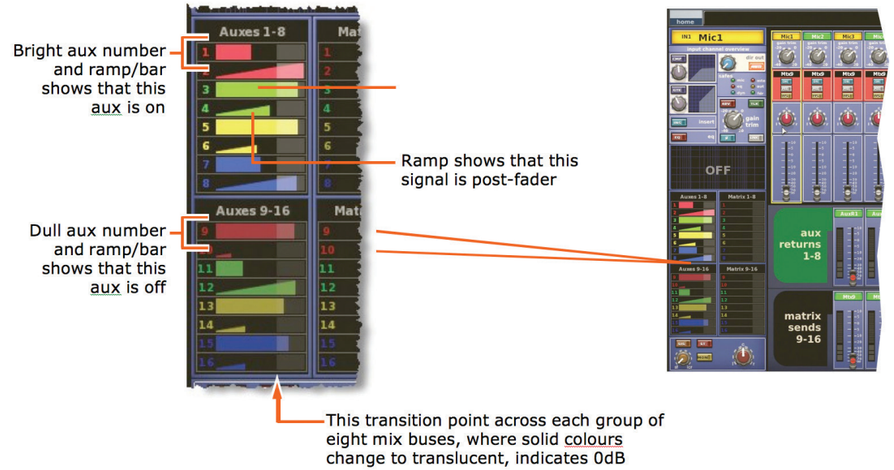
Configurer un mix

Le centre de contrôle dispose de 96 bus de mixage configurables (72 auxiliaires et 24 matrices); les auxiliaires peuvent être réglés sur des mixages, des sous-groupes ou des mix minus. Tous les mixages peuvent également être configurés en paires stéréo ou mono. 24 sorties matricielles sont également accessibles directement à partir des canaux d'entrée via des commandes de niveau, ce qui donne au centre de contrôle la possibilité de fournir 32 mixages discrets, plus gauche, droite et mono. Les sections de mixage (bandes rapides d'entrée) et les sections de mixage et d'envoi (baies mix et master) fournissent le contrôle et la navigation du mixage, tandis que la sélection du mode de bus se fait uniquement via l'interface graphique.

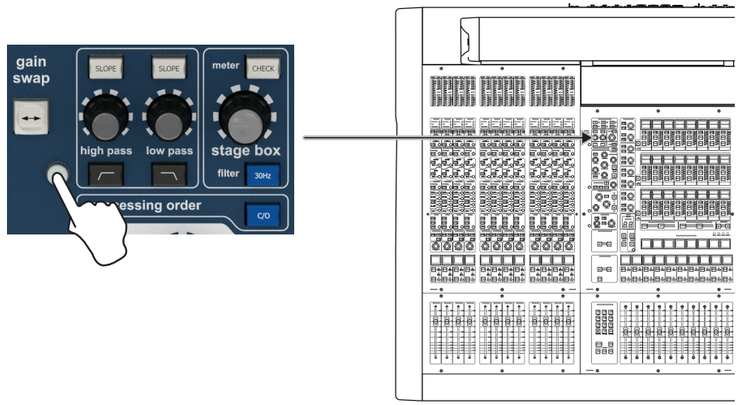
Comme pour les entrées et les groupes, l'identification des mélanges se fait par un code couleur.

Les affichages d'aperçu dans la bande de canaux de l'interface graphique (voir ci-dessous) montrent l'état des mixages, dont les couleurs sont coordonnées pour correspondre à celles de la section des départs de la surface de contrôle.

>> Pour sélectionner le mode bus de mixage



1. Sélectionnez le bus de mixage (voir Pour sélectionner un bus de mixage).
2. Appuyez sur le bouton d'accès rapide (à côté de la section des filtres) pour affecter l'aperçu du mixage à la tranche de console. Par exemple, l'aperçu des envois auxiliaires pour AuxS1.



3. Cliquez sur une zone non contrôlée dans l'une des sections (par exemple, dir in) pour ouvrir la zone de traitement de configuration dans la tranche de console de l'interface graphique.
4. Cliquez plusieurs fois sur MODE pour faire défiler les modes de mixage (mix, group et mix moins) pour sélectionner celui que vous souhaitez. Le mode Group est fader uniquement sans pré-fader, et en mode mix minus, tous les bus sont initialement routés - vous devez activer un commutateur de routage de bus pour le sortir du mix. Le mode de mixage stéréo - avec mixage sélectionné et bouton LINK activé - n'est accessible qu'à partir du canal de sortie impaire de la paire liée. En mode de mixage stéréo, le bouton de commande supérieur devient le réglage du panoramique et celui du bas ajuste le niveau. Lors de la création d'un mixage stéréo, vous pouvez utiliser la sortie impaire ou paire pour relier les deux canaux, mais le mode du canal impair est utilisé sur les deux.

>> Pour configurer un mixage auxiliaire mono

1. Assurez-vous que le bus de mixage n'est pas lié, sélectionnez mix (voir Pour sélectionner le mode de bus de mixage).
2. Sélectionnez le canal d'entrée (voir Pour sélectionner un canal d'entrée).
3. Dans l'interface graphique, cliquez dans la section d'envois appropriée (aux ou matrices) dans l'affichage d'aperçu pour ouvrir sa zone de traitement.
4. Dans la section mix (supérieure), procédez comme suit:
   - Appuyez sur PRE pour sélectionner pré-fader (activé) ou post-fader (désactivé).
   - Appuyez sur ON pour acheminer le mixage auxiliaire de l'entrée vers la sortie auxiliaire
   - Ajustez le bouton de commande de niveau pour changer le niveau du signal.

Vous avez la possibilité de les ajuster à l'aide des commandes de panoramique / fader dans la zone d'entrée rapide (baie d'entrée 12 canaux); c'est ce qu'on appelle le mode «flip». (Vous pouvez également les ajuster dans la tranche de console de l'interface graphique - vue d'ensemble ou zone de traitement - en faisant glisser.)

FR

Routage de bus de mixage

Vous pouvez acheminer un auxiliaire ou une matrice (ou même une sortie principale) vers un effet ou une sortie. Il s'agit d'une opération uniquement GUI, qui se fait via la bande de canaux GUI ou l'écran Patching (voir **Patching**).

>> Pour router un auxiliaire ou une matrice vers un effet ou une sortie

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Dans la zone de traitement de la tranche de console, cliquez sur la destination de bus de mixage souhaitée dans la liste déroulante. Pour plus de détails sur la façon d'ouvrir la zone de traitement, reportez-vous à Pour sélectionner le mode de bus de mixage
- Dans la zone de traitement de la tranche de console, cliquez sur dest. Cela ouvrira l'écran Patching et l'onglet approprié. Pour plus de détails sur la façon d'ouvrir la zone de traitement, reportez-vous à Pour sélectionner le mode de bus de mixage
- Ouvrez l'écran Patching et acheminez l'aux / matrice à partir de là. Pour plus d'informations sur l'application de correctifs, consultez Application de correctifs.

Mise en relation

Vous pouvez lier deux mixages ensemble. Les paires ne peuvent être créées qu'à partir de bus de mixage adjacents de la même couleur. Pour lier une paire de bus de mixage, cliquez sur le bouton LINK de l'un des bus de mixage (pair ou impair) que vous souhaitez lier (voir **Pour sélectionner le mode de bus de mixage**).

Les paramètres liés par défaut sont les paramètres de lien par défaut globaux configurables par l'utilisateur, qui sont définis via le menu GUI (choisissez accueil> Préférences> Liaison). Cependant, vous pouvez remplacer ces paramètres de liaison par défaut pour la paire via la fenêtre Options de liaison stéréo, qui s'ouvre en appuyant sur LINK OPT. (à droite du bouton LINK).

Utilisation de Fader Flip

Pour plus d'informations sur l'utilisation du fader flip, voir **Contrôle des bus de mixage en mode Flip.**

> **REMARQUE:** Lorsque vous utilisez le basculement du fader pour contrôler les niveaux du bus Aux, utilisez toujours l'interface graphique pour vérifier le niveau. Cela est dû au fait que les marquages de niveau du fader ont un maximum de +10 dB, alors que les niveaux du bus Aux ne montent que jusqu'à +6 dB.

Configuration du rack d'effets

L'écran Effets de l'interface graphique contient un rack virtuel de 24 unités. Vous pouvez avoir un maximum de 24 unités d'effets dans le rack, le nombre dépendant de la configuration (via la section Effets et GEQs de l'écran Préférences).

Chaque unité peut contenir n'importe quelle combinaison des effets répertoriés dans la fenêtre Modifier le type de périphérique.

Le panneau de commandes assignable est commun à tous les effets et vous permet de contrôler les paramètres d'effet via le panneau équivalent sur la surface de contrôle (baie principale).

>> Pour choisir un effet

1. Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Unités de rack> Effets. Vous pouvez également appuyer sur le bouton d'accès à l'écran d'effets / graphiques dans la zone de navigation principale.
2. Cliquez dans la position de rack choisie. Ce sera la position du nouvel effet.
3. Dans la fenêtre d'effet, cliquez sur CHANGER LE TYPE DE PÉRIPHÉRIQUE.
4. Dans la fenêtre Modifier le type de périphérique, cliquez sur le type de périphérique choisi.
5. Cliquez sur OK.
6. Modifiez les paramètres du nouveau périphérique d'effets si nécessaire. Par exemple, ajustez les boutons de commande, appuyez sur les boutons, etc. Vous pouvez même changer le nom de l'effet en éditant son champ de nom (coin supérieur gauche de la fenêtre d'effet).
7. Cliquez sur FERMER pour fermer la fenêtre d'effet. Le nouvel effet apparaîtra dans le rack d'effets. Vous pouvez maintenant patcher le nouvel effet, qui se trouvera dans les onglets Effets des sections From et To de l'écran Patching. Pour plus d'informations sur la façon de patcher, consultez Patches.

Routage simple vers les sorties stéréo principales

Ce qui suit vous montre comment obtenir du son. Avant de procéder à cette opération, assurez-vous que rien n'est coupé et que les faders principaux sont activés.

>> Pour obtenir de l'audio

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Appuyez sur le bouton ST (stéréo) d'une bande rapide d'entrée
- Appuyez sur le bouton ST (stéréo) d'une tranche de console.

Gestion des scènes et des spectacles (automatisation)

L'automatisation vous permet de gérer les fichiers de spectacle et les scènes dans les spectacles. Tout cela peut être fait via l'écran Automation (une option de menu GUI).

>> Pour ouvrir l'écran d'automatisation

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Automatisation> Automatisation
- Dans la zone de navigation principale, appuyez sur le bouton d'accès à l'écran d'automatisation / d'archivage.

Gérer les spectacles

Les quatre boutons (NEW, LOAD, SAVE et SAVE AS) en haut de l'écran Automation vous permettent de créer un nouveau show, de charger un show existant, de mettre à jour le show actuel ou de créer un nouveau show en utilisant les paramètres actuels.

Important:

Nous vous recommandons d'enregistrer régulièrement les paramètres de votre émission (voir Enregistrer une émission ou stocker une scène). Le centre de contrôle indiquera qu'il y a des paramètres d'affichage à enregistrer en changeant la couleur d'arrière-plan du bouton SAVE en rouge.

>> Pour créer un nouveau spectacle

1. Cliquez sur NOUVEAU.
2. Dans la fenêtre Entrer le nouveau nom de l'émission:, saisissez le nom que vous avez choisi pour la nouvelle émission.
3. Cliquez sur OK. Vous pouvez maintenant créer et gérer les scènes de votre nouveau spectacle. (Cliquer sur ANNULER au lieu de OK fermera la fenêtre Entrer le nouveau nom de l'émission: sans créer de nouvelle émission.)

>> Pour enregistrer un spectacle ou en créer un nouveau à partir des paramètres actuels

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Pour mettre à jour l'émission actuelle avec les derniers paramètres, cliquez sur ENREGISTRER
- Pour créer une nouvelle émission en utilisant les paramètres actuels de l'émission, cliquez sur ENREGISTRER SOUS. Ensuite, dans la fenêtre Enregistrer le fichier, saisissez le nom du nouveau spectacle. Cliquez sur OK pour enregistrer la nouvelle émission et fermer la fenêtre. (Cliquer sur Annuler fermera la fenêtre sans enregistrer la nouvelle émission.)

>> Pour charger un spectacle

1. Cliquez sur CHARGER.
2. Dans la fenêtre Charger le fichier, cliquez sur le fichier show que vous souhaitez charger (illustré à droite). Le nom du fichier apparaîtra dans le champ Charger ce fichier: nom. La fenêtre Load File contiendra une liste de tous les shows actuellement chargés. Si celui que vous voulez ne s'y trouve pas, chargez-le à partir d'une clé USB (voir Pour charger (importer) un fichier show à partir d'une clé USB).
3. Cliquez sur OK pour lancer le chargement du fichier et fermer la fenêtre. Le nom du fichier show apparaîtra dans le champ du nom du fichier show (à côté du bouton ENREGISTRER SOUS) une fois le chargement terminé.

Gérer les scènes

Une section d'automatisation dans la baie principale prend en charge l'écran d'automatisation en fournissant un certain nombre de commandes pour la navigation et la gestion des scènes. Un jogwheel et un bouton LCD suivant sont des commandes d'automatisation uniques, tandis que les boutons store, ok, cancel, last et now sont répliqués sur l'écran d'automatisation.

Les quatre boutons colorés rétroéclairés sont sensibles au contexte et ne s'illuminent que lorsqu'ils sont disponibles. En règle générale, trois scènes de la liste de repères (écran d'automatisation) seront mises en surbrillance pour correspondre aux couleurs des boutons (rouge, jaune ou vert) pour montrer sur quelle scène chaque bouton agira.

La molette fait défiler rapidement les scènes individuelles dans les deux sens. Vous pouvez même accéder aux scènes vides vers la fin de la liste de repères, puis revenir au début. Le fonctionnement de la molette n'affecte pas la sélection de scène.

Le bouton LCD suivant affiche des informations sur la scène vers laquelle vous venez de faire défiler.

Des boutons de fonction supplémentaires sur l'écran d'automatisation vous permettent de copier des scènes et également de choisir ce qui est stocké dans chaque scène (stocker et rappeler les boutons de l'oscilloscope).

> **REMARQUE:** L'icône en forme d'œil dans l'écran Automation (juste sous le bouton ADD MIDI) ouvre une fenêtre Afficher, qui contient une liste d'options de filtre.

>> Pour parcourir les scènes à l'aide de la molette

Faites tourner la molette dans le sens horaire ou anti-horaire pour faire défiler les scènes une par une.

Lorsque vous utilisez la molette, le bouton LCD suivant s'allume en jaune et suit la scène actuellement surlignée en jaune dans la liste de repères. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur ce bouton n'aura d'effet que si une scène non vide est actuellement en surbrillance.

>> Pour rappeler une scène

Important:

Lors du rappel d'une nouvelle scène, assurez-vous que les niveaux de sortie du moniteur sont faibles, car les réglages de la nouvelle scène peuvent produire des niveaux de sortie audio plus élevés que celui qu'elle remplace. De plus, le rappel d'une scène efface tous les ajustements non enregistrés effectués sur la scène précédente.

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Appuyez sur le dernier pour changer la sélection de scène en celle actuellement surlignée en rouge dans la liste de repères, qui était la dernière scène sélectionnée
- Appuyez maintenant pour changer la sélection de scène en celle actuellement surlignée en jaune dans la liste de repères
- Appuyez sur suivant (bouton LCD) pour changer la sélection de scène sur celle actuellement surlignée en vert dans la liste de repères, qui est la scène qui suit immédiatement la scène «maintenant». Cependant, si vous avez utilisé le jogwheel, l'effet sera différent.

>> Pour créer une nouvelle scène en utilisant les paramètres actuels

1. Cliquez sur STORE SCENE.
2. Dans la fenêtre Store Scene, saisissez le nom de la scène.
3. Dans le panneau Notes, saisissez toutes les notes de scène.
4. Effectuez l'une des actions suivantes:
   - Cliquez sur «Insérer avant la scène» pour placer la nouvelle scène entre celle actuellement surlignée en jaune et la scène immédiatement avant
   - Cliquez sur "Stocker dans la scène vide" pour placer la nouvelle scène dans celle actuellement surlignée en jaune, à condition qu'elle soit vide
   - Cliquez sur "Stocker à la scène suivante" pour placer la nouvelle scène dans la suivante, à condition qu'elle soit vide
   - Cliquez sur «Écraser la scène» pour écraser la scène actuellement surlignée en jaune. Un bouton OK apparaîtra en bas de la fenêtre, à gauche du bouton Annuler. Les options de la fenêtre Store Scene sont contextuelles, certaines peuvent donc être grisées pour indiquer qu'elles ne sont pas disponibles.
5. Cliquez sur OK. Cela stockera la scène, enregistrera toutes les modifications que vous avez apportées et fermera la fenêtre. (Cliquer sur ANNULER fermera la fenêtre, ignorant toutes les modifications.)

Contrôle supplémentaire - gestion des événements

Vous pouvez utiliser les fonctions MIDI ou GPIO du centre de contrôle pour contrôler les paramètres d'un appareil externe (sortant), et inversement vous pouvez utiliser un appareil externe pour contrôler le centre de contrôle (entrant). De plus, en utilisant l'option d'événement «interne» unique, vous pouvez déclencher des événements à partir du fichier show lui-même. Tout cela se fait en créant des événements dans des scènes / scènes ponctuelles.

Vous pouvez avoir n'importe quel nombre et types d'événements dans n'importe quelle scène / scène ponctuelle, et les paramètres d'événement sont configurés et modifiés dans une fenêtre Modifier l'événement. De même pour les scènes / scènes ponctuelles, vous pouvez sauter des événements pendant les répétitions.

Pour faciliter la gestion des événements, un menu s'ouvre lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une scène / un point ou un événement. Les options du menu vous permettent de créer, modifier et copier des événements. Cliquez sur une option pour la sélectionner.

>> Pour créer un événement

Sélectionnez la scène dans laquelle vous souhaitez créer l'événement, puis effectuez l'une des opérations suivantes

- Cliquez sur le bouton ADD GPIO, ADD INTERNAL ou ADD MIDI si nécessaire
- Dans le menu «clic droit», choisissez Ajouter> Événement Midi, Ajouter> Événement interne ou Ajouter> Événement GPIO si nécessaire.

>> Pour éditer un événement

1. Ouvrez la fenêtre Modifier l'événement en effectuant l'une des opérations suivantes:
   - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'événement que vous souhaitez modifier, puis choisissez Modifier dans le menu contextuel
   - Sélectionnez l'événement que vous souhaitez modifier, puis cliquez sur MODIFIER.
2. IDans la fenêtre Modifier l'événement, choisissez vos options si nécessaire. Par exemple, vous pouvez utiliser un changement de programme pour déclencher l'événement.
3. Cliquez sur FERMER pour fermer la fenêtre Modifier l'événement.

FR

>> Pour copier et coller un événement

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'événement que vous souhaitez copier, puis choisissez Copier dans le menu.
2. Sélectionnez la scène dans laquelle vous souhaitez coller l'événement copié. Ou, si la scène contient déjà un ou plusieurs événements, sélectionnez l'événement après lequel vous souhaitez coller l'événement copié.
3. Cliquez avec le bouton droit pour ouvrir le menu, puis choisissez Coller.

Afficher l'éditeur

L'écran Afficher l'éditeur vous permet de copier et coller très facilement des paramètres dans des scènes.

Le panneau à l'extrême gauche de l'écran Show Editor affiche les sources, telles que les canaux, les GEQ et les effets, à partir desquelles vous pouvez copier les paramètres. Le panneau Sections au centre de l'écran contient des sections source que vous pouvez copier dans la ou les scènes. À l'extrême droite de l'écran se trouve le panneau Scenelist, qui est une liste de repères de l'émission en cours.

>> Pour ouvrir l'écran Show Editor

Effectuez l'une des actions suivantes:

- Dans le menu GUI, choisissez accueil> Automatisation> Afficher l'éditeur
- Sur l'écran Automation, cliquez sur SHOW EDITOR.

>> Pour copier et coller des sections dans une ou plusieurs scènes

1. Dans l'écran Afficher l'éditeur, cliquez sur les sources contenant les sections que vous souhaitez copier dans une ou plusieurs scènes. Ceux-ci se trouvent dans le panneau extrême gauche de l'écran. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison d'entrées, de retours Aux, de départs Aux, de matrices, de GEQ, d'effets et de masters.
2. Dans le panneau Sections, cochez les cases des sections à copier. Les options cochées seront copiées.
3. Dans le panneau Liste de scènes, cliquez sur la ou les scènes dans lesquelles vous souhaitez coller les sections. Vous pouvez utiliser les boutons en bas de la liste pour vous aider, comme suit:
4. Cliquez sur TOUT pour sélectionner toutes les scènes de la liste
5. Cliquez sur AUCUN pour désélectionner toutes les scènes sélectionnées.
6. Cliquez sur COLLER SUR SCÈNES.

Enregistrement de vos fichiers de spectacle sur une clé USB

Lorsque vous êtes convaincu que votre fichier show est comme vous le souhaitez, nous vous recommandons de l'enregistrer sur un périphérique de stockage amovible (clé USB). Cela fournit une sauvegarde précieuse si le fichier show stocké dans la mémoire interne du centre de contrôle est perdu, par exemple, en raison d'une suppression par inadvertance.

Vous pouvez également charger des fichiers de spectacle sur le centre de contrôle à partir du même périphérique de stockage.

>> Pour enregistrer (exporter) un fichier show sur une clé USB

1. Si nécessaire, fermez et enregistrez le fichier show que vous souhaitez exporter; vous ne pouvez pas exporter un fichier show ouvert.
2. Insérez la clé USB dans la prise USB active, qui est celle avec la LED active. Par exemple, clé USB 2.
3. Effectuez l'une des actions suivantes:
   - Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Fichiers
   - Dans la zone de navigation principale, appuyez deux fois sur le bouton d'accès à l'écran d'automatisation / d'archivage.
4. Vous pouvez voir un message «Analyse ...» dans le panneau Stockage amovible, ce qui signifie que le dossier MIDAS sur la clé USB est en cours de lecture. Attendez que le message disparaisse. Ensuite, dans le panneau Surface de contrôle, cliquez sur le fichier show que vous souhaitez copier.
5. Cliquez sur EXPORTER.
6. Dans le Êtes-vous sûr de vouloir exporter? fenêtre de message, cliquez sur OK. Le fichier commencera à être copié sur la clé USB.
7. Lorsque votre fichier show apparaît dans le panneau Stockage amovible, il a terminé sa copie sur la clé USB. Retirez la clé USB.

>> Pour charger (importer) un fichier show depuis une clé USB

La procédure est similaire à la procédure d'exportation, comme détaillé dans Pour enregistrer (exporter) un fichier d'affichage sur une clé USB, mais sélectionnez le fichier à importer dans le centre de contrôle à partir du panneau Stockage amovible, puis cliquez sur IMPORT.

Utilisation du copier-coller

Les boutons copier et coller (coin supérieur droit de l'interface graphique) vous permettent de copier les paramètres d'une / toutes les zones de traitement d'un seul canal - telles que l'égaliseur, le compresseur, le gate, etc. - et de les coller dans une / toutes des canaux d'un type similaire.

>> Pour copier une zone de traitement sur un canal / tous les canaux

1. Si nécessaire, naviguez dans la zone de traitement du canal jusqu'à la tranche de console (voir Pour sélectionner une zone de traitement).
2. Cliquez sur copier.
3. Effectuez l'une des actions suivantes:
   - Pour copier la zone de traitement sur un autre canal, sélectionnez le canal, puis cliquez sur Coller. (Les paramètres copiés étant toujours stockés, vous pouvez les coller sur autant de canaux que vous le souhaitez)
   - Pour copier la zone de traitement sur tous les autres canaux, cliquez avec le bouton droit sur Coller pour ouvrir son menu, puis choisissez Coller dans tout.

>> Pour copier tous les paramètres sur un canal / tous les canaux

4. Si nécessaire, sélectionnez le canal à partir duquel vous souhaitez copier toutes les zones de traitement.
5. Cliquez avec le bouton droit sur copier pour ouvrir son menu, puis choisissez Copier tout.
6. Effectuez l'une des actions suivantes:
   - Pour copier les paramètres sur un autre canal, sélectionnez le canal souhaité puis cliquez sur Coller
   - Pour copier la zone de traitement sur tous les autres canaux, cliquez avec le bouton droit sur Coller pour ouvrir son menu, puis choisissez Coller dans tout.

Copier et coller des règles et des restrictions

- Vous ne pouvez copier et coller que des fonctions similaires. Par exemple, vous ne pouvez pas copier l'égaliseur d'entrée d'un canal vers l'égaliseur de sortie d'un autre, car ils sont différents
- Vous ne pouvez copier et coller que sur des types de canaux similaires. Par exemple, vous ne pouvez pas copier depuis un Aux et coller dans une matrice
- La copie et le collage entre les entrées sont limités aux baies d'entrée uniquement
- Les noms de chaînes ne sont pas copiés
- L'écoute du compresseur et de la chaîne latérale de porte ne peut pas être copiée.

Bibliothèque utilisateur (préréglages)

Le centre de contrôle dispose d'une bibliothèque utilisateur dans laquelle vous pouvez stocker les paramètres, tels que l'égaliseur ou l'ensemble du canal. Par exemple, vous souhaiterez peut-être enregistrer les réglages d'égalisation d'un chanteur qui pourrait être appelé à jouer lors d'un prochain spectacle. Vous pouvez ensuite facilement rappeler ces réglages d'égalisation sur le canal approprié, si nécessaire.

Les paramètres sont stockés sous forme de préréglages, qui sont enregistrés dans une bibliothèque. Les fichiers de la bibliothèque sont gérés via un écran Preset Manager sur l'interface graphique. Ici, vous pouvez créer de nouvelles bibliothèques, charger des bibliothèques existantes, enregistrer la bibliothèque actuelle ou lui donner un nouveau nom. Vous pouvez également supprimer des préréglages de la bibliothèque.

Avant de pouvoir enregistrer / charger un préréglage, vous devez créer une nouvelle bibliothèque de préréglages ou en ouvrir une existante. Pour en créer un nouveau, ouvrez l'écran Preset Manager (choisissez Accueil> Preset Manager) et cliquez sur Nouveau. Ensuite, après avoir saisi les détails dans la fenêtre Entrer le nouveau nom de la bibliothèque, cliquez sur OK.

>> Pour enregistrer un preset dans la bibliothèque utilisateur

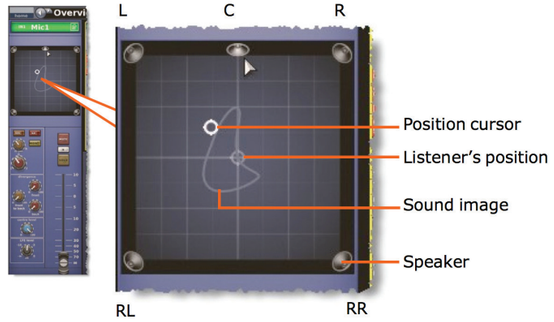
1. Assurez-vous que les paramètres que vous souhaitez enregistrer sont attribués à la bande de canaux, puis cliquez sur Enregistrer le préréglage. Si l'aperçu du canal est affiché, tous ses paramètres seront enregistrés dans le préréglage. Sinon, seuls les paramètres de la zone de traitement affichée seront enregistrés.
2. Dans la fenêtre Enregistrer le préréglage (illustrée à droite), saisissez le nom du préréglage choisi (Nom du préréglage), votre nom (Auteur du préréglage) et toute note (Notes) si nécessaire.
3. Cliquez sur OK.

>> Pour charger un preset

1. Assurez-vous que la section de canal dans laquelle vous souhaitez charger les paramètres du préréglage est attribuée à la bande de canal, puis cliquez sur charger le préréglage.
2. Dans la fenêtre Load Preset, cliquez sur le preset souhaité.
3. Cliquez sur OK.

Panoramique surround

En plus de la stéréo, le centre de contrôle dispose de trois modes de panoramique surround: quad; gauche, centre, droit et surround (LCRS); et 5.1 surround.



To help you visualise the surround panning envelope, the masters processing area of the GUI channel strip has a spatial diagram (shown right) that updates in real time when you operate the panning controls.

Pour vous aider à visualiser l'enveloppe panoramique surround, la zone de traitement des masters de la tranche de console de l'interface graphique a un diagramme spatial (illustré à droite) qui se met à jour en temps réel lorsque vous utilisez les commandes de panoramique.

Les modes de panoramique surround sont exploités via un système de contrôle surround, qui utilise les canaux matriciels 1 à 6 comme canaux de bus surround. Les canaux sont coupés via six boutons MUTE dans la baie principale. Les connexions de sortie du moniteur du centre de contrôle se font via les XLR surround, secondaire, central et avant sur le panneau arrière.

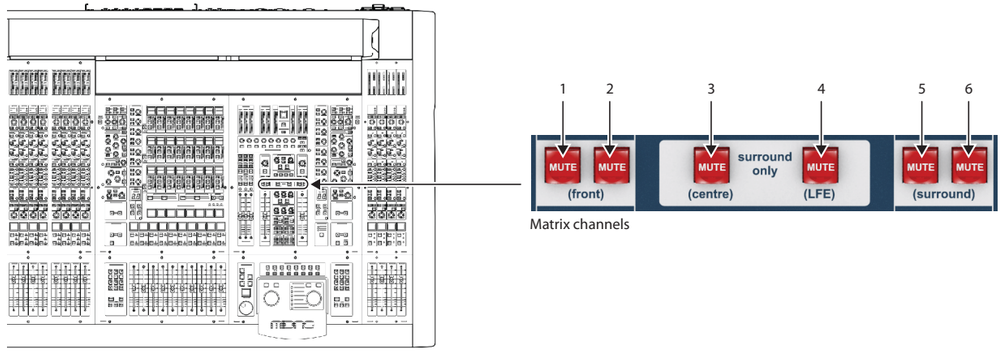
Le mode panoramique 5.1 utilise les six canaux, tandis que le mode quadruple en utilise quatre (gauche et droit à la fois à l'avant et surround). Bien que le mode LCRS utilise cinq canaux (avant gauche et droit, centre et surround gauche et droit), les deux canaux surround sont identiques. (Dans un arrangement de panoramique surround LCRS, vous pouvez avoir une seule enceinte surround placée directement derrière l'auditeur.)

En mode surround, la touche SIS achemine le canal vers les bus surround de la même manière que la touche ST route vers les bus principaux.

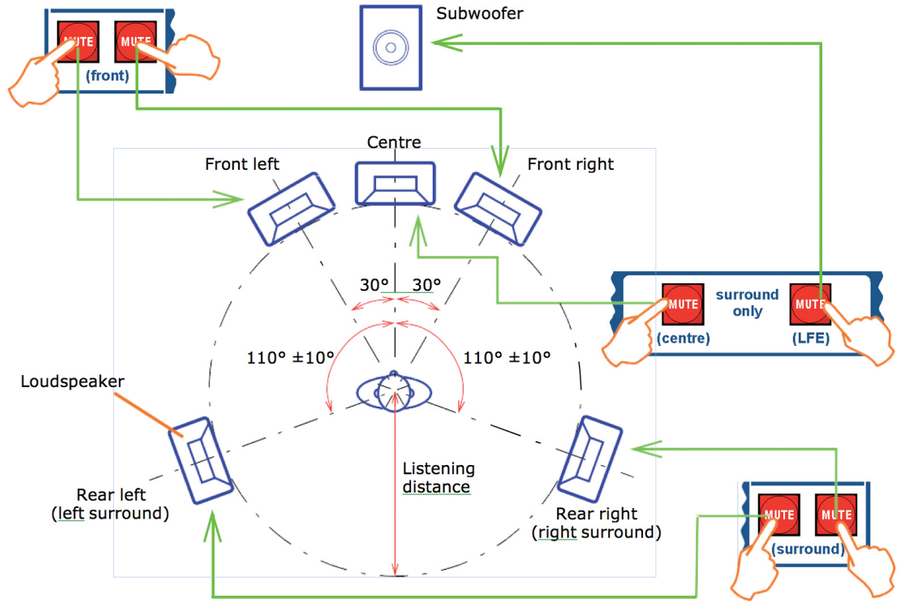
Le schéma ci-dessous montre l'emplacement des boutons MUTE surround et leur attribution de canal matriciel, et montre l'affectation des boutons MUTE surround par haut-parleur et la configuration de système surround 5.1 recommandée1.

>> Pour sélectionner le mode panoramique surround

1. Sur un écran GUI, choisissez accueil> Préférences> Général pour ouvrir l'écran Préférences.



FR



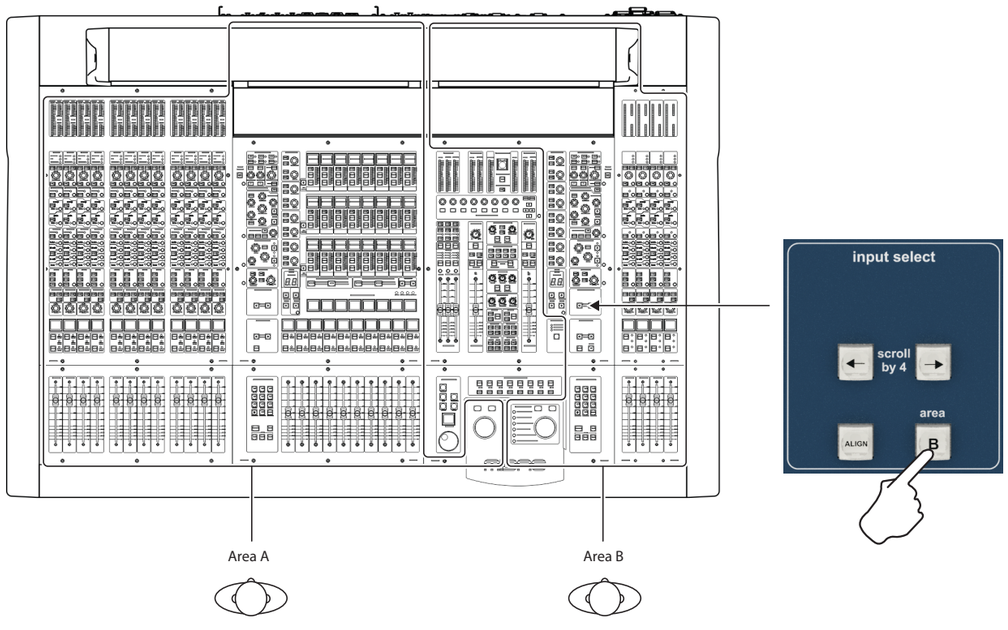
Dans la section Mode surround, sélectionnez le mode surround souhaité.

Opération à deux

Le centre de contrôle peut être exploité par deux personnes simultanément. Dans ce mode de fonctionnement, la baie d'entrée à 4 canaux est désignée comme zone B et fonctionne indépendamment de la baie d'entrée à 12 canaux, qui est toujours la zone A. (Vous pouvez avoir le même canal sélectionné simultanément dans les deux baies.)

REMARQUE: Cette fonction peut également être utilisée par un seul opérateur s'il a besoin d'un emplacement pour stocker des canaux importants. Dans ce cas, la zone B peut être utilisée de la même manière qu'un «canal 25» serait utilisé sur une console analogique.

Le diagramme ci-dessus montre les zones désignées par A et B pendant le fonctionnement à deux et montre également l'emplacement du bouton de la zone B. Toutes les autres parties de la surface de contrôle sont communes aux deux zones.



Les groupes VCA / POP peuvent être présélectionnés pour peupler la zone A ou B, et un seul groupe d'entrées peut avoir des membres dans les deux zones de la surface de contrôle. Un opérateur peut alors les rappeler dans leur propre zone pour travailler.

> **REMARQUE:** Lorsque vous travaillez dans la zone B, n'oubliez pas de sélectionner l'option B, le cas échéant, en particulier dans la section moniteur. Notez également que le solo B (également pour le talkback) est totalement indépendant de la zone B, qui n'est utilisée que pour la navigation.

>> Pour configurer le centre de contrôle pour un fonctionnement à deux

Dans la section de sélection d'entrée de la baie maître, appuyez sur B (voir ci-dessus).

Synchronisation AES50 externe

Si vous souhaitez connecter l'audio AES50 entre deux consoles numériques MIDAS, la console esclave doit être réglée sur la synchronisation AES50 externe, quelle que soit la source de synchronisation de la console maître.

	Console 2 Sync Setting			
Console 1 Sync Setting	**Maître**	**Word Clock**	**AES3**	**AES50 externe depuis la console 2**
Maître	Pas valide	Pas valide	Pas valide	Connexion valide
Word Clock	Pas valide	Pas valide	Pas valide	Connexion valide
AES3	Pas valide	Pas valide	Pas valide	Connexion valide
AES50 externe depuis la console 2	Connexion valide	Connexion valide	Connexion valide	Pas valide

Une connexion valide peut être une ligne de liaison entre les routeurs de scène ou toute unité d'E / S avec un clic interne, ou une division de micro qui reçoit la synchronisation sur le port opposé.

Sécurité (mode de verrouillage)

Si vous devez laisser le centre de contrôle sans surveillance, mais que vous souhaitez conserver son état de fonctionnement actuel, vous pouvez le verrouiller via le menu GUI. Cela empêchera tout ajustement non autorisé de ses paramètres. Lorsqu'elle est verrouillée, l'interface graphique affiche les écrans «splash» (affichés pendant la séquence de démarrage) et aucune des commandes de la surface de contrôle ne fonctionnera; le centre de contrôle sera totalement verrouillé.

>> Pour verrouiller le centre de contrôle

Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Verrouiller.

>> Pour déverrouiller le centre de contrôle

Dans l'interface graphique, cliquez sur DÉVERROUILLER. Ce bouton se trouve dans le coin inférieur gauche des deux écrans GUI. Pour plus de sécurité, ce bouton a été conçu pour se fondre dans l'arrière-plan pour le déguiser. Une fois déverrouillé, le centre de contrôle reviendra à l'état dans lequel il était lors de son dernier verrouillage.

Configuration du système

Déballage de l'équipement

Après avoir soigneusement déballé l'équipement, conservez tous les matériaux d'emballage, car ils s'avéreront utiles s'il devenait nécessaire de transporter l'équipement ultérieurement.

Inspectez soigneusement l'équipement pour déceler tout signe de dommage encouru pendant le transport. Il a subi une inspection et des tests de contrôle qualité rigoureux avant son emballage et était en parfait état lorsqu'il a quitté l'usine. Cependant, si l'équipement montre des signes de dommages, informez-en sans délai la compagnie de transport. Seul vous, le destinataire, pouvez introduire une réclamation contre le transporteur pour dommages pendant le transport.

Créer un rack

Dans la fourniture standard, le rack fourni avec votre système est entièrement équipé de l'unité Neutron DSP Engine et des unités d'E / S adaptées à votre système.

Instructions de câblage

Alimenter le système

Ce qui suit détaille les procédures de mise sous tension et de mise hors tension recommandées pour le système.

> **REMARQUE:** En cas de doute sur la façon d'allumer / éteindre les unités de rack, reportez-vous à leurs manuels d'utilisation.

>> Pour mettre le système sous tension

Note importante:

N'allumez PAS le sous-système d'enceintes tant que le démarrage du système n'est pas terminé.

Une fois que toutes les interconnexions du système ont été effectuées (voir Instructions de câblage), démarrez le système en procédant comme suit:

1. Assurez-vous que tous les équipements du système sont hors tension, tels que le centre de contrôle, le sous-système de haut-parleurs, l'unité Neutron DSP Engine et les unités d'E / S.
2. Allumez le centre de contrôle (voir Pour allumer le centre de contrôle).
3. Dans la baie principale du centre de contrôle, déplacez tous les faders du moniteur et des canaux principaux sur la position minimale et coupez tous les canaux principaux.
4. Mettez sous tension les autres équipements du système, tels que le moteur Neutron DSP et les unités d'E / S. Cela peut être fait dans l'ordre de votre choix.
5. Une fois que l'indicateur d'état en haut de chaque écran GUI est passé au vert, allumez le sous-système d'enceintes.
6. Allumez la source audio et lancez la lecture audio.
7. Sur le centre de contrôle, vérifiez que les entrées audio sont acheminées vers les canaux maîtres. Ensuite, réactivez les canaux principaux et augmentez progressivement leurs faders tout en écoutant les niveaux sonores des haut-parleurs.

S'il n'y a aucun son provenant des haut-parleurs lorsque les faders sont au maximum, déplacez les faders sous le niveau de 0 dB et vérifiez si le son est coupé quelque part le long des chemins d'entrée et vérifiez également que les haut-parleurs individuels sont allumés. Si les haut-parleurs n'émettent toujours aucun son, reportez-vous à Pas de son.

>> Pour mettre le système hors tension

Note importante:

AVANT de mettre hors tension l'un des composants du système, n'oubliez pas de couper le son des haut-parleurs et d'éteindre le sous-système de haut-parleurs.

1. Coupez le son des enceintes et éteignez le sous-système d'enceintes.
2. Éteignez la ou les unités d'E / S.
3. Éteignez le moteur Neutron DSP.
4. Éteignez le centre de contrôle (voir Pour éteindre le centre de contrôle).

FR

Allumer / éteindre le Control Center

Procédez comme suit pour allumer ou éteindre le centre de commande de manière sûre, en respectant tous les AVERTISSEMENTS et mises en garde.

>> Pour allumer le centre de contrôle

Attention (1)!

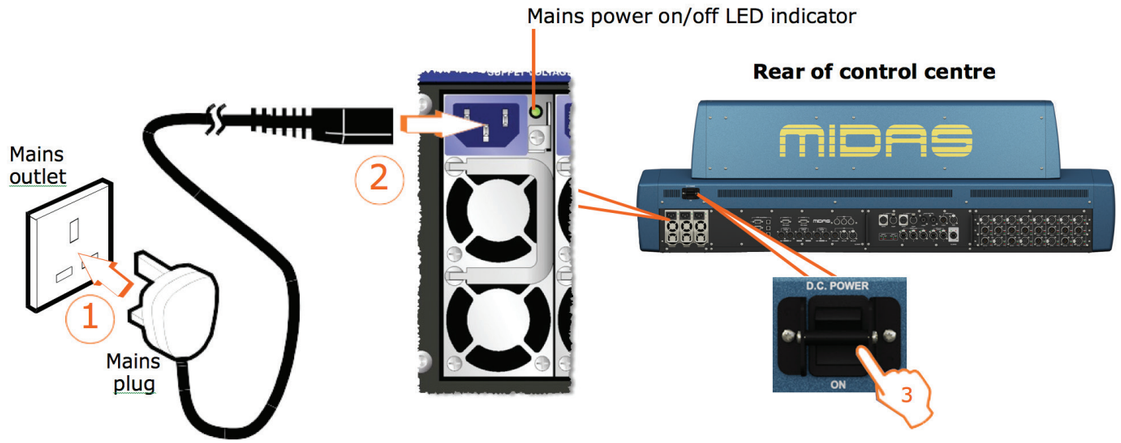
Un minimum de deux modules d'alimentation doit alimenter le centre de contrôle pour un fonctionnement correct.

Attention (2)!

Avant d'allumer, vérifiez que tous les amplificateurs de puissance des enceintes de contrôle sont éteints ou mis en sourdine.

Après avoir connecté les câbles audio, procédez comme suit:

1. PBranchez les trois câbles d'alimentation sur les prises de courant.
2. Observation Attention (1)! ci-dessus, branchez les connecteurs (voir Instructions de câblage) des câbles secteur dans les prises secteur à l'arrière du centre de commande. (La LED verte à côté de chaque prise secteur s'allumera si son alimentation secteur est activée.)
3. Observation Attention (2)! ci-dessus, mettez le centre de contrôle sous tension en activant le commutateur DC POWER. Le centre de contrôle démarre et, lorsque les écrans GUI par défaut sont affichés, il est prêt à être utilisé.



>> Pour éteindre le centre de contrôle

1. Assurez-vous d'avoir enregistré toutes les émissions, scènes ou paramètres dont vous avez besoin (voir Enregistrement de vos fichiers de spectacle sur une clé USB).
2. Sur l'interface graphique, choisissez accueil> Préférences> Arrêter le système.
3. Au système Shutdown ENTIRE? invite, cliquez sur OK.
4. Une fois la séquence d'arrêt terminée, éteignez l'interrupteur DC POWER (à l'arrière du centre de commande).
5. Débranchez les câbles secteur de l'arrière du centre de commande.

Configuration de l'ID de l'unité (s)

Après avoir connecté votre système, vous devrez peut-être configurer l'ID de la ou des unités dans le rack, comme le Neutron DSP Engine, car chaque unité doit avoir son propre numéro d'identification unique.

> **REMARQUE:** L'unité d'E / S n'a pas besoin d'être connectée au système pour que vous puissiez configurer son ID, car la procédure peut être effectuée hors ligne.

>> Pour configurer l'ID d'une unité

Bien que le menu de programmation de chaque type d'unité d'E / S puisse sembler légèrement différent, la procédure de configuration de son ID est fondamentalement très similaire. Pour obtenir des instructions complètes sur la configuration de l'ID de chaque unité d'E / S, reportez-vous à son manuel d'utilisation.

1. Si nécessaire, allumez l'unité d'E / S.
2. Appuyez sur MENU et maintenez-le enfoncé pendant environ deux secondes pour accéder au menu principal.
3. Si nécessaire, utilisez le bouton fléché vers le bas pour accéder à l'option Set ID.
4. Appuyez sur SELECT pour accéder à l'option d'ID défini.
5. Si nécessaire, utilisez la flèche vers le bas pour naviguer jusqu'au numéro d'identification souhaité.
6. Appuyez sur SELECT pour sélectionner le numéro d'identification.
7. Appuyez plusieurs fois sur MENU pour quitter le menu principal. (L'unité quittera automatiquement le mode de programmation après 20 secondes d'inactivité, c'est-à-dire si aucune des touches de programmation n'est enfoncée pendant ce temps.)

Annexe A: Dépannage

Pas de son

Si vous avez configuré votre système et suivi toutes les instructions pour obtenir le son, mais que vous n'entendez rien à travers les haut-parleurs, vérifiez les points suivants:

- Assurez-vous que les boutons ST appropriés dans les bandes rapides d'entrée sont activés
- Assurez-vous que les boutons ST appropriés dans les panneaux source a / b (section des moniteurs de la baie maître) sont allumés
- Assurez-vous que rien n'est coupé
- Assurez-vous qu'aucun potentiomètre n'est réglé au minimum
- Vérifiez que les faders principaux du VCA / groupe sont au gain unitaire
- Utilisez solo à des points sélectionnés dans le chemin du signal pour essayer de localiser où le signal est perdu
- Vérifiez le routage correct du signal en vous assurant que les sources / destinations des canaux sont correctement attribuées.

Si vous n'avez toujours pas d'audio, contactez l'assistance technique de Midas.

Diagnostique

Vous pouvez afficher l'écran Diagnostics pour obtenir un aperçu de la santé et de l'état actuels du système. L'écran Diagnostics affiche la connectivité en temps réel du système, la santé des nœuds connectés et si un périphérique est configuré ou non.

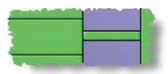
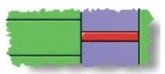
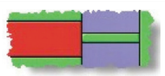
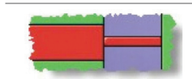
La LED d'état en haut de l'écran, qui est constamment affichée lorsque le centre de contrôle est allumé, est liée à l'état des éléments individuels sur l'écran Diagnostics. Vous pouvez cliquer dessus pour voir ce qui cause l'erreur.



Article	Élément(s)	Description
1	Bouton CONFIG	Ouvre la fenêtre de configuration du périphérique AES50.
2	Titres de colonnes	Les colonnes contiennent les éléments suivants: Non configuré contient toutes les unités qui n'ont pas été configurées pendant la procédure de correction; Configuré contient des unités configurées; Link montre la connexion routeur / unité; Stage Router / FOH Router contient le routeur approprié et toutes les unités de rack associées; et HyperMAC affiche les connexions routeur / routeur.

FR

La couleur de chaque périphérique, ainsi que son lien (le cas échéant), indique son état actuel, comme indiqué dans le tableau suivant.

State	Description	Unit Status	Link Status	Connection of Active Link
	Both the unit and link are green	Good	Good	Good
	Unit is green and the link is red	Good	Bad	Not known
	Unit is red and the link is green	Malfunction	Good	Not known
	Both the unit and link are red	Not known	Bad	Bad

Il existe également une condition orange, ce qui signifie que le ou les éléments sont en erreur, mais que l'erreur n'affecte pas l'audio.

La visualisation de l'état des contrôleurs maîtres est particulièrement importante, en particulier lorsque vous souhaitez permuter le contrôleur maître actif (voir Permutation du contrôleur maître actif), car cela vous montre quel contrôleur maître contrôle actuellement le réseau.

Permutation du réseau actif

Dans le cas très improbable où le réseau actif (X ou Y) développe un dysfonctionnement, vous pouvez basculer sur le réseau de secours, ce qui en fait le réseau actif.

REMARQUE: La fonction d'échange n'échange pas les données de contrôle, car ces données non audio trouvent leur propre chemin à travers le réseau. Cela permet au routeur de basculer vers le lien inactif, même si le lien actif est rompu ou supprimé.

>> Pour vérifier la santé du réseau actif

Sur l'interface graphique, ouvrez l'écran Diagnostics en choisissant accueil> Diagnostics, puis vérifiez l'état du lien HyperMAC actif. S'il est vert, le lien est bon, mais s'il est rouge, il y a un problème et vous devez basculer vers le lien HyperMAC de veille.

Permutation du contrôleur maître actif

Bien qu'il soit hautement improbable que le contrôleur maître actif (MC) développe un dysfonctionnement, si cela devait arriver, vous devrez activer le MC de secours.

>> Pour permuter le contrôleur maître actif

1. Dans l'interface graphique, choisissez accueil> Fichiers.
2. Cliquez sur FILE SYNC.
3. Dans la fenêtre Synchronisation des fichiers du contrôleur maître, cliquez sur le bouton MAKE ACTIVE du MC de secours. Cela deviendra l'actif.

Annexe B: Spécifications techniques

Spécifications du système	
Fréquence d'échantillonnage	96 kHz
Délai de latence	<2 mS Entrée vers Master (pas de compensation)
Plage Dynamique	106 dB 22 Hz - 22 kHz (pas de préaccentuation)
Gain de tension maximum	Entrées 80 dB vers les sous-groupes et les maîtres 86 dB Entrées vers Aux et Matrix
Diaphonie à 1 kHz	-100 dB canaux d'entrée physiquement adjacents
Diaphonie à 10 kHz	-90 dB canal d'entrée physiquement adjacent
Fader / Pan coupé à 1 kHz	-100 dB
Fader / Pan coupé à 10 kHz	-100 dB
Exigences d'alimentation	100-240 V a.c. ±10% 50-60 Hz
Plage de température de fonctionnement	+5 à +45 degrés C
Plage de température de stockage	-20 à +60 degrés C

Überblick

Einführung

Willkommen beim PRO X Live Audio System. Die PRO X ist eine benutzerfreundliche, hochmoderne Hochleistungs-Digitalkonsole, die speziell für den Live-Einsatz entwickelt wurde.

Das Kontrollzentrum, das ein wesentlicher Bestandteil seines Live-Audiosystems ist, wurde von Midas konzipiert, um Audio-Profis Hochleistungs-Audiogeräte anzubieten, die eine kompromisslose Klangqualität mit einem Funktionsumfang bieten, der alle wesentlichen Einrichtungen und Funktionen bietet. Es repräsentiert das Beste aus britischem Design und Engineering in Kombination mit zeitgemäßen, effizienten Herstellungsmethoden und bietet Ihnen jahrelangen zuverlässigen Service.

Um mit minimalem Aufwand die besten Ergebnisse zu erzielen, lesen Sie bitte diese Kurzanleitung und genießen Sie schließlich Ihr Midas PRO X Live-Audiosystem!

Über dieses Handbuch

Dies ist die Kurzanleitung für das PRO X Live Audio System. Ziel ist es, den Benutzer schnell mit dem Kontrollzentrum vertraut zu machen, zu zeigen, wie das System eingerichtet wird, und dann einige grundlegende Vorgänge am Kontrollzentrum auszuführen, um Audio zu erzeugen. Dieser Leitfaden ist so strukturiert, dass er auch einen nützlichen Einführungsleitfaden für Schulungszwecke enthält.

Dieses Dokument richtet sich an Fachleute wie Front-of-House- (FOH) und Monitor- (MON) Ingenieure, die dieses Gerät in einer Live-Performance-Umgebung verwenden. Es wird davon ausgegangen, dass der Leser bereits Erfahrung mit professionellen Audiogeräten hat und höchstwahrscheinlich eine Schulung für dieses System absolviert hat.

Dieses Handbuch wurde speziell entwickelt, damit Mix-Ingenieure und Systemtechniker direkt zu den für sie geltenden Bereichen gelangen können, dh Betrieb und Anschließen und Einrichten des Systems. Der Rest des Handbuchs richtet sich an die allgemeine Leserschaft.

Ausführliche Informationen zum PRO X Live-Audiosystem finden Sie in der Bedienungsanleitung des PRO X Live-Audiosystems, die Sie auf unserer Website unter Midasconsoles.com finden.

> **HINWEIS:** Der Inhalt dieses Handbuchs ersetzt keine Informationen, die mit anderen Elementen dieses Live-Audiosystems der PRO-Serie geliefert wurden.

PRO X Host Software Version

Unser Team von Software-Ingenieuren arbeitet ständig daran, dass Sie die Host-Software von PRO X Live Audio System optimal nutzen. Stellen Sie daher sicher, dass Sie die neueste Version auf Ihrem PRO X installiert haben, indem Sie die Download-Seite auf Midasconsoles.com besuchen

Garantieregistrierung

Midas vertraut voll und ganz auf die Qualität und Zuverlässigkeit dieses Produkts. Um dies zu belegen, wird dieses Produkt mit der Standardgarantie von Midas von drei Jahren geliefert.

Bitte nehmen Sie sich die Zeit, um Ihr Produkt zu registrieren, indem Sie die Registrierungskarte ausfüllen und zurücksenden oder sich auf unserer Website unter Midasconsoles.com registrieren.

Service-Unterstützung

Die Live-Audiosysteme der PRO-Serie sind sehr hochtechnologische Geräte. Wir bieten ein hervorragendes Maß an Support und Service, um den Benutzern das Vertrauen in die digitalen Produkte von Midas zu geben.

Das PRO X Live Audio System

Vorstellung des PRO X.

Mit ihrer vorbildlichen Audio-Performance und ihrer bewährten, robusten und zuverlässigen Konstruktion ist die Midas PRO-Serie zum Goldstandard für Konzerttourneen und installierten Live-Sound geworden. Die Live-Audiosysteme PRO3, PRO6 und PRO9 setzen Technologien ein, die von der klassenführenden und visionären Midas XL8-Konsole entwickelt wurden und die gleiche herausragende beispielsynchronisierte und phasenkohärente Audioleistung, interpolierte Steuerfunktionen und intuitive Navigation bieten Die erste Wahl für Live-Beschallungskonsolen.

Jetzt legt die PRO-Serie mit dem PRO X Live Audio System und der branchenverändernden NEUTRON Audio System Engine einen Gang höher. Mit 168 gleichzeitigen Eingangskanälen und 99 zeitlich ausgerichteten und phasenkohärenten Bussen ohne Kompromisse bei der Kanal- oder Busanzahl.

Eine echte und konsistente Abtastfrequenz von 96 kHz und eine 40-Bit-Gleitkomma-Verarbeitung bieten eine Audioverarbeitung in beispielhafter Qualität. Die überabgetasteten und interpolierten digitalen Signalverarbeitungsalgorithmen in Kombination mit den vollständig interpolierten und berührungsempfindlichen Benutzersteuerungen führen zu einer reibungslosen kontinuierlichen Reaktion und Unmittelbarkeit der Arbeit auf einer analogen Konsole. Die Parametereinstellung wird schnell und einfach. Die kontinuierliche Phasenverschiebung einer überstrichenen Frequenzsteuerung ist ohne die Quantisierungseffekte der diskreten Schritte anderer digitaler Konsolen zu hören.

Der PRO X verfügt über die robusten und bewährten Netzwerktechnologien Klark Teknik HyperMAC und SuperMAC (AES50-konform) mit extrem niedrigen und deterministischen Latenzen und robuster Fehlerkorrektur.

Das leistungsstarke Audio-Netzwerk bietet bis zu 288 Ein- und 294 Ausgänge bei einer Abtastfrequenz von 96 kHz. Für eine erhöhte Zuverlässigkeit verfügen sowohl das PRO X Live Audio System als auch die NEUTRON Audio System Engine über einen HyperMAC-Router mit 192 bidirektionalen Kanälen über doppelt redundante Kupfer- oder Glasfaser-Schlangenverbindungen.

Das PRO X Live Audio System verfügt über zwei 15-Zoll-TFT-Displays, die bei Tageslicht sichtbar sind und in allen Umgebungen im Innen- und Außenbereich eingesetzt werden können.

Die 10 VCA (Variable Control Association) und acht POPulation-Gruppen ermöglichen in Kombination mit der erweiterten Navigation, die der ausgangszentrierte Mittelteil bietet, die gleichzeitige Anzeige von 24 Mono- oder Stereo-Mix-Bussen.

All dies bietet ein unvergleichliches Mix-Erlebnis.

Überblick

Der PRO X ist ein sehr leistungsfähiges und flexibles Audioverarbeitungssystem, das eine Komplettlösung für jede Audio-Misch- und Signalverteilungsanwendung in einer Live-Sound-Umgebung bietet. Die Bedienung der Bedienoberfläche ist intuitiv, einzigartig und einfach. Das Layout basiert auf bekannten analogen Linien, um das "analoge" Gefühl beizubehalten. Um die zahlreichen Kanäle zu verwalten, verwendet das Kontrollzentrum VCA / POP-Gruppen und -Farben. Zusätzlich gibt es verschiedene Navigationssteuerungen, die den schnellen Zugriff und die Auswahl von Kanälen / Bussen erleichtern. Eine bei Tageslicht sichtbare Benutzeroberfläche oben auf der Bedienoberfläche unterstützt den Betrieb und bietet zusätzliche Funktionen.

Das Live-Audiosystem ist tolerant gegenüber vielen Arten von Hardware- oder Softwarefehlern. Um dies zu erreichen, verwendet das System doppelte Redundanz, wobei eine Schlüsselkomponente über ein identisches redundantes Ersatzteil verfügt, das bei einem Ausfall zur Übernahme bereit ist. Andere Fehlerszenarien werden nach dem N + 1-Prinzip verwaltet, bei dem redundante Komponenten einen akzeptablen Teil des Systems ausmachen.

Der Klark Teknik DN9696 Recorder kann mit dem Live-Audiosystem für Live-Mehrspuraufnahmen und 'virtuelle' Soundchecks verwendet werden.

Anwendungen

Die PRO-Serie ist das Mid- bis High-End-Midas-Digitalkonsolensystem für Arbeitspferde, ähnlich dem Industriestandard Heritage 3000. Obwohl die PRO-Serie für die traditionelle Live-Soundumgebung konzipiert ist, eignen sie sich auch ideal für mittelgroße Theater. kleine Häuser von Anbetungsanlagen und Rundfunk. Da die PRO-Serie eine wahrhaft multifunktionale Konsole in der Midas-Tradition ist, eignet sie sich für viele Anwendungen, z.

- Live Sound Touring MON oder FOH Aufgaben
- Live-Sound kleines Theater MON oder FOH Aufgaben
- Live Sound House of Worship MON oder FOH Pflichten
- Live-Sound-Broadcast-Mixer mit grundlegenden 5.1-Surround-Funktionen und Überwachung.

PRO X - Die Konsole der PRO-Serie der nächsten Generation

Wenn Sie bereits mit den Konsolen der PRO-Serie vertraut sind, sind Sie bereits auf dem besten Weg, den PRO X zu beherrschen. Mit wenigen hier beschriebenen Ausnahmen ist die Funktionalität des PRO X nahezu identisch mit den Vorgängern der PRO-Serie. Aufgrund der verbesserten Funktionalität und der erhöhten Verarbeitungsleistung mussten die folgenden Änderungen am etablierten Format vorgenommen werden:

NEUTRON

Das Kraftpaket im Zentrum des PRO X-Systems ist die neue NEUTRON Audio System Engine. NEUTRON ist das Ergebnis eines dreijährigen Forschungs- und Entwicklungsprogramms, bei dem die Ingenieure von Midas mit ihrem Fachwissen und ihrem Wissen über den Tellerrand hinausgingen.

Die hochmodernen DSPs der neuesten Generation und das leistungsstarke FPGA in Verbindung mit der MIMD-Architektur (Multiple Instruction, Multiple Data) bieten mehr als 100 Gigaflops Echtzeit-Audioverarbeitungsleistung. Dies bedeutet, dass NEUTRON das Potenzial hat, mehr als 800 Audiopfade bereitzustellen. Ihr System bleibt absolut zukunftssicher. Es bietet einwandfreie Klangleistung und Funktionalität von Midas.

Bei NEUTRON geht es aber nicht nur um rohe, zahlenintensive Leistung und hohe Kanalanzahl, sondern auch um Finesse. NEUTRON fügt E / A-Boxen mit den besten Konvertern und benutzerdefinierten Verarbeitungsalgorithmen hinzu, die auf über 40 Jahre Erfahrung in der Branche zurückgreifen, und bringt die Audioqualität dieser Kanäle auf ein neues Niveau.

Alle digitalen Konsolensysteme von Midas verfügen über ein umfassendes und automatisches Latenzmanagementsystem, und NEUTRON ist keine Ausnahme. Dieses System verwaltet die gesamte interne Routing- und Verarbeitungslatenz und enthält auch eine Kompensation für externe analoge Einfügungen. Alle Audio-Samples werden vor dem Summieren synchronisiert, was zu einer absoluten Phasenkohärenz an den Ausgängen führt und die Kammfilterungseffekte weniger sorgfältig entworfener Systeme, die dazu führen, dass bestimmte Frequenzen vollständig aufgehoben werden, vollständig vermeidet.

Kanalanzahl

Mit 168 Eingängen, 96 Bussen und drei Masterkanälen erhalten Sie auf dem PRO X genau das, was Sie sehen. Es gibt keine DSP-Freigabe für Rauch und Spiegel. Der PRO X bietet jederzeit eine vollständige Anzahl von Eingangskanälen und Bussen bei 96 kHz.

Mix Bay Output Fast Zone

Die PRO X-Bedienoberfläche verfügt über einen völlig neuen Ausgangsbereich, der die Handhabung der potenziell großen Anzahl von Bussen zum Kinderspiel macht. Eine Seite mit 24 der möglichen 96 Busmaster wird in drei Achterreihen angezeigt, wobei jede Position leicht durch dieselbe Art von Auswahlschalter wie der Kanalschacht identifiziert werden kann.

Der Name des digitalen Aufschreibens und die Farbe der RGB-Hintergrundbeleuchtung bedeuten, dass Sie die Auswahl nicht verpassen dürfen. Durch Drücken von 'to faders' in einer beliebigen Zeile wird der Master-Fader für diese Busse auf den Mix-Schacht gelegt.

Alle Busse können auf 24 Seiten durchgeblättert werden. Wenn eine Ausgabe zu einer POP-Gruppe hinzugefügt wird, wird sie in den dedizierten Ausgabeabschnitt eingeblendet, wodurch die Organisation Ihres Workflows noch einfacher wird.

Kanal- und Busnavigationszone

Das Herzstück der Midas-Konsolennavigation sind die VCA- und POPulation-Gruppen, die den primären Zugriff auf mehrere Kanäle ermöglichen (normalerweise von Mix-Ingenieuren in verwandte Cluster gruppiert). Um auf alle Kanäle zuzugreifen, die zu einer der VCA- oder POP-Gruppen gehören, drücken Sie einfach den Auswahlschalter, und diese Kanäle entfalten sich zur Bedienoberfläche.

Wenn Sie sich die VCA-Fader so vorstellen, als wären sie jeweils Container für alle Kanäle, die sie steuern, wird das Finden von Kanälen zu einer natürlichen und einfachen Aufgabe. Diese Methode wird durch die Bereitstellung von benutzerdefinierten POP-Gruppen (POPulation) erweitert, die auf Knopfdruck eine beliebige Kombination von Kanälen enthalten können, auf die Sie sofort zugreifen möchten.

Zusätzliche Effekte

Der PROX kann gleichzeitig bis zu 24 interne Mehrkanaleffekte gleichzeitig verarbeiten, und die 40-Bit-Gleitkomma-Audioverarbeitung von NEUTRON bietet eine große Auswahl an virtuellen FX-Geräten, die von Dual-Mono-Delay-Einheiten über Stereomodulation bis hin zu vielen verschiedenen Reverb-FX- und Multiband-Geräten reichen Komprimierung, dynamischer EQ und Mehrkanal-Doppelfunktions-Dynamikverarbeitung.

Alle FX-Prozessoren sind speziell für das automatische Latenzkompensationssystem von Midas konzipiert. Dies gewährleistet eine phasenkohärente, probengenaue Mischung, unabhängig davon, ob die FX-Geräte als Kanal-Inserts oder als Send-and-Return verwendet werden.

Delay FX kann individuell so konfiguriert werden, dass es mit der Global Tap-Tempo-Hardwaretaste des PRO X synchronisiert wird, sodass Änderungen an den tempobasierten Effektparametern im Handumdrehen vorgenommen werden können. Bis zu 36 1/3 Oktave Klark Teknik DN370 Grafik-Equalizer (GEQs) werden mitgeliefert, die in jeden Ausgang gepatcht werden können.

DE

Über das Control Center

Übersicht über das Control Center

Das Kontrollzentrum verfügt über eine kombinierte Bedienoberfläche und eine grafische Benutzeroberfläche, die eine Reihe benutzerfreundlicher Steuerelemente für die präzise Bearbeitung von Audio bieten.

Das Kontrollzentrum ist modular aufgebaut und basiert auf einem robusten MIDAS-Stahlrahmengehäuse, das denen ähnelt, die für etablierte analoge MIDAS-Produkte verwendet werden. Der Rahmen beherbergt drei große Buchten mit einer kleineren auf der rechten Seite. Alle Einschübe werden von einem einzigen Prozessor aus gesteuert und erfüllen zusammen die primären Mischanforderungen des Ingenieurs.

Alle zugehörigen Netzteile, Computer-Motherboards, Speicher- und Grafikkarten befinden sich im Kontrollzentrum, das auch eine digitale Audio-Router-Box enthält, die lokale FOH-E / A-Anschlüsse (Insert) auf der Rückseite unterstützt. Eine wesentliche Zwangsluftkühlung wird durch eine Trennwand und große (aber sich langsam bewegende) interne Lüfter bereitgestellt. Diese erzeugen ein sehr leises Geräusch, das für Sitzbereiche, Theater und Konzertgeräusche geeignet ist, und können sogar über das Menü "Benutzereinstellungen" deaktiviert werden.

Extern hat das Kontrollzentrum drei Hauptbereiche: Bedienoberfläche, GUI und Rückseite. Die Bedienoberfläche ist mit sofort erkennbaren Steuerelementen gefüllt, die logisch in Hauptabschnitten verteilt sind. Die GUI, die zwei Bildschirme oben in den mittleren Schächten umfasst, verbessert die Bedienung durch visuelle Darstellungen der Bedienoberfläche und bietet Ihnen zusätzliche Funktionen. Auf der Rückseite befinden sich alle Konnektivitäts- und Netzwerkverbindungen sowie die Netzsteckdosen und der Trennschalter.

Da das Kontrollzentrum modular aufgebaut ist, ähnelt es dem MIDAS-Flaggschiff XL8. Die Bedienoberfläche ist in Schächte unterteilt, die jeweils eine flache Faderablage und einen flachen Rechenbereich enthalten. Die mittleren Buchten haben auch einen dritten Bereich, in dem sich ein steiler Bildschirm befindet.

Aufgrund der im System integrierten dualen Redundanz- und N + 1-Methoden werden mehrere Hardwarefehlertypen von der Zentrale ohne Verlust der Audiosteuerung toleriert. Dies wird durch den modularen Charakter der Einschübe und die Unabhängigkeit der Benutzeroberfläche weiter unterstützt. Jeder der GUI-Bildschirme kann zum Bedienen des gesamten Kontrollzentrums verwendet werden, auch wenn keine Hardware der Steueroberfläche funktioniert. Das Gerät bietet die Möglichkeit von redundanten N + 1-Netzteilen mit universellem Eingang und drei verriegelbaren Netzanschlüssen.

Feld- und GUI-Layout

Das Kontrollzentrum verfügt über vier separate Felder, in denen die folgenden Steuerelemente für die Bedienoberfläche untergebracht sind:

- **Eingangsschächte (12-Kanal und 4-Kanal)** - Zwei Eingangsschächte bieten schnellen Zugriff auf Eingangsfader und wichtige Signalverarbeitungssteuerungen
- **Bucht mischen** - bietet Zugriff auf Ausgänge und Gruppen, eine detaillierte Verarbeitungssteuerung (alle Kanäle) und Navigationssteuerungen
- **Master Bay** - Bietet Zugriff auf die Master-Ausgangsmischungen, Monitor-Fader (A und B), Automatisierung, Kommunikationssteuerung, zuweisbare Effektsteuerung und einen weiteren Satz detaillierter Verarbeitungs- und Navigationssteuerungen

Zwei GUI-Bildschirme oben in den zentralen Schächten bieten umfassende Bildschirmunterstützung (Standardkonfiguration) und zusätzliche Funktionen für die Kanäle und Busse. Zum Beispiel beim Mischen oder Verarbeiten. Sie erleichtern auch die Verwendung des GUI-Menüs, mit dem Sie auf die vielen leistungsstarken Funktionen des Kontrollzentrums zugreifen können, z. B. Patches, Effekte, GEQs, Diagnose usw.

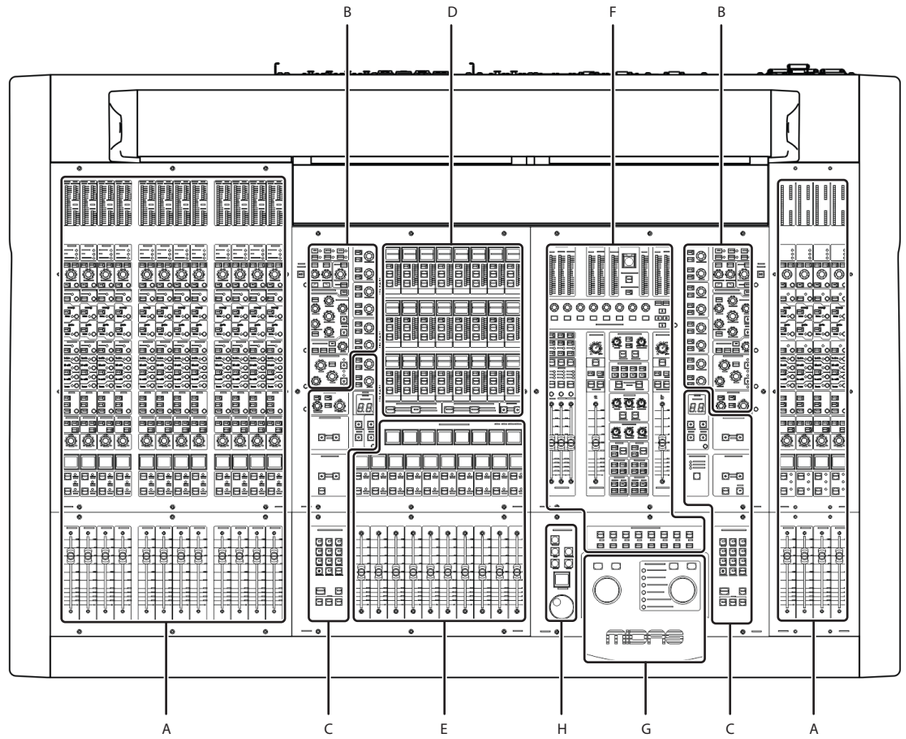


1. Eingangsschacht (12-Kanal)
2. Bucht mischen
3. Master Bay
4. Eingangsschacht (4-Kanal)
5. Mix Bay GUI-Bildschirm
6. Master Bay GUI-Bildschirm
7. Sprechen Sie über Mikrofon- und USB-Anschlüsse.

DE

Kontrollfläche

Die Steuerfläche ist in Bereiche unterteilt, deren Funktion weitgehend von der Position der Bucht abhängt. Jeder Schacht verfügt über verschiedene Steuerelemente mit lokaler Rückmeldung und / oder Unterstützung von den beiden zentral angeordneten GUI-Bildschirmen. Die Bildschirme können über externe VGA-Verbindungen ferngesteuert werden, und Systeme von Drittanbietern können auch über einen integrierten KVM-Schalter auf der Rückseite angezeigt / gesteuert werden.



A. - Eingangs-Schnellzone: 16 Eingangs-Schnellstreifen über die 12-Kanal- und 4-Kanal-Eingangsschächte bieten die Bedienelemente, die der Bediener jetzt haben muss.

B. - Kanalzug und Mixe: Verarbeitungsbereiche wie die D-Zone (dynamisch), die E-Zone (EQ) und die Mix-Regler bieten eine umfassendere Kontrolle, indem sie detaillierte Anpassungen der Audioparameter eines einzelnen Kanals ermöglichen.

C. - Kanal- und Busnavigationszone: Abschnitte für die Kanal- und Busnavigation und -auswahl. Einzelheiten finden Sie unter Navigation.

D. - Ausgabe-Schnellzone: Der neue ausgangszentrierte Mittelteil ermöglicht die gleichzeitige Anzeige von 24 Mono- oder Stereo-Mix-Bussen und erweiterten Navigationstasten.

E. - VCA- und POP-Gruppen: VCA-Fader und POP-Gruppenabschnitte.

F. - Verschiedenes: Master-Kanalzüge, A- und B-Signalpfadüberwachung, Kommunikation, I-Zone, Surround-Überwachung und Stummschaltungsgruppen.

G. - Primäre Navigationszone: Trackballs für die GUI-Bildschirmsteuerung für Mix und Master Bay sowie ein Bildschirmzugriffsfeld (zwischen Trackballs) für den direkten Zugriff auf die GUI-Menüoptionen.

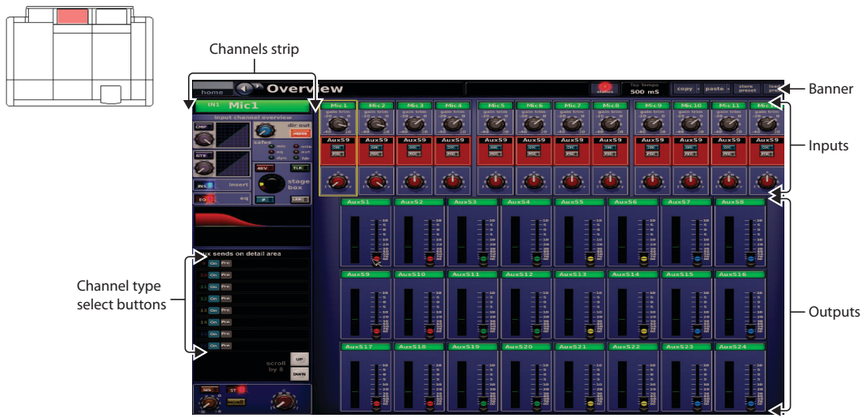
H. - Automatisierung: Speichern / Abrufen von Szenen und Bearbeiten des Systems.

Während der Showzeit werden die Bildschirmfunktionen, die einen schnellen Zugriff erfordern, über Bedienknöpfe, Drucktastenschalter, Fader usw. gesteuert. Komplexere Funktionen, die diesen schnellen Zugriff nicht erfordern, werden über die Trackballs und Navigationstasten gesteuert. Eine im Flightcase integrierte Tastatur wird für die Texteingabe über den Master Bay GUI-Bildschirm verwendet. Eine externe USB-Tastatur kann zur Bedienung des Mix Bay GUI-Bildschirms verwendet werden.

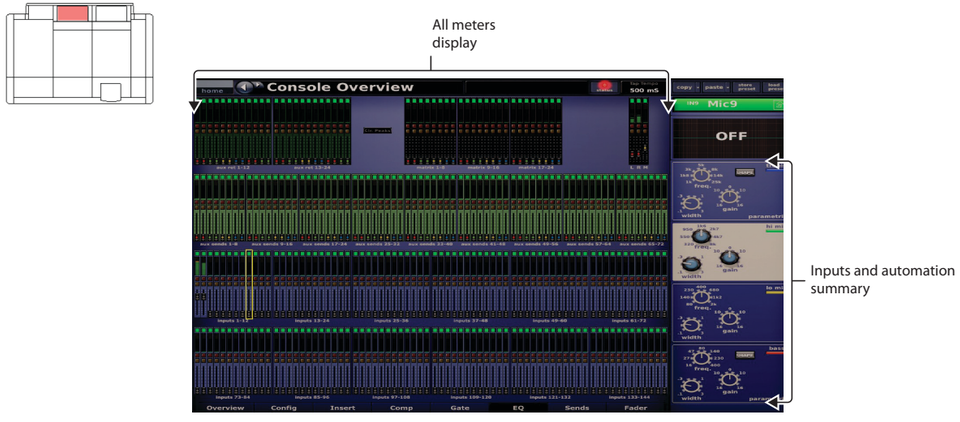
Die Auswahl der Steuerelemente für jeden Schachttyp wird nach Wichtigkeit der Zugriffszeit priorisiert. Schnelle Zonenbereiche, die schnelle Streifen enthalten, ermöglichen den sofortigen Zugriff auf bestimmte Funktionen in der gesamten Bucht, und Kanalstreifen bieten eine bessere Kontrolle über den ausgewählten schnellen Streifen.

GUI

Die GUI besteht aus zwei Bildschirmen, die eine bildliche Darstellung des Bedienoberflächenlayouts bieten, sodass die Anzeigen auf einen Blick leicht zu verfolgen sind. Es spiegelt nicht nur das Geschehen auf der Bedienoberfläche wider, sondern bietet auch zusätzliche Funktionen über ein GUI-Menü. Dieses Menü bietet Zugriff auf alle Bildschirme, die Sie zum Einrichten, Konfigurieren, Verwalten und Betreiben des gesamten Kontrollzentrums benötigen, und zwar über eine einzige Dropdown-Liste mit leicht zu verfolgenden Optionen.



Oben: Typischer Übersichtsbildschirm (Standard des Mix Bay GUI-Bildschirms)



Oben: Bildschirm "Typische Messgeräte" ohne geladene Show (Standard des GUI-Bildschirms für den Master-Schacht)

Jeder GUI-Bildschirm verfügt über eine eigene Standardanzeige, obwohl beide über das GUI-Hauptmenü ausgewählt werden können. Der Übersichtsbildschirm zeigt 12 Eingänge und 24 Ausgänge an, die auf der Oberfläche ausgewählt sind. Der Bildschirm Konsolenübersicht zeigt die Anzeigen an. Beide Bildschirme haben oben ein Banner, das ständig angezeigt wird, und unten einen Kanalzug.

Die Kanalzüge haben eine ähnliche Funktion wie die auf der Bedienoberfläche, bieten jedoch zusätzliche Funktionen. Jedes zeigt eine Übersicht des zugeordneten ausgewählten Kanals an, die in bestimmte Abschnitte unterteilt ist, die den Zugriff auf Verarbeitungsbereiche ermöglichen.

Anschlüsse vorne und hinten

Das Kontrollzentrum verfügt sowohl vorne als auch hinten über Anschlussfelder sowie links vom GUI-Bildschirm des Mischschachts.

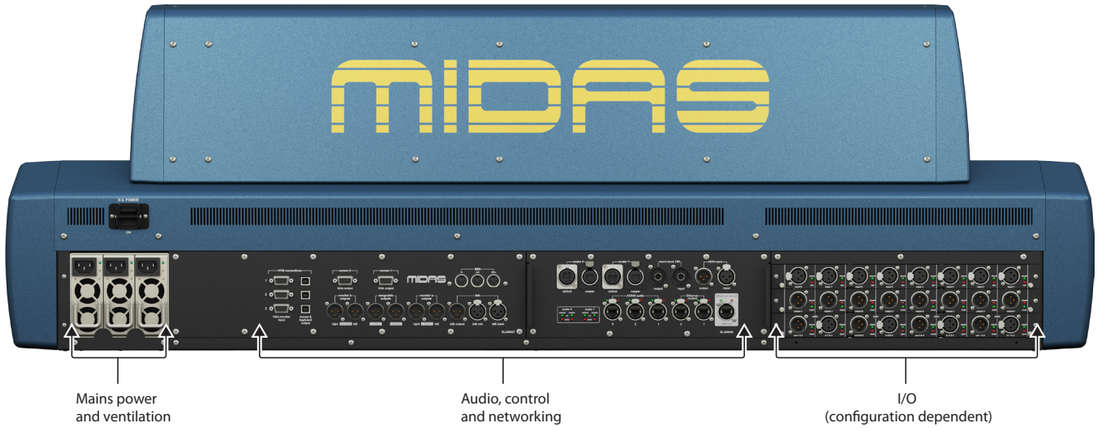
Das Anschlussfeld links neben der Benutzeroberfläche verfügt über eine XLR-Buchse und zwei USB-Buchsen zum Anschließen eines Talkmikrofons bzw. eines USB-Geräts. Sie können beispielsweise einen USB-Speicherstick zum Sichern und Übertragen von Showdateien oder eine USB-Tastatur zum Bearbeiten von Text auf der GUI anschließen. Die obere USB-Buchse ist dem Mix-Schacht und die untere dem Master-Schacht zugeordnet.

An beiden Enden der Vorderseite des Kontrollzentrums befinden sich unter den Armlehnen zwei Paneele. Jedes verfügt über eine Tastatur und eine Telefonbuchse. Die linken und rechten Tastaturbuchsen bedienen die GUI-Bildschirme für Mix und Master Bay. Die Telefonbuchse im linken Bereich ist für den Abschnitt Monitor A und die andere für Monitor B.

Ein Anschlussfeld auf der Rückseite des Kontrollzentrums besteht aus drei Hauptabschnitten (siehe unten). Auf der linken Seite befinden sich drei Netzanschluss- und Lüftungsbaugruppen mit einem Gleichstromschalter darüber. Der Mittelteil enthält Verbindungen für Audio, Netzwerk, Kommunikation, Gegensprechanlagen, Synchronisation, externe Remote-Geräte und Peripheriegeräte. Der Abschnitt rechts ist der vom Benutzer konfigurierbare modulare E / A-Abschnitt.

Der modulare E / A-Bereich kann bis zu drei der folgenden E / A-Module in beliebiger Kombination aufnehmen: DL441-Analogeingangsmodul (Mikrofon); Analoges Ausgangsmodul DL442; Analoges DL443-Buchsen-E / A-Modul; DL444 8 analoges Mikrofon-Ein- und 8 analoges Line-Out-Modul und DL452 AES / EBU-Eingangs- und Ausgangsmodul. Dies ergibt maximal 24 Ein- und 24 Ausgänge, wenn die entsprechenden Karten eingebaut sind.

DE



Oben: Rückansicht des Kontrollzentrums.

Grundprinzipien

Bevor du anfängst

Dieses Kapitel soll Sie mit dem Kontrollzentrum vertraut machen, indem es Ihnen zeigt, wie Sie einige grundlegende Vorgänge ausführen, um etwas Audio daraus zu gewinnen.

> **HINWEIS:** Da der Betrieb beider Eingangsschächte grundsätzlich gleich ist, wird in diesem Kapitel im Allgemeinen nur der Betrieb des 12-Kanal-Eingangsschachts gezeigt. Es werden jedoch Unterschiede im Betrieb zwischen den 4-Kanal- und 12-Kanal-Eingangsschächten angezeigt.

Bitte vergessen Sie nicht, dass dieses System zwar ein komplexes High-Tech-Gerät ist, aber sehr einfach zu bedienen ist.

Funktionsprinzipien

Der Betrieb des Kontrollzentrums basiert eher auf dem Konzept von Farben und Gruppen als auf „Layering" oder „Paging", wie dies bei den meisten digitalen Konsolen auf dem heutigen Markt der Fall ist.

Bei so vielen verfügbaren Kanälen ist es viel einfacher, sie anhand ihrer vom Benutzer konfigurierten Farbe und ihres Namens für Einzelpersonen / Gruppen als anhand ihrer Kanalnummer zu speichern.

Die Bedienoberfläche ist mit sofort erkennbaren Steuerelementen gefüllt, die logisch in Hauptabschnitten verteilt sind, sodass sich alle Steuerelemente, auf die Sie die meiste Zeit zugreifen müssen, immer auf der Bedienoberfläche befinden, während der Rest nur eine Aktion entfernt ist. Sie können alle E / A-Anzeigen sowohl auf der Bedienoberfläche als auch auf der Benutzeroberfläche anzeigen, um sofortiges Feedback zur Überwachung zu erhalten.

Betriebsarten

Sie können bestimmte Aspekte des Kontrollzentrumsbetriebs ändern, indem Sie bestimmten Bereichen der Kontrolloberfläche unterschiedliche Aufgaben zuweisen. In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Funktionsweisen der Bedienoberfläche erläutert.

Normaler Modus

Während des normalen Betriebs wird der 12-Kanal-Eingangsschacht über die Mix-Bay-Bedienelemente und den GUI-Bildschirm bedient, während die Bedienelemente und der GUI-Bildschirm im Master-Schacht den 4-Kanal-Eingangsschacht bedienen. Beide Eingangsschächte arbeiten zusammen und befinden sich praktisch in Bereich A.

> **HINWEIS:** Der 12-Kanal-Eingangsschacht ist immer Bereich A, unabhängig davon, welche Betriebsart Sie verwenden.

Verwendung des 4-Kanal-Eingangsschachts als Bereich B.

Sie können den 4-Kanal-Eingangsschacht als Bereich B zuweisen, wodurch beide Eingangsschächte voneinander unabhängig werden. Dies erleichtert den Zwei-Mann-Betrieb (siehe **Zwei-Mann-Betrieb**).

Steuerung der Mix-Busse im Flip-Modus

Flip bietet einen globaleren Ansatz zum Mischen der Buspegelsteuerung. Normalerweise können Sie nur die Pegelregler in den Kanalzügen verwenden, um den Signalpegel der Aux / Matrix-Mix-Busse einzustellen, die zu den Aux / Matrix-Kanälen gehen. Durch die Verwendung von Flip haben Sie jedoch die Möglichkeit, diese entweder über die Pan-Regler oder die Fader in den Eingangs-Fast-Strips zu steuern.

Im Flip-Modus scrollen die Pfeiltasten nach links / rechts im oberen Kanalauswahlbereich über die Eingangs-Schnellstreifen.

>> So konfigurieren Sie das Kontrollzentrum für Pan- oder Fader-Flip

1. Wählen Sie in der GUI Start> Einstellungen> Allgemein.
2. Klicken Sie je nach gewünschter Option im Fader-Flip-Bereich auf die Optionsschaltfläche einer der folgenden Optionen. Wenn eine Option ausgewählt ist, enthält sie einen roten Kreis:
   - "Flip to Faders"
   - "Flip to Pans".

>> Zum Umblättern von Mixes zur Eingabe der Pan / Fader-Steuerung

Wenn ein Ausgang auf der Bedienoberfläche ausgewählt ist, drücken Sie FLIP. Die Taste leuchtet auf, um anzuzeigen, dass Sie sich im Flip-Modus befinden. Der aktuell ausgewählte Mix-Bus in den Eingangs-Fast-Strips ändert sich in AuxS1, und auf der GUI ändert sich die Hintergrundfarbe der Pans und Fader entsprechend.

Außerdem zeigen die LCD-Auswahltasten in den Eingangs-Schnellstreifen den aktuellen Busmodus an, z. B. „MONO AUX".

Hinweise und Tipps

- **Überprüfen Sie, was versteckt ist** - Im Gegensatz zu einer analogen Bedienoberfläche werden in der Zentrale einige Einstellungen und Parameter nicht angezeigt. Zu verschiedenen Zeiten während eines Mix empfehlen wir, dass Sie nicht verwendete Parameter auswählen und anzeigen, um sicherzustellen, dass keine versteckten Überraschungen auftreten, z. B. ein Hall-Send, der von einem vorherigen Mix übrig geblieben ist
- **Überprüfen Sie den Bildschirm Meter** - Es ist eine gute Idee, den Zählerbildschirm (Standardanzeige der GUI des Hauptschachts) regelmäßig zu überwachen, um auf einen Blick einen Überblick über den Status und den Betrieb des Kontrollzentrums zu erhalten. Es zeigt alle Zähler und den Statuszustand von Fadern und einigen Schaltern wie Soli und Stummschaltungen an. Einige Dinge bleiben jedoch weiterhin verborgen.

Speichern Sie Ihre Arbeit

Wir empfehlen, dass Sie Ihre Arbeit regelmäßig speichern, während Sie die in diesem Handbuch beschriebenen Verfahren ausführen. Dies ist nicht nur eine gute Vorgehensweise während des normalen Betriebs, sondern erspart Ihnen in diesem Fall möglicherweise auch den Verlust einiger Einstellungen, die sich später als nützlich erweisen könnten. Erstellen Sie dazu eine neue Show (siehe So öffnen Sie den Automatisierungsbildschirm) und lesen Sie den Rest dieses Abschnitts weiter, wobei Sie die Anweisungen sorgfältig befolgen. Speichern Sie Ihre Arbeit an geeigneten Stellen (siehe So erstellen Sie eine neue Szene mit den aktuellen Einstellungen und Speichern einer Show oder Erstellen einer neuen Szene aus den aktuellen Einstellungen).

Speichern einer Show statt Speichern einer Szene

Es ist wichtig, die Unterschiede zwischen dem Speichern einer Show und dem Speichern einer Szene zu verstehen.

- Durch das Speichern einer Szene werden die aktuellen Einstellungen des Systems in der Show-Datei gespeichert. Szenendaten werden nur aktualisiert, wenn Sie eine Szene manuell speichern. Die Show-Datei bleibt im RAM nicht gespeichert.

Obwohl der Status des Kontrollzentrums alle fünf Sekunden kopiert wird, wird er nicht in einer Szene gespeichert. Stattdessen wird es im NVRAM (nichtflüchtiger Direktzugriffsspeicher) des Speichers des Kontrollzentrums abgelegt. Hierbei handelt es sich um eine Art RAM, bei dem die Daten beim Ausschalten nicht verloren gehen. Wenn die Zentrale versehentlich die Stromversorgung verliert, werden diese Einstellungen geladen, sodass die Audioparameter identisch sind, wodurch Audiopegelsprünge vermieden werden. Wenn die Stromversorgung unterbrochen wird, wird die geladene Showdatei (falls vorhanden) anschließend nicht wiederhergestellt, und nicht gespeicherte Änderungen gehen verloren.

- Durch Speichern einer Show wird die Showdatei auf die interne Solid-State-Disk des Kontrollzentrums kopiert. Auf diese Weise erhalten Sie eine permanente Kopie, sofern Sie das System ordnungsgemäß herunterfahren, wie im folgenden Abschnitt beschrieben.

Das Kontrollzentrum ordnungsgemäß herunterfahren

Beim Ausschalten der Zentrale empfehlen wir, die Option zum Herunterfahren des GUI-Menüs zu verwenden (siehe Ausschalten der Zentrale).

Bei Verwendung von shutdown wird die zwischengespeicherte Kopie der Showdaten, die vom System verwaltet wird, automatisch gespeichert. Beim Herunterfahren werden dann die aktuellen Showfile-, NVRAM-Daten und Cache-Dateien verwendet, um das Kontrollzentrum auf den exakt gleichen Zustand wie beim Herunterfahren zurückzusetzen. sogar bis zum Laden der nicht gespeicherten Show und Platzieren an der richtigen Szene mit nicht gespeicherten Szenendaten auf der Bedienoberfläche.

Wenn Sie die Option Herunterfahren nicht verwenden, werden die Audioparameter weiterhin wiederhergestellt, aber der Status show and show (gespeichert / nicht gespeichert) kann nicht automatisch wiederhergestellt werden. Sie müssen die Show manuell neu laden, und alle nicht gespeicherten Änderungen gehen verloren.

Arbeiten mit dem Control Center

Obwohl viele Bedienelemente in der Zentrale den entsprechenden analogen Steuerelementen ähneln, wurden einige speziell für die PRO-Serie entwickelt, insbesondere für die Navigation und den GUI-Betrieb. Da Sie wahrscheinlich Erfahrung mit analogen Konsolen haben, sind Sie bereits mit den meisten PRO X-Steuerelementen und deren Bedienung vertraut. Daher befasst sich dieses Kapitel nur mit den GUI-Steuerelementen, die für Sie möglicherweise neu sind.

Die Navigationssteuerelemente, wie z. B. Schnellzugriffsschaltflächen und Bildlaufschaltflächen, werden unter Navigation beschrieben. Die Steuerelemente speziell für die Automatisierung finden Sie unter Verwalten der Szenen.

Informationen zum Kanalbetrieb

Während des normalen Betriebs wird die Aufgabe der Steuerung der Eingangs- (12 Kanäle), Aux-, Return-, Aux Sends- und Matrixkanäle den beiden Schächten auf der linken Seite zugewiesen. Die beiden Einschübe rechts steuern die Eingangs- (4-Kanal) und Master-Kanäle.

Diese Aufgabenzuweisung gilt ähnlich für die GUI-Bildschirme. Sie können jedoch jeden Kanal von jedem GUI-Bildschirm aus steuern. Dies erfolgt durch Navigieren des Kanals zum GUI-Kanalzug über das GUI-Menü. Die Steuerung ist dann auch über den lokalen Kanalzug auf der Bedienoberfläche möglich.

Informationen zum GUI-Betrieb

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Verfahren erläutert, die Sie auf den GUI-Bildschirmen ausführen können. Im Allgemeinen steuern und bedienen Sie die GUI, indem Sie die hier beschriebenen Vorgänge kombinieren.

Jeder Trackball steuert die Bewegung eines Zeigers auf seinem jeweiligen GUI-Bildschirm. Der linke Trackball bedient den GUI-Bildschirm des Mischschachts und der rechte den GUI-Bildschirm im Master-Schacht. Jeder Trackball verfügt über zwei Tasten, die ähnliche Funktionen wie die Tasten einer PC / Laptop-Maus haben. Die linke Schaltfläche wird beim Klicken und Ziehen verwendet, während die rechte Schaltfläche im Allgemeinen zum Bearbeiten und für feinere Steuerungsvorgänge verwendet wird.

DE

Bedienung der GUI-Bildschirmsteuerung

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie GUI-Bildschirmelemente wie Schaltflächen, Bedienknöpfe, Dropdown-Listen und Schieberegler bedienen.

>> Zum Ein- und Ausschalten einer GUI-Taste

Drück den Knopf. Wenn es eine Statusanzeige hat, leuchtet diese auf / erlischt, um anzuzeigen, dass sie ein- bzw. ausgeschaltet ist.

>> Zum Einstellen eines GUI-Steuerknopfs oder Faders

Verwenden Sie eine Ziehoperation. Bewegen Sie den Zeiger zur Einstellung nach oben / unten / links / rechts.

>> Um eine Option aus einer Dropdown-Liste auszuwählen

Klicken Sie auf den Dropdown-Pfeil. Die Dropdown-Liste wird geöffnet, um einige oder alle Inhalte anzuzeigen, je nachdem, wie viele Elemente sie enthält.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

Klicken Sie auf die gewünschte Option

Scrollen Sie bei Bedarf durch die Liste (siehe „So scrollen Sie durch eine Dropdown-Liste“ weiter unten), um die Option anzuzeigen, und klicken Sie dann darauf.

>> Zum Scrollen einer Dropdown-Liste

Führen Sie mit der angezeigten Dropdown-Liste einen der folgenden Schritte aus:

Ziehen Sie das Bildlauffeld

Klicken Sie auf die Bildlaufleiste. Das Bildlauffeld springt in Richtung des Klicks zu einer anderen Position in der Bildlaufleiste

Klicken Sie auf einen Bildlaufpfeil nach oben / unten. Das Bildlauffeld springt in Richtung des Bildlaufpfeils zu einer anderen Bildlaufleistenposition. Das Klicken auf einen Bildlaufpfeil, wenn sich das Bildlauffeld daneben befindet, hat keine Auswirkung.

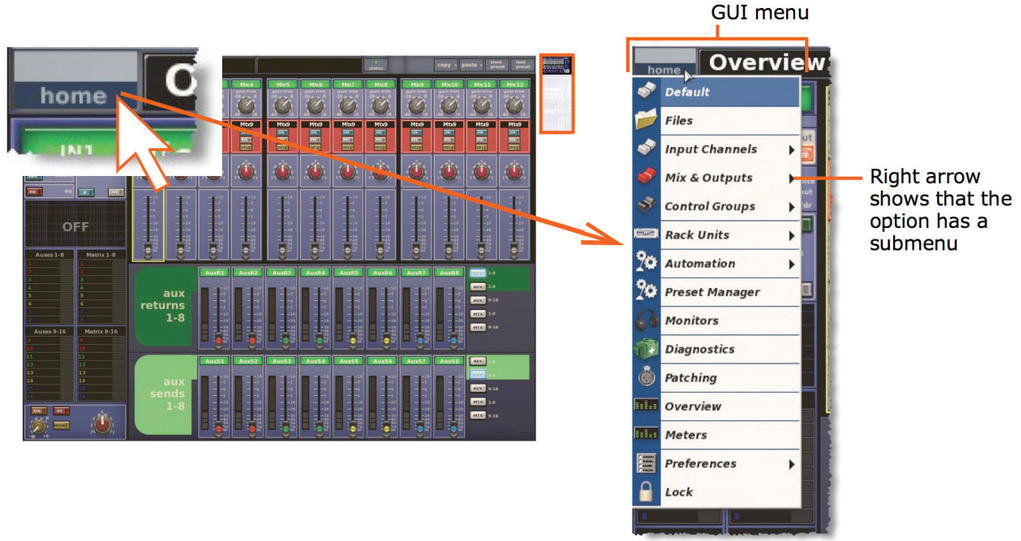
Verwenden des GUI-Menüs

Sie können das GUI-Menü entweder auf dem GUI-Bildschirm öffnen oder mithilfe einer Bildschirmzugriffstaste direkt zu einem GUI-Menübildschirm wechseln.

In diesem Handbuch werden die Auswahlsequenzen für Menü- / Untermenüoptionen im folgenden Format angezeigt (z. B. zur Auswahl des Bildschirms mit den allgemeinen Einstellungen): Startseite> Einstellungen> Allgemein

>> Um das GUI-Menü zu öffnen

Klicken Sie auf Startseite.



>> Um eine GUI-Menüoption auszuwählen

Klicken Sie auf die Menüoption, z. B. Monitore. Der Hintergrund der Menüoption ändert sich in Blau, wenn sie zur Auswahl bereit ist.

>> Um das Untermenü einer GUI-Menüoption zu öffnen

Bewegen Sie den Mauszeiger über den Pfeil rechts neben der gewünschten Menüoption. Das Untermenü wird automatisch rechts neben dem Pfeil geöffnet.

>> So öffnen Sie einen GUI-Menübildschirm über eine Bildschirmzugriffstaste

Drücken Sie in der primären Navigationszone eine Bildschirmzugriffstaste, um den ersten Bildschirm zu öffnen (rechts neben der Taste gedruckt). Drücken Sie erneut, um den zweiten Bildschirm zu öffnen.

Textbearbeitung

Über eine Tastatur können Sie Text auf der GUI eingeben, um beispielsweise die Namen der Eingabe- und Ausgabekanäle zu konfigurieren. Bearbeitbarer Text auf der GUI ist in Textfeldern enthalten, die im Allgemeinen aus einer einzelnen Zeile mit begrenzter Länge bestehen. Obwohl die gesamte Textbearbeitung mit den normalen Tastaturfunktionen durchgeführt werden kann, kann die grafische Benutzeroberfläche verwendet werden, um Sie beispielsweise durch Hervorheben von Textteilen (durch Ziehen) zu unterstützen



Diese beiden Beispiele zeigen Ihnen, wie Sie mit den Bildschirmzugriffstasten den Bildschirm Automatisierung (einmaliges Drücken) und den Bildschirm Grafische EQs (zweimaliges Drücken) öffnen. Mit diesen Schaltflächen gelangen Sie direkt zum gewünschten Bildschirm.

>> Text über die Tastatur eingeben / bearbeiten

Klicken Sie in der GUI in das Textfeld, um eine Einfügemarke darin zu platzieren. Der Zeiger ändert sich in eine I-Trägerform.

Geben Sie über die Tastatur den neuen Text ein. Wenn das Textfeld bereits Text enthält, können Sie diesen zuerst löschen oder bearbeiten. Dies kann über die Tastatur oder mithilfe der Optionen zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen nach dem Klicken mit der rechten Maustaste erfolgen.

Drücken Sie die EINGABETASTE auf der Tastatur, um das Textfeld zu schließen (oder klicken Sie auf einen leeren Bereich des GUI-Bildschirms). Die Form des Zeigers ändert sich wieder in einen Pfeil.

Navigation

Eine Einführung in die Navigation

Das Kontrollzentrum bietet Ihnen einzigartige Navigationssteuerungen, mit denen Sie schnell und einfach auf die Elemente wie Kanäle, Busse, Gruppen und Verarbeitungsbereiche zugreifen können, die Sie zum Mischen benötigen.

Die Navigation ist ein wichtiges Merkmal der Zentrale. Einer der Vorteile digitaler Konsolen gegenüber analogen besteht darin, dass ihre Kanalanzahl nicht durch die Hardware der Bedienoberfläche begrenzt ist. Dies bedeutet jedoch, dass sich zu jeder Zeit nur eine bestimmte Anzahl von Kanälen an der Bedienoberfläche befinden kann, während die anderen "versteckt" sind. Daher ist eine Navigation erforderlich, um jederzeit auf diese versteckten Kanäle zugreifen zu können.

> **HINWEIS:** Die Funktionsweise des Kontrollzentrums kann die Funktion einiger Navigationssteuerungen verändern. Weitere Informationen finden Sie unter Betriebsmodi.

Die Navigation erfolgt hauptsächlich über die Bedienoberfläche, obwohl die grafische Benutzeroberfläche möglicherweise eine Alternative darstellt und auch einige einzigartige Navigationsfunktionen aufweist.

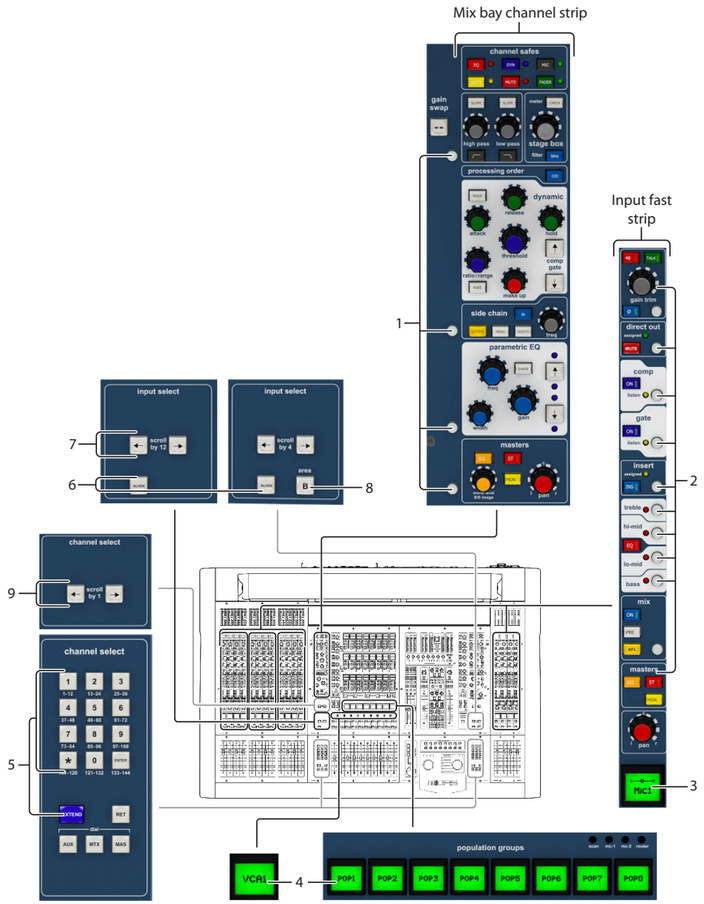
Navigieren in den Eingangskanälen

Die Eingangskanäle sind in "Banken" gruppiert, wobei jede Bank vier fortlaufend nummerierte Kanäle enthält.

Während des normalen Betriebs füllen vier Bänke von Eingangskanälen die Eingangsschächte, und diese werden in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts auf der Bedienoberfläche angezeigt.

DE

Eingabekanal-Navigationssteuerung auf dem PRO X.



Artikel	Element(e)	Beschreibung
1	Schnellzugriffstaste - Kanalzug	Wählt schnell den lokalen Verarbeitungsbereich des ausgewählten Kanals oder Kanalpaars aus, hat jedoch keinen Einfluss auf die Kanalauswahl. Leuchtet (blau), wenn aktiv.
2	Schnellzugriffstaste - Eingabe des Schnellstreifens	Wählt schnell den lokalen Eingangskanal aus und weist den lokalen Verarbeitungsbereich dem Mix Bay-Kanalzug zu. Leuchtet (blau), wenn aktiv.
3	LCD-Auswahltaste - Eingabe-Schnellstreifen	Wählt den lokalen Eingangskanal aus. Verfügt über ein hintergrundbeleuchtetes LCD-Display (mit vom Benutzer konfigurierbarer Hintergrundbeleuchtung), auf dem der Kanalname usw. angezeigt wird. Bei Auswahl dieser Option ändert sich das Display in ein negatives Bild.
4	LCD-Auswahltaste - VCA / POP-Gruppe	Wählt die VCA / POP-Gruppe aus und entfaltet die Gruppenmitglieder zur Kontrolloberfläche. Verfügt über ein hintergrundbeleuchtetes LCD-Display (mit vom Benutzer konfigurierbarer Hintergrundbeleuchtung), auf dem der Gruppenname angezeigt wird. Bei Auswahl dieser Option ändert sich die Anzeige in ein negatives Bild. Diese Schaltfläche wird auch zum Einrichten der Gruppe verwendet (siehe Zuweisen von Kanälen zu einer VCA / POP-Gruppe).
5	Kanalwahltasten und -taste	Die INPUT-Taste im Abschnitt Kanaltyp wird mit den Zifferntasten im unteren Kanalauswahlbereich verwendet, um eine bestimmte Kanalnummer auszuwählen und dieser der Bedienoberfläche zuzuweisen (siehe Fehlersuche bei einem Problemkanal).
6	ALIGN-Taste	Navigiert den aktuell ausgewählten Eingangskanal zum lokalen Eingangsschacht (siehe So navigieren Sie den ausgewählten Eingangskanal zurück zur Bedienoberfläche “).
7	Scrollen Sie mit 4/12 Tasten	Diese linken und rechten Bildlauftasten blättern 12 Kanäle gleichzeitig im linken 12-Kanal-Schacht und jeweils 4 Kanäle im rechten 4-Kanal-Schacht durch die Eingangskanäle
8	B-Taste	Assigns the 4-channel input bay as area B, which then operates with the master bay channel strip.
9	Scrollen Sie um 1 Tasten	Diese linken und rechten Bildlaufschaltflächen blättern nacheinander durch die Kanäle. Die Kanalauswahl folgt dem Scrollen.

>> Um der Bedienoberfläche einen Eingangskanal zuzuweisen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- **Bildlaufschaltflächen** - Scrollen Sie den gewünschten Eingangskanal mit den Tasten Scroll by 1/12 im Eingangsauswahlbereich zur Bedienoberfläche.
- **VCA / POP-Gruppentasten** - Wenn sich der gewünschte Eingangskanal in einer Gruppe befindet, drücken Sie die LCD-Auswahltaste der VCA / POP-Gruppe.

Über das GUI-Menü können Sie eine beliebige VCA / POP-Gruppe über die Option home> Kontrollgruppen> VCA-Gruppen auswählen.

>> Um einen Eingangskanal auszuwählen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, während der gewünschte Eingangskanal derzeit den Eingangs-Schnellstreifen auf der Bedienoberfläche zugewiesen ist:

- **LCD-Auswahltaste** - Drücken Sie die LCD-Auswahltaste im gewünschten Eingangs-Schnellstreifen. Dadurch wird der Eingangskanal dem lokalen Kanalzug und seine Eingangskanalübersicht dem GUI-Kanalzug zugewiesen
- **Schnellzugriffstaste** - Drücken Sie eine beliebige Schnellzugriffstaste im gewünschten Eingabe-Schnellstreifen. Dadurch wird der Eingangskanal dem lokalen Kanalzug und sein lokaler Verarbeitungsbereich dem GUI-Kanalzug zugewiesen.

Sie können die Bildlauftasten 1 im oberen Kanalauswahlbereich verwenden, um Kanal für Kanal zu scrollen und zum gewünschten Eingangskanal zu gelangen. Mit dieser Methode können Sie alle Eingangskanäle scrollen, und der gewünschte Eingangskanal muss zunächst nicht der Bedienoberfläche zugewiesen werden. Die Kanalauswahl folgt dem Scrollen.

Über das GUI-Menü können Sie über die Option home> Eingangskanäle einen beliebigen Eingangskanal auswählen.

>> Um den ausgewählten Eingangskanal zurück zur Bedienoberfläche zu navigieren

Wenn Sie den aktuell ausgewählten Eingangskanal von der Bedienoberfläche weg navigiert haben, können Sie ihn durch Drücken von ALIGN wiederherstellen.

>> Um einen Verarbeitungsbereich auszuwählen

Möglicherweise möchten Sie, dass ein bestimmter Verarbeitungsbereich eines Eingangskanals dem lokalen Kanalzug zugewiesen wird, um beispielsweise die Verarbeitung durchzuführen oder seine Parameter auf einen anderen Eingangskanal zu kopieren.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

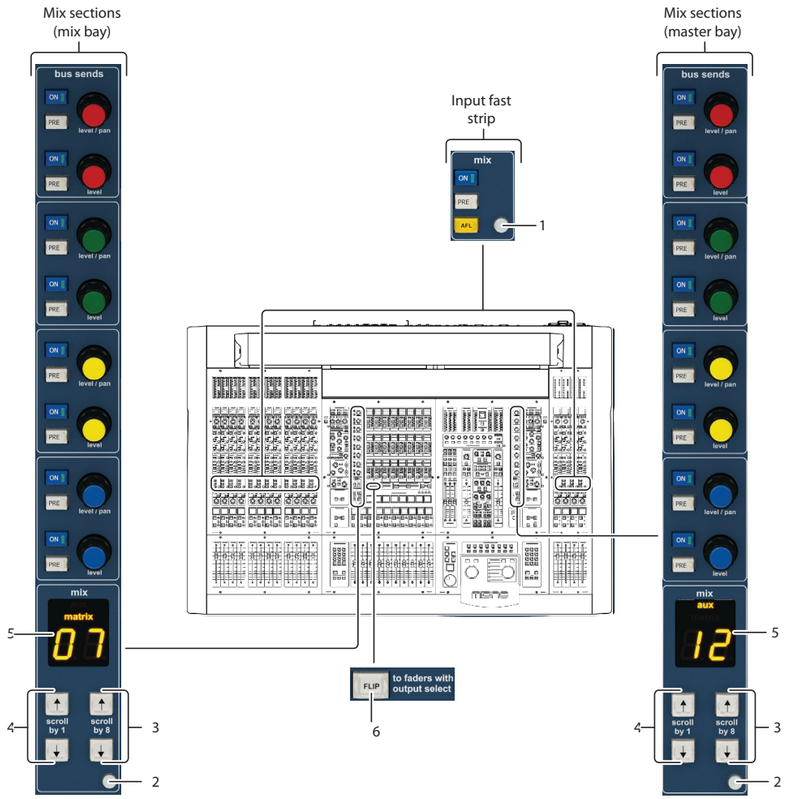
- **Schnellzugriffstaste (Kanalzug)** - Wenn der gewünschte Eingangskanal derzeit auf der Bedienoberfläche ausgewählt ist, drücken Sie die Schnellzugriffstaste lokal für den gewünschten Verarbeitungsbereich im Kanalzug
- **Schnellzugriffstaste (Eingabe-Schnellstreifen)** - Wenn sich der gewünschte Eingangskanal derzeit auf der Bedienoberfläche befindet, aber nicht ausgewählt ist, drücken Sie die Schnellzugriffstaste lokal für den gewünschten Verarbeitungsbereich in der Eingangs-Schnellleiste.

Sie können einen Verarbeitungsbereich über die Eingangskanalübersicht im GUI-Kanalzug auswählen, indem Sie in einen Nicht-Kontrollbereich des gewünschten Abschnitts klicken.

DE

Navigieren in den Mix-Bussen

Die Eingangskanäle haben jeweils Aux- und Matrix-Mix-Busse.



Artikel	Element(e)	Beschreibung
1	Schnellzugriffstaste - Eingabe des Schnellstreifens	Diese Schaltfläche im Mix-Bereich der Eingangs-Fast-Strips wählt schnell den lokalen Mix-Bereich des ausgewählten Kanals aus. Leuchtet (blau), wenn aktiv.
2	Schnellzugriffstaste - Mix-Auswahl	Diese Schaltfläche im Mix-Bereich der Mix- und Master-Einschübe wählt schnell die Bank des aktuell ausgewählten Aux / Matrix-Busses aus, weist sie dem lokalen Kanalzug auf der Bedienoberfläche zu und weist den Busverarbeitungsbereich dem lokalen GUI-Kanalzug zu . Leuchtet (blau), wenn aktiv.
3	Scrollen Sie um 8 Tasten	Diese Aufwärts- und Abwärts-Bildlaufschaltflächen blättern in Achtergruppen (jeweils eine Bank) durch die Mix-Busse.
4	Scrollen Sie um 1 Tasten	Diese Auf- und Ab-Bildlauftasten blättern nacheinander durch die Mix-Busse. Die Auswahl des Mischbusses folgt dem Scrollen.
5	Anzeige	Zeigt die Nummer des aktuell ausgewählten Mix-Busses und seinen Typ an.
6	FLIP-Taste	Siehe Steuern der Mix-Busse im Flip-Modus.

>> Um einen Mix-Bus zur Bedienoberfläche zu navigieren

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Scrollen Sie mit den Tasten Scroll by 1 im Mix-Bereich zum gewünschten Mix-Bus. Die Auswahl des Mischbusses folgt dem Scrollen
- Scrollen Sie die gewünschte Bank von Mix-Bussen mit den Scroll-by-8-Tasten im Mix-Bereich zur Bedienoberfläche
- Wählen Sie den gewünschten Mix-Bus im Ausgangsschacht und drücken Sie Ausrichten.

>> Um einen Mix-Bus auszuwählen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- **Bildlaufschaltflächen** - Scrollen Sie mit den Tasten Scroll by 1 im Mix-Bereich zum gewünschten Mix-Bus. Die Auswahl des Mischbusses folgt dem Scrollen
- **Berühren Sie empfindliche Bedienknöpfe** - Berühren / betätigen Sie den Steuerknopf, während der gewünschte Mischbus dem Mischabschnitt auf der Bedienoberfläche zugewiesen ist.

>> Navigieren im Mix-Bus-Verarbeitungsbereich zum Channel-Strip

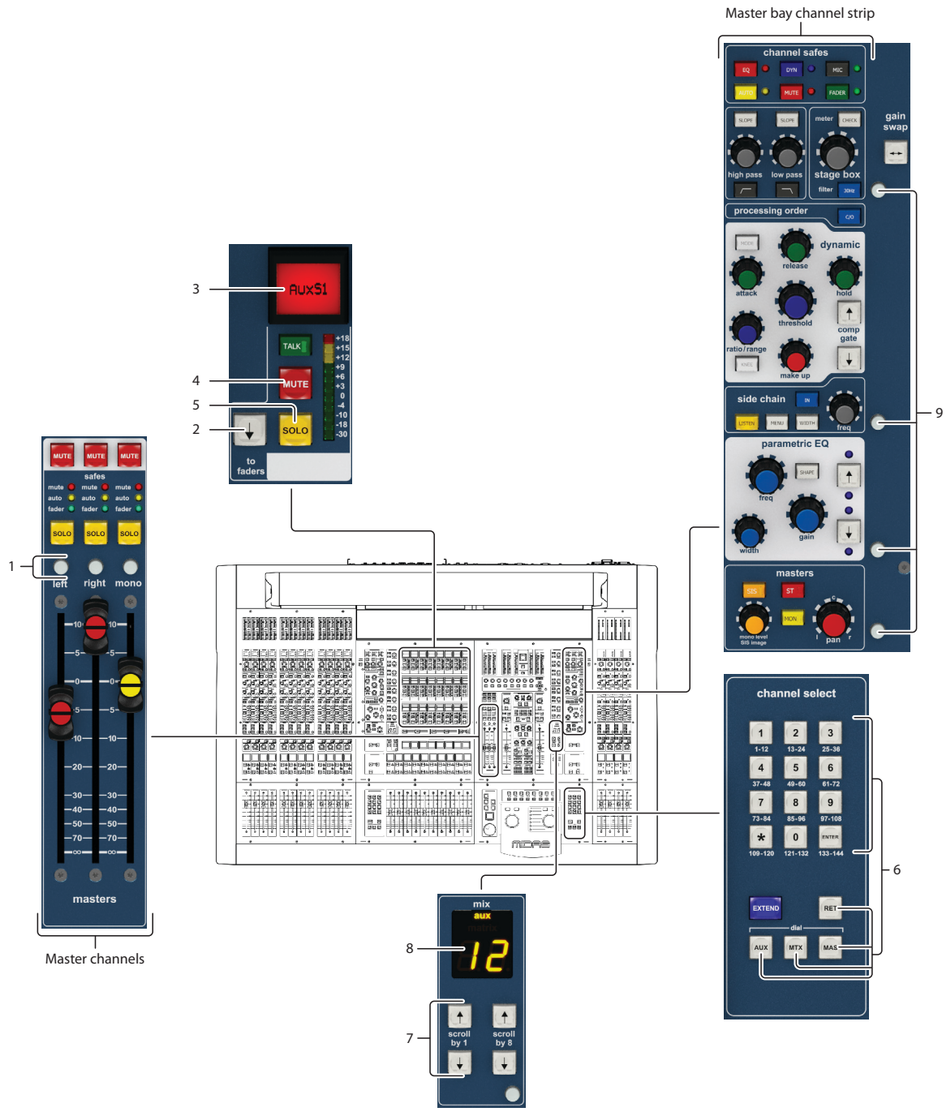
Drücken Sie die Schnellzugriffstaste im Mix-Bereich des gewünschten Eingabe-Schnellstreifens. Dies hat keinen Einfluss auf die aktuelle Grundgesamtheit der Ausgabe-Schnellzone.

Sie können einen Aux-Bus- oder Matrixbus-Verarbeitungsbereich auf der GUI auswählen, indem Sie in der Eingangskanalübersicht des GUI-Kanalstreifens auf den Titel der gewünschten Bank von Mix-Bussen klicken (siehe Typische Sends-Abschnitte der Mixe im Gui-Channel-Strip).

DE

Navigieren in den Ausgabekanälen

Die Ausgangskanäle umfassen Aux, Matrizen und Master.



Artikel	Element(e)	Beschreibung
1	Schnellzugriffstaste - Masterkanäle	Wählt schnell den lokalen Masterkanal aus. Leuchtet (blau), wenn aktiv.
2	Zu Fadern	Verschiebt die aktuell ausgewählte Gruppe in die Fader unten.
3	LCD select button	LCD-Auswahltaste
4	Stummschalttaste	Schaltet den ausgewählten Kanal stumm.
5	Solo-Taste	Solos den ausgewählten Kanal.
6	Kanalauswahltasten und -tasten	Die Tasten im Abschnitt Kanaltyp (mit Ausnahme der Taste INPUT) werden mit den Zifferntasten im Abschnitt Kanalauswahl (unten) verwendet, um eine bestimmte Ausgangskanalnummer auszuwählen und dieser der Bedienoberfläche zuzuweisen (siehe Fehlersuche eines Problemkanals).
7	Scrollen Sie um 1 Tasten	Diese linken und rechten Bildlaufschaltflächen blättern nacheinander durch die Kanäle. Die Kanalauswahl folgt dem Scrollen.
8	Scrollen Sie um 24 Tasten	Diese linken und rechten Bildlauftasten scrollen gleichzeitig durch die Kanäle 24. Die Kanalauswahl folgt dem Scrollen.
9	Schnellzugriffstaste - Kanalzug	Wählt schnell den lokalen Verarbeitungsbereich des ausgewählten Kanals oder Kanalpaars aus, hat jedoch keinen Einfluss auf die Kanalauswahl. Leuchtet (blau), wenn aktiv.

>> Zuweisen von Ausgangskanälen zur Bedienoberfläche

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- **Kanaltyp-Tasten** - Beim PRO X wurden die Kanaltyp-Tasten durch 24 Out-LCDs ersetzt, die auf die übliche Weise zugewiesen werden können: Halten Sie gedrückt und wählen Sie dann die Kanäle aus, die Sie zuweisen möchten.
- **Bildlaufschaltflächen** - Scrollen Sie mit den Tasten zum Scrollen um 1 im Kanalauswahlbereich (oben) zum gewünschten Ausgangskanal zur Bedienoberfläche.

Um die gewünschte Ausgabegruppe auszuwählen, scrollen Sie mit den Tasten Durch 24 scrollen durch die Eingabe-Schnellzone.

>> Um einen Verarbeitungsbereich auszuwählen

Möglicherweise möchten Sie, dass ein bestimmter Verarbeitungsbereich eines Ausgangskanals dem lokalen Kanalzug zugewiesen wird, um beispielsweise die Verarbeitung durchzuführen oder seine Parameter auf einen anderen Ausgangskanal zu kopieren. Wenn der Ausgangskanal derzeit auf der Bedienoberfläche ausgewählt ist, drücken Sie dazu die Schnellzugriffstaste lokal im Verarbeitungsbereich des gewünschten Kanalstreifens, um ihn auszuwählen.

Sie können einen Verarbeitungsbereich über die GUI auswählen, indem Sie auf einen Nicht-Kontrollbereich im gewünschten Bereich der Übersichtsanzeige (Aux Send, Aux Return, Matrix oder Master) im GUI-Kanalzug klicken.

Navigation über die GUI

Die GUI verfügt über einzigartige Navigationswerkzeuge, mit denen Sie von einem ihrer Verarbeitungsbereiche in der GUI-Kanalleiste zu einer Kanalübersichtsanzeige zurückkehren und den Verlauf der GUI-Bildschirmanzeige durchsuchen können.

>> Um von einem seiner Verarbeitungsbereiche im GUI-Kanalzug zurück zur Übersichtsanzeige eines Kanals zu navigieren

Klicken Sie auf den Rückwärtspfeil in der Kanalüberschrift.

>> So finden Sie einen GUI-Bildschirm, den Sie kürzlich geöffnet haben

Verwenden Sie die Browser-Schaltflächen Zurück / Vorwärts, um einen der folgenden Schritte auszuführen:

Klicken Sie auf die Schaltfläche Zurück, um zum gerade geöffneten GUI-Bildschirm zurückzukehren

Klicken Sie auf die Schaltflächen Zurück / Vorwärts, um einen der kürzlich besuchten GUI-Bildschirme zu öffnen. Die Zurück-Schaltfläche führt Sie zurück durch Ihren Browserverlauf, während die Vorwärts-Schaltfläche in die entgegengesetzte Richtung geht.

Die Zurück / Vorwärts-Tasten ähneln denen in Standardbrowsern, die auf jedem PC verwendet werden.

Fehler beim Finden eines Problemkanals

Wenn Sie die Nummer des Kanals kennen, bei dem ein Problem auftritt, können Sie schnell zur Steueroberfläche navigieren, indem Sie den Kanaltyp und die Nummer über die Abschnitte für die untere Kanalauswahl (unten) und den Kanaltyp eingeben.

>> Um einen Kanal anhand seiner Nummer auszuwählen

1. Drücken Sie im Abschnitt Kanaltyp die Taste des gewünschten Typs. Wenn der Kanal beispielsweise ein Eingang ist, drücken Sie INPUT.
2. Geben Sie im Abschnitt Kanalauswahl (unten) die Kanalnummer ein. Drücken Sie beispielsweise 4 und dann 7 für Kanal 47.
3. Drücken Sie Enter.

Konfigurieren der Ein- und Ausgänge

Ähnlich wie bei den VCA / POP-Gruppen können Sie den Namen und die Farbe der einzelnen Ein- und Ausgänge ändern. Dies erfolgt über die GUI auf den jeweiligen Blattbildschirmen. Einzelheiten zur Konfiguration finden Sie unter Konfigurieren von VCA / POP-Gruppen.

>> Zum Öffnen des Bildschirms Eingabe- / Ausgabeblatt

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

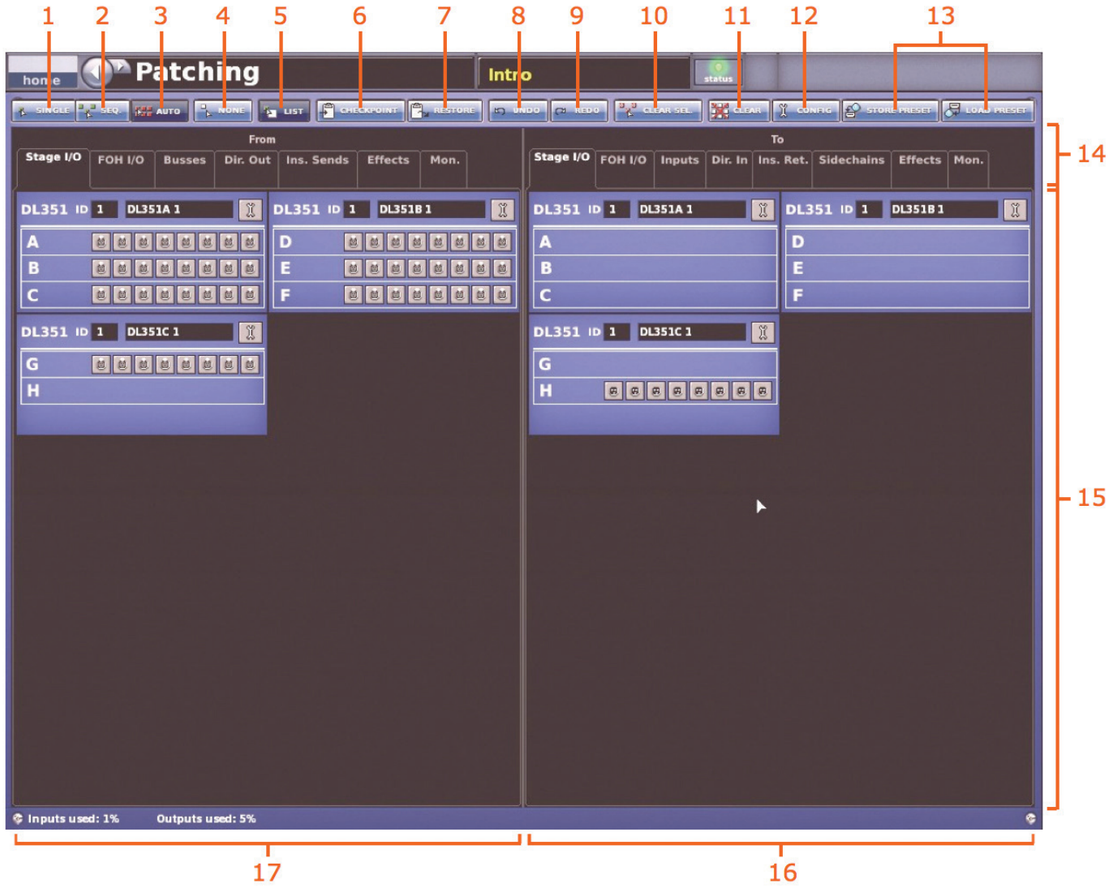
- Wählen Sie auf der GUI Start> Eingangskanäle> Eingabeblatt, um den Bildschirm Eingabeblatt zu öffnen, oder wählen Sie Start> Mix & Outputs> Ausgabeblatt, um den Bildschirm Ausgabeblatt zu öffnen
- Drücken Sie in der primären Navigationszone die Bildschirmzugriffstaste für Ein- / Ausgänge, um den Bildschirm Eingabeblatt zu öffnen. Drücken Sie erneut, um den Bildschirm Ausgabeblatt zu öffnen.

DE

Patchen

Einführung

Das Patchen ist eine reine GUI-Funktion, mit der Sie alle Systemroutinganforderungen ausführen können. Das GUI-Hauptmenü verfügt über eine Patch-Option, mit der Sie zum Patch-Bildschirm gelangen, der alle verfügbaren Patch-Anschlüsse im System enthält. Dieser Bildschirm bietet eine benutzerfreundliche Oberfläche, in der Sie Ihre Patch-Optionen für Quelle und Ziel auswählen können. Dies wird durch eine Reihe von Funktionstasten erleichtert. Darüber hinaus können Sie auf dem Patching-Bildschirm die Einheiten (Geräte) einrichten. Sie können beispielsweise die analoge Verstärkung der Phantomspannung +48 V usw. der im System angeschlossenen Leitungs-E / A-Einheiten einstellen.



Artikel	Element(e)	Beschreibung
1	SINGLE-Taste	Ermöglicht das Patchen einer einzelnen Quelle auf ein einzelnes Ziel oder mehrere Ziele. Siehe Single Patching (SINGLE).
2	SEQ. Taste	Hiermit können Sie mehrere Quellen auswählen und einzeln patchen. Siehe Sequence Patching (SEQ.).
3	AUTO-Taste	Hiermit können Sie einen Quellenblock auswählen und alle automatisch patchen, indem Sie einfach ein einzelnes Ziel auswählen. Alle vorhandenen Patches innerhalb des Zielbereichs werden durch die neuen ersetzt.
4	KEINE Taste	Löscht alle aktuell ausgewählten Patch-Konnektoren von allen Registerkarten in den Abschnitten Von und Bis.
5	Schaltfläche LIST	Ändert den Tooltip-Typ von Standard in Liste, wenn ein über die SEQ ausgeführtes Sequenz-Patching ausgeführt wird. Taste.
6	CHECKPOINT-Taste	Legt einen Patch-Speicherpunkt oder Snapshot fest, der den Patch-Status zu diesem Zeitpunkt enthält. Jedes Mal, wenn auf CHECKPOINT geklickt wird, wird der vorherige Checkpoint überschrieben.
7	Schaltfläche WIEDERHERSTELLEN	Setzt den Patch-Status auf den letzten Prüfpunkt zurück. Wenn keine Prüfpunkte erstellt wurden, wird der Patch-Status auf den Einschaltzustand zurückgesetzt. Alle in der Zwischenzeit durchgeführten Patches gehen verloren.
8	UNDO-Taste	Macht den neuesten Einzel-Patch rückgängig, auch wenn er Teil eines Mehrfach-Patch-Vorgangs war. Wiederholte Klicks machen die vorherigen Patch-Vorgänge rückgängig und kehren zum letzten Prüfpunkt zurück oder werden hochgefahren, wenn keine Prüfpunkte erstellt wurden.
9	REDO-Taste	Wiederholt ein Rückgängigmachen. Dies kann für jedes Rückgängigmachen in der vorherigen Rückgängig-Operation wiederholt werden.

Artikel	Element(e)	Beschreibung
10	CLEAR SEL. Taste	Löscht alle aktuellen Auswahlen und ihre Patches. Wichtig: Im Gegensatz zur Schaltfläche NONE, mit der lediglich die aktuellen Auswahlen (gelb hervorgehoben) entfernt werden, ist CLEAR SEL. geht noch einen Schritt weiter, indem auch der Patch entfernt wird. Dadurch wird jegliches Audio gestoppt, das möglicherweise das gepatchte Signal durchlaufen hat.
11	CLEAR-Taste	Löscht alle Patches. Wichtig: Seien Sie sehr vorsichtig, wenn Sie diese Funktion verwenden. Beachten Sie die Warnung, die nach dem Klicken auf diese Schaltfläche angezeigt wird.
12	CONFIG-Taste	Öffnet das Fenster AES50-Gerätekonfiguration, in dem Sie die E / A-Registerkarten im Patching-Bildschirm einrichten können (siehe Fenster Typische AES50-Gerätekonfiguration).
13	STORE PRESET- und LOAD PRESET-Tasten	Dies sind voreingestellte Funktionstasten der Benutzerbibliothek. Siehe Benutzerbibliothek (Voreinstellungen).
14	Titelabschnitt	Abschnittsüberschriften und Registerkartennamen.
15	Patching-Bereich	Enthält alle Patch-Anschlüsse auf Registerkarten.
16	Zum Abschnitt	Enthält die Registerkarten, die alle Patch-Connector-Ziele enthalten.
17	Ab Abschnitt	Enthält die Registerkarten, die alle Patch-Connector-Quellen enthalten.

>> Um auf den Patching-Bildschirm zuzugreifen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf der GUI home> Patching
- Drücken Sie die Patch- / Messtaste in der primären Navigationszone
- Klicken Sie in der GUI auf die Schaltfläche src (Quelle) oder dest (Ziel). Der Patching-Bildschirm wird auf der entsprechenden Registerkarte / im entsprechenden Konfigurationsfenster geöffnet.

Informationen zum Patch-Verfahren

Obwohl das Patchen als Weiterleiten / Umleiten der eingehenden, internen und ausgehenden Signale des Kontrollzentrums betrachtet werden kann, umfasst das Patchen im Kontext des Patching-Bildschirms auch das Einrichten und Konfigurieren der E / A-Geräte der Bühne und des FOH-Racks. Der Patch-Vorgang wird zunächst nach der Systeminstallation ausgeführt und umfasst:

- **Gerätekonfiguration** - Konfigurieren Sie die Geräte durch Anpassen ihrer Parameter (siehe unten).
- **Einrichten der E / A-Rack-Geräte** - Richten Sie die Systemgeräte wie Leitungs-E / A, DN9696 und generisches AES50 auf den Registerkarten E / A in den Abschnitten Von und Bis des Patch-Bildschirms ein (siehe Einrichten der E / A-Rack-Geräte).
- **Patchen** - Führen Sie alle erforderlichen Routing-Vorgänge durch, z. B. Mikrofone zu Eingangskanälen (siehe So patchen Sie)
- **Schlangenauswahl** - Konfigurieren Sie das Kontrollzentrum entsprechend dem Typ der 'Schlange', die Sie für die X- und Y-Netzwerke verwenden (siehe Konfigurieren des Schlangentyps). Dies ist wichtig, da das Kontrollzentrum nur funktioniert, wenn der Schlangentyp korrekt konfiguriert ist.

Konfigurieren des Schlangentyps

Wichtig:

Die Schlangen müssen vor dem Betrieb des Kontrollzentrums korrekt konfiguriert sein, da sie keine Audio- oder Steuerdaten weitergeben, wenn die Schlangen nicht richtig konfiguriert sind.

Sie können die Neutron DSP Engine entweder mit Kupfer- oder Glasfaserschlangen an das Kontrollzentrum anschließen. Das Kontrollzentrum muss mit diesen Informationen konfiguriert werden, bevor der Betrieb beginnen kann.

>> So konfigurieren Sie das Kontrollzentrum mit den Informationen zum Schlangentyp

1. Wählen Sie in der GUI Start> Einstellungen> Allgemein.
2. Klicken Sie unter der Überschrift Stage Link X auf die Option Glasfaser oder Kupfer, je nachdem, was für das X-Netzwerk geeignet ist. Eine ausgewählte Option enthält einen roten Kreis.

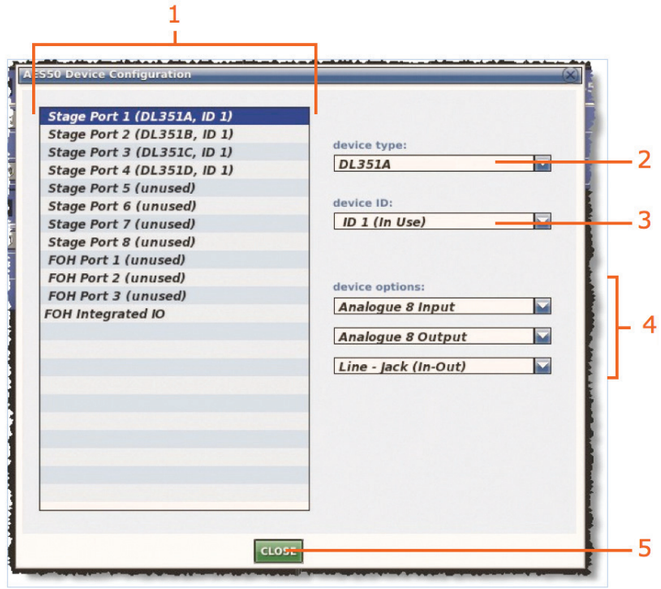
Machen Sie dasselbe für das Y-Netzwerk unter der Überschrift Stage Link Y ..

Einrichten der E / A-Rack-Geräte

Sie können Geräte wie Leitungs-E / A, Mikrofon-Splitter, DN9696 usw., die sich in den Stage I / O- und FOH-E / A-Racks befinden, hinzufügen, entfernen und einrichten. Dies erfolgt über das Fenster AES50-Gerätekonfiguration. Hier können Sie die Geräte-ID sowie die Art der Karten (Module) einrichten, die an der physischen Einheit angebracht sind. Die Optionen sind kontextsensitiv, daher können einige je nach Gerätetyp leer sein.

Um die doppelt redundanten Ports des Mic Splitter und der modularen E / A (X- und Y-Verbindungen) zu berücksichtigen, gibt es im Gerätetyp verschiedene Optionen: Dropdown-Liste, z. B. DL431-Kabelrot, DL155-Kabelrot usw. Das Gerät wird einem Port zugewiesen (wie bei jedem Gerät). Anschließend wird der redundanten Verbindung ein zweiter Port zugewiesen, jedoch mit derselben Geräte-ID (Einzelheiten siehe unten).

DE



Artikel	Beschreibung
1	Liste der Stage- und FOH-Ports mit aktuellen Gerätezuweisungen.
2	Die Dropdown-Liste Gerätetyp enthält eine Liste der verfügbaren Geräte zur Auswahl.
3	Die Dropdown-Liste Gerätetyp enthält eine Liste der verfügbaren Geräte zur Auswahl.
4	Dropdown-Liste (n) für Geräteoptionen, aus der Sie die Karte auswählen können, die tatsächlich in die physische Einheit passt. Die Positionen der Dropdown-Listen beziehen sich auf die Kartenpositionen in der physischen Einheit.
5	Die Schaltfläche SCHLIESSEN schließt das Fenster AES50-Gerätekonfiguration.

>> Um ein Gerät hinzuzufügen oder seine Einrichtung zu ändern

1. Klicken Sie auf KONFIG, um das Fenster AES50-Gerätekonfiguration zu öffnen.
2. Klicken Sie auf den Port, dem Sie das Gerät zuordnen möchten. Zum Beispiel "FOH Port 3 (nicht verwendet)". Der Text im Feld Gerätetyp: ändert sich entsprechend. (Einem Port, dem kein Gerät zugewiesen ist, wird nach seinem Namen der Text "(nicht verwendet)" angezeigt.)
3. Klicken Sie in der Dropdown-Liste Gerätetyp: auf den Gerätetyp. Zum Beispiel "DL351A".
4. Klicken Sie in der Dropdown-Liste Geräte-ID: auf die gewünschte ID für das Gerät. Zum Beispiel "ID6".
5. Klicken Sie in der Dropdown-Liste Geräteoptionen: auf den Typ der physischen Einheit mit Karte. Zum Beispiel "Analog 8 Eingang". Wenn es mehr als eine Geräteoption gibt: Dropdown-Liste, wiederholen Sie dies für die verbleibenden, und stellen Sie sicher, dass sie mit den tatsächlich installierten Karten übereinstimmen (nur DL351 und DL451).
6. Klicken Sie auf SCHLIESSEN.

Geräte konfigurieren

Sie haben die Möglichkeit, die Geräte über den Patch-Bildschirm zu konfigurieren. Parameter wie Verstärkung und +48 V Phantomspannung können über ein gerätespezifisches Konfigurationsfenster eingestellt bzw. ein- / ausgeschaltet werden.

Diese Konfigurationseinstellungen können unabhängig von Kanaldaten sein, da sie (bis zum Patchen) nur die physische Einheit steuern. Wenn ein Gerät anschließend auf einen oder mehrere Kanäle gepatcht wird, steuern die Kanäle das Gerät und umgekehrt.

Der Gerätekonfigurationsbereich ermöglicht auch die Steuerung von Audioparametern, wenn das Gerät als direkte Verbindung zu einem anderen Gerät verwendet wird. Zum Beispiel soll FOH über eine digitale Schlange statt über den DSP inszenieren. In diesem Fall werden die Einstellungen auch in der Show-Datei gespeichert und können automatisiert werden, obwohl die Signale nicht über den DSP des Kontrollzentrums geleitet werden.

Verfahren zur Gerätekonfiguration

Obwohl die Vorgehensweise zum Konfigurieren der Geräte ähnlich ist, hängen ihre Parameter vom Gerätetyp ab. Das Verfahren zum Konfigurieren von Geräten eines ähnlichen Typs umfasst:

- Öffnen des Konfigurationsfensters des Geräts
- Wählen Sie einen der Karten- / Kanalbereiche des Geräts aus und konfigurieren Sie die verfügbaren Parameter
- Wiederholen für die anderen Karten / Kanalbereiche des Geräts
- Wiederholen für die anderen Geräte
- Schließen des Konfigurationsfensters des Geräts.

>> So öffnen Sie das Konfigurationsfenster eines Geräts

Klicken Sie auf die Schraubenschlüssel-Schaltfläche des Geräts.

>> Einrichten / Ändern der Konfiguration eines E / A-Geräts

1. Öffnen Sie das Konfigurationsfenster des E / A-Geräts, das Sie konfigurieren möchten.
2. Wählen Sie das E / A-Gerät aus der Dropdown-Liste oben im Konfigurationsfenster aus.
3. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste in der oberen rechten Ecke des Konfigurationsfensters die Karte / den Kanal aus, die / den Sie konfigurieren / ändern möchten. Zum Beispiel die "Analog In Card".
4. Konfigurieren Sie in einem Kanal die Parameter. Stellen Sie beispielsweise in Kanal „In1“ die Verstärkung ein und schalten Sie die Phantomspannung + 48V ein.
5. Wiederholen Sie Schritt 4 für die anderen Kanäle auf der Karte.
6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5 für die anderen Karten.
7. Konfigurieren Sie gegebenenfalls andere E / A-Geräte, indem Sie die Schritte 2 bis 6 wiederholen.
8. Klicken Sie auf SCHLIESSEN.

Wie zu patchen

Beim Patchen werden im Wesentlichen die Quell-Patching-Anschlüsse im Abschnitt Von des Patch-Bildschirms ausgewählt und anschließend ihre Ziele im Abschnitt Bis ausgewählt. Sie können Patches einzeln oder in Vielfachen auswählen, indem Sie die Sequenz und die automatischen Operationen verwenden.

>> So öffnen Sie eine Registerkarte in den Abschnitten Von oder Bis

Klicken Sie auf den Tabulatortitel. Klicken Sie beispielsweise auf Ins. Sendet, um die Registerkarte "Sends senden" zu öffnen.

>> So wählen Sie einen einzelnen Patch-Anschluss aus

Klicken Sie auf den Patch-Anschluss. Die Auswirkungen des Klickens auf einen Patch-Connector sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

DE

Klicken Sie auf	Tut dies im Abschnitt Von	Tut dies im Abschnitt An
	Wählt den Patch-Anschluss aus.	Führt einen der folgenden Schritte aus (vorausgesetzt, ein Quell-Patch-Anschluss wurde im Abschnitt Von ausgewählt): • Wählt den Patch-Anschluss während eines einzelnen Patch-Vorgangs aus. • Patcht den Patch-Anschluss entweder während einer Sequenz oder eines automatischen Patch-Vorgangs. Ansonsten hat dies keine Auswirkung.
	Hebt die Auswahl des Patch-Connectors auf, der dann in seinen vorherigen Status zurückkehrt (gepatcht oder nicht gepatcht). or	Entfernt den Patch.
	Wählt den Patch-Anschluss und alle, auf die gepatcht wird, im Abschnitt An aus.	Entfernt den Patch.

HINWEIS: Um die Ziele eines Quell-Patch-Connectors schnell zu überprüfen, klicken Sie darauf. Dadurch werden es und alle seine Ziele ausgewählt. Ein grünes Dreieck wird unter dem Namen einer beliebigen Registerkarte im Abschnitt An angezeigt, die ein oder mehrere Ziele enthält.

Single Patching (SINGLE)

Mit der Funktionstaste EINZELN können Sie eine einzelne Quelle an ein einzelnes Ziel oder mehrere Ziele patchen.

>> So patchen Sie eine einzelne Quelle an ein einzelnes Ziel

Das folgende Beispiel zeigt, wie Sie einen Ausgang eines Mikrofonteilers auf einen Eingangskanal patchen.

1. Klicken Sie auf EINZELN.
2. Wählen Sie den Quell-Patch-Anschluss aus. Klicken Sie beispielsweise auf der Registerkarte Stage I / O des Abschnitts From auf den ersten Patch-Anschluss (XLR1) von Karte A der DL351 Modular I / O. Der Hintergrund ändert sich in Gelb und unter dem Titel der Registerkarte wird ein grünes Dreieck angezeigt (siehe Abbildung rechts).



3. Wählen Sie den Ziel-Patch-Connector aus. Klicken Sie beispielsweise auf der Registerkarte Eingänge des Abschnitts An auf den Patch-Anschluss für Eingangskanal 14 (Mic14). Es wird jetzt auf die Quelle gepatcht. Wenn der neue Patch ein Signal überträgt, ist dieses Audio möglicherweise abhängig von den Einstellungen des Kontrollzentrums zu hören.



HINWEIS: Sie können auch einzelne Patch-Vorgänge mit CLEAR SEL ausführen. und AUTO-Funktionen.

>> So patchen Sie eine einzelne Quelle an mehrere Ziele

Patchen Sie den gewünschten Quell-Patch-Anschluss an eines seiner Ziele, wie unter So patchen Sie eine einzelne Quelle an ein einzelnes Ziel.

Wählen Sie im Abschnitt An die anderen Ziele aus.

Sequenz-Patching (SEQ.)

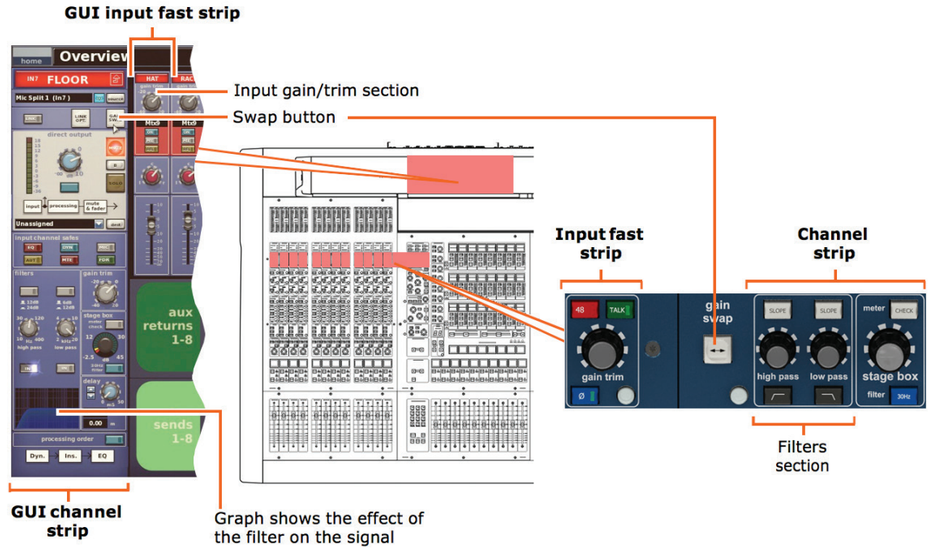
Wenn Sie mehrere Patches ausführen müssen und jedes nur ein einziges Ziel hat, können Sie die Sequenzfunktion verwenden. Alle Quell-Patch-Konnektoren werden im Abschnitt Von ausgewählt, bevor sie einzeln im Abschnitt Bis gepatcht werden. Dies erspart Ihnen, zu Beginn jedes Patches zum Abschnitt Von zurückzukehren.

Um Sie beim Sequenz-Patching zu unterstützen, können Sie den Tooltip in den Listentyp ändern (siehe die Funktionstaste LIST im Patching-Bildschirmdiagramm).

Grundbetrieb

Dieser Abschnitt soll Sie mit dem Kontrollzentrum vertraut machen, indem er Ihnen zeigt, wie Sie einige grundlegende Vorgänge ausführen, um etwas Audio daraus zu gewinnen.

HINWEIS: Da der Betrieb beider Eingangsschächte grundsätzlich gleich ist, wird in diesem Kapitel im Allgemeinen nur der Betrieb des 12-Kanal-Eingangsschachts gezeigt. Unterschiede im Betrieb zwischen den 4-Kanal- und 12-Kanal-Eingangsschächten werden jedoch hervorgehoben.



Einstellen der Eingangsverstärkung eines Mikrofonverstärkers

Das Control Center verfügt über zwei Eingangsverstärkungen pro Kanal, eine ist die Fernverstärkung für das analoge Mikrofon vor (Stage-Box-Verstärkung) und die andere ist die digitale Trimmung (Konsolenverstärkung). Im Standardzustand befindet sich die Verstärkung der Stagebox im Kanalzug und die Verstärkung der Konsole in jedem schnellen Eingangsstreifen. Sie können diese Abschnitte jedoch vertauschen (indem Sie die Gain-Swap-Taste drücken), um die Verstärkung der Stage-Box globaler zu steuern.

HINWEIS: Die Regler für Gain-Trim und Stage-Box auf der Bedienoberfläche passen alles an, was auf ihre jeweiligen Streifen "getauscht" wurde, und nicht unbedingt, was ihre Namen andeuten. Der Stage Box-Steuerknopf (Channel Strip) steuert immer den alternativen 'Swap' zu den in den Eingangs-Fast Strips auf dem GUI-Bildschirm angezeigten.

>> Zum Einstellen der Stage-Box-Verstärkung / Konsolenverstärkung

1. Drücken Sie im Abschnitt zum Trimmen der Verstärkung eines Eingangs-Schnellstreifens die Schnellzugriffstaste (siehe Verstärkungs- und Filterabschnitte der Eingangsstreifen). Dadurch wird der Eingangskanal ausgewählt und sein Konfigurationsverarbeitungsbereich dem GUI-Kanalzug zugewiesen, der die Schaltfläche GAIN SWAP enthält.
2. Drücken Sie die Gain-Swap-Taste des Links-Rechts-Pfeils (oder klicken Sie auf GAIN SWAP), um die Gain-Trim- und Stage-Box-Abschnitte zu vertauschen.
3. Stellen Sie den Regler für die Verstärkungstrimmung auf den gewünschten Wert ein, um ihn an die MIDAS-Vorverstärkerkennlinie anzupassen. Ein geeigneter Pegel könnte ein Pegel sein, der nur die gelben LEDs beleuchtet. Tun Sie dies für jeden erforderlichen Kanal. Fahren Sie die Mikrofonverstärker für diese 'MIDAS-Färbung'; Fühlen Sie sich frei zu übersteuern, wenn Sie wollen.
4. Nachdem Sie den gewünschten Verstärkungsstatus erreicht haben, drücken Sie die Gain-Swap-Taste für den Pfeil nach links und rechts (oder klicken Sie auf GAIN SWAP), um die Verstärkungen wieder in den Standardzustand zurückzusetzen.
5. Stellen Sie den Regler für die Verstärkungstrimmung so ein, dass (diesmal) die digitale Trimmung der Konsole (+20 dB bis -40 dB kontinuierliche Trimmung) für Ihre bevorzugte Verstärkungsstruktur eingestellt wird.
6. Stellen Sie analoge Fernbedienungen für die Ersteinrichtung ein und passen Sie dann die digitale Trimmung für die Sendezeit an.

Einstellen der Hoch- und Tiefpassfilter

Wählen Sie Hoch- und Tiefpassfilter. Die Hoch- und Tiefpassfilter können ein- und ausgeschaltet werden und haben im eingeschalteten Zustand jeweils zwei Einstellungen. Die Filter werden auf der GUI repliziert, die auch den Wert des in Betrieb befindlichen Filters anzeigt.

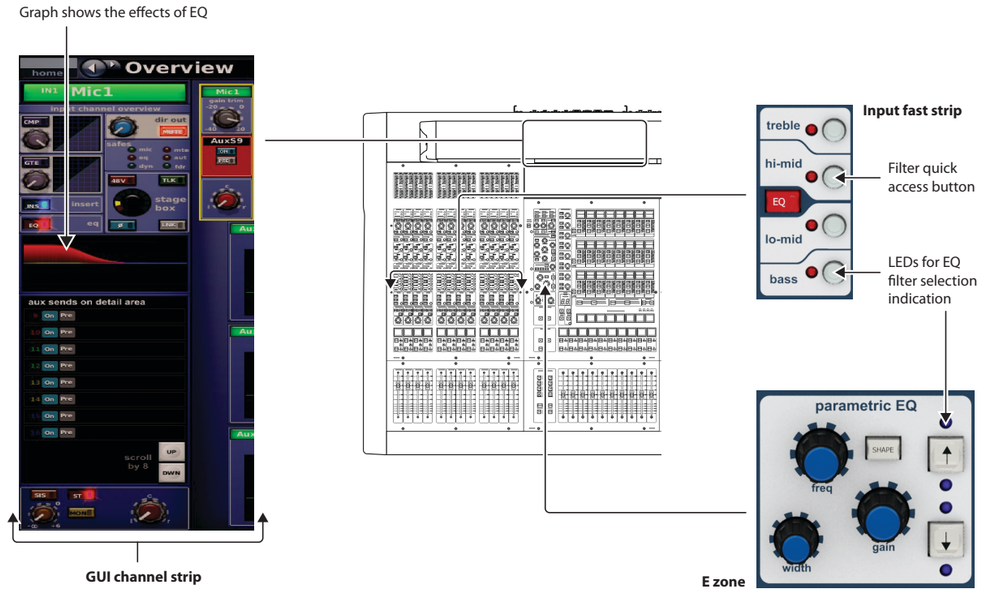
>> Zum Einstellen von Hoch- und Tiefpassfiltern

1. Drücken Sie im Abschnitt zum Trimmen der Verstärkung eines Eingangs-Schnellstreifens (siehe Abschnitte „Verstärkung und Filter“ des Diagramms „Eingangsstreifen“) die Schnellzugriffstaste. Dadurch wird der Eingangskanal ausgewählt und sein Konfigurationsverarbeitungsbereich dem GUI-Kanalzug zugewiesen, der den Filterabschnitt enthält.
2. Drücken Sie im Filterbereich des Eingangskanalstreifens die Filterauswahltaste (Hochpass oder Tiefpass), um den Filter einzuschalten.
3. Drücken Sie bei Bedarf die SLOPE-Taste des Filters, um die Steigung (dB) einzustellen. Der Status wird auf der GUI angezeigt. Für das Hochpassfilter ist in = 24 dB und out = 12 dB und für das Tiefpassfilter in = 12 dB und out = 6 dB.
4. Stellen Sie den Hochpass- / Tiefpass-Regler ein, um die Filterfrequenz (Hz) einzustellen. Die Bereiche betragen 10 Hz bis 400 Hz für das Hochpassfilter und 2 kHz bis 40 kHz für das Tiefpassfilter.

DE

Eingangsausgleich (E-Zone)

Verwenden Sie EQ, um das Eingangssignal über die Höhen-, Hi-Mid-, Lo-Mid- und Bass-Filter auszugleichen, die sich in der E-Zone des Eingangskanalstreifens befinden. Höhen und Bässe haben jeweils eine parametrische Filteroption und drei spezifische Regalmodi. Das visuelle Feedback für den EQ erfolgt nur über die GUI.



>> Zum EQ des Eingangssignals

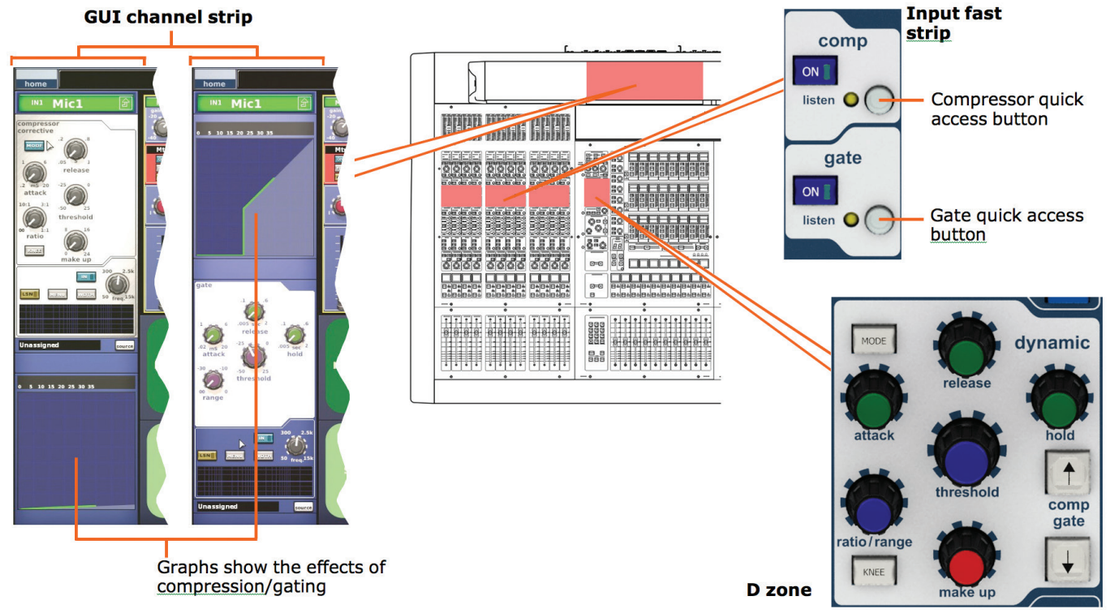
1. Drücken Sie in einem schnellen Eingangsstreifen die Schnellzugriffstaste des gewünschten EQ-Filters (Höhen, Hi-Mid, Lo-Mid oder Bass). Dadurch wird der Kanal ausgewählt und der Verarbeitungsbereich des EQ-Filters im Kanalzug der GUI geöffnet. Alternativ können Sie mit den Pfeiltasten für Bässe und Höhen in der E-Zone (siehe oben) dorthin navigieren.
2. Drücken Sie im Eingangs-Schnellstreifen EQ, um den EQ einzuschalten. Die LED der EQ-Taste leuchtet auf, wenn der EQ eingeschaltet wird.
3. Stellen Sie in der E-Zone die Regler für Frequenz, Breite und Verstärkung ein, um den EQ wie gewünscht anzuwenden.
4. Prüfen Sie die verschiedenen Filter, einschließlich der Typen für "Minimum Harmonic Disruption", indem Sie mit der SHAPE-Taste durch sie scrollen.

   HINWEIS: Die Filter für minimale harmonische Störungen sind hell und tief, die für Höhen bzw. Bässe verfügbar sind. Diese Filter verwenden psychoakustische Phänomene, um steile Hänge zu erzeugen, die natürlich klingen.

Eingabedynamikverarbeitung (D-Zone)

Richten Sie Kompressor- und Gate-Dynamikprozessoren mithilfe der Steuerelemente in der D-Zone des Eingangskanalstreifens ein.

Es stehen vier Kompressoren zur Verfügung, korrigierend, anpassungsfähig, kreativ und vintage, jeweils mit der Option auf hartes Knie, mittleres Knie und weiches Knie.



DE

>> Kompressor / Limiter einrichten

1. Drücken Sie in einem Eingabe-Schnellstreifen die Kompressor-Schnellzugriffstaste im Comp-Bereich. Dadurch wird der Kanal ausgewählt und sein Kompressor-Verarbeitungsbereich dem GUI-Kanalzug zugewiesen.
2. Drücken Sie im Comp-Bereich ON, um den Kompressor einzuschalten.
3. Betreiben Sie in der D-Zone die Steuerelemente Angriff, Verhältnis / Reichweite (Verhältnis), Freigabe, Schwellenwert und Make-up, um die Verarbeitung anzuwenden. Sie können auch einen Begrenzer einrichten, indem Sie einen hohen Schwellenwert und ein steiles Verhältnis (größer als 5: 1) verwenden. Der Hold-Regler hat keine Auswirkung, da er nur für das Gate verwendet wird.
4. Drücken Sie KNEE, um die verschiedenen Algorithmen abzuspielen.
5. Drücken Sie MODE, um verschiedene Kompressortypen auszuprobieren (korrigierend, adaptiv, kreativ, schimmernd und vintage).

>> Ein Tor aufstellen

1. Drücken Sie in einem Eingabe-Schnellstreifen die Gate-Schnellzugriffstaste im Gate-Bereich. Dadurch wird der Kanal ausgewählt und sein Gate-Verarbeitungsbereich dem GUI-Kanalzug zugewiesen.
2. Drücken Sie im Gate-Bereich ON, um das Gate einzuschalten.
3. Bedienen Sie in der D-Zone die Steuerelemente Attack, Ratio / Range (Range), Release, Threshold und Hold, um die Verarbeitung anzuwenden. Der Make-up-Regler hat keine Auswirkung, da er nur für den Kompressor verwendet wird
4. Es gibt auch eine MODE-Funktion, mit der Sie entweder den Gate-, den Transient Gate- oder den Ducker-Modus auswählen können.

Ausgabeverarbeitung

Die Ausgänge verfügen über einen Sechs-Band-PEQ mit Shelving-Modi auf den Bändern 1, 2 und 6. Sie haben auch die Möglichkeit, einen GEQ zu verwenden, auf den über die GEQ-Taste in ihren EQ-Verarbeitungsbereichen zugegriffen w ird.

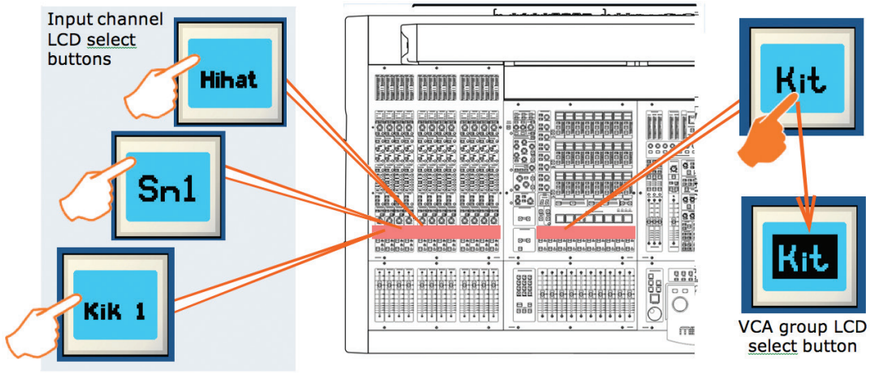
Verwenden von VCA / POP-Gruppen

VCA / POP-Gruppen (unten im Mischschacht) ermöglichen die gleichzeitige Steuerung mehrerer Kanäle. Dies bietet eine schnelle Methode, um bestimmte Kanäle auf die Bedienoberfläche zu bringen, und erspart Ihnen das Speichern des Namens / der Nummer. Sie können Kanalgruppenzuordnungen auswählen und auch die Farbe und Legende der LCD-Auswahltaste jeder Gruppe konfigurieren, um sie sofort erkennbar zu machen. Die LCD-Auswahltaste für jede Gruppe wird sowohl für die Zuweisung von Gruppenmitgliedern als auch für den Gruppenrückruf verwendet.

Jeder Gruppe können beliebige Kanäle (Ein- / Ausgang) zugewiesen werden, obwohl es in der normalen Praxis wahrscheinlicher ist, dass sie nur den einen oder anderen haben.

VCA-Gruppen umfassen Fader-, Solo- und Mute-Steuerung. POP-Gruppen - die keine Audiofunktion haben - sind jedoch auf das Entfalten von Kanälen (in Bereich A oder B) beschränkt. Mit POP-Gruppen können Sie eine Gruppe verwandter Instrumente erstellen, die Sie für einige Funktionen auf der Bedienoberfläche benötigen.

>> Zuweisen von Kanälen zu einer VCA / POP-Gruppe



1. Halten Sie die LCD-Auswahltaste der gewünschten Gruppe (VCA oder POP) gedrückt. Zum Beispiel "Kit" in den VCAs (wie oben gezeigt). Die LCD-Auswahltaste der Gruppe beginnt zu blinken, wenn Sie sich im Gruppenmitgliedsauswahlmodus befinden, und die Eingänge springen in den Programmiermodus.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, während Sie die LCD-Auswahltaste gedrückt halten:
   - Um der Gruppe einen Eingangskanal zuzuweisen, drücken Sie die LCD-Auswahltaste des gewünschten Eingangskanals. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Eingangskanäle in der Gruppe. Zum Beispiel "Kik 1", "Sn1", "Hihat" und "Tom" (siehe oben). Scrollen Sie bei Bedarf zu einer neuen Bank von Eingangskanälen
   - Um der Gruppe einen Ausgangskanal zuzuweisen, drücken Sie die LCD-Auswahltaste des gewünschten Ausgangskanals. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Ausgangskanäle in der Gruppe. Navigieren Sie bei Bedarf über die gewünschten Ausgangskanäle zur Bedienoberfläche. Die LCD-Auswahltaste aller Ausgangskanäle, die sich an der Bedienoberfläche befinden und Gruppenmitglieder sind, leuchtet auf. Einzelne Ausgabeauswahltasten blinken, wenn ihre Bank ein Mitglied der aktuellen Gruppe enthält.
3. Lassen Sie die Gruppen-LCD-Auswahltaste los. Die Gruppe enthält jetzt die Kanalmitglieder, die Sie gerade zugewiesen haben, und die Gruppe wird ausgewählt.
4. Um die Gruppe zu verlassen, drücken Sie schnell die Gruppen-LCD-Auswahltaste.

Konfigurieren von VCA / POP-Gruppen

Der Standardname und die zugehörige Farbe einer Gruppe, die auf der LCD-Auswahltaste und auf der GUI angezeigt werden, können nach Ihren Wünschen konfiguriert werden. Sie können die Farbe der Gruppenmitglieder auch global ändern, um sie an die Gruppenfarbe anzupassen.

Die Konfiguration erfolgt auf

> **HINWEIS:** Durch Klicken auf das Steuerknopfsymbol gelangen Sie zum Bildschirm VCA-Gruppen (ein Untermenü der Option Kontrollgruppen), in dem Sie die Gruppenverwaltung steuern können.

>> Um auf den Bildschirm Gruppenblatt zuzugreifen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf der GUI home> Kontrollgruppen> Gruppenblatt
- Drücken Sie in der primären Navigationszone die Bildschirmzugriffstaste vca / zuweisbare Steuerelemente.

>> So richten Sie den Namen einer VCA / POP-Gruppe ein

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- **Wählen Sie aus einer Liste vorkonfigurierter Namen** durch Klicken auf das Stiftsymbol der Gruppe. Klicken Sie in der Dropdown-Liste auf den Namen Ihrer Wahl, z. B. "E Gtr". Scrollen Sie bei Bedarf durch die Liste
- **Geben Sie einen neuen Namen ein** durch Klicken in das Namensfeld der Gruppe. Der Zeiger ändert sich in einen weiß blinkenden I-förmigen Cursor, der am Ende des Namensfelds angezeigt wird. Geben Sie den neuen Namen über die Tastatur ein (maximal sechs Zeichen).

>> So richten Sie die Farbe einer VCA / POP-Gruppe ein

1. Klicken Sie auf das Palettensymbol der Gruppe.
2. Klicken Sie in der Palette auf die von Ihnen gewählte Farbe.

>> Festlegen der Farbe einer VCA / POP-Gruppe und aller ihrer Mitglieder

Klicken Sie auf das Füllsymbol der Gruppe. Die Farbe aller Gruppenmitglieder entspricht nun der der Gruppe.

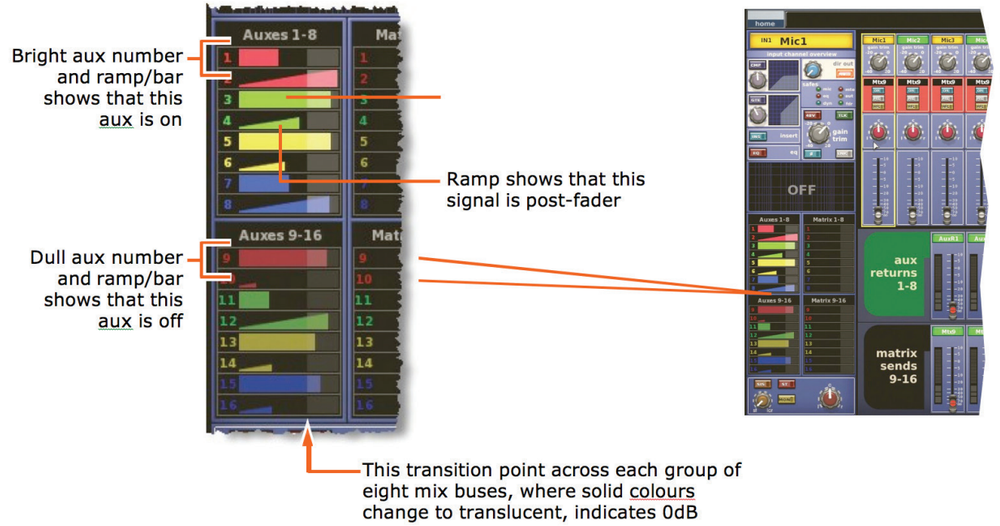
Mix einrichten

Das Kontrollzentrum verfügt über 96 konfigurierbare Mix-Busse (72 Aux und 24 Matrizen). Die Auxes können auf Mixes, Untergruppen oder Mix Minus eingestellt werden. Alle Mixe können auch als Stereopaare oder Mono eingerichtet werden. Auf 24 Matrixausgänge kann auch direkt von den Eingangskanälen über Pegelregler zugegriffen werden, wodurch das Kontrollzentrum 32 diskrete Mischungen sowie links, rechts und mono bereitstellen kann. Die Mix-Abschnitte (Input Fast Strips) und die Mix- und Send-Abschnitte (Mix- und Master-Einschübe) bieten Mix-Steuerung und Navigation, während die Auswahl des Busmodus nur über die GUI erfolgt.

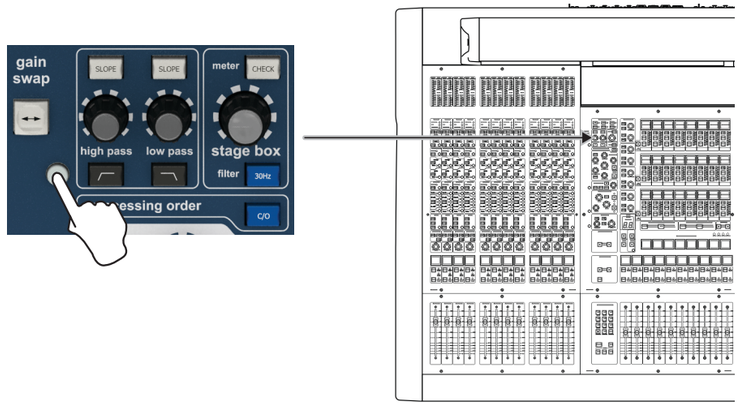
Ähnlich wie bei den Eingaben und Gruppen erfolgt die Identifizierung von Mischungen durch Farbcodierung.

Die Übersichtsanzeigen im GUI-Kanalzug (siehe unten) zeigen den Status der Mischungen, die farblich so abgestimmt sind, dass sie mit denen im Sendebereich der Bedienoberfläche übereinstimmen.

>> Zur Auswahl des Mix-Bus-Modus



1. Wählen Sie den Mix-Bus aus (siehe So wählen Sie einen Mix-Bus aus).
2. Drücken Sie die Schnellzugriffstaste (neben dem Filterbereich), um dem Kanalzug die Mischungsübersicht zuzuweisen. Zum Beispiel die Aux Send Übersicht für AuxS1.



3. Klicken Sie auf einen Nicht-Kontrollbereich in einem der Abschnitte (z. B. dir in), um den Konfigurationsverarbeitungsbereich im GUI-Kanalzug zu öffnen.
4. Klicken Sie wiederholt auf MODE, um durch die Mix-Modi (Mix, Group und Mix Minus) zu blättern und den gewünschten auszuwählen. Der Gruppenmodus ist nur ein Fader ohne Vorfader, und im Mix-Minus-Modus werden zunächst alle Busse geroutet. Sie müssen einen Bus-Routing-Schalter einschalten, um ihn aus dem Mix zu entfernen. Der Stereo-Mix-Modus - mit ausgewähltem Mix und aktivierter LINK-Taste - wird nur über den ungeradzahligen Ausgangskanal des verknüpften Paares aufgerufen. Im Stereo-Mix-Modus wird der obere Regler auf Pan eingestellt und der untere auf Pegel. Wenn Sie einen Stereomix erstellen, können Sie entweder den ungeraden oder den geraden Ausgang verwenden, um die beiden Kanäle zu verbinden, aber der Modus des ungeraden Kanals wird für beide verwendet.

>> So richten Sie einen Mono-Aux-Mix ein

1. Stellen Sie sicher, dass der Mix-Bus nicht verbunden ist, und wählen Sie Mix aus (siehe So wählen Sie den Mix-Bus-Modus aus).
2. Wählen Sie den Eingangskanal aus (siehe So wählen Sie einen Eingangskanal aus).
3. Klicken Sie in der GUI in der Übersichtsanzeige in den entsprechenden Sendebereich (Aux oder Matrizen), um den Verarbeitungsbereich zu öffnen.
4. Gehen Sie im Mix-Bereich (oben) wie folgt vor:
   - Drücken Sie PRE, um Pre-Fader (Ein) oder Post-Fader (Aus) auszuwählen.
   - Drücken Sie ON, um den Aux-Mix vom Eingang zum Aux-Ausgang zu leiten
   - Stellen Sie den Pegelregler ein, um den Signalpegel zu ändern.

Sie haben die Möglichkeit, sie mit den Pan / Fader-Reglern in der Eingangs-Schnellzone (12-Kanal-Eingangsschacht) einzustellen. Dies ist als "Flip" -Modus bekannt. (Sie können sie auch im GUI-Kanalzug - Übersicht oder Verarbeitungsbereich - per Drag & Drop anpassen.)

DE

Busführung mischen

Sie können einen Aux oder eine Matrix (oder sogar einen Master-Ausgang) zu einem Effekt oder Ausgang routen. Dies ist eine reine GUI-Operation, die über den GUI-Kanalzug oder den Patching-Bildschirm ausgeführt wird (siehe **Patching**).

>> Um einen Aux oder eine Matrix zu einem Effekt oder einer Ausgabe zu routen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Verarbeitungsbereich des Kanalzugs auf das gewünschte Mix-Bus-Ziel aus der Dropdown-Liste. Ausführliche Informationen zum Öffnen des Verarbeitungsbereichs finden Sie unter Auswählen des Mix-Bus-Modus
- Klicken Sie im Verarbeitungsbereich des Kanalzugs auf dest. Dies öffnet den Patch-Bildschirm und die entsprechende Registerkarte. Ausführliche Informationen zum Öffnen des Verarbeitungsbereichs finden Sie unter Auswählen des Mix-Bus-Modus
- Öffnen Sie den Patching-Bildschirm und leiten Sie die Aux / Matrix von dort aus weiter. Informationen zum Patchen finden Sie unter Patchen.

Verknüpfen

Sie können zwei Mischungen miteinander verbinden. Paare können nur aus benachbarten Mix-Bussen derselben Farbe erstellt werden. Um ein Paar Mix-Busse zu verknüpfen, klicken Sie auf die LINK-Schaltfläche eines der Mix-Busse (ungerade oder gerade), die Sie verknüpfen möchten (siehe So wählen Sie den Mix-Bus-Modus aus).

Die verknüpften Parameter sind standardmäßig die vom Benutzer konfigurierbaren globalen Standardverknüpfungseinstellungen, die über das GUI-Menü festgelegt werden (wählen Sie Start> Einstellungen> Verknüpfen). Sie können diese Sta ndardverbindungseinstellungen für das Paar jedoch über das Fenster Stereo-Verbindungsoptionen überschreiben, das durch Drücken von LINK OPT geöffnet wird. Taste (rechts von der LINK-Taste).

Fader Flip verwenden

Informationen zur Verwendung des Fader-Flip finden Sie unter Steuern der Mix-Busse im Flip-Modus.

> **HINWEIS:** Wenn Sie die Aux-Bus-Pegel mit Fader-Flip steuern, verwenden Sie immer die GUI, um den Pegel zu überprüfen. Dies liegt daran, dass die Faderpegelmarkierungen maximal +10 dB haben, während die Aux-Bus-Pegel nur bis zu +6 dB reichen.

Einrichten des Effekt-Racks

Der Effektbildschirm der GUI enthält ein virtuelles Rack mit 24 Einheiten. Sie können maximal 24 Effekteinheiten im Rack haben, wobei die Anzahl von der Konfiguration abhängt (über den Abschnitt Effekte und GEQs des Bildschirms Einstellungen).

Jede Einheit kann eine beliebige Kombination der im Fenster Gerätetyp ändern aufgeführten Effekte enthalten.

Das zuweisbare Bedienfeld ist allen Effekten gemeinsam und ermöglicht die Steuerung der Effektparameter über das entsprechende Bedienfeld auf der Bedienoberfläche (Hauptschacht).

>> Um einen Effekt zu wählen

1. Wählen Sie auf der GUI home> Rack Units> Effects. Alternativ können Sie die Zugriffstaste für den Effekt- / Grafikbildschirm in der primären Navigationszone drücken.
2. Klicken Sie in die von Ihnen gewählte Rackposition. Dies ist die Position des neuen Effekts.
3. Klicken Sie im Effektfenster auf GERÄTETYP ÄNDERN.
4. Klicken Sie im Fenster Gerätetyp ändern auf den ausgewählten Gerätetyp.
5. OK klicken.
6. Ändern Sie die Parameter des neuen Effektgeräts nach Bedarf. Passen Sie beispielsweise die Steuerknöpfe an, drücken Sie die Tasten usw. Sie können den Namen des Effekts sogar ändern, indem Sie das Namensfeld (obere linke Ecke des Effektfensters) bearbeiten.
7. Klicken Sie auf SCHLIESSEN, um das Effektfenster zu schließen. Der neue Effekt wird im Effekt-Rack angezeigt. Sie können jetzt den neuen Effekt patchen, der sich auf den Registerkarten Effekte in den Abschnitten Von und Bis des Patch-Bildschirms befindet. Informationen zum Patchen finden Sie unter Patchen.

Einfaches Routing zu Master-Stereo-Ausgängen

Im Folgenden erfahren Sie, wie Sie Audio erhalten. Stellen Sie vor dem Fortfahren mit diesem Vorgang sicher, dass nichts stummgeschaltet ist und die Master-Fader aktiv sind.

>> Audio erhalten

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die ST-Taste (Stereo) eines schnellen Eingangsstreifens
- Drücken Sie die ST-Taste (Stereo) eines Kanalzugs.

Szenen- und Showmanagement (Automatisierung)

Mit der Automatisierung können Sie Showdateien und die Szenen innerhalb der Shows verwalten. Dies kann alles über den Bildschirm Automatisierung (eine GUI-Menüoption) erfolgen.

>> So öffnen Sie den Automatisierungsbildschirm

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie auf der GUI Start> Automatisierung> Automatisierung
- Drücken Sie in der primären Navigationszone die Zugriffstaste für den Automatisierungs- / Ablagebildschirm.

Verwalten der Shows

Mit den vier Schaltflächen (NEU, LADEN, SPEICHERN und SPEICHERN UNTER) am oberen Rand des Automatisierungsbildschirms können Sie eine neue Show erstellen, eine vorhandene Show laden, die aktuelle Show aktualisieren oder eine neue Show mit den aktuellen Einstellungen erstellen.

Wichtig:

Wir empfehlen, dass Sie Ihre Showeinstellungen regelmäßig speichern (siehe Speichern einer Show versus Speichern einer Szene). Das Kontrollzentrum zeigt an, dass Showeinstellungen gespeichert werden müssen, indem die Hintergrundfarbe der Schaltfläche SPEICHERN auf Rot geändert wird.

>> Um eine neue Show zu erstellen

1. Klicken Sie auf NEU.
2. Geben Sie im Fenster Neuen Shownamen eingeben: den von Ihnen gewählten Namen für die neue Show ein.
3. OK klicken. Sie können jetzt die Szenen für Ihre neue Show erstellen und verwalten. (Wenn Sie auf CANCEL anstatt auf OK klicken, wird das Fenster Enter new show name: geschlossen, ohne eine neue Show zu erstellen.)

>> Um eine Show zu speichern oder eine neue aus den aktuellen Einstellungen zu erstellen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf SPEICHERN, um die aktuelle Show mit den neuesten Einstellungen zu aktualisieren
- Klicken Sie auf SPEICHERN UNTER, um eine neue Show mit den aktuellen Showeinstellungen zu erstellen. Geben Sie dann im Fenster Datei speichern den Namen der neuen Show ein. Klicken Sie auf OK, um die neue Show zu speichern und das Fenster zu schließen. (Wenn Sie auf Abbrechen klicken, wird das Fenster geschlossen, ohne die neue Show zu speichern.)

>> Eine Show laden

1. Klicken Sie auf LADEN.
2. Klicken Sie im Fenster Datei laden auf die Show-Datei, die Sie laden möchten (siehe Abbildung rechts). Der Dateiname wird im Feld Diese Datei laden: Name angezeigt. Das Fenster Datei laden enthält eine Liste aller aktuell geladenen Shows. Wenn die gewünschte Datei nicht vorhanden ist, laden Sie sie von einem USB-Speicherstick (siehe Laden (Importieren) einer Show-Datei von einem USB-Speicherstick).
3. Klicken Sie auf OK, um das Laden der Datei zu starten und das Fenster zu schließen. Der Name der Show-Datei wird im Feld Show-Dateiname (neben der Schaltfläche SAVE AS) angezeigt, wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist.

Verwalten der Szenen

Ein Automatisierungsabschnitt im Hauptschacht unterstützt den Automatisierungsbildschirm, indem er eine Reihe von Steuerelementen für die Szenennavigation und -verwaltung bereitstellt. Ein Jogwheel und eine nächste LCD-Taste sind einzigartige Steuerelemente für die Automatisierung, während die Schaltflächen Store, OK, Abbrechen, Last und Now auf dem Bildschirm Automation repliziert werden.

Die vier farbigen, hintergrundbeleuchteten Tasten sind kontextsensitiv und leuchten nur, wenn sie verfügbar sind. In der Regel werden drei Szenen in der Cue-Liste (Automatisierungsbildschirm) hervorgehoben, um den Tastenfarben (rot, gelb oder grün) zu entsprechen und anzuzeigen, auf welche Szene die einzelnen Tasten einwirken.

Das Jogwheel rollt schnell durch die einzelnen Szenen in beide Richtungen. Sie können sogar zu den leeren Szenen gegen Ende der Cue-Liste gehen und dann zum Anfang einbrechen. Die Bedienung des Jogwheels hat keinen Einfluss auf die Szenenauswahl.

Die nächste LCD-Taste zeigt Informationen zu der Szene an, zu der Sie gerade gescrollt haben.

Mit zusätzlichen Funktionstasten auf dem Automatisierungsbildschirm können Sie Szenen kopieren und auch auswählen, was in jeder Szene gespeichert ist (Speichertasten speichern und abrufen).

> **HINWEIS:** Das Augensymbol im Automatisierungsbildschirm (direkt unter der Schaltfläche MIDI HINZUFÜGEN) öffnet ein Show-Fenster, das eine Liste der Filteroptionen enthält.

>> Zum Navigieren durch die Szenen mit dem Jogwheel

Drehen Sie das Jogwheel im oder gegen den Uhrzeigersinn, um nacheinander durch die Szenen zu scrollen.

Bei Verwendung des Jogwheel leuchtet die nächste LCD-Taste gelb und verfolgt die aktuell in der Cue-Liste gelb hervorgehobene Szene. In diesem Fall wirkt sich das Drücken dieser Taste nur aus, wenn derzeit eine nicht leere Szene markiert ist.

>> Um eine Szene abzurufen

Wichtig:

Stellen Sie beim Abrufen einer neuen Szene sicher, dass die Monitorausgangspegel niedrig sind, da die Einstellungen der neuen Szene möglicherweise höhere Audioausgangspegel erzeugen als die, die sie ersetzt. Durch das Abrufen einer Szene werden auch alle nicht gespeicherten Anpassungen gelöscht, die an der vorherigen Szene vorgenommen wurden.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie last, um die Szenenauswahl auf die aktuell rot hervorgehobene in der Cue-Liste zu ändern, bei der es sich um die zuletzt ausgewählte Szene handelt
- Drücken Sie jetzt, um die Szenenauswahl auf die aktuell in der Cue-Liste gelb hervorgehobene zu ändern
- Drücken Sie auf Weiter (LCD-Taste), um die Szenenauswahl auf die aktuell in der Cue-Liste grün hervorgehobene zu ändern. Dies ist die Szene unmittelbar nach der "Jetzt" -Szene. Wenn Sie jedoch das Jogwheel verwendet haben, ist der Effekt anders.

>> So erstellen Sie eine neue Szene mit den aktuellen Einstellungen

1. Klicken Sie auf STORE SCENE.
2. Geben Sie im Fenster "Szene speichern" den Namen der Szene ein.
3. Geben Sie im Notizenbedienfeld beliebige Szenennotizen ein.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Klicken Sie auf „Vor Szene einfügen“, um die neue Szene zwischen die aktuell gelb hervorgehobene und die unmittelbar davor liegende Szene zu setzen
   - Klicken Sie auf "In leere Szene speichern", um die neue Szene in die aktuell gelb hervorgehobene Szene einzufügen, sofern sie leer ist
   - Klicken Sie auf "Zur nächsten Szene speichern", um die neue Szene in die nächste aufzunehmen, sofern sie leer ist
   - Klicken Sie auf "Szene überschreiben", um die aktuell gelb hervorgehobene Szene zu überschreiben. Am unteren Rand des Fensters wird links neben der Schaltfläche Abbrechen eine Schaltfläche OK angezeigt. Die Optionen im Fenster "Szene speichern" sind kontextsensitiv, sodass einige möglicherweise ausgegraut sind, um anzuzeigen, dass sie nicht verfügbar sind.
5. OK klicken. Dadurch wird die Szene gespeichert, alle vorgenommenen Änderungen werden gespeichert und das Fenster geschlossen. (Wenn Sie auf CANCEL klicken, wird das Fenster geschlossen und alle Änderungen werden ignoriert.)

Zusätzliche Kontrolle - Verwalten von Ereignissen

Sie können die MIDI- oder GPIO-Funktionen der Zentrale verwenden, um die Parameter eines externen Geräts zu steuern (ausgehend), und umgekehrt können Sie ein externes Gerät verwenden, um die Zentrale zu steuern (eingehend). Mithilfe der eindeutigen Ereignisoption "Intern" können Sie außerdem Ereignisse aus der Showdatei selbst auslösen. All dies erfolgt durch Erstellen von Ereignissen in Szenen / Punktszenen.

Sie können eine beliebige Anzahl und Art von Ereignissen in jeder Szene / Punktszene haben, und Ereignisparameter werden in einem Fenster zum Bearbeiten von Ereignissen eingerichtet und bearbeitet. Ähnlich wie bei Szenen / Punktszenen können Sie Ereignisse während der Proben überspringen.

Um die Ereignisverwaltung zu unterstützen, wird ein Menü geöffnet, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Szene / Punktszene oder ein Ereignis klicken. Mit den Menüoptionen können Sie Ereignisse erstellen, bearbeiten und kopieren. Klicken Sie auf eine Option, um sie auszuwählen.

>> Um ein Ereignis zu erstellen

Wählen Sie die Szene aus, in der Sie das Ereignis erstellen möchten, und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie bei Bedarf auf die Schaltfläche ADD GPIO, ADD INTERNAL oder ADD MIDI
- Wählen Sie im Kontextmenü nach Bedarf Hinzufügen> Midi-Ereignis, Hinzufügen> Internes Ereignis oder Hinzufügen> GPIO-Ereignis

>> Ein Ereignis bearbeiten

1. Öffnen Sie das Fenster Ereignis bearbeiten, indem Sie einen der folgenden Schritte ausführen:
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ereignis, das Sie bearbeiten möchten, und wählen Sie dann im Kontextmenü die Option Bearbeiten
   - Wählen Sie das Ereignis aus, das Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie dann auf BEARBEITEN.
2. Wählen Sie im Fenster Ereignis bearbeiten die gewünschten Optionen aus. Sie können beispielsweise eine Programmänderung verwenden, um das Ereignis auszulösen.
3. Klicken Sie auf SCHLIESSEN, um das Fenster Ereignis bearbeiten zu schließen.

DE

>> Ein Ereignis kopieren und einfügen

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ereignis, das Sie kopieren möchten, und wählen Sie dann im Menü die Option Kopieren.
2. Wählen Sie die Szene aus, in die Sie das kopierte Ereignis einfügen möchten. Wenn die Szene bereits ein oder mehrere Ereignisse enthält, wählen Sie das Ereignis aus, nach dem Sie das kopierte Ereignis einfügen möchten.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Menü zu öffnen, und wählen Sie dann Einfügen.

Editor anzeigen

Auf dem Bildschirm "Editor anzeigen" können Sie ganz einfach Einstellungen kopieren und in Szenen einfügen.

Das Fenster ganz links im Bildschirm "Editor anzeigen" zeigt die Quellen wie Kanäle, GEQs und Effekte an, aus denen Sie die Einstellungen kopieren können. Das Bedienfeld „Abschnitte“ in der Mitte des Bildschirms enthält Quellabschnitte, die Sie in die Szene (n) kopieren können. Ganz rechts auf dem Bildschirm befindet sich das Fenster "Szenenliste", eine Cue-Liste der aktuellen Show.

>> So öffnen Sie den Bildschirm Editor anzeigen

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie im GUI-Menü Start> Automatisierung> Editor anzeigen
- Klicken Sie im Bildschirm Automatisierung auf EDITOR ANZEIGEN.

>> Kopieren und Einfügen von Abschnitten in eine Szene

1. Klicken Sie im Bildschirm Show Editor auf die Quellen, die die Abschnitte enthalten, die Sie in eine Szene kopieren möchten. Diese befinden sich ganz links auf dem Bildschirm. Sie können eine beliebige Kombination von Eingängen, Aux-Returns, Aux-Sends, Matrizen, GEQs, Effekten und Mastern auswählen.
2. Klicken Sie im Bedienfeld „Abschnitte“ auf die Felder der Abschnitte, die Sie kopieren möchten. Aktivierte Optionen werden kopiert.
3. Klicken Sie im Fenster "Szenenliste" auf die Szene (n), in die Sie die Abschnitte einfügen möchten. Sie können die Schaltflächen am Ende der Liste wie folgt verwenden:
4. Klicken Sie auf ALLE, um alle Szenen in der Liste auszuwählen
5. Klicken Sie auf KEINE, um die Auswahl aller ausgewählten Szenen aufzuheben.
6. Klicken Sie auf PASTE TO SCENES.

Speichern Ihrer Show-Dateien auf einem USB-Speicherstick

Wenn Sie zufrieden sind, dass Ihre Show-Datei Ihren Wünschen entspricht, empfehlen wir Ihnen, sie auf einem Wechseldatenträger (USB-Speicherstick) zu speichern. Dies bietet eine wertvolle Sicherung, falls die im internen Speicher des Kontrollzentrums gespeicherte Show-Datei beispielsweise aufgrund eines versehentlichen Löschens verloren geht.

Sie können Show-Dateien auch vom selben Speichergerät in das Control Center laden.

>> Speichern (Exportieren) einer Show-Datei auf einem USB-Speicherstick

1. Schließen Sie gegebenenfalls die Show-Datei, die Sie exportieren möchten, und speichern Sie sie. Sie können eine geöffnete Show-Datei nicht exportieren.
2. Stecken Sie den USB-Speicherstick in die aktive USB-Buchse mit der aktiven LED. Zum Beispiel USB-Stick 2.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Wählen Sie auf der GUI home> Files
   - Drücken Sie in der primären Navigationszone zweimal die Zugriffstaste für den Automatisierungs- / Ablagebildschirm.
4. Möglicherweise wird im Bereich "Wechselspeicher" die Meldung "Analysieren ..." angezeigt. Dies bedeutet, dass der MIDAS-Ordner auf dem USB-Speicherstick gelesen wird. Warten Sie, bis die Nachricht gelöscht ist. Klicken Sie dann im Bedienfeld Bedienoberfläche auf die Show-Datei, die Sie kopieren möchten.
5. Klicken Sie auf EXPORT.
6. Sind Sie sicher, dass Sie exportieren möchten? Klicken Sie im Nachrichtenfenster auf OK. Die Datei wird auf den USB-Speicherstick kopiert.
7. Wenn Ihre Show-Datei im Bereich "Wechselspeicher" angezeigt wird, ist der Kopiervorgang auf den USB-Speicherstick abgeschlossen. Entfernen Sie den USB-Speicherstick.

>> Zum Laden (Importieren) einer Show-Datei von einem USB-Speicherstick

Die Vorgehensweise ähnelt der Exportprozedur, die unter Speichern (Exportieren) einer Datei auf einem USB-Speicherstick angezeigt wird beschrieben wird. Wählen Sie jedoch die Datei aus, die in das Kontrollzentrum importiert werden soll, und klicken Sie dann auf IMPORT.

Kopieren und Einfügen verwenden

Mit den Schaltflächen zum Kopieren und Einfügen (obere rechte Ecke der Benutzeroberfläche) können Sie die Parameter eines / aller Verarbeitungsbereiche eines einzelnen Kanals (z. B. EQ, Kompressor, Gate usw.) kopieren und in einen / alle einfügen der Kanäle eines ähnlichen Typs.

>> Um einen Verarbeitungsbereich auf einen Kanal / alle Kanäle zu kopieren

1. Navigieren Sie bei Bedarf im Verarbeitungsbereich des Kanals zum Kanalzug (siehe **So wählen Sie einen Verarbeitungsbereich aus**).
2. Klicken Sie auf Kopieren.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Um den Verarbeitungsbereich auf einen anderen Kanal zu kopieren, wählen Sie den Kanal aus und klicken Sie auf Einfügen. (Da die kopierten Parameter noch gespeichert sind, können Sie in beliebig viele Kanäle einfügen.)
   - Um den Verarbeitungsbereich in alle anderen Kanäle zu kopieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Einfügen, um das Menü zu öffnen, und wählen Sie dann In alle einfügen.

>> Um alle Parameter auf einen Kanal / alle Kanäle zu kopieren

1. Wählen Sie ggf. den Kanal aus, von dem Sie alle Verarbeitungsbereiche kopieren möchten.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Kopieren, um das Menü zu öffnen, und wählen Sie dann Alle kopieren.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
   - Um die Parameter auf einen anderen Kanal zu kopieren, wählen Sie den gewünschten Kanal aus und klicken Sie auf Einfügen
   - Um den Verarbeitungsbereich in alle anderen Kanäle zu kopieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Einfügen, um das Menü zu öffnen, und wählen Sie dann In alle einfügen.

Kopieren und Einfügen von Regeln und Einschränkungen

- Sie können ähnliche Funktionen nur kopieren und einfügen. Beispielsweise können Sie den Eingangs-EQ nicht von einem Kanal auf den Ausgangs-EQ eines anderen kopieren, da diese unterschiedlich sind
- Sie können nur über ähnliche Kanaltypen kopieren und einfügen. Sie können beispielsweise nicht aus einem Aux kopieren und in eine Matrix einfügen
- Das Kopieren und Einfügen über Eingänge hinweg ist nur auf die Eingangsschächte beschränkt
- Kanalnamen werden nicht kopiert
- Kompressor und Gate-Side-Chain-Listen können nicht kopiert werden.

Benutzerbibliothek (Voreinstellungen)

Das Kontrollzentrum verfügt über eine Benutzerbibliothek, in der Sie Einstellungen speichern können, z. B. für den EQ oder den gesamten Kanal. Beispielsweise möchten Sie möglicherweise die EQ-Einstellungen eines Sängers speichern, der möglicherweise während einer zukünftigen Show auftreten soll. Sie können diese EQ-Einstellungen dann bei Bedarf problemlos auf den entsprechenden Kanal zurückrufen.

Die Einstellungen werden als Voreinstellungen gespeichert, die in einer Bibliothek gespeichert werden. Die Bibliotheksdateien werden über einen Preset Manager-Bildschirm auf der GUI verwaltet. Hier können Sie neue Bibliotheken erstellen, vorhandene Bibliotheken laden, die aktuelle Bibliothek speichern oder ihr einen neuen Namen geben. Sie können auch Voreinstellungen aus der Bibliothek löschen.

Bevor Sie eine Voreinstellung speichern / laden können, müssen Sie eine neue Voreinstellungsbibliothek erstellen oder eine vorhandene öffnen. Um einen neuen zu erstellen, öffnen Sie den Bildschirm Preset Manager (wählen Sie Home> Preset Manager) und klicken Sie auf Neu. Klicken Sie nach Eingabe der Details im Fenster Neuen Bibliotheksnamen eingeben auf OK.

>> Speichern einer Voreinstellung in der Benutzerbibliothek

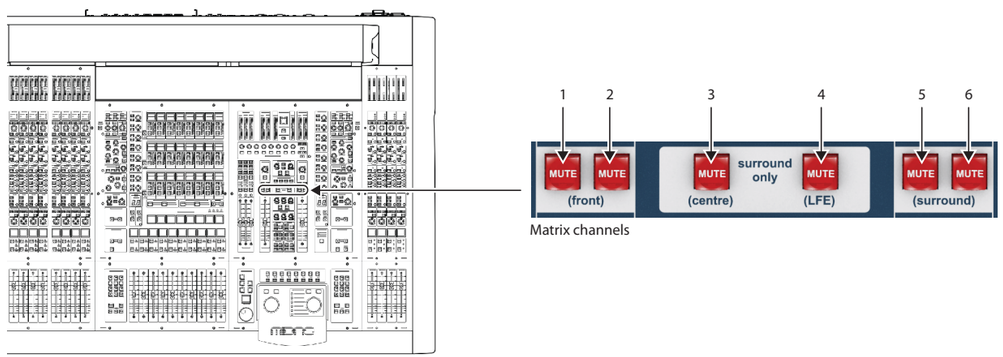
1. Stellen Sie sicher, dass die Einstellungen, die Sie speichern möchten, dem Kanalzug zugewiesen sind, und klicken Sie dann auf Voreinstellung speichern. Wenn die Kanalübersicht angezeigt wird, werden alle Einstellungen in der Voreinstellung gespeichert. Andernfalls werden nur die Einstellungen des angezeigten Verarbeitungsbereichs gespeichert.
2. Geben Sie im Fenster "Voreinstellung speichern" (siehe Abbildung rechts) den von Ihnen gewählten Voreinstellungsnamen (Voreinstellungsname), Ihren Namen (Voreinstellungsautor) und gegebenenfalls eine Notiz (Notizen) ein.
3. OK klicken.

>> Um eine Voreinstellung zu laden

1. Stellen Sie sicher, dass der Kanalabschnitt, in den Sie die Einstellungen der Voreinstellung laden möchten, dem Kanalzug zugewiesen ist, und klicken Sie dann auf Voreinstellung laden.
2. Klicken Sie im Fenster Voreinstellung laden auf die gewünschte Voreinstellung.
3. OK klicken.

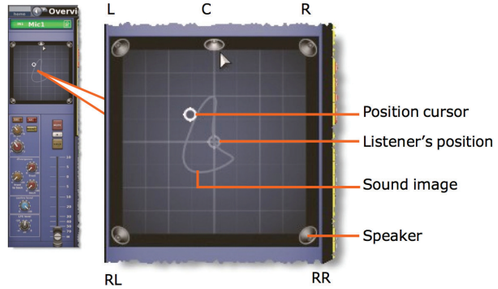
>> Auswahl des Surround-Panning-Modus

1. Wählen Sie auf einem GUI-Bildschirm Start> Einstellungen> Allgemein, um den Bildschirm Einstellungen zu öffnen.



Surround Panning

Zusätzlich zu Stereo verfügt das Kontrollzentrum über drei Surround-Panning-Modi: Quad; links, Mitte, rechts und Surround (LCRS); und 5.1 Surround.



Um Ihnen die Visualisierung der Surround-Panning-Hüllkurve zu erleichtern, verfügt der Master-Verarbeitungsbereich des GUI-Kanalzugs über ein räumliches Diagramm (rechts gezeigt), das beim Bedienen der Panning-Steuerelemente in Echtzeit aktualisiert wird.

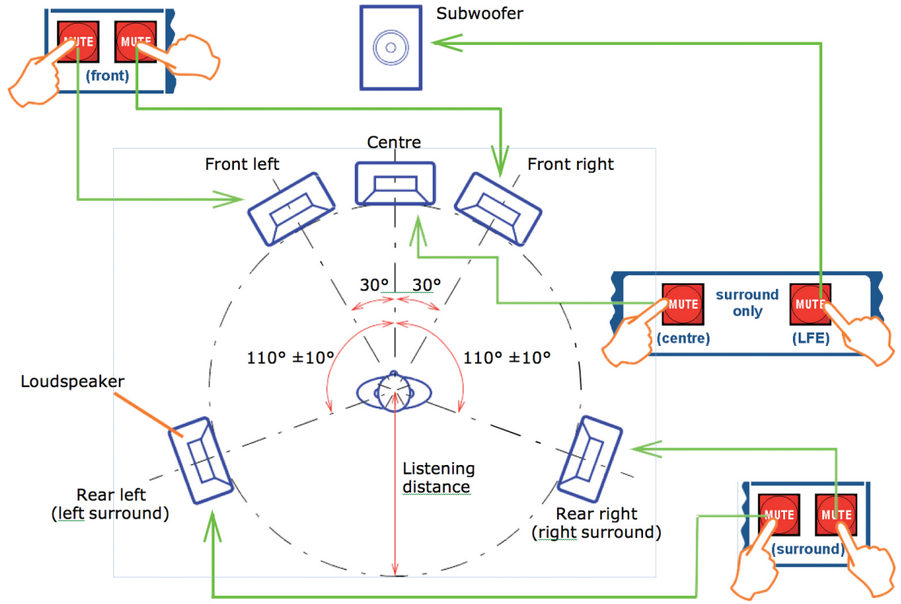
Die Surround-Panning-Modi werden über ein Surround-Überwachungssystem betrieben, das die Matrixkanäle 1 bis 6 als Surround-Bus-Kanäle verwendet. Die Kanäle werden über sechs MUTE-Tasten im Master-Schacht stummgeschaltet. Die Ausgangsanschlüsse des Control Center-Monitors erfolgen über die Surround-, Sub-, Center- und Front-XLRs auf der Rückseite.

Der 5.1-Schwenkmodus verwendet alle sechs Kanäle, während der Quad-Modus vier verwendet (links und rechts sowohl auf der Vorderseite als auch auf dem Surround). Obwohl der LCRS-Modus fünf Kanäle verwendet (vorne links und rechts, Mitte und Surround links und rechts), sind beide Surround-Kanäle gleich. (In einer LCRS-Surround-Panning-Anordnung können Sie einen einzelnen Surround-Lautsprecher direkt hinter dem Hörer positionieren.)

Im Surround-Modus leitet die SIS-Taste den Kanal auf die gleiche Weise zu den Surround-Bussen wie die ST-Taste zu den Master-Bussen.

Das folgende Diagramm zeigt die Position der Surround-MUTE-Tasten und ihre Matrixkanalzuordnung sowie die Zuordnung der Surround-MUTE-Tasten pro Lautsprecher und die empfohlene Konfiguration des Surround-Systems1 5.1.

DE



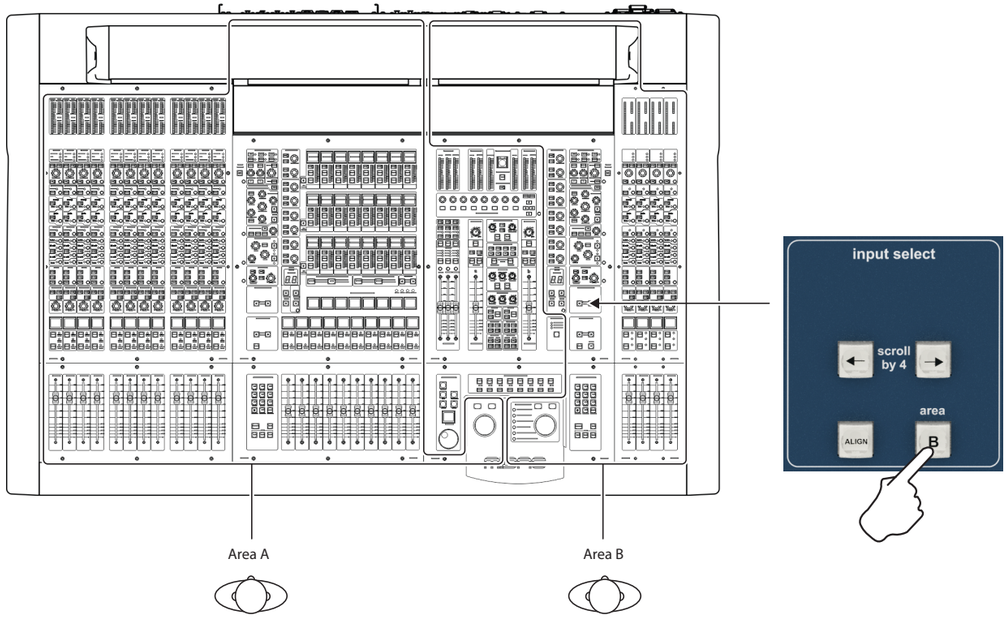
Wählen Sie im Bereich Surround-Modus den gewünschten Surround-Modus aus.

Zwei-Mann-Betrieb

Das Kontrollzentrum kann von zwei Personen gleichzeitig bedient werden. In dieser Betriebsart wird der 4-Kanal-Eingangsschacht als Bereich B bezeichnet und arbeitet unabhängig vom 12-Kanal-Eingangsschacht, der immer Bereich A ist. (In beiden Schächten kann derselbe Kanal gleichzeitig ausgewählt werden.)

HINWEIS: Diese Funktion kann auch von einem einzelnen Bediener verwendet werden, wenn wichtige Kanäle gespeichert werden müssen. In diesem Fall kann Bereich B auf die gleiche Weise verwendet werden, wie ein "Kanal 25" auf einer analogen Konsole verwendet würde.

Das obige Diagramm zeigt die als A und B bezeichneten Bereiche während des Zwei-Mann-Betriebs sowie die Position der Bereichstaste B. Alle anderen Teile der Bedienoberfläche sind beiden Bereichen gemeinsam.



VCA / POP-Gruppen können vorab ausgewählt werden, um Bereich A oder B zu füllen, und eine einzelne Gruppe von Eingaben kann Mitglieder in beiden Bereichen der Steuerfläche haben. Ein Bediener kann sie dann in seinen eigenen Bereich zurückrufen, um daran zu arbeiten.

HINWEIS: Denken Sie beim Betrieb in Bereich B daran, gegebenenfalls die Option B auszuwählen, insbesondere im Monitorbereich. Beachten Sie auch, dass Solo B (auch für Talkback) völlig unabhängig von Bereich B ist, der nur für die Navigation verwendet wird.

>> Einrichten der Zentrale für den Zwei-Mann-Betrieb

Drücken Sie im Eingangsauswahlbereich des Master-Felds B (siehe oben).

Externe AES50-Synchronisation

Wenn Sie AES50-Audio zwischen zwei digitalen MIDAS-Konsolen anschließen möchten, muss die Slave-Konsole unabhängig von der Synchronisationsquelle der Master-Konsole auf externe AES50-Synchronisation eingestellt sein.

	Synchronisierungseinstellung für Konsole 2			
Synchronisierungseinstellung für Konsole 1	**Meister**	**Word Clock**	**AES3**	**Externes AES50 von Konsole 2**
Meister	Ungültig	Ungültig	Ungültig	Gültige Verbindung
Wortuhr	Ungültig	Ungültig	Ungültig	Gültige Verbindung
AES3	Ungültig	Ungültig	Ungültig	Gültige Verbindung
Externes AES50 von Konsole 2	Gültige Verbindung	Gültige Verbindung	Gültige Verbindung	Ungültig

Eine gültige Verbindung kann eine Verbindungsleitung zwischen den Stage-Routern oder einer beliebigen E / A-Einheit mit internem Klick oder ein Mikrofonsplit sein, der am gegenüberliegenden Port synchronisiert wird.

Sicherheit (Sperrmodus)

Wenn Sie das Kontrollzentrum unbeaufsichtigt lassen müssen, aber den aktuellen Betriebszustand beibehalten möchten, können Sie es über das GUI-Menü sperren. Dies verhindert eine unbefugte Anpassung der Einstellungen. Wenn die Benutzeroberfläche gesperrt ist, werden die Begrüßungsbildschirme angezeigt (die während der Startsequenz angezeigt werden), und keines der Steuerelemente auf der Bedienoberfläche funktioniert. Das Kontrollzentrum ist vollständig gesperrt.

>> Um die Zentrale zu sperren

Wählen Sie auf der GUI home> Lock.

>> Zum Entsperren der Zentrale

Klicken Sie in der GUI auf UNLOCK. Diese Schaltfläche befindet sich in der unteren linken Ecke beider GUI-Bildschirme. Aus Sicherheitsgründen wurde diese Schaltfläche so konzipiert, dass sie sich in den Hintergrund einfügt, um ihn zu verschleiern. Nach dem Entsperren kehrt das Kontrollzentrum in den Zustand zurück, in dem es zuletzt gesperrt wurde.

System einrichten

Ausrüstung auspacken

Bewahren Sie nach dem sorgfältigen Auspacken des Geräts alle Verpackungsmaterialien auf, da diese sich als nützlich erweisen, falls das Gerät später transportiert werden muss.

Untersuchen Sie das Gerät sorgfältig auf Anzeichen von Schäden, die während des Transports auftreten. Es wurde vor dem Verpacken strengen Qualitätskontrollen und -tests unterzogen und war beim Verlassen des Werks in einwandfreiem Zustand. Wenn das Gerät jedoch Anzeichen von Schäden aufweist, benachrichtigen Sie unverzüglich das Transportunternehmen. Nur Sie als Empfänger können gegen den Spediteur einen Schadensersatzanspruch geltend machen.

Ein Rack zusammenstellen

In der Standardauslieferung ist das mit Ihrem System gelieferte Rack vollständig mit der Neutron DSP Engine-Einheit und den für Ihr System geeigneten E / A-Einheiten ausgestattet.

Verkabelungsanleitungen

Das System mit Strom versorgen

Im Folgenden werden die empfohlenen Verfahren zum Ein- und Ausschalten des Systems beschrieben.

HINWEIS: Wenn Sie Zweifel haben, wie Sie die Rack-Einheiten ein- oder ausschalten können, lesen Sie die Bedienungsanleitungen.

>> Um das System einzuschalten

Wichtiger Hinweis:

Schalten Sie das Lautsprechersubsystem erst ein, nachdem der Start des Systems abgeschlossen ist.

Nachdem alle Systemverbindungen hergestellt wurden (siehe Verdrahtungsanweisungen), starten Sie das System wie folgt:

1. Stellen Sie sicher, dass alle Systemgeräte ausgeschaltet sind, z. B. das Kontrollzentrum, das Lautsprechersubsystem, die Neutron DSP Engine-Einheit und die E / A-Einheit (en).
2. Kontrollzentrum einschalten (siehe So schalten Sie das Kontrollzentrum ein).
3. Bewegen Sie im Master-Schacht des Kontrollzentrums alle Monitor- und Master-Kanal-Fader auf die minimale Position und schalten Sie den gesamten Master-Kanal stumm.
4. Schalten Sie die anderen Systemgeräte ein, z. B. die Neutron DSP Engine-Einheit und die E / A-Einheit (en). Dies kann in beliebiger Reihenfolge erfolgen.
5. Nachdem die Statusanzeige oben auf jedem GUI-Bildschirm grün geworden ist, schalten Sie das Lautsprechersubsystem ein.
6. Schalten Sie die Audioquelle ein und starten Sie die Audiowiedergabe.
7. Überprüfen Sie in der Zentrale, ob die Audioeingänge zu den Masterkanälen geleitet werden. Schalten Sie dann die Stummschaltung der Master-Kanäle auf und erhöhen Sie die Fader schrittweise, während Sie die Lautstärke über die Lautsprecher hören.

Wenn bei maximalem Fader überhaupt kein Ton von den Lautsprechern kommt, stellen Sie die Fader auf einen Wert unter 0 dB und prüfen Sie, ob der Ton irgendwo entlang der Eingangspfade stummgeschaltet ist. Überprüfen Sie auch, ob die einzelnen Lautsprecher eingeschaltet sind. Wenn immer noch kein Ton aus den Lautsprechern zu hören ist, lesen Sie Kein Audio.

>> Um das System auszuschalten

Wichtiger Hinweis:

Vergessen Sie vor dem Ausschalten der Systemkomponenten nicht, den Ton von den Lautsprechern stummzuschalten und das Lautsprechersubsystem auszuschalten.

1. Schalten Sie den Ton von den Lautsprechern stumm und schalten Sie das Lautsprechersubsystem aus.
2. Schalten Sie die E / A-Einheit (en) aus.
3. Schalten Sie die Neutron DSP Engine aus.
4. Kontrollzentrum ausschalten (siehe So schalten Sie das Kontrollzentrum aus).

DE

Ein- und Ausschalten des Control Centers

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um das Kontrollzentrum auf sichere Weise ein- oder auszuschalten. Beachten Sie dabei alle WARNHINWEISE und Vorsichtsmaßnahmen.

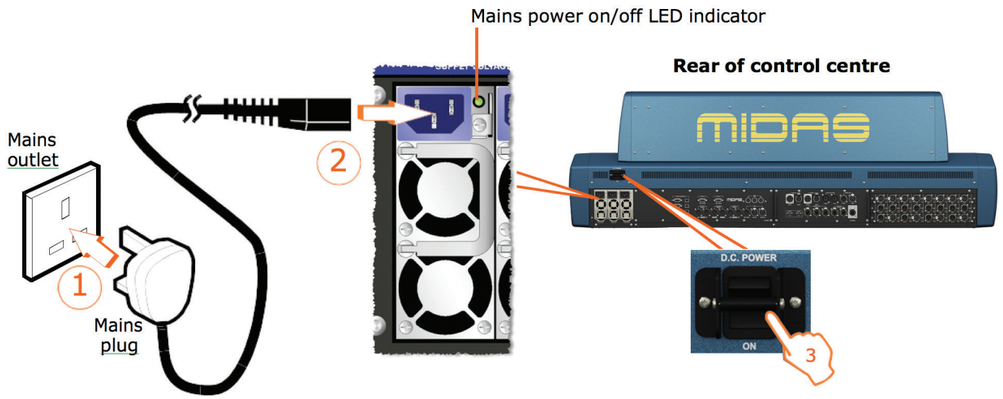
>> Kontrollzentrale einschalten

Achtung (1)!

Für einen ordnungsgemäßen Betrieb müssen mindestens zwei Stromversorgungsmodule die Zentrale mit Strom versorgen.

Achtung (2)!

Überprüfen Sie vor dem Einschalten, ob alle Leistungsverstärker der Monitorlautsprecher ausgeschaltet oder stummgeschaltet sind.



>> Kontrollzentrale ausschalten

1. Stellen Sie sicher, dass Sie alle gewünschten Shows, Szenen oder Einstellungen gespeichert haben (siehe Speichern Ihrer Show-Dateien auf einem USB-Speicherstick).
2. Wählen Sie auf der GUI Start> Einstellungen> System herunterfahren.
3. Beim gesamten Shutdown-System? Klicken Sie auf OK.
4. Schalten Sie nach Abschluss der Abschaltsequenz den DC POWER-Schalter (Rückseite der Zentrale) aus.
5. Trennen Sie die Netzkabel von der Rückseite des Kontrollzentrums.

Einrichten der ID der Einheit (en)

Nach dem Anschließen Ihres Systems müssen Sie möglicherweise die ID der Einheit (en) im Rack einrichten, z. B. die Neutron DSP Engine, da jede Einheit ihre eigene eindeutige ID-Nummer haben muss.

> **HINWEIS:** Die E / A-Einheit muss nicht im System angeschlossen sein, damit Sie ihre ID einrichten können, da der Vorgang offline ausgeführt werden kann.

Führen Sie nach dem Anschließen der Audiokabel folgende Schritte aus:

1. Stecken Sie die drei Netzkabel in die Steckdosen.
2. Achtung beachten (1)! Stecken Sie oben die Stecker (siehe Verkabelungsanweisungen) der Netzkabel in die Netzsteckdosen auf der Rückseite des Kontrollzentrums. (Die grüne LED neben jeder Netzsteckdose leuchtet auf, wenn die Netzversorgung eingeschaltet ist.)
3. Achtung beachten (2)! Schalten Sie oben die Zentrale ein, indem Sie den DC POWER-Schalter einschalten. Das Kontrollzentrum wird gestartet und ist bereit, wenn die Standard-GUI-Bildschirme angezeigt werden.

>> So richten Sie die ID einer Einheit ein

Obwohl das Programmiermenü der einzelnen E / A-Einheitentypen leicht unterschiedlich aussehen kann, ist das Verfahren zum Einrichten der ID grundsätzlich sehr ähnlich. Ausführliche Anweisungen zum Einrichten der ID der einzelnen E / A-Einheiten finden Sie in der Bedienungsanleitung.

1. Schalten Sie gegebenenfalls die E / A-Einheit ein.
2. Drücken Sie MENU und halten Sie es ungefähr zwei Sekunden lang gedrückt, um das Hauptmenü aufzurufen.
3. Verwenden Sie ggf. den Abwärtspfeil, um zur Option Set ID zu navigieren.
4. Drücken Sie SELECT, um die Option Set ID einzugeben.
5. Verwenden Sie ggf. den Abwärtspfeil, um zur gewünschten ID-Nummer zu navigieren.
6. Drücken Sie SELECT, um die ID-Nummer auszuwählen.
7. Drücken Sie wiederholt MENU, um das Hauptmenü zu verlassen. (Das Gerät verlässt den Programmiermodus automatisch nach 20 Sekunden Inaktivität, dh wenn innerhalb dieser Zeit keine der Programmiertasten gedrückt wird.)

Anhang A: Fehlerbehebung

Kein Ton

Wenn Sie Ihr System eingerichtet und alle Anweisungen zum Abrufen von Audio befolgt haben, aber über die Lautsprecher nichts hören, überprüfen Sie Folgendes:

- Stellen Sie sicher, dass die entsprechenden ST-Tasten in den Eingangs-Schnellstreifen aktiviert sind
- Stellen Sie sicher, dass die entsprechenden ST-Tasten in den Quell-A / B-Feldern (Monitorbereich des Master-Schachts) aktiviert sind
- Stellen Sie sicher, dass nichts stumm geschaltet ist
- Stellen Sie sicher, dass keine Fader auf Minimum eingestellt sind
- Überprüfen Sie, ob die VCA- / Gruppen-Master-Fader auf Einheitsverstärkung eingestellt sind
- Verwenden Sie Solo an ausgewählten Punkten im Signalpfad, um festzustellen, wo das Signal verloren geht
- Überprüfen Sie die korrekte Signalweiterleitung, indem Sie sicherstellen, dass die Kanalquellen / -ziele korrekt zugewiesen sind.

Wenn Sie immer noch kein Audio haben, wenden Sie sich an den technischen Support von Midas.

Diagnose

Sie können den Diagnosebildschirm anzeigen, um einen Überblick über den aktuellen Zustand und den Status des Systems zu erhalten. Der Diagnosebildschirm zeigt die Echtzeitkonnektivität des Systems, den Zustand der verbundenen Knoten und ob ein Gerät konfiguriert ist oder nicht.

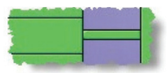
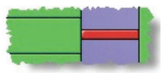
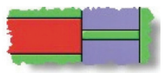
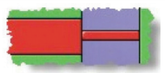
Die Status-LED am oberen Bildschirmrand, die bei eingeschalteter Zentrale ständig angezeigt wird, ist mit dem Status einzelner Elemente auf dem Diagnosebildschirm verknüpft. Sie können darauf klicken, um zu sehen, was den Fehler verursacht.



Artikel	Element(e)	Beschreibung
1	CONFIG-Taste	Öffnet das Fenster AES50-Gerätekonfiguration.
2	Spaltentitel	Die Spalten enthalten Folgendes: Nicht konfiguriert enthält alle Einheiten, die während des Patchvorgangs nicht konfiguriert wurden. Konfiguriert enthält konfigurierte Einheiten; Link zeigt die Router / Gerät-Verbindung an; Der Stage Router / FOH Router enthält den entsprechenden Router und alle zugehörigen Rack-Einheiten. und HyperMAC zeigt die Router / Router-Verbindungen an.

DE

Die Farbe jedes Geräts sowie sein Link (falls zutreffend) geben den aktuellen Status an, wie in der folgenden Tabelle dargestellt.

State	Description	Unit Status	Link Status	Connection of Active Link
	Sowohl das Gerät als auch der Link sind grün	Gut	Gut	Gut
	Das Gerät ist grün und der Link ist rot	Gut	Schlecht	Nicht bekannt
	Das Gerät ist rot und der Link ist grün	Fehlfunktion	Gut	Nicht bekannt
	Sowohl das Gerät als auch der Link sind rot	Nicht bekannt	Schlecht	Schlecht

Es gibt auch einen gelben Zustand, was bedeutet, dass die Elemente fehlerhaft sind, der Fehler jedoch keine Auswirkungen auf das Audio hat.

Das Anzeigen des Status der Master-Controller ist besonders wichtig, insbesondere wenn Sie den aktiven Master-Controller austauschen möchten (siehe Austauschen des aktiven Master-Controllers), da hier angezeigt wird, welcher Master-Controller derzeit das Netzwerk steuert.

Das aktive Netzwerk austauschen

In dem höchst unwahrscheinlichen Fall, dass das aktive Netzwerk (X oder Y) eine Fehlfunktion entwickelt, können Sie zum Standby-Netzwerk wechseln und dieses zum aktiven Netzwerk machen.

HINWEIS: Die Swap-Funktion tauscht keine Steuerdaten aus, da diese Nicht-Audio-Daten ihren eigenen Weg durch das Netzwerk finden. Auf diese Weise kann der Router zur inaktiven Verbindung wechseln, auch wenn die aktive Verbindung unterbrochen oder entfernt wurde.

>> Um den Zustand des aktiven Netzwerks zu überprüfen

Öffnen Sie auf der GUI den Diagnosebildschirm, indem Sie Start> Diagnose wählen, und überprüfen Sie dann den Status des aktiven HyperMAC-Links. Wenn es grün ist, ist der Link gut, aber wenn es rot ist, liegt ein Problem vor und Sie sollten zum Standby-HyperMAC-Link wechseln.

Austauschen des Active Master Controllers

Obwohl es sehr unwahrscheinlich ist, dass der aktive Master-Controller (MC) eine Fehlfunktion entwickelt, müssen Sie den Standby-MC aktivieren, falls dies jemals passieren sollte.

>> Den aktiven Master-Controller austauschen

1. Wählen Sie auf der GUI home> Files.
2. Klicken Sie auf FILE SYNC.
3. Klicken Sie im Fenster Master Controller File Synchronization auf die Schaltfläche MAKE ACTIVE des Standby-MC. Dies wird der aktive.

Anhang B: Technische Daten

Systemspezifikationen	
Abtastfrequenz	96 kHz
Latenzverzögerung	<2 mS Eingang zum Master (keine Kompensation)
Dynamikbereich	106 dB 22 Hz - 22 kHz (keine Vorbetonung)
Maximale Spannungsverstärkung	80 dB Eingänge zu Untergruppen und Mastern 86 dB Eingänge zu Aux und Matrix
Übersprechen bei 1 kHz	-100 dB physikalisch benachbarte Eingangskanäle
Übersprechen bei 10 kHz	-90 dB physikalisch benachbarter Eingangskanal
Fader / Pan bei 1 kHz abgeschnitten	-100 dB
Fader / Pan bei 10 kHz abgeschaltet	-100 dB
Strombedarf	100-240 V a.c. ±10% 50-60 Hz
Betriebstemperaturbereich	+5 to +45 degrees C
Lagertemperaturbereich	-20 to +60 degrees C

DE

Visão geral

Introdução

Bem-vindo ao PRO X Live Audio System. O PRO X é um console digital de alta performance, fácil de usar e projetado especificamente para uso ao vivo.

O centro de controle, que faz parte integrante do seu Live Audio System, foi concebido pela Midas para oferecer aos profissionais de áudio um equipamento de áudio de alto desempenho, projetado para fornecer qualidade sonora sem compromissos com um conjunto de recursos que oferece todas as facilidades e funções essenciais. Ele representa o melhor do design e da engenharia britânicos, combinado com métodos de fabricação eficientes e contemporâneos, e proporcionará muitos anos de serviço confiável.

Portanto, para obter os melhores resultados com o mínimo de esforço, leia este Guia de Início Rápido e, por fim, aproveite seu Sistema de Áudio ao Vivo Midas PRO X!

Sobre este guia

Este é o Guia de início rápido para o PRO X Live Audio System. Seu objetivo é familiarizar rapidamente o usuário com a central de controle, mostrar como configurar o sistema e, em seguida, mostrar como realizar algumas operações básicas na central de controle para produzir algum áudio. Este guia está estruturado de forma que também pode ser um guia introdutório útil para fins de treinamento.

Este documento é destinado a profissionais, como engenheiros de frente de casa (FOH) e monitores (MON), que usarão este equipamento em um ambiente de performance ao vivo. Presume-se que o leitor tenha experiência anterior no uso de equipamento de áudio profissional e, provavelmente, tenha passado por treinamento neste sistema.

Este guia foi projetado especificamente para que os engenheiros de mixagem e técnicos de sistema possam ir direto às áreas aplicáveis a eles, ou seja, **Operação** e **Conexão e Configuração do Sistema**. O restante do guia destina-se ao público em geral.

Para obter detalhes completos sobre o sistema de áudio ao vivo PRO X, consulte o Manual do proprietário do sistema de áudio ao vivo PRO X, que pode ser encontrado em nosso website em Midasconsoles.com.

> **NOTA:** O conteúdo deste guia não substitui nenhuma informação fornecida com qualquer outro item deste Sistema de Áudio ao Vivo Série PRO.

Versão do software PRO X Host

Nossa equipe de engenheiros de software está trabalhando constantemente para garantir que você obtenha o máximo do software host do PRO X Live Audio System, portanto, certifique-se de ter a versão mais recente instalada em seu PRO X visitando a página de downloads em Midasconsoles.com

Garantia e registro

A Midas tem total confiança na qualidade e confiabilidade deste produto. Para fazer isso, este produto vem com a garantia padrão de três anos da Midas.

Reserve um tempo para registrar o seu produto, preenchendo e devolvendo o cartão de registro ou registrando-se em nosso website em Midasconsoles.com.

Serviço de suporte

Os sistemas de áudio ao vivo da série PRO são equipamentos de alta tecnologia. Oferecemos excelentes níveis de suporte e serviço para dar aos usuários confiança nos produtos digitais da Midas.

O PRO X Live Audio System

Apresentando o PRO X

Com seu desempenho de áudio exemplar e construção robusta e confiável comprovada em estradas, a Série Midas PRO se tornou o padrão ouro em turnês de concertos e som ao vivo instalado. Empregando tecnologias desenvolvidas a partir do console Midas XL8, líder da classe e visionário, e oferecendo o mesmo desempenho de áudio com amostra sincronizada e coerente de fase, funções de controle interpoladas e navegação intuitiva, os sistemas de áudio ao vivo PRO3, PRO6 e PRO9 se tornaram os da indústria escolha para consoles de reforço de som ao vivo.

Agora, a família da série PRO sobe uma marcha com o PRO X Live Audio System e o NEUTRON Audio System Engine, que mudou a indústria. Apresentando 168 canais de entrada simultâneos e 99 barramentos alinhados com o tempo e coerentes com a fase, sem compensações na contagem de canais ou barramentos.

A frequência de amostragem de 96 kHz verdadeira e consistente e o processamento de ponto flutuante de 40 bits fornecem um processamento de áudio de qualidade exemplar, e os algoritmos de processamento de sinal digital sobreamostrado e interpolado, combinados com os controles de usuário totalmente interpolados e sensíveis ao toque, resultam na resposta contínua suave e rapidez de trabalho em um console analógico. O ajuste dos parâmetros torna-se rápido e fácil, a mudança de fase contínua de um controle de frequência varrida é ouvida sem os efeitos de quantização das etapas discretas encontradas em outros consoles digitais.

O PRO X apresenta as tecnologias de rede Klark Teknik HyperMAC e SuperMAC (compatível com AES50) robustas e comprovadas em estradas com suas latências determinísticas e ultrabaixas e correção de erros robusta.

Sua poderosa rede de áudio oferece até 288 entradas e 294 saídas na frequência de amostra de 96 kHz. Para maior confiabilidade, tanto o PRO X Live Audio System quanto o NEUTRON Audio System Engine apresentam um roteador HyperMAC com 192 canais bidirecionais em cobre redundante duplo ou conexões de fibra ótica.

O PRO X Live Audio System apresenta dois visores TFT de 15" em cores, visíveis à luz do dia, para uso em todos os ambientes, tanto internos quanto externos.

Os 10 VCA (associação de controle variável) e oito grupos de POPulação, combinados com a navegação avançada oferecida pela seção central centrada na saída, permite a exibição simultânea de 24 barramentos de mixagem mono ou estéreo.

Tudo isso fornece uma experiência de mixagem incomparável.

Visão geral

O PRO X é um sistema de processamento de áudio muito poderoso e flexível que fornece uma solução completa para qualquer aplicação de mixagem de áudio e distribuição de sinal em um ambiente de som ao vivo. A operação da superfície de controle é intuitiva, única e fácil. Seu layout é baseado em linhas analógicas familiares para manter aquela sensação 'analógica'. Para gerenciar os vários canais, o centro de controle utiliza grupos e cores VCA / POP e, adicionalmente, há vários controles de navegação que auxiliam na seleção e acesso rápido de canal / barramento. Uma GUI visível à luz do dia na parte superior da superfície de controle auxilia na operação e fornece funcionalidade extra.

O sistema de áudio ao vivo é tolerante a muitos tipos de falhas de hardware ou software. Para conseguir isso, o sistema emprega redundância dupla, em que um componente principal tem um sobressalente redundante idêntico que está pronto para assumir em caso de falha. Outros cenários de falha são gerenciados pelo princípio N + 1, onde componentes redundantes formam uma fração aceitável do sistema.

O gravador Klark Teknik DN9696 pode ser usado com o sistema de áudio ao vivo para gravação multitrilha ao vivo e verificação de som 'virtual'.

Formulários

A série PRO é o carro-chefe dos sistemas de console digital Midas de médio a alto padrão, semelhante ao padrão da indústria Heritage 3000. Embora a série PRO seja projetada para o ambiente tradicional de som ao vivo em turnê, também é ideal para cinemas de médio porte, pequenas casas de culto, instalações e transmissão. Portanto, sendo um console verdadeiramente multifuncional na tradição da Midas, a Série PRO é adequada para muitas aplicações, tais como:

- Som ao vivo em turnê com tarefas MON ou FOH
- Tarefas MON ou FOH de teatro pequeno com som ao vivo
- Casa de culto ao vivo com funções MON ou FOH
- Mixer de transmissão de som ao vivo com monitoramento e recursos surround 5.1 básicos.

PRO X - A próxima geração do console da série PRO

Se você já está familiarizado com os consoles da Série PRO, então já está no caminho certo para dominar o PRO X. Com algumas exceções descritas aqui, a funcionalidade do PRO X é quase idêntica aos seus predecessores da Série PRO. Por causa de sua funcionalidade aprimorada e maior poder de processamento, foi necessário fazer as seguintes alterações no formato bem estabelecido:

NÊUTRON

A potência no centro do sistema PRO X é o novo NEUTRON Audio System Engine. NEUTRON é o resultado de um programa de pesquisa e desenvolvimento de três anos que viu os engenheiros da Midas irem além dos limites com sua experiência e conhecimento.

Seus DSPs de última geração e FPGA de alto desempenho, combinados com arquitetura MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data), oferecem mais de 100 gigaflops de desempenho de processamento de áudio em tempo real. Isso significa que o NEUTRON tem potencial para fornecer mais de 800 caminhos de áudio. Seu sistema permanece absolutamente à prova de futuro. Ele oferece desempenho sônico e funcionalidade impecáveis Midas.

Mas não se trata apenas de força bruta de processamento de números e alta contagem de canais, NEUTRON também trata de sutileza. Adicionando caixas de E / S com os melhores conversores e algoritmos de processamento personalizados que se baseiam em mais de 40 anos de experiência auditiva no topo da indústria, o NEUTRON leva a qualidade de áudio desses canais a outro nível.

Todos os sistemas de console digital da Midas possuem um sistema de gerenciamento de latência completo e automático e o NEUTRON não é exceção. Este sistema gerencia todo o roteamento interno e latência de processamento e também inclui compensação para inserções analógicas externas. Todas as amostras de áudio são sincronizadas antes da soma, resultando em coerência de fase absoluta nas saídas e evitando completamente os efeitos de 'filtragem combinada' de sistemas projetados com menos cuidado que resultam no cancelamento completo de frequências específicas.

Contagem de canais

Com 168 entradas, 96 buses e três canais master, no PRO X o que você vê é o que você obtém. Não há compartilhamento de DSP 'fumaça e espelho', o PRO X fornece uma contagem total de canais de entrada e uma contagem total de barramento a 96 kHz a qualquer momento.

Mix Bay Output Fast Zone

A superfície de controle PRO X apresenta uma seção de saída totalmente nova que facilita o manuseio de um número potencialmente grande de ônibus. Uma página de 24 dos 96 bus masters possíveis é exibida em três filas de oito, cada posição facilmente identificada pelo mesmo tipo de chave de seleção do compartimento de canal.

O nome digital escrito e a cor da luz de fundo RGB significam uma seleção "imperdível". Pressionar 'to faders' em qualquer linha faz com que o fader master desses barramentos caia na baía de mixagem.

Todos os barramentos podem ser percorridos, em páginas de 24, e quando uma saída é adicionada a um grupo POP, ela se desdobra na seção de saída dedicada, tornando ainda mais fácil organizar seu fluxo de trabalho.

Zona de navegação de canal e ônibus

No coração da navegação do console Midas estão os grupos VCA e POPulation, que fornecem acesso primário a vários canais (normalmente agrupados em clusters relacionados por engenheiros de mixagem). Para acessar todos os canais pertencentes a qualquer um dos grupos VCA ou POP, simplesmente pressione a chave de seleção e esses canais se desdobram para a superfície de controle.

Se você pensar nos faders VCA como se eles fossem recipientes para todos os canais que controlam, encontrar canais se torna uma tarefa fácil e natural. Este método é expandido ainda mais através do fornecimento de grupos POP (POPulation) personalizados do usuário, que podem conter qualquer combinação de canais que você deseja acessar instantaneamente, ao pressionar um botão.

Efeitos Adicionais

O PROX pode processar simultaneamente até 24 efeitos multicanais internos simultâneos e o processamento de áudio de ponto flutuante de 40 bits do NEUTRON hospeda uma ampla escolha de dispositivos FX virtuais, que variam de unidades de atraso mono dual, modulação estéreo e muitos efeitos de reverberação diversos, multibanda compressão, EQ dinâmico e processamento dinâmico de função dupla multicanal.

Todos os processadores FX são personalizados para funcionar dentro do sistema de compensação automática de latência da Midas. Isso garante uma mixagem precisa de amostra coerente de fase, independentemente de os dispositivos FX serem usados como inserções de canal ou como envio e retorno.

Delay FX pode ser configurado individualmente para sincronizar com o botão de hardware Global Tap-Tempo do PRO X, fazendo alterações instantâneas nos parâmetros de efeito baseados em tempo como uma brincadeira de criança. São fornecidos até 36 equalizadores gráficos Klark Teknik DN370 de 1/3 oitava (GEQs), que podem ser conectados a qualquer saída.

PT

Sobre o Centro de Controle

Visão geral do centro de controle

O centro de controle tem uma superfície de controle combinada e GUI que fornece uma série de controles fáceis de usar para a manipulação precisa de áudio.

O centro de controle é de construção modular e é construído em um chassi de estrutura de aço MIDAS robusto semelhante aos usados para produtos analógicos MIDAS estabelecidos. A estrutura abriga três baias de tamanho real com uma menor à direita. Todas as baias são controladas por um único processador e, coletivamente, fornecem as necessidades de mixagem primárias do engenheiro.

Todas as fontes de alimentação associadas, placas-mãe de computador, memória e placas gráficas estão alojadas no centro de controle, que também contém uma caixa de roteador de áudio digital que oferece suporte a conectores de E / S locais FOH (inserção) no painel traseiro. Resfriamento forçado de ar substancial é fornecido por um anteparo e grandes (mas lentos) ventiladores internos. Eles produzem ruído muito baixo, adequados para áreas sentadas, teatros e som de concertos, e podem até ser desligados no menu de preferências do usuário.

Externamente, o centro de controle tem três áreas principais: superfície de controle, GUI e painel traseiro. A superfície de controle é preenchida com controles instantaneamente reconhecíveis que são logicamente distribuídos nas seções principais. A GUI, que compreende duas telas na parte superior das baias centrais, aprimora a operação fornecendo representações visuais da superfície de controle e também oferece funcionalidade extra. O painel traseiro fornece todo o centro de controle e conectividade de rede, e aloja os soquetes de energia da rede elétrica e o interruptor isolador.

Sendo de design modular, a forma geral e forma do centro de controle é semelhante ao carro-chefe XL8 do MIDAS. A superfície de controle é dividida em compartimentos, cada um contendo uma bandeja plana de fader e área de controle rasa inclinada. As baias centrais também têm uma terceira área que abriga uma tela inclinada para o lado.

Vários tipos de falha de hardware são tolerados pelo centro de controle sem perda de controle de áudio devido à redundância dupla e aos métodos N + 1 incorporados no sistema. Isso é ainda melhorado pela natureza modular dos compartimentos e pela independência da GUI. Qualquer uma das telas da GUI pode ser usada para operar todo o centro de controle, mesmo se nenhum hardware da superfície de controle estiver funcionando. A unidade oferece a facilidade de entrada universal, fontes de alimentação redundantes N + 1 com três conectores principais com trava.

Layout da baía e da GUI

O centro de controle tem quatro compartimentos discretos que abrigam os seguintes controles de superfície de controle:

- **Baias de entrada (12 canais e 4 canais) -** duas baias de entrada fornecem acesso rápido aos faders de entrada e importantes controles de processamento de sinal
- **Mix bay -** fornece acesso a saídas e grupos, um controlador de processamento detalhado (todos os canais) e controles de navegação
- **Baía mestre -** fornece acesso às mixagens de saída master, faders do monitor (A e B), automação, controle de comunicação, controle de efeitos atribuíveis e outro conjunto de controles detalhados de processamento e navegação.

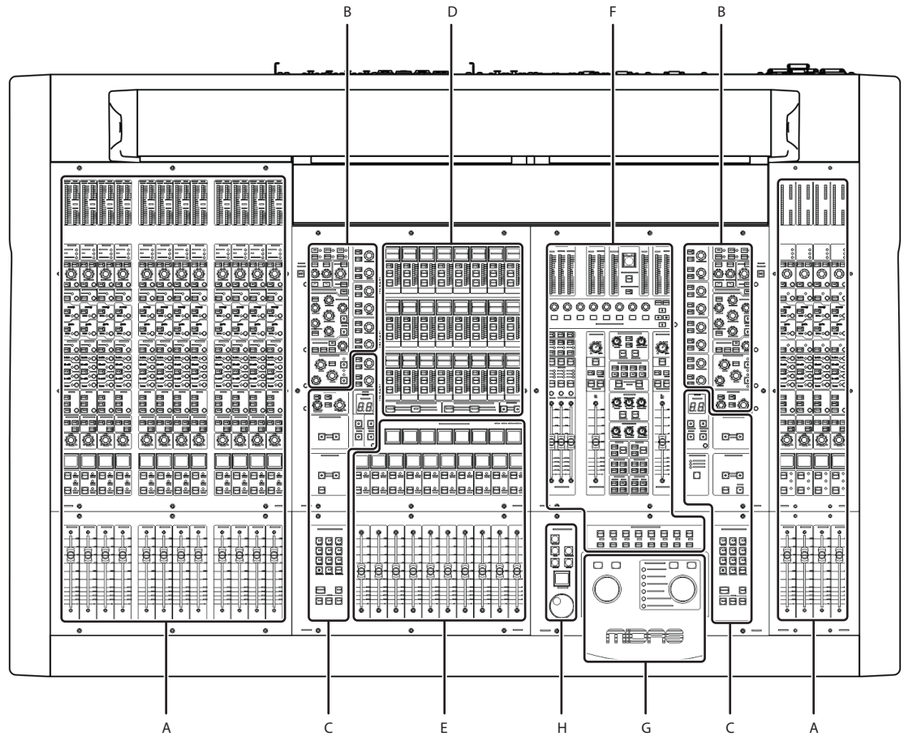
Duas telas de exibição GUI na parte superior das baias centrais fornecem amplo suporte de tela (configuração padrão) e funcionalidade extra para os canais e barramentos. Por exemplo, ao misturar ou processar. Eles também facilitam o uso do menu GUI, que dá acesso a muitos recursos poderosos do centro de controle, como patching, efeitos, GEQs, diagnósticos, etc.



1. Baía de entrada (12 canais)
2. Mix bay
3. Baía mestre
4. Baía de entrada (4 canais)
5. Tela Mix bay GUI
6. Tela da interface do compartimento mestre
7. Talk mic e conectores USB.

Superfície de Controle

A superfície de controle é dividida em áreas cuja função é, em grande parte, dependente da localização do compartimento. Cada bay tem diversos elementos de controle com feedback local e / ou suporte das duas telas de exibição GUI localizadas centralmente. As telas podem ser controladas remotamente por meio de conexões VGA externas e sistemas de terceiros também podem ser visualizados / controlados por meio de um switch KVM integrado no painel traseiro.



A — zona rápida de entrada: 16 tiras rápidas de entrada nas baias de entrada de 12 e 4 canais fornecem os controles 'obrigatórios agora' do operador.

B - faixa de canal e mixagens: áreas de processamento, como a zona D (dinâmica), zona E (EQ) e controles de mixagem, fornecem um controle mais abrangente, permitindo ajustes detalhados aos parâmetros de áudio de um único canal.

C- Zona de navegação de canais e ônibus: seções para navegação e seleção de canais e ônibus. Para obter detalhes, consulte Navegação.

D - zona de saída rápida: a nova seção central centrada na saída, permite a exibição simultânea de 24 barramentos de mixagem mono ou estéreo e botões de navegação avançados.

E - Grupos VCA e POP: faders VCA e seções de grupos POP.

F - diversos: faixas de canal mestre, monitoramento de caminho de sinal A e B, comunicações, zona I, monitoramento de surround e grupos sem áudio.

G - zona de navegação primária: trackballs para controle de tela da GUI de mixagem e master bay e um painel de acesso à tela (entre trackballs) para acesso direto às opções de menu da GUI.

H - automação: armazenamento / recuperação de cena e edição de sistema.

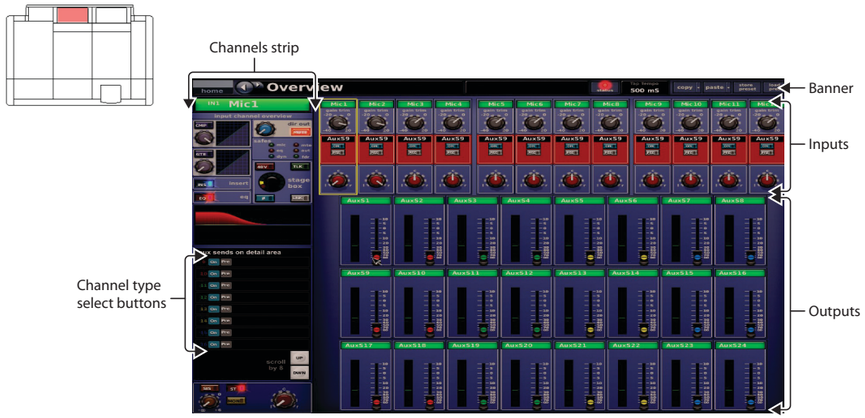
PT

Durante o tempo de exibição, as funções da tela que requerem acesso rápido são controladas por botões de controle, botões de pressão, faders, etc. Funções mais complexas que não requerem esse acesso rápido são controladas pelos trackballs e teclas de navegação. Um teclado integrado à caixa de vôo é usado para entrada de texto por meio da tela da GUI do compartimento mestre. Um teclado USB externo pode ser usado para operar a tela GUI do compartimento de mixagem.

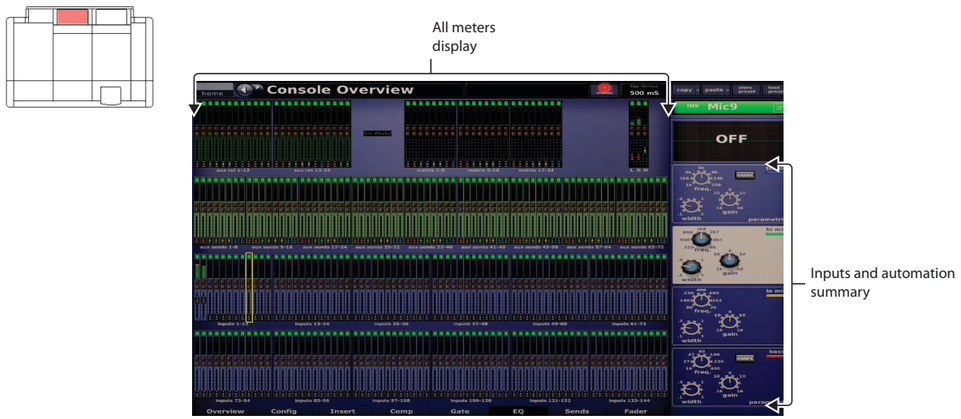
A escolha dos controles fornecidos por cada tipo de bay é priorizada pela importância do tempo de acesso. As áreas de zona rápida, que contêm faixas rápidas, fornecem acesso instantâneo a funções específicas na baia, e as faixas de canal fornecem maior controle da faixa rápida selecionada.

GUI

A GUI é composta por duas telas que fornecem uma representação pictórica do layout da superfície de controle para que suas exibições sejam fáceis de acompanhar. Não apenas reflete o que está acontecendo na superfície de controle, mas também fornece funcionalidade extra por meio de um menu GUI. Este menu fornece acesso a todas as telas necessárias para instalar, configurar, gerenciar e operar todo o centro de controle, tudo a partir de uma única lista suspensa de opções fáceis de seguir.



Acima: Tela de visão geral típica (padrão da tela da GUI do mix bay)



Acima: Tela típica de medidores sem show carregado (padrão da tela da GUI do compartimento mestre)

Cada tela da GUI tem sua própria exibição padrão, embora qualquer uma delas seja selecionável por meio do menu principal da GUI. A tela Visão geral exibe 12 entradas e 24 saídas, que são selecionadas na superfície. A tela Visão geral do console mostra os medidores; ambas as telas têm um banner na parte superior, que é constantemente exibido, e uma faixa de canal na parte externa.

As faixas do canal têm uma função semelhante às da superfície de controle, mas fornecem funcionalidade extra. Cada um exibe uma visão geral do canal selecionado associado, que é dividido em seções específicas que fornecem acesso às áreas de processamento.

Conexões do painel frontal e traseiro

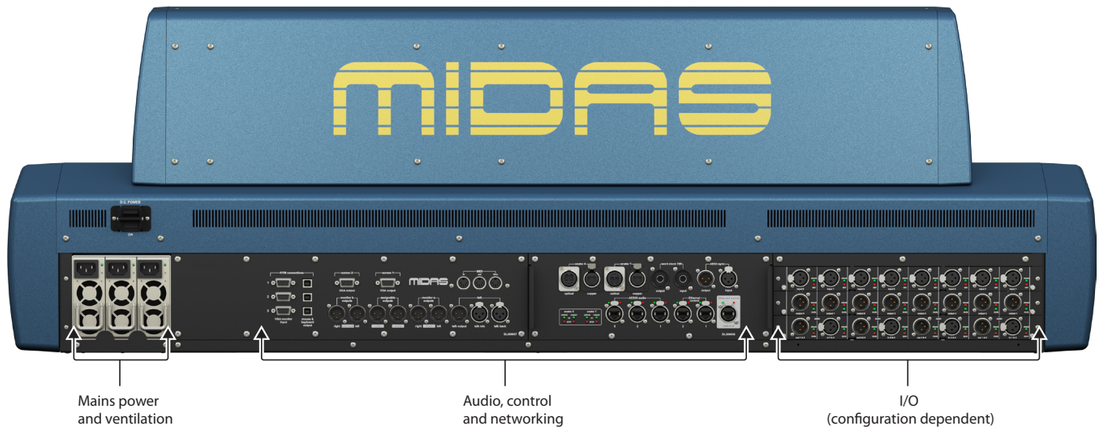
O centro de controle possui painéis de conectores nas partes frontal e traseira e também à esquerda da tela da GUI do compartimento de mixagem.

O painel de conectores à esquerda da GUI possui um soquete XLR e dois soquetes USB para conectar um microfone de fala e dispositivos USB, respectivamente. Por exemplo, você pode conectar um stick de memória USB para mostrar backup e transferência de arquivos ou um teclado USB para edição de texto na GUI. O soquete USB superior está associado ao compartimento de mixagem e o inferior ao compartimento mestre.

Existem dois painéis em cada extremidade da frente do centro de controle, sob os apoios de braço. Cada um tem um teclado e uma tomada de telefone. Os soquetes de teclado esquerdo e direito operam as telas da GUI mix e master bay, respectivamente. O soquete de telefones no painel esquerdo é para a seção do monitor A e o outro é para o monitor B.

Um painel de conectores na parte traseira do centro de controle tem três seções principais (veja abaixo). À esquerda estão três conjuntos de entrada de energia e ventilação, com um interruptor de energia DC acima. A seção intermediária contém conexões para áudio, rede, comunicações, intercomunicadores, sincronização, dispositivos remotos externos e dispositivos periféricos. A seção à direita é a seção de E / S modular configurável pelo usuário.

A seção modular de E / S pode abrigar até três de qualquer um dos seguintes módulos de E / S em qualquer combinação: Módulo de entrada analógica DL441 (microfone); Módulo de saída analógica DL442; Módulo de E / S Jack analógico DL443; DL444 Módulo de 8 entradas de microfone analógico e 8 de saída de linha analógica e módulo de entrada e saída DL452 AES / EBU. Isso dá um máximo de 24 entradas e 24 saídas, se os cartões apropriados estiverem instalados.



Acima: Vista traseira do Centro de controle.

PT

Princípios básicos

Antes que você comece

Este capítulo tem como objetivo familiarizá-lo com o centro de controle, mostrando como realizar algumas operações básicas para obter algum áudio dele.

> **NOTA:** Como a operação de ambos os compartimentos de entrada é basicamente a mesma, este capítulo geralmente mostrará apenas a operação do compartimento de entrada de 12 canais. No entanto, quaisquer diferenças na operação entre as baias de entrada de 4 e 12 canais serão mostradas.

Não se esqueça que, embora este sistema seja um equipamento complexo e de alta tecnologia, é muito fácil de usar.

Princípios de Operação

A operação do centro de controle é baseada no conceito de cores e grupos em vez de 'camadas' ou 'paginação', que é o caso da maioria dos consoles digitais no mercado hoje.

Com tantos canais disponíveis, é muito mais fácil lembrá-los pela cor e nome individual / grupo configurado pelo usuário, em vez do número do canal.

A superfície de controle é preenchida com controles instantaneamente reconhecíveis que são logicamente distribuídos nas seções principais, de modo que todos os controles que você precisa para acessar na maior parte do tempo estão sempre na superfície de controle, enquanto o restante está a apenas uma ação de distância. Você pode exibir todos os medidores de E / S, tanto na superfície de controle quanto na GUI, para fornecer feedback de monitoramento instantâneo.

Modos de operação

Você pode alterar certos aspectos da operação do centro de controle atribuindo tarefas diferentes a certas áreas da superfície de controle. Esta seção explicará as diferentes maneiras em que a superfície de controle pode operar.

Modo normal

Durante a operação normal, o compartimento de entrada de 12 canais é operado a partir dos controles do compartimento de mixagem e da tela GUI, enquanto os controles e a tela GUI no compartimento mestre operam o compartimento de entrada de 4 canais. Ambas as baias de entrada operam em uníssono e são, na verdade, a área A.

> **NOTA:** O compartimento de entrada de 12 canais sempre será a área A, não importa qual modo de operação você esteja usando.

Usando o compartimento de entrada de 4 canais como área B

Você pode atribuir o bay de entrada de 4 canais como área B, tornando os dois bays independentes um do outro. Isso facilita a operação por duas pessoas (consulte **Operação por duas pessoas**).

Controlando os buses de mixagem no modo flip

Flip fornece uma abordagem mais global para o controle de nível de barramento mix. Normalmente, você só pode usar os botões de controle de nível nas réguas de canal para ajustar o nível do sinal dos buses de mixagem aux / matrix que vão para os canais auxiliar / matrix. No entanto, ao usar o flip, você tem a opção de controlá-los a partir dos botões de controle pan ou dos faders nas réguas rápidas de entrada.

No modo flip, os botões de seta para a esquerda / direita na seção de seleção de canal superior rolam pelas faixas rápidas de entrada.

>> Para configurar o centro de controle para pan ou fader flip

1. Na GUI, escolha home> Preferências> Geral.
2. Dependendo da opção necessária, clique no botão de opção de um dos seguintes na seção de inversão do Fader. Quando uma opção é selecionada, ela contém um círculo vermelho:
   - "Virar para Faders"
   - "Virar para as panelas".

>> Para inverter mixagens para entrada de controle de pan / fader

Com uma saída selecionada na superfície de controle, pressione FLIP. O botão se iluminará para mostrar que você está no modo 'flip'. O mix bus atualmente selecionado nas faixas rápidas de entrada mudará para AuxS1 e, na GUI, a cor de fundo dos pan e faders mudará de acordo.

Além disso, os botões de seleção do LCD nas faixas rápidas de entrada exibirão o modo de barramento atual, por exemplo, "MONO AUX".

Dicas e sugestões

- **Verifique o que está escondido -** No centro de controle, ao contrário de uma superfície de controle analógica, algumas das configurações e parâmetros serão ocultados. Em vários momentos durante uma mixagem, recomendamos que você selecione e visualize os parâmetros não utilizados para garantir que não haja surpresas ocultas, por exemplo, um envio de reverberação de uma mixagem anterior
- **Verifique a tela de medidores -** É uma boa ideia monitorar frequentemente a tela de Medidores (exibição padrão da GUI do compartimento mestre), que fornece uma visão geral do status e operação do centro de controle. Ele mostra todos os medidores e a condição de status dos faders e algumas opções, como solos e mutes. No entanto, algumas coisas ainda permanecerão ocultas.

Salvando Seu Trabalho

Recomendamos que você salve seu trabalho regularmente enquanto executa os procedimentos incluídos neste guia. Isso não é apenas uma boa prática durante a operação normal, mas, neste caso, pode evitar que você perca algumas configurações que podem ser úteis mais tarde. Para fazer isso, crie um novo show (consulte Para abrir a tela de automação) e, a seguir, continue lendo o restante desta seção, seguindo as instruções cuidadosamente. Salve seu trabalho em pontos convenientes (consulte Para criar uma nova cena usando as configurações atuais e para salvar um show ou criar um novo a partir das configurações atuais).

Salvar um programa versus armazenar uma cena

É importante entender as diferenças entre salvar um programa e armazenar uma cena.

- Armazenar uma cena salva as configurações atuais do sistema no arquivo show. Os dados da cena nunca são atualizados, a menos que você armazene manualmente uma cena. O arquivo show permanece não salvo na RAM.

Embora o estado do centro de controle seja copiado a cada cinco segundos, ele não é armazenado em uma cena. Em vez disso, é colocado na NVRAM (memória de acesso aleatório não volátil) da memória do centro de controle, que é um tipo de RAM que não perde seus dados quando a energia é desligada. Se o centro de controle perder energia acidentalmente, essas configurações são carregadas de forma que os parâmetros de áudio sejam idênticos, evitando assim pulos no nível de áudio. Quando a energia é perdida, o showfile carregado (se houver) não será restaurado subsequentemente e quaisquer alterações não salvas nele serão perdidas.

- Salvar um show copia o arquivo do show no disco de estado sólido interno do centro de controle. Isso fornece uma cópia 'permanente', desde que você desligue o sistema adequadamente, conforme detalhado na seção a seguir.

Desligando o centro de controle adequadamente

When switching off the control centre, we recommend that you use the shutdown option of the GUI menu (see **To Switch Off The Control Centre**).

By using shutdown, the cached copy of the show data, which is maintained by the system, is automatically stored. Shutdown then uses the current showfile, NVRAM data and cache files to restore the control centre to exactly the same state as at power down; even to the point of loading the unsaved show and placing you at the correct scene, with non-stored scene data at the control surface.

If you don't use the Shutdown option the audio parameters are still restored, but the show and show status (saved/unsaved) cannot be restored automatically. You must manually reload the show, and any unsaved changes will be lost.

Trabalhando com o Centro de Controle

Embora muitos controles no centro de controle sejam semelhantes aos seus equivalentes do tipo analógico, alguns foram projetados especificamente para a Série PRO, particularmente aqueles para navegação e operação GUI. Como você provavelmente já teve experiência em consoles analógicos, já está familiarizado com a maioria dos controles do PRO X e sua operação. Portanto, este capítulo trata apenas dos controles da GUI que podem ser novos para você.

Os controles de navegação, como botões de acesso rápido e botões de rolagem, são descritos em **Navegação**, e aqueles específicos para automação podem ser encontrados em **Gerenciando as cenas**.

Sobre a operação do canal

Durante a operação normal, a tarefa de controlar a entrada (12 canais), aux, retorno, envios auxiliares e canais de matriz é alocada para as duas baias à esquerda. As duas baias à direita controlam os canais de entrada (4 canais) e mestre.

Esta alocação de tarefas se aplica de forma semelhante às telas da GUI. No entanto, você pode controlar qualquer canal de qualquer tela da GUI. Isso é feito navegando pelo canal até a faixa de canal da GUI por meio do menu da GUI; o controle também está disponível através da faixa de canal local na superfície de controle.

Sobre a operação da GUI

Esta seção explica os procedimentos básicos que você pode executar nas telas da GUI. Em geral, você controlará e operará a GUI combinando as operações descritas aqui.

Cada trackball controla o movimento de um ponteiro em sua respectiva tela GUI. O trackball esquerdo opera a tela GUI do compartimento de mixagem e o direito opera a tela GUI no compartimento mestre. Cada trackball possui dois botões, que têm funcionalidade semelhante aos botões de um mouse de PC / laptop. O botão esquerdo é usado em operações de clicar e arrastar, enquanto o botão direito geralmente é usado para edição e operações de controle mais refinadas.

Operando os controles da tela da GUI

Esta seção mostra como operar os elementos da tela GUI, como botões, botões de controle, listas suspensas e controles deslizantes.

>> Para ligar / desligar um botão GUI

Clique no botão. Se houver um indicador de status, ele se iluminará / apagará para mostrar que está ligado / desligado, respectivamente.

>> Para ajustar um botão de controle GUI ou fader

Use uma operação de arrastar. Mova o ponteiro para cima / baixo / esquerda / direita para ajuste.

>> Para selecionar uma opção de uma lista suspensa

Clique na seta suspensa. A lista suspensa se desdobrará para exibir parte ou todo o seu conteúdo, dependendo de quantos itens ela contém.

Faça um dos seguintes:

Clique na opção que você deseja

Se necessário, role a lista (consulte "Para rolar uma lista suspensa" abaixo) para exibir a opção e clique nela.

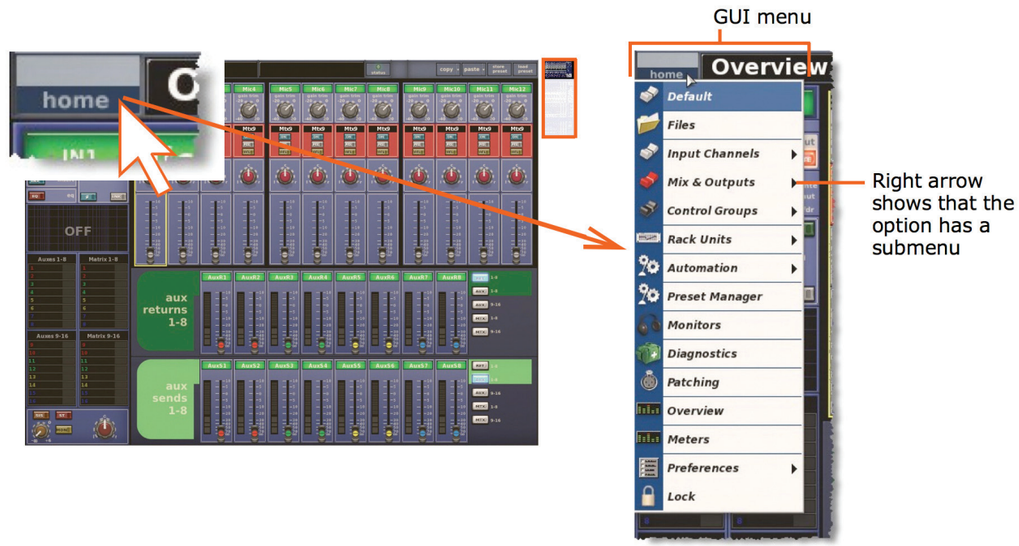
>> Para rolar uma lista suspensa

Com a lista suspensa exibida, execute um dos seguintes procedimentos:

Arraste a caixa de rolagem

Clique na barra de rolagem. A caixa de rolagem irá 'pular' na direção do clique para outra posição na barra de rolagem

Clique em uma seta de rolagem para cima / para baixo. A caixa de rolagem irá 'pular' na direção da seta de rolagem para outra posição da barra de rolagem. Clicar em uma seta de rolagem quando a caixa de rolagem está adjacente a ela não tem efeito.



PT

Usando o menu GUI

Você pode abrir o menu da GUI em qualquer tela da GUI ou pode ir diretamente para a tela do menu da GUI usando um botão de acesso à tela.

Ao longo deste guia, as sequências de seleção de opções de menu / submenu são mostradas no seguinte formato (por exemplo, para escolher a tela de preferências gerais): **home> Preferences> General**

>> Para abrir o menu GUI

Clique em **casa.**

>> Para selecionar uma opção de menu GUI

Clique na opção de menu, por exemplo, Monitores. O fundo da opção de menu mudará para azul quando estiver pronto para seleção.

>> Para abrir o submenu de uma opção de menu GUI

Mova o ponteiro sobre a seta à direita da opção de menu desejada. O submenu será aberto automaticamente à direita da seta.

>> Para abrir uma tela de menu GUI usando um botão de acesso à tela

Na zona de navegação primária, pressione um botão de acesso à tela para abrir a primeira tela (impressa à direita do botão). Pressione-o novamente para abrir a segunda tela.

Edição de Texto

Um teclado é usado para digitar texto na GUI, por exemplo, para configurar nomes de canais de entrada e saída. O texto editável na GUI está contido em caixas de texto, que geralmente consistem em uma única linha de comprimento limitado. Embora toda a edição de texto possa ser feita usando as funções normais do teclado, a GUI pode ser usada para ajudá-lo, por exemplo, destacando partes do texto (usando o arrasto).



Estes dois exemplos mostram como usar os botões de acesso à tela para abrir a tela Automação (toque único) e a tela EQs Gráficos (dois toques). Esses botões levam você diretamente para a tela desejada.

>> Para inserir / editar texto através do teclado

Na GUI, clique na caixa de texto para colocar um ponto de inserção nela. O ponteiro mudará para o formato de um I.

Usando o teclado, digite o novo texto. Se a caixa de texto já contém algum texto, você pode excluí-lo primeiro ou editá-lo, o que pode ser feito através do teclado ou usando as opções cortar, copiar e colar após clicar com o botão direito.

Pressione **ENTER** no teclado para sair da caixa de texto (ou clique em uma área vazia da tela da GUI). A forma do ponteiro mudará novamente para uma seta.

Navegação

Uma introdução à navegação

O centro de controle fornece controles de navegação exclusivos para acessar de forma rápida e fácil os itens, como canais, barramentos, grupos e áreas de processamento, que você precisará para mixar.

A navegação é um recurso importante do centro de controle. Uma das vantagens dos consoles digitais sobre os analógicos é que sua contagem de canais não é limitada pelo hardware da superfície de controle. No entanto, isso significa que apenas uma certa quantidade de canais pode estar na superfície de controle a qualquer momento, enquanto os outros estão 'ocultos'. Portanto, a navegação é necessária para acessar esses canais ocultos sempre que precisar deles.

> **NOTA:** A forma como o centro de controle está configurado para operar pode alterar a função de alguns dos controles de navegação. Para obter mais informações, consulte **Modos operacionais**.

A navegação é principalmente por meio da superfície de controle, embora a GUI possa fornecer uma alternativa e também ter alguns recursos de navegação próprios.

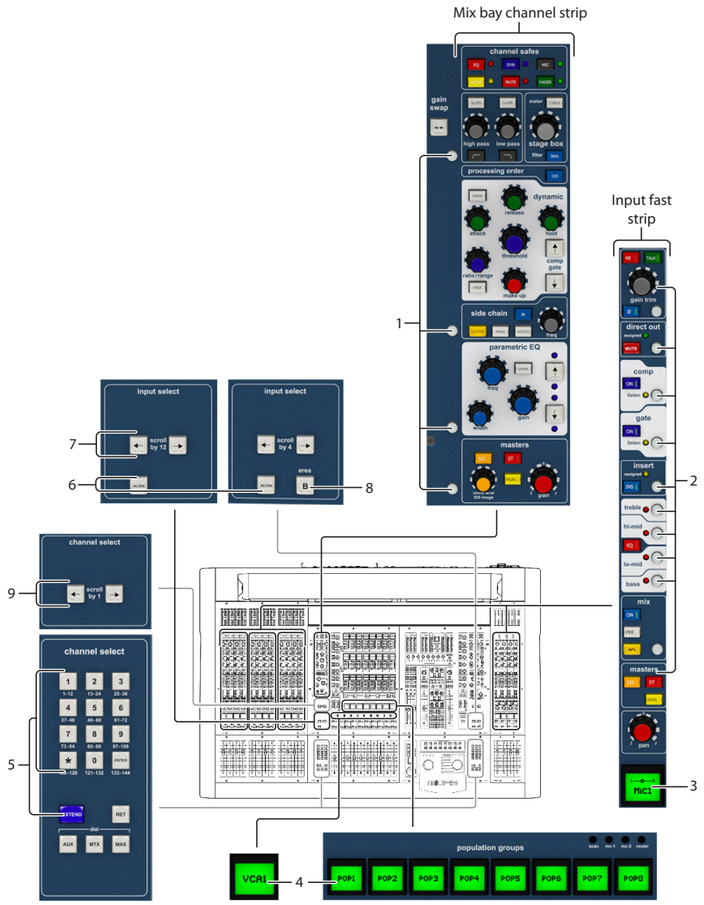
Navegando nos canais de entrada

Os canais de entrada são agrupados em 'bancos', com cada banco contendo quatro canais numerados consecutivamente.

Durante a operação normal, quatro bancos de canais de entrada ocupam os compartimentos de entrada e são exibidos na superfície de controle em ordem crescente da esquerda para a direita.

PT

Insira os controles de navegação do canal no PRO X.



Item	Elemento (s)	Descrição
1	Botão de acesso rápido - faixa de canal	Seleciona rapidamente a área de processamento local do canal ou par de canais selecionado, mas não afeta a seleção de canais. Acende (azul) quando ativo.
2	Botão de acesso rápido - faixa rápida de entrada	Seleciona rapidamente o canal de entrada local e atribui a área de processamento local à faixa de canal do mix bay. Acende (azul) quando ativo.
3	Botão de seleção de LCD - faixa rápida de entrada	Seleciona o canal de entrada local. Possui um display LCD retroiluminado (com cor de retroiluminação configurável pelo usuário), que mostra o nome do canal, etc. Quando selecionado, o display muda para uma imagem 'negativa'.
4	Botão de seleção de LCD - grupo VCA / POP	Seleciona o grupo VCA / POP, desdobrando os membros do grupo para a superfície de controle. Possui um display LCD com luz de fundo (com cor de luz de fundo configurável pelo usuário), que mostra o nome do grupo. Quando selecionado, a exibição muda para uma imagem 'negativa'.
5	Teclas e botão de seleção de canal	O botão **INPUT** na seção de **tipo de canal** é usado com as teclas numéricas na seção inferior de seleção de canal para selecionar um número de canal específico, atribuindo-o à superfície de controle (consulte **Fault Finding A Problem Channe**l).
6	Botão **ALINHAR**	Navega o canal de entrada atualmente selecionado para o compartimento de entrada local (consulte **Para navegar no canal de entrada selecionado de volta para a superfície de controle "**).
7	**rolar pelos** botões **4/12**	Esses botões de rolagem para a esquerda e para a direita percorrem os canais de entrada de 12 canais por vez na baia esquerda de 12 canais e 4 por vez na baia direita de 4 canais
8	Botão **B**	Atribui o bay de entrada de 4 canais como área B, que então opera com a faixa de canal do bay master.
9	**rolar por 1** botão	Esses botões de rolagem esquerdo e direito percorrem os canais um de cada vez. A seleção do canal segue a rolagem.

>> Para atribuir um canal de entrada à superfície de controle

Faça um dos seguintes:

- **Botões de rolagem -** Role o canal de entrada desejado para a superfície de controle usando a rolagem dos botões 1/12 na seção de seleção de entrada.
- **Botões de grupo VCA / POP -** Se o canal de entrada desejado estiver em um grupo, pressione o botão de seleção LCD do grupo VCA / POP.

Você pode usar o menu GUI para selecionar qualquer grupo VCA / POP que desejar por meio da opção **home> Grupos de controle> Grupos VCA**.

>> To select an input channel

With the desired input channel currently assigned to the input fast strips on the control surface, do one of the following:

- **LCD select button** - Press the LCD select button in the desired input fast strip. This will assign the input channel to the local channel strip and its **input channel overview** to the GUI channel strip
- **Quick access button** - Press any quick access button in the desired input fast strip. This will assign the input channel to the local channel strip and its local processing area to the GUI channel strip.

You can use the **scroll by 1** buttons in the upper **channel select** section to scroll channel by channel to go to the input channel you want. You can scroll all of the input channels using this method and the desired input channel doesn't have to be assigned to the control surface initially. Channel selection follows the scrolling.

You can use the GUI menu to select any input channel you want via the **home > Input Channels** option.

>> Para navegar o canal de entrada selecionado de volta para a superfície de controle

Se você navegou pelo canal de entrada atualmente selecionado para longe da superfície de controle, pode trazê-lo de volta pressionando **ALIGN**.

>> Para selecionar uma área de processamento

Você pode querer uma área de processamento específica de um canal de entrada atribuído à faixa de canal local, por exemplo, para realizar o processamento ou para copiar seus parâmetros para outro canal de entrada.

Faça um dos seguintes:

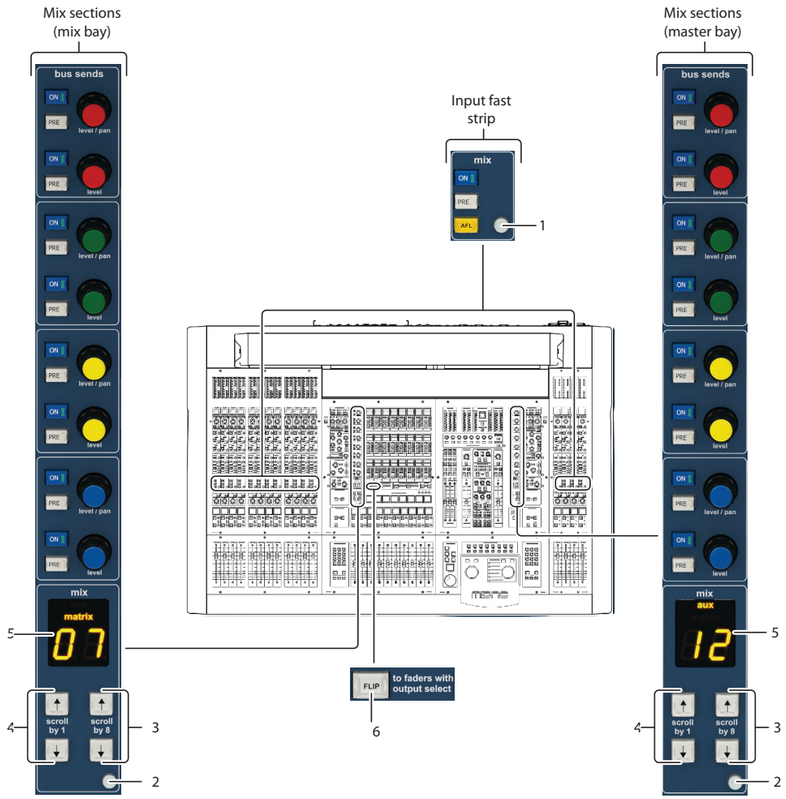
- **Botão de acesso rápido (faixa de canal) -** Se o canal de entrada que você deseja estiver atualmente selecionado na superfície de controle, pressione o botão de acesso rápido local para a área de processamento desejada na faixa de canal
- **Botão de acesso rápido (faixa rápida de entrada) -** Se o canal de entrada desejado estiver atualmente na superfície de controle, mas não estiver selecionado, pressione o botão de acesso rápido local para a área de processamento desejada em sua faixa rápida de entrada.

Você pode selecionar uma área de processamento por meio da **visão geral do canal de entrada** na faixa de canal da GUI, clicando em uma área sem controle da seção desejada.

PT

Navegando nos Mix Buses

Cada canal de entrada tem buses de mixagem auxiliar e de matriz.



Item	Elemento (s)	Descrição
1	Botão de acesso rápido - faixa rápida de entrada	Este botão na seção de mixagem das faixas rápidas de entrada seleciona rapidamente a área de mixagem local do canal selecionado. Acende (azul) quando ativo.
2	Botão de acesso rápido - seleção de mix	Este botão na seção de mixagem das baias mix e master seleciona rapidamente o banco do bus auxiliar / matriz selecionado, atribuindo-o à faixa de canal local na superfície de controle e também atribuindo a área de processamento de barramento à faixa de canal GUI local .
3	**rolar por 8** botões	Esses botões de rolagem para cima e para baixo percorrem os buses de mixagem em grupos de oito (um banco) de cada vez.
4	**rolar por 1** botão	Esses botões de rolagem para cima e para baixo percorrem os barramentos de mixagem, um de cada vez. A seleção de mixagem segue a rolagem.
5	Exibição	Mostra o número do mix bus atualmente selecionado e seu tipo.
6	Botão **FLIP**	Consulte **Controlando os bus de mixagem no modo flip**.

>> Para navegar em um bus mix para a superfície de controle

Faça um dos seguintes:

- Role até o mix bus desejado usando os botões de **rolagem 1** na seção de mixagem. A seleção de mixagem segue a rolagem
- Role o banco desejado de barramentos de mixagem para a superfície de controle usando a **rolagem por 8** botões na seção de **mix**agem
- Selecione o bus de mixagem desejado no **Output Bay** e pressione **Align**.

>> Para selecionar um mix bus

Faça um dos seguintes:

- **SBotões de rolagem -** Vá até o bus de mixagem desejado usando os botões de **rolagem 1** na seção de mixagem. A seleção de **mix**agem segue a rolagem
- **Botões de controle sensíveis ao toque** - Com o bus de mixagem desejado atribuído à seção de **mix**agem na superfície de controle, toque / opere seu botão de controle.

>> Para navegar na área de processamento do bus de mixagem para a faixa de canal

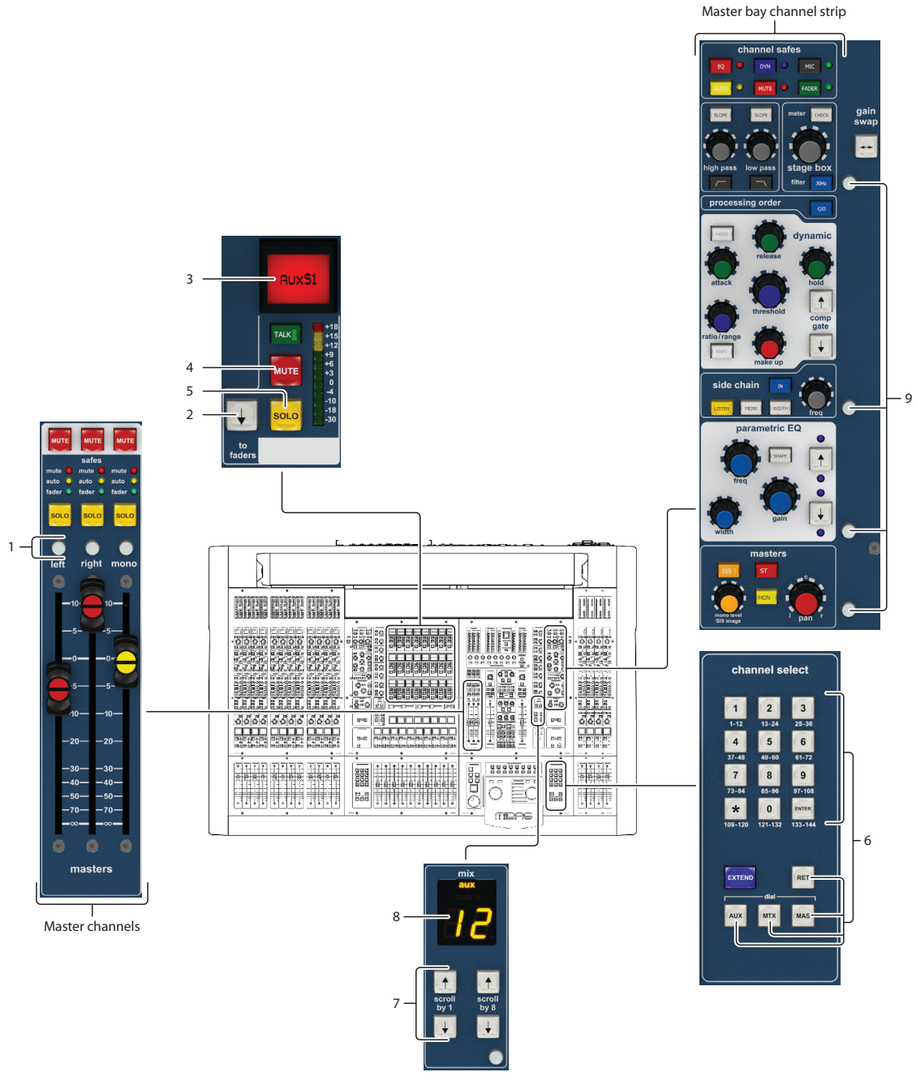
Pressione o botão de acesso rápido na seção de **mix**agem da faixa rápida de entrada desejada. Isso não afeta a população atual da zona rápida de saída.

Você pode selecionar um bus auxiliar ou uma área de processamento de bus de matriz na GUI clicando no título do banco desejado de barramentos de mixagem na **visão geral do canal de entrada** da faixa de canal da GUI (consulte **as seções de envios típicos das mixagens na faixa de canal de Gui**) .

PT

Navegando nos canais de saída

Os canais de saída incluem auxes, matrizes e masters.



Item	Elemento (s)	Descrição
1	Botão de acesso rápido - canais principais	Seleciona rapidamente o canal mestre local. Acende (azul) quando ativo.
2	Para Faders	Move o grupo atualmente selecionado para os faders abaixo.
3	Botão de seleção de LCD	Seleciona o canal. Possui um display LCD com luz de fundo (com cor de luz de fundo configurável pelo usuário), que mostra o nome do grupo.
4	Botão mudo	Silencia o canal selecionado.
5	Botão Solo	Solos o canal selecionado.
6	Teclas e botões de seleção de canal	Os botões na seção de **tipo de canal** (exceto o botão **INPUT**) são usados com as teclas numéricas na seção de **seleção de cana**l (inferior) para selecionar um número de canal de saída específico, atribuindo-o à superfície de controle (consulte **Fault Finding A Problem Channel**.)
7	**rolar por 1** botão	Esses botões de rolagem esquerdo e direito percorrem os canais um de cada vez. A seleção do canal segue a rolagem.
8	**rolar por 24** botões	Esses botões de rolagem esquerdo e direito percorrem os canais 24 por vez. A seleção do canal segue a rolagem.
9	Botão de acesso rápido - faixa de canal	Seleciona rapidamente a área de processamento local do canal ou par de canais selecionado, mas não afeta a seleção de canais. Acende (azul) quando ativo.

>> Para atribuir canais de saída à superfície de controle

Faça um dos seguintes:

- **Botões de tipo de canal -** No PRO X, os botões de tipo de canal foram substituídos por LCDs de 24 saídas que podem ser atribuídos da maneira usual: pressione e segure e, em seguida, selecione os canais que deseja atribuir.
- **Botões de rolagem -** Role o canal de saída desejado para a superfície de controle usando os botões de rolagem 1 na seção de seleção de canal (superior).

Para selecionar o grupo de saída desejado, percorra a zona rápida de entrada com a **rolagem por 24** botões.

>> Para selecionar uma área de processamento

Você pode querer uma área de processamento específica de um canal de saída atribuído à faixa de canal local, por exemplo, para realizar o processamento ou para copiar seus parâmetros para outro canal de saída. Para fazer isso, desde que o canal de saída esteja atualmente selecionado na superfície de controle, pressione o botão de acesso rápido local para a área de processamento da faixa de canal desejada para selecioná-lo.

Você pode selecionar uma área de processamento por meio da GUI clicando em uma área sem controle dentro da seção desejada da tela de 'visão geral' (envio auxiliar, retorno

Navegação através da GUI

A GUI possui ferramentas de navegação exclusivas pelas quais retornar à exibição de 'visão geral' do canal de uma de suas áreas de processamento na faixa de canal da GUI e também navegar pelo histórico de exibição da tela da GUI.

>> Para navegar de volta para a tela de visão geral de um canal de uma de suas áreas de processamento na faixa de canal da GUI

Clique na seta de retorno no cabeçalho do canal.

>> Para encontrar uma tela GUI que você abriu recentemente

Use os botões voltar / avançar do navegador para fazer o seguinte:

Para retornar à tela da GUI que você acabou de abrir, clique no botão Voltar

Para abrir uma das telas da GUI que você visitou recentemente, clique nos botões voltar / avançar. O botão Voltar o levará de volta ao histórico do navegador, enquanto o botão Avançar vai para o lado oposto.

Os botões voltar / avançar são semelhantes aos dos navegadores padrão usados em qualquer PC.

Canal de detecção de falhas

Se você souber o número do canal com problema, poderá navegar rapidamente para a superfície de controle digitando o tipo e o número do canal por meio da **seleção de canal** inferior (inferior) e das seções de **tipo de canal**.

>> Para selecionar um canal usando seu número

1. Na seção de **tipo de canal**, pressione o botão do tipo desejado.
   Por exemplo, se o canal for uma entrada, pressione **INPUT**.
2. Na seção de **seleção de canal** (inferior), digite o número do canal.
   Por exemplo, pressione **4** e **7** para o canal 47.
3. Pressione **Enter**.

Configurando as entradas e saídas

Da mesma forma que os grupos VCA / POP, você pode alterar o nome e a cor de cada uma das entradas e saídas. Isso é feito por meio da GUI em suas respectivas telas de planilhas. Para obter detalhes de configuração, consulte **Configurando grupos VCA / POP**.

>> Para abrir a tela Folha de Entrada / Saída

Faça um dos seguintes:

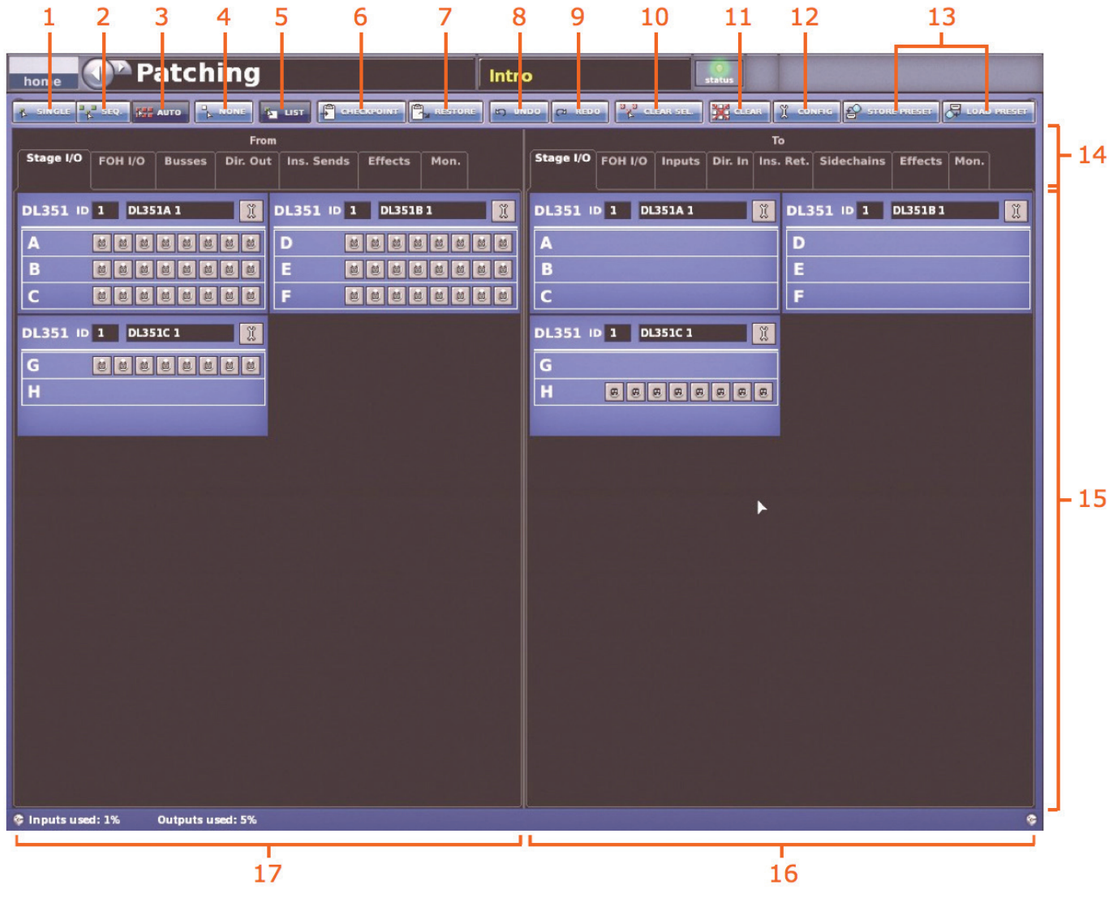
- Na GUI, escolha **home> Canais de entrada> Folha de entrada** para abrir a tela Folha de entrada ou escolha h**ome> Mix & Outputs> Folha de saída** para abrir a tela **Folha de saída**
- Na zona de navegação primária, pressione o botão de acesso à tela de **entradas / saídas** para abrir a tela **Folha de entrada**. Para abrir a tela **Folha de saída**, pressione-o novamente.

PT

Patching

Introdução

A correção é um recurso exclusivo da GUI que permite realizar todos os requisitos de roteamento do sistema. O menu principal da GUI tem uma opção **Patching** que leva você à tela **Patching**, que contém todos os conectores de patch disponíveis no sistema. Esta tela oferece uma interface fácil de usar, onde você pode selecionar suas opções de patch de origem e destino, facilitado por um painel de botões de função. Além disso, a tela **Patching** permite configurar as unidades (dispositivos). Por exemplo, você pode ajustar o ganho analógico, selecionar voltagem fantasma de +48 V etc., das unidades de E / S de linha conectadas ao sistema.



Item	Elemento (s)	Descrição
1	Botão **SINGLE**	Permite conectar uma única fonte a um único destino ou a vários destinos. Veja Patch único (SINGLE).
2	**SEQ.** botão	Permite selecionar várias fontes e patchá-las uma por uma. Consulte Correção de sequência (SEQ.).
3	Botão **AUTO**	Permite que você selecione um bloco de fontes e aplique patch a todos eles automaticamente, simplesmente selecionando um único destino. Todos os patches existentes no intervalo de destino serão substituídos pelos novos.
4	Botão **NENHUM**	Limpa todos os conectores de patch selecionados atualmente de todas as guias nas seções De e Para.
5	Botão **LIST**	Altera o tipo de dica de ferramenta de padrão para lista ao realizar uma correção de sequência operando por meio do SEQ. botão.
6	Botão **CHECKPOINT**	Define um ponto de armazenamento de patch, ou instantâneo, que contém o status do patch naquele instante. Cada vez que CHECKPOINT é clicado, o ponto de verificação anterior é sobrescrito.
7	Botão **RESTAURAR**	Reverte o status do patch para o último ponto de verificação ou, se nenhum ponto de verificação foi criado, ele reverterá o status do patch para a condição de inicialização. Todas as correções feitas no período intermediário serão perdidas.

Item	Elemento (s)	Descrição
8	Botão **DESFAZER**	Desfaz o patch único mais recente, mesmo que faça parte de uma operação de patch múltiplo. Cliques repetidos desfarão as operações de patch anteriores, voltando ao último ponto de verificação ou ligando se nenhum ponto de verificação foi criado.
9	Botão REDO	Refaz um desfazer. Isso pode ser repetido para cada desfazer na operação desfazer anterior.
10	CLEAR SEL. botão	Limpa todas as seleções atuais e seus patches. Importante: Ao contrário do botão NENHUM, que apenas remove as seleções atuais (destacadas em amarelo), CLEAR SEL. vai um passo além ao remover o patch também. Isso interromperá qualquer áudio que possa estar passando pelo sinal corrigido.
11	Botão CLEAR	Limpa todos os patches. Importante: Tenha muito cuidado ao usar esta função. Observe o aviso que aparece após clicar neste botão.
12	Botão CONFIG	Abre a janela AES50 Device Configuration, de onde você pode configurar as guias I / O na tela Patching (consulte a janela Typical AES50 Device Configuration).
13	Botões STORE PRESET e LOAD PRESET	Estes são os botões de função da biblioteca do usuário (predefinidos). Consulte Biblioteca do usuário (predefinições).
14	Seção de título	Títulos de seção e nomes de guias.
15	Área de remendo	Contém todos os conectores de patch nas guias.
16	Para a seção	Abriga as guias que contêm todos os destinos do conector de patch.
17	Da seção	Abriga as guias que contêm todas as origens do conector de patch.

>> Para acessar a tela Patching

Faça um dos seguintes:

- Na GUI, escolha **home> Patching**
- Pressione o botão **patching / medição** na zona de navegação primária
- Na GUI, clique em um botão **src** (origem) ou **dest** (destino). A tela **Patching** abrirá na guia / janela de configuração apropriada.

Sobre o procedimento de patch

Embora o patching possa ser pensado como o roteamento / redirecionamento dos sinais de entrada, internos e de saída do centro de controle, no contexto da tela Patching, o patching também abrange a instalação e a configuração dos dispositivos de I / O de rack FOH e estágio. O procedimento de patch é realizado inicialmente após a instalação do sistema e compreende:

- **Configuração do dispositivo** - Configure os dispositivos ajustando seus parâmetros (veja abaixo)
- **Configurando os dispositivos de rack de E / S** - Configure os dispositivos do sistema, como I / O de linha, DN9696 e AES50 genérico, nas guias I / O nas seções **From** e **To** da tela **Patching** (consulte **Configurando os Dispositivos Rack I / O**)
- **Patching** - Execute todo o roteamento necessário, por exemplo, microfones para canais de entrada (veja **Como fazer o patch**)
- **Seleção de cobra**- Configure o centro de controle de acordo com o tipo de 'cobra' que você está usando para as redes X e Y (consulte **Configurando o tipo de cobra**). Isso é importante, pois o centro de controle não funcionará a menos que o tipo de cobra esteja configurado corretamente.

Configurando o tipo de cobra

Importante:

As cobras devem ser configuradas corretamente antes de operar o centro de controle, pois ele não irá passar áudio ou dados de controle se as cobras não estiverem configuradas corretamente.

Você pode conectar o Neutron DSP Engine ao centro de controle com cobras de cobre ou de fibra óptica. O centro de controle precisa ser configurado com essas informações antes que a operação possa começar.

>> Para configurar o centro de controle com as informações do tipo de cobra

1. Na GUI, escolha **home> Preferências> Geral**.
2. No cabeçalho **Stage Link X**, clique na opção **Fibra ou Cobre**, de acordo com o que estiver instalado na rede X. Uma opção selecionada conterá um círculo vermelho.

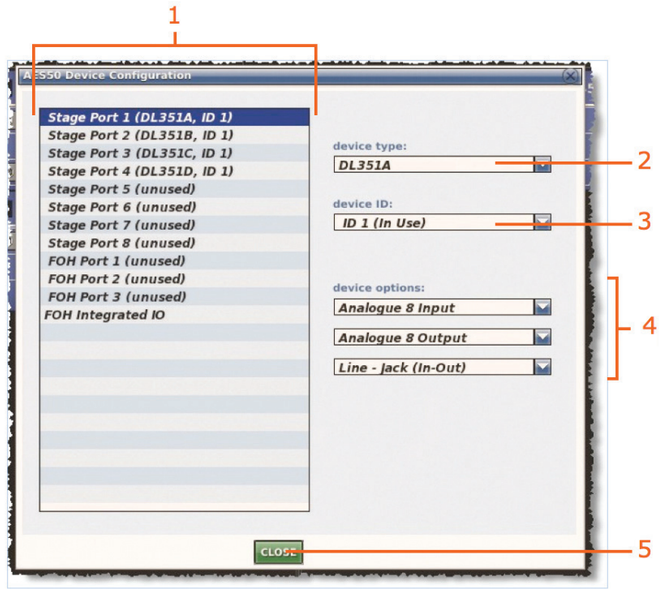
Faça o mesmo para a rede Y, sob o título Stage **Link Y.**.

Configurando os Dispositivos de Rack de E / S

Você pode adicionar, remover e configurar os dispositivos, como E / S de linha, divisores de microfone, DN9696s etc., que estão nos racks de E / S Stage e FOH I / O. Isso é feito por meio da janela **AES50 Device Configuration**. Aqui, você pode configurar o ID do dispositivo e também o tipo de cartões (módulos) instalados na unidade física. As opções são sensíveis ao contexto, portanto, algumas podem estar em branco, dependendo do tipo de dispositivo.

Para atender às portas redundantes duplas do Divisor de Mic e E / S Modular (conexões X e Y), existem várias opções no **tipo de dispositivo**: lista suspensa, por exemplo **DL431 Cabo Vermelho**, **DL155 Cabo Vermelho**, etc. Inicialmente, o dispositivo é alocado para uma porta (como para qualquer dispositivo), então uma segunda porta é alocada para a conexão redundante, mas com o mesmo ID de dispositivo (veja detalhes abaixo).

PT



Item	Descrição
1	Lista de portas Stage e FOH, mostrando as atribuições do dispositivo atual.
2	lista suspensa de **tipo de dispositivo**, contém uma lista dos dispositivos disponíveis para escolha.
3	lista suspensa de **IDs de dispositivos**, contém uma lista completa de IDs para o tipo de dispositivo selecionado. Aqueles já em uso serão prefixados com o texto "(Em uso)".
4	lista (s) suspensa (s) de **opções do dispositivo**, a partir da qual você pode selecionar o cartão que está realmente instalado na unidade física. As posições das listas suspensas são relativas às posições da placa na unidade física.
5	Botão **CLOSE**, fecha a janela **AES50 Device Configuration**.

>> Para adicionar um dispositivo ou alterar sua configuração

1. Clique em **CONFIG** para abrir a janela **AES50 Device Configuration**.
2. Clique na porta para a qual deseja alocar o dispositivo. Por exemplo, "Porta FOH 3 (não utilizada)". O texto no campo **tipo de dispositivo**: será alterado de acordo. (Uma porta que não possui nenhum dispositivo alocado terá o texto "(não utilizado)" após seu nome.)
3. No **tipo de dispositivo**: lista suspensa, clique no tipo de dispositivo. Por exemplo, "DL351A".
4. Na lista suspensa **ID do dispositivo**:, clique na ID que deseja para o dispositivo. Por exemplo, "ID6".
5. Nas **opções do dispositivo**: lista suspensa, clique no tipo de unidade física instalada no cartão. Por exemplo, "Analogue 8 Input". Se houver mais de uma **opção de dispositivo**: lista suspensa, repita para os restantes, certificando-se de que correspondam aos cartões reais instalados (somente DL351 e DL451).
6. Clique em **CLOSE**.

Configurando os Dispositivos

Você tem a opção de configurar os dispositivos na tela Patching. Os parâmetros, como ganho e tensão fantasma de +48 V, podem ser ajustados ou ligados / desligados, respectivamente, por meio de uma janela de configuração específica do dispositivo.

Essas configurações podem ser independentes dos dados do canal, já que (até o patch) elas controlam apenas a unidade física. Se um dispositivo for posteriormente conectado a um ou mais canais, os canais controlam o dispositivo e vice-versa.

A área de configuração do dispositivo também permite o controle dos parâmetros de áudio quando o dispositivo é usado como uma conexão direta com outro dispositivo. Por exemplo, FOH para palco por meio de uma cobra digital, em vez de por meio do DSP. Neste caso, as configurações também são salvas no arquivo show e podem ser automatizadas, mesmo que os sinais não sejam roteados através do centro de controle DSP.

Procedimento de configuração do dispositivo

Embora o procedimento de configuração dos dispositivos seja semelhante, seus parâmetros dependem do tipo de dispositivo. O procedimento para configurar os dispositivos de tipo semelhante envolve:

- Abrindo a janela de configuração do dispositivo
- Selecionando uma das placas / faixas de canais do dispositivo e configurando os parâmetros disponíveis
- Repetindo para as outras placas / intervalos de canais do dispositivo
- Repetindo para os outros dispositivos
- Fechando a janela de configuração do dispositivo.

>> Para abrir a janela de configuração de um dispositivo

Clique no botão de chave inglesa do dispositivo.

>> Para definir / alterar a configuração de um dispositivo I / O

1. Abra a janela de configuração do dispositivo de E / S que você deseja configurar.
2. Selecione o dispositivo de E / S na lista suspensa no topo da janela de configuração.

3. Selecione a placa / canal que deseja configurar / alterar, na lista suspensa no canto superior direito da janela de configuração. Por exemplo, "Analogue In Card".
4. Em um canal, configure os parâmetros. Por exemplo, no canal "In1", ajuste o ganho e ligue a tensão phantom de + 48V.
5. Repita a etapa 4 para os outros canais da placa.
6. Repita as etapas 3 a 5 para os outros cartões.
7. Se necessário, configure outros dispositivos de E / S repetindo as etapas 2 a 6.
8. Clique em **CLOSE**.

Como corrigir

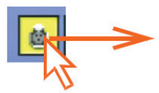
O patch, basicamente, envolve selecionar os conectores de patch de origem na seção **From** da tela **Patching** e então selecionar seu (s) destino (s) na seção **To**. Você pode selecionar patches individualmente ou em múltiplos usando a sequência e as operações automáticas.

>> Para abrir uma guia nas seções De ou Para

Clique no título da guia. Por exemplo, clique em **Ins. Envia** para abrir a guia de envio de inserção.

>> Para selecionar um único conector de patch

Clique no conector do patch. Os efeitos de clicar em um conector de patch são mostrados na tabela a seguir.

Clicando	Faz isso na seção De	Faz isso na seção Para
	Seleciona o conector de patch. 	Fará um dos seguintes (desde que um (s) conector (es) de patch de origem tenham sido selecionados na seção De): • Seleciona o conector de patch durante uma única operação de patch.  • Patches o conector de patch durante uma seqüência ou uma operação de patch automático.  Caso contrário, isso não tem efeito.
	Cancela a seleção do conector de patch, que volta ao estado anterior (com patch ou sem patch).  ou 	Remove o patch. 
	Seleciona o conector de patch e todos aqueles aos quais ele está corrigido na seção Para.	Remove o patch. 

NOTA: Para verificar rapidamente os destinos de um conector de patch de origem, clique nele. Isso o selecionará e todos os seus destinos. Um triângulo verde aparecerá sob o nome de qualquer guia na seção Para que contenha destino (s).

PT

Patch único (SINGLE)

O botão de função **SINGLE** permite que você conecte uma única fonte a um único destino ou a vários destinos.

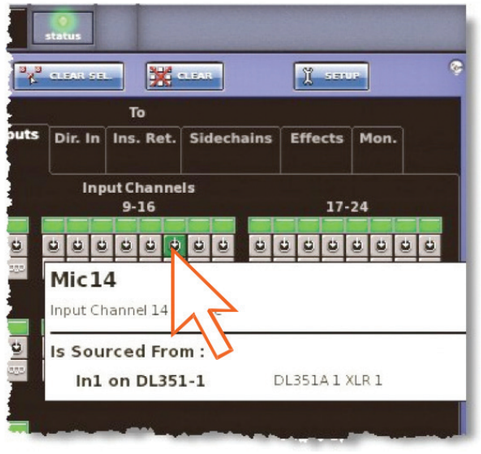
>> Para patchear uma única fonte para um único destino

O exemplo a seguir mostra como patchear uma saída de um divisor de microfone para um canal de entrada.

1. Clique em **SINGLE**.
2. Selecione o conector de patch de origem. Por exemplo, na guia **Stage I / O** da seção **From**, clique no primeiro patch connector (XLR1) da placa A do DL351 Modular I / O. Seu plano de fundo mudará para amarelo e um triângulo verde aparecerá sob o título da guia (conforme mostrado à direita).



3. Selecione o conector de patch de destino. Por exemplo, na guia **Inputs** da seção **To**, clique no conector de patch do canal de entrada 14 (Mic14). Agora será corrigido para a fonte. Se o novo patch estiver carregando um sinal, este áudio pode ser ouvido, dependendo das configurações do centro de controle.



NOTA: Você também pode realizar operações de patch único usando CLEAR SEL. e funções AUTO.

>> Para patchear uma única fonte para vários destinos

Faça o patch do conector de patch da fonte desejada para um de seus destinos, conforme detalhado em Para corrigir uma única fonte para um único destino.

Na seção **Para**, selecione os outros destinos.

Patching de sequência (SEQ.)

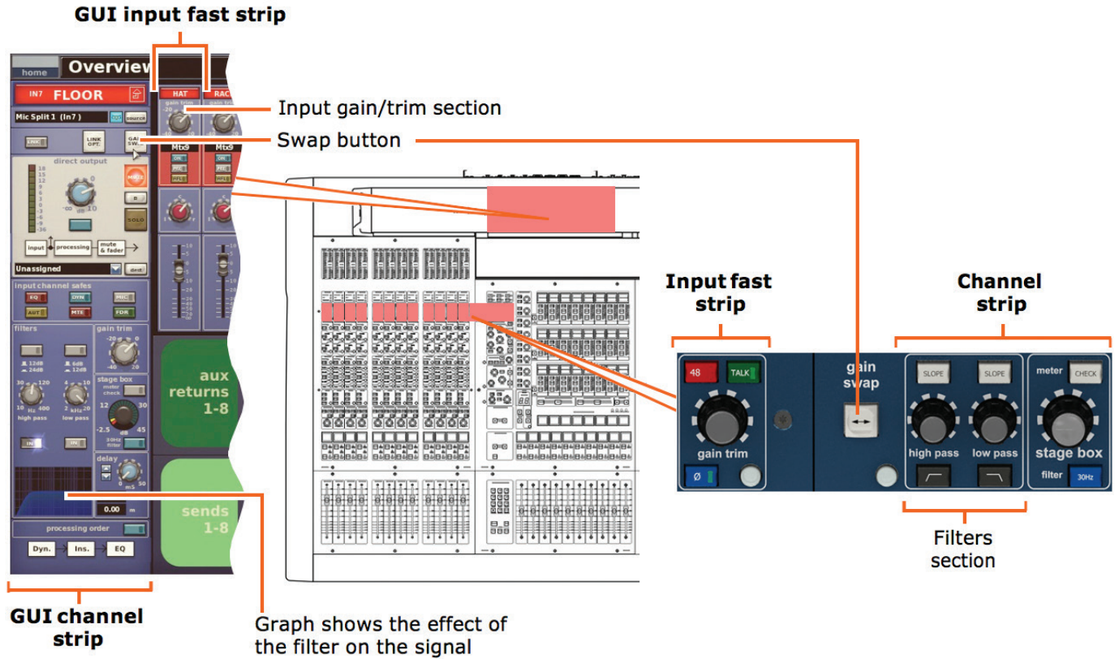
Se você precisar fazer vários patches e cada um tiver apenas um destino, você pode usar a função de sequência. Todos os conectores de patch de origem são selecionados na seção **De** antes de serem corrigidos, um por um, na seção **Para**. Isso evita que você volte para a seção **De** no início de cada patch.

Para auxiliá-lo no patching de sequência, você pode alterar a dica de ferramenta para o tipo de lista (consulte o botão de função **LIST** no diagrama da **tela Patching**).

Operação basica

Esta seção tem como objetivo familiarizá-lo com o centro de controle, mostrando como realizar algumas operações básicas para obter algum áudio dele.

> **NOTA:** Como a operação de ambos os compartimentos de entrada é basicamente a mesma, este capítulo geralmente mostrará apenas a operação do compartimento de entrada de 12 canais. No entanto, quaisquer diferenças na operação entre as baias de entrada de 4 e 12 canais serão destacadas.



> **NOTA:** Os botões de controle de ganho e caixa de estágio na superfície de controle ajustarão tudo o que foi 'trocado' para suas respectivas faixas e não necessariamente o que seus nomes sugerem. O botão de controle da caixa de estágio (faixa de canal) sempre controla a 'troca' alternativa para aqueles mostrados nas faixas rápidas de entrada na tela GUI.

>> Para definir o ganho do stage box / ganho do console

1. Na seção de **ganho de trim** de uma faixa rápida de entrada, pressione o botão de acesso rápido (consulte **Ganho e seções de filtro das faixas de entrada**). Isso seleciona o canal de entrada e atribui sua área de processamento de configuração à faixa de canal da GUI, que contém o botão **GAIN SWAP**.
2. Pressione o botão de troca de ganho da seta da esquerda para a direita (ou clique em **TROCA DE GANHO**) para trocar as **seções de ganho** e **caixa de estágio**
3. Ajuste o botão de controle de **ganho de trim** para o nível necessário de acordo com a característica do pré-amplificador MIDAS. Um nível adequado pode ser aquele que apenas acende os LEDs amarelos. Faça isso para cada canal necessário. Use os amplificadores de microfone para aquela 'coloração MIDAS'; sinta-se à vontade para fazer overdrive se quiser.
4. Depois de atingir o estado de ganho necessário, pressione o botão de troca de ganho da seta da esquerda para a direita (ou clique em **GAIN SWAP**) para trocar os ganhos de volta ao estado padrão.
5. Ajuste o botão de controle de **ganho do trim** para (desta vez) ajustar o trim digital do console (+20 dB a -40 dB trim contínuo) para sua estrutura de ganho preferida.
6. Defina controles remotos analógicos para a configuração inicial e, em seguida, ajuste o ajuste digital para o showtime.

Configurando o ganho de entrada de um amplificador de microfone

O centro de controle tem dois ganhos de entrada por canal, um é o ganho remoto para o pré do microfone analógico (ganho da caixa de estágio) e o outro é o ajuste digital (ganho do console). Em seu estado padrão, o ganho do stage box está na faixa do canal e o ganho do console está em cada faixa rápida de entrada. No entanto, você pode trocar essas seções (pressionando o botão de troca de ganho) para ter um controle mais global do ganho do stage box.

Configurando os filtros passa-alto e baixo

Selecione filtros passa-alta e baixa. Os filtros passa-alto e passa-baixo podem ser ligados / desligados e, quando ligados, cada um tem duas configurações. Os filtros são replicados na GUI, que também mostra o valor do filtro em operação.

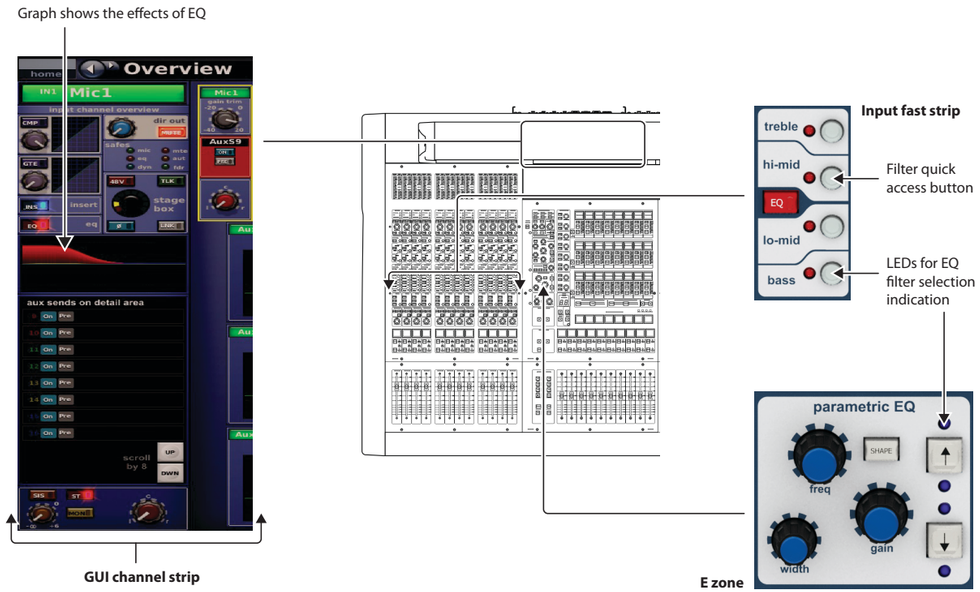
>> Para definir os filtros passa-alta e baixa em

1. Na seção de **ganho de trim** de uma faixa rápida de entrada (consulte **o diagrama de seções de ganho e filtro das faixas de entrada**), pressione o botão de acesso rápido. Isso seleciona o canal de entrada e atribui sua área de processamento de configuração à faixa de canal da GUI, que contém a seção de **filtros**.
2. Na seção de filtros da faixa do canal de entrada, pressione o botão de seleção de filtro (passa-alta ou passa-baixa) para ativar o filtro.
3. Se necessário, pressione o botão SLOPE do filtro para definir sua inclinação (dB); seu status é mostrado na GUI. Para o filtro de passagem alta, entrada = 24 dB e saída = 12 dB, e para o filtro de passagem baixa, entrada = 12 dB e saída = 6 dB.
4. Ajuste o botão de controle de passagem alta / passagem baixa para definir a frequência do filtro (Hz). Os intervalos são de 10 Hz a 400 Hz para o filtro de passagem alta e de 2 kHz a 40 kHz para o filtro de passagem baixa.

PT

Equalização de entrada (Zona E)

Use o EQ para equalizar o sinal de entrada por meio dos filtros de agudos, médios-altos, médios-baixos e graves, que estão situados na zona E da faixa do canal de entrada. Cada um dos agudos e graves possui uma opção de filtro paramétrico e três modos de shelving específicos. O feedback visual para EQ é apenas via GUI.



>> Para equalizar o sinal de entrada

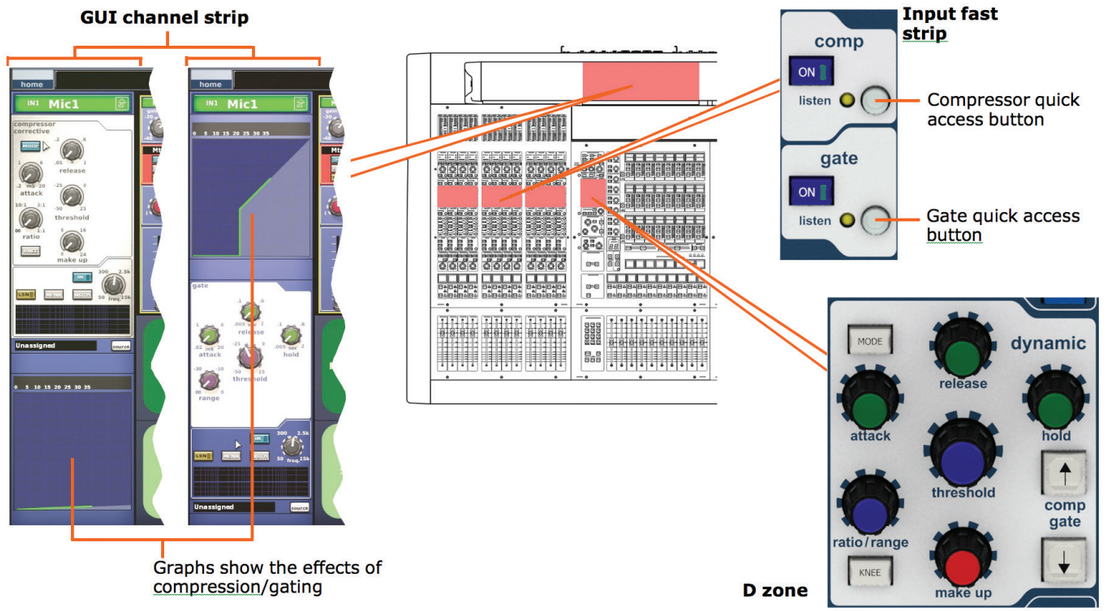
1. Em uma faixa rápida de entrada, pressione o botão de acesso rápido do filtro de EQ desejado (**agudos, médios altos, médios baixos ou graves**). Isso selecionará o canal e abrirá a área de processamento do filtro EQ na faixa de canal da GUI. Como alternativa, você pode navegar até ele usando os botões de seta para cima e para baixo de graves e agudos na zona E (mostrado acima).
2. Na faixa rápida de entrada, pressione **EQ** para ligar o EQ. O LED do botão **EQ** acenderá quando seu EQ for ligado.
3. Na zona E, ajuste os botões de controle de **frequência**, **largura** e **ganho** para aplicar o EQ conforme desejado.
4. Ouça os diferentes filtros, incluindo os tipos de 'interrupção harmônica mínima', percorrendo-os usando o botão **SHAPE**.

   NOTA: Os filtros de interrupção mínima de harmônicas são brilhantes e profundos, que estão disponíveis para agudos e graves, respectivamente. Esses filtros usam fenômenos psicoacústicos para gerar encostas íngremes que parecem naturais.

Processamento de Dinâmica de Entrada (Zona D)

Configure o compressor e os processadores de dinâmica de porta usando os controles na zona D da faixa do canal de entrada.

São quatro compressores disponíveis, corretivo, adaptativo, criativo e vintage, cada um com opção de joelho duro, joelho médio e joelho macio.



>> Para configurar um compressor / limitador

1. Em uma faixa rápida de entrada, pressione o botão de acesso rápido do compressor na seção de comp. Isso selecionará o canal e designará sua área de processamento do compressor para a faixa de canal da GUI.
2. Na seção de **compensação**, pressione **ON** para ligar o compressor.
3. Na zona D, opere os controles de **ataque**, **proporção / alcance** (proporção), **liberação, limite** e **make up** para aplicar o processamento. Você também pode configurar um limitador usando um limite alto e uma proporção íngreme (maior que 5: 1). O botão de controle de **retenção** não tem efeito, pois é usado apenas para o portão.
4. Pressione **KNEE** para ouvir os diferentes algoritmos.
5. Pressione **MODE** para experimentar diferentes tipos de compressores (**corretivo**, **adaptativo**, **criativo**, **shimmer** e **vintage**).

>> Para configurar um portão

1. Em uma faixa rápida de entrada, pressione o botão de acesso rápido do portão na seção do **portão**. Isso selecionará o canal e atribuirá sua área de processamento de porta à faixa de canal da GUI.
2. Na seção do **portão**, pressione **ON** para ligar o portão.
3. Na zona D, opere os controles de **ataque**, **razão / alcance** (alcance), **liberação**, **limite** e **retenção** para aplicar o processamento. O botão de controle de **make up** não tem efeito, pois é usado apenas para o compressor
4. Há também uma função **MODE** para selecionar os modos **Gate**, **Transient Gate** ou **Ducker**.

Processamento de Saída

As saídas têm um PEQ de seis bandas com modos shelving nas bandas 1, 2 e 6. Eles também têm a opção de usar um GEQ, que é acessado por meio do botão GEQ em suas áreas de processamento de EQ.

Usando grupos VCA / POP

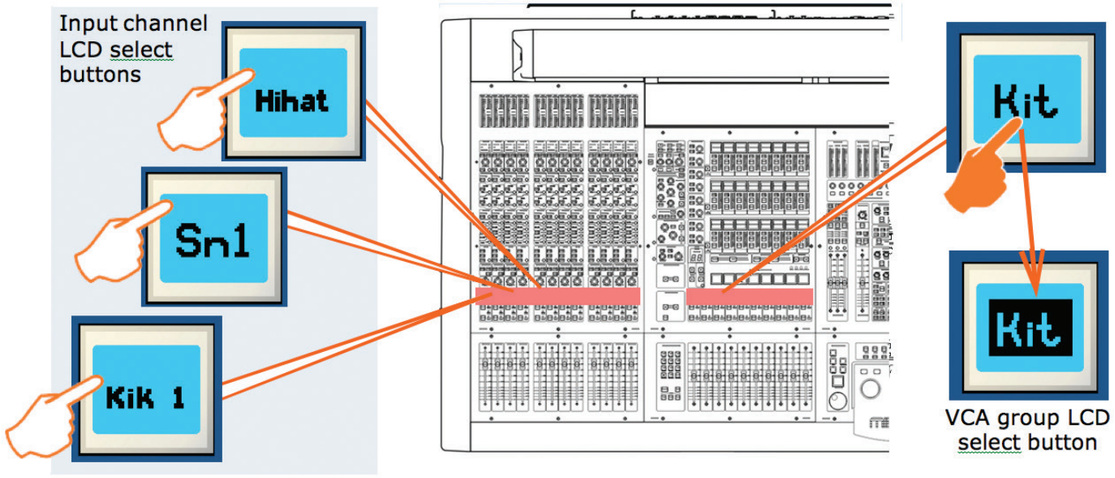
Os grupos VCA / POP (parte inferior do compartimento de mixagem) permitem o controle simultâneo de vários canais. Isso fornece um método rápido de trazer canais específicos para a superfície de controle e evita que você tenha que se lembrar de seus nomes / números. Você pode escolher associações de grupos de canais e também configurar a cor e a legenda do botão de seleção de cada grupo no LCD para torná-los instantaneamente reconhecíveis. O botão de seleção de LCD para cada grupo é usado para atribuição de membro do grupo e chamada de grupo.

Qualquer grupo pode ter quaisquer canais (entrada / saída) atribuídos a eles, embora na prática normal seja mais provável que eles tenham apenas um ou outro.

Os grupos VCA incluem fader, solo e controle de mudo. No entanto, os grupos POP - que não têm função de áudio - estão limitados a canais de desdobramento (na área A ou B). Os grupos POP permitem que você crie um grupo de instrumentos relacionados que você precisa na superfície de controle para alguma função.

PT

>> Para atribuir canais a um grupo VCA / POP



1. Pressione e mantenha pressionado o botão de seleção de LCD do grupo desejado (VCA ou POP). Por exemplo, "Kit" nos VCAs (conforme mostrado acima). O botão de seleção de LCD do grupo começará a piscar quando você estiver no modo de seleção de membro do grupo e as entradas saltarão para o modo de programa.
2. Enquanto mantém pressionado o botão de seleção de LCD, siga um destes procedimentos:
   - Para atribuir um canal de entrada ao grupo, pressione o botão de seleção de LCD do canal de entrada desejado. Repita para quaisquer outros canais de entrada que você deseja no grupo. Por exemplo, "Kik 1", "Sn1", "Hihat" e "Tom" (mostrado acima). Se necessário, vá para um novo banco de canais de entrada
   - Para atribuir um canal de saída ao grupo, pressione o botão de seleção do LCD do canal de saída desejado. Repita para quaisquer outros canais de saída que você deseja no grupo. Se necessário, navegue pelos canais de saída desejados para a superfície de controle. O botão Selecionar LCD de quaisquer canais de saída que estão na superfície de controle e são membros do grupo acenderá. Os botões de seleção de saída individual piscarão se seu banco contiver um membro do grupo atual.
3. Solte o botão de seleção do grupo LCD. O grupo agora contém os membros do canal que você acabou de atribuir e o grupo será selecionado.
4. Para sair do grupo, pressione rapidamente o botão de seleção do grupo LCD.

Configurando grupos VCA / POP

O nome padrão e a cor associada de um grupo, que aparecem no botão de seleção do LCD e na GUI, podem ser configurados de acordo com sua preferência. Você também pode alterar globalmente a cor dos membros do grupo para corresponder à cor do grupo.

A configuração é feita na tela Folha de Grupo.

> **NOTA:** Clicar no ícone do botão de controle levará você à tela Grupos VCA (um submenu da opção Grupos de controle), que fornece controle de gerenciamento de grupo.

>> Para acessar a tela da Folha de Grupo

Faça um dos seguintes:

- Na GUI, escolha **home> Control Groups> Group Sheet**
- Na zona de navegação primária, pressione o botão de acesso à tela de controles atribuíveis / vca.

>> Para configurar o nome de um grupo VCA / POP

Faça um dos seguintes:

- **Escolha em uma lista de nomes** pré-configuradosclicando no ícone de lápis do grupo. Na lista suspensa, clique no nome de sua escolha, por exemplo, "E Gtr". Role a lista, se necessário
- **Digite um novo nomeclican**do no campo de nome do grupo. O ponteiro mudará para um cursor branco piscando em forma de I, que aparecerá no final do campo de nome. Digite o novo nome no teclado (máximo de seis caracteres).

>> Para configurar a cor de um grupo VCA / POP

1. Clique no ícone da paleta do grupo.
2. Na paleta, clique na cor escolhida.

>> To set up the colour of a VCA/POP group and all of its members

Clique no ícone de preenchimento do grupo. A cor de todos os membros do grupo agora corresponderá à do grupo.

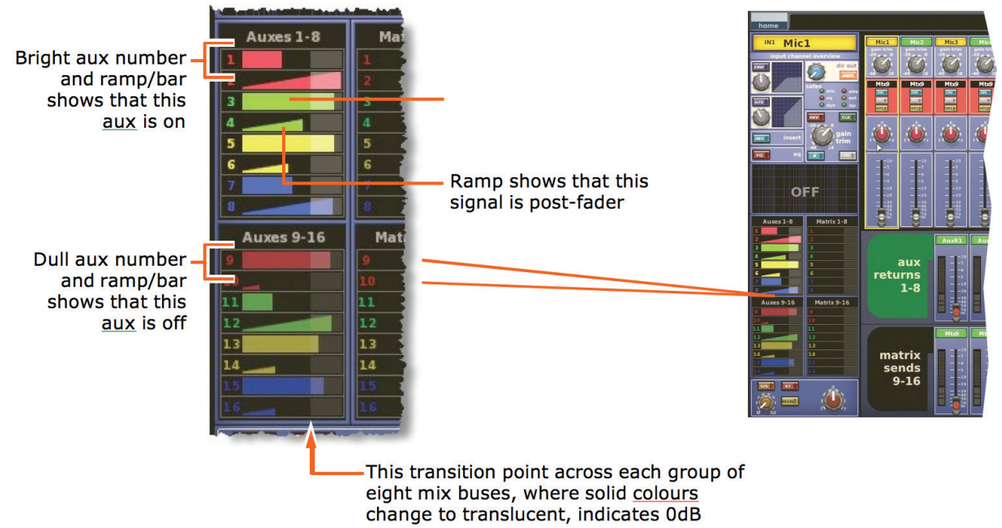
Configurando um Mix

O centro de controle tem 96 barramentos de mixagem configuráveis (72 auxes e 24 matrizes); os auxes podem ser ajustados para mixes, subgrupos ou mix menos. Todas as mixagens também podem ser configuradas como pares estéreo ou mono. 24 saídas de matriz também podem ser acessadas diretamente dos canais de entrada por meio de controles de nível, o que dá ao centro de controle a capacidade de fornecer 32 mixagens discretas, além de esquerda, direita e mono. As seções de mixagem (faixas rápidas de entrada) e as seções de mixagem e envio (baias de mixagem e master) fornecem controle de mixagem e navegação, enquanto a seleção do modo de barramento é feita apenas via GUI.

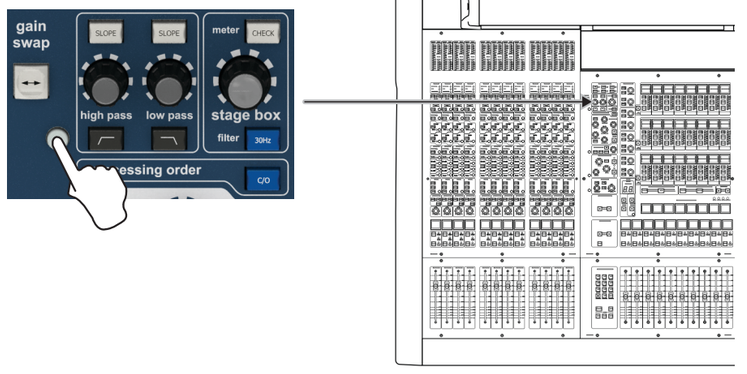
Da mesma forma que as entradas e grupos, a identificação das misturas é feita por codificação de cores.

A visão geral exibida na faixa de canal da GUI (veja abaixo) mostra o status das mixagens, que são coordenadas por cores para corresponder às da seção de envios da superfície de controle.

>> Para selecionar o modo de mixagem



3. Selecione o bus de mixagem (consulte **Para selecionar um bus de mixagem**).
4. Pressione o botão de acesso rápido (adjacente à seção de filtros) para atribuir a visão geral da mixagem ao canal. Por exemplo, a **visão geral do envio auxiliar para AuxS1**.



5. Clique em uma área sem controle dentro de uma das seções (por exemplo, dir in) para abrir a área de processamento de configuração na faixa de canal da GUI.
6. Clique em **MODE** repetidamente para rolar pelos modos de mix (**mix**, **group** e **mix menos**) para selecionar o que deseja. O modo Group é fader apenas sem pré-fader, e no modo mix minus todos os barramentos são inicialmente roteados - você deve ligar uma chave de roteamento de barramento para retirá-lo da mixagem. O modo Stereo Mix - com mix selecionado e botão **LINK** ligado - só é acessado a partir do canal de saída ímpar do par vinculado. No modo de mixagem estéreo, o botão de controle superior se torna o ajuste de pan e o inferior ajusta o nível. Ao criar uma mixagem estéreo, você pode usar a saída ímpar ou par para conectar os dois canais, mas o modo do canal ímpar é usado em ambos.

>> Para configurar um mix auxiliar mono

1. Certificando-se de que o bus de mixagem não está conectado, selecione **mix** (veja **Para selecionar o modo de bus de mixagem**)..
2. Selecione o canal de entrada (consulte Para selecionar um canal de entrada).
3. Na GUI, clique na seção de envio apropriada (aux ou matrizes) na tela de visão geral para abrir sua área de processamento.
4. Na seção mix (superior), faça o seguinte:
   - Pressione **PRE** para selecionar pré-fader (ligado) ou pós-fader (desligado).
   - Pressione **ON** para direcionar a mixagem auxiliar da entrada para a saída auxiliar
   - Ajuste o botão de controle de nível para alterar o nível do sinal.

Você tem a opção de ajustá-los usando os controles pan / fader na zona rápida de entrada (compartimento de entrada de 12 canais); isso é conhecido como modo "flip". (Você também pode ajustá-los na faixa de canal da GUI - visão geral ou área de processamento - usando o arrasto.)

PT

Roteamento de ônibus mix

Você pode direcionar um aux ou matriz (ou até mesmo saída master) para um efeito ou saída. Esta é uma operação apenas da GUI, que é feita por meio da faixa de canal da GUI ou da tela Patching (consulte **Patching**).

>> Para encaminhar um aux ou matriz para um efeito ou saída

Faça um dos seguintes:

- Na área de processamento da faixa de canal, clique no destino do mix bus necessário na lista suspensa. Para obter detalhes sobre como abrir a área de processamento, consulte Para selecionar o modo Mix Bus
- Na área de processamento da faixa do canal, clique em dest. Isso abrirá a tela Patching e a guia apropriada. Para obter detalhes sobre como abrir a área de processamento, consulte Para selecionar o modo Mix Bus
- Abra a tela Patching e direcione o aux / matrix de lá. Para obter informações sobre patch, consulte Patch.

Linking

Você pode ligar duas misturas. Pares só podem ser criados a partir de barramentos de mixagem adjacentes da mesma cor. Para conectar um par de buses de mixagem, clique no botão **LINK** de qualquer um dos buses de mixagem (ímpar ou par) que deseja vincular (consulte **Para selecionar o modo de bus de mixagem**).

Os parâmetros vinculados são padronizados para as configurações de link padrão globais configuráveis pelo usuário, que são definidas por meio do menu GUI (escolha **home> Preferências> Vinculação**). No entanto, você pode substituir essas configurações de link padrão para o par por meio da janela **Stereo Linking Options**, que é aberta pressionando **LINK** OPT. (à direita do botão LINK).

Usando Fader Flip

Para obter informações sobre como usar o fader flip, consulte **Controle dos bus de mixagem no modo flip.**

> **NOTA:** Ao usar o fader flip para controlar os níveis do bus auxiliar, sempre use a GUI para verificar o nível. Isso ocorre porque as marcações de nível de fader têm no máximo +10 dB, enquanto os níveis do bus auxiliar só vão até +6 dB.

Configurando o rack de efeitos

A tela de efeitos da GUI contém um rack virtual de 24 unidades. Você pode ter no máximo 24 unidades de efeitos no rack, o número dependendo da configuração (por meio da seção **Efeitos e GEQs** da tela **Preferências**).

Cada unidade pode conter qualquer combinação dos efeitos listados na janela **Change Device Type**.

O painel de **controle atribuível** é comum a todos os efeitos e permite controlar os parâmetros do efeito por meio do painel equivalente na superfície de controle (compartimento mestre).

>> Para escolher um efeito

1. Na GUI, escolha **home> Rack Units> Effect**s. Alternativamente, pressione o botão de acesso à tela de **efeitos / gráficos** na zona de navegação primária.
2. Clique na posição de rack escolhida. Esta será a posição do novo efeito.
3. Na janela de efeito, clique em **ALTERAR TIPO DE DISPOSITIVO**.
4. Na janela **Alterar tipo de dispositivo**, clique no tipo de dispositivo escolhido.
5. Clique **OK**.
6. Altere os parâmetros do novo dispositivo de efeito conforme necessário. Por exemplo, ajuste os botões de controle, pressione os botões etc. Você pode até mesmo alterar o nome do efeito editando seu campo de nome (canto superior esquerdo da janela do efeito).
7. Clique em **CLOSE** para fechar a janela do efeito. O novo efeito aparecerá no rack de efeitos. Agora você pode corrigir o novo efeito, que estará nas abas **Effects** das seções **From** e **To** da tela **Patching**. Para obter informações sobre como corrigir, consulte **Patching**.

Roteamento simples para saídas estéreo master

O seguinte mostra como obter áudio. Antes de prosseguir com esta operação, certifique-se de que nada está mudo e que os faders master estão ativados.

>> Para obter áudio

Faça um dos seguintes:

- Pressione o botão **ST** (estéreo) de uma faixa rápida de entrada
- Pressione o botão **ST** (estéreo) de uma faixa de canal.

Gerenciamento de cena e show (automação)

Automation lets you manage show files and the scenes within the shows. This can all be done via the **Automation** screen (a GUI menu option).

>> Para abrir a tela de Automação

Faça um dos seguintes:

- Na GUI, escolha home> Automation> Automation
- Na zona de navegação primária, pressione o botão de acesso à tela de automação / arquivamento.

Gerenciando os shows

Os quatro botões (**NEW**, **LOAD**, **SAVE** e **SAVE AS**) na parte superior da tela de **automação** permitem criar um novo show, carregar um show existente, atualizar o show atual ou criar um novo usando as configurações atuais.

Importante:

Recomendamos que você salve as configurações do programa regularmente (consulte Salvando um programa versus armazenando uma cena). O centro de controle indicará que há configurações de exibição a serem salvas, alterando a cor de fundo do botão SALVAR para vermelho.

>> Para criar um novo show

1. Clique em **NOVO**.
2. Na janela **Enter new show name:**, digite o nome escolhido para o novo show.
3. Clique **OK**. Agora você pode criar e gerenciar as cenas de seu novo show. (Clicar em **CANCELAR** em vez de **OK** fechará a janela **Inserir novo nome de programa**: sem criar um novo programa.)

>> Para salvar um programa ou criar um novo a partir das configurações atuais

Faça um dos seguintes:

- Para atualizar o programa atual com as configurações mais recentes, clique em **SALVAR**
- Para criar um novo programa usando as configurações atuais do programa, clique em **SALVAR COMO**. Então, na janela **Salvar Arquivo**, digite o nome do novo programa. Clique em **OK** para salvar o novo programa e fechar a janela. (Clicar em **Cancelar** fechará a janela sem salvar o novo programa.)

>> Para carregar um show

1. Clique em **CARREGAR**.
2. Na janela Carregar arquivo, clique no arquivo show que deseja carregar (mostrado à direita). O nome do arquivo aparecerá no campo **Carregar este arquivo**: nome. A janela **Carregar arquivo** conterá uma lista de todos os programas carregados atualmente. Se o que você deseja não estiver lá, carregue-o de um stick de memória USB (consulte **Para carregar (importar) um arquivo de exibição de um stick de memória USB**).
3. Clique em **OK** para começar a carregar o arquivo e fechar a janela. O nome do arquivo show aparecerá no campo show file name (próximo ao botão **SAVE AS**) quando terminar de carregar.

Gerenciando as cenas

Uma seção de automação no compartimento mestre oferece suporte à tela de **automação**, fornecendo vários controles para navegação e gerenciamento de cena. Um volante e um **próximo** botão LCD são controles de automação exclusivos, enquanto os botões **armazenar**, **ok**, **cancelar**, **último** e agora são replicados na tela de **automação**.

Os quatro botões coloridos e iluminados são sensíveis ao contexto e iluminam apenas quando estão disponíveis. Normalmente, três cenas na lista de sugestões (tela de **automação**) serão destacadas para corresponder às cores dos botões (vermelho, amarelo ou verde) para mostrar em qual cena cada botão atuará.

O volante rola rapidamente pelas cenas individuais em qualquer direção. Você pode até mesmo ir para as cenas vazias no final da lista de cue e depois voltar ao início. A operação do volante não afeta a seleção de cena.

O **próximo** botão LCD exibe informações sobre a cena para a qual você acabou de rolar.

Botões de função adicionais na tela de **automação** permitem que você copie cenas e também escolha o que é armazenado em cada cena (botões de armazenamento e chamada de escopo).

> **NOTA:** O ícone de olho na tela de **automação** (logo abaixo do botão **ADD MIDI**) abre uma janela **Show**, que contém uma lista de opções de filtro.

>> Para navegar pelas cenas usando o volante

Gire o volante no sentido horário ou anti-horário para rolar pelas cenas uma a uma.

Ao usar o volante, o próximo botão LCD se iluminará em amarelo e rastreará a cena atualmente destacada em amarelo na lista de sugestões. Nesse caso, pressionar este botão só terá efeito se uma cena não vazia estiver realçada.

>> Para relembrar uma cena

Importante:

Ao chamar uma nova cena, certifique-se de que os níveis de saída do monitor estejam baixos, pois as configurações da nova cena podem produzir níveis de saída de áudio mais altos do que aquele que está substituindo. Além disso, a recuperação de uma cena apaga todos os ajustes não salvos feitos na cena anterior.

Faça um dos seguintes:

- Pressione por **último** para mudar a seleção de cena para aquela atualmente destacada em vermelho na lista de cue, que foi a última cena selecionada
- Pressione **agora** para mudar a seleção de cena para aquela atualmente destacada em amarelo na lista de sugestões
- Pressione **próximo** (botão LCD) para mudar a seleção de cena para aquela atualmente destacada em verde na lista de cue, que é a cena imediatamente após a cena 'agora'. No entanto, se você tiver usado o volante, o efeito será diferente.

>> Para criar uma nova cena usando as configurações atuais

1. Clique em **STORE SCENE**.
2. Na janela **Store Scene**, digite o nome da cena.
3. No painel **Notas**, digite qualquer nota de cena.
4. Faça um dos seguintes:
   - Clique em "Inserir antes da cena" para colocar a nova cena entre aquela atualmente destacada em amarelo e a cena imediatamente anterior a ela
   - Clique em "Armazenar na cena vazia" para colocar a nova cena na cena atualmente destacada em amarelo, desde que esteja vazia
   - Clique em "Armazenar na próxima cena" para colocar a nova cena na próxima, desde que esteja vazia
   - Clique em "Substituir cena" para substituir a cena atualmente destacada em amarelo. Um botão **OK** aparecerá na parte inferior da janela, à esquerda do botão **Cancelar**. As opções na janela **Store Scene** são sensíveis ao contexto, então algumas podem estar esmaecidas para mostrar que não estão disponíveis.
5. Clique **OK**. Isso armazenará a cena, salvará todas as alterações feitas e fechará a janela. (Clicar em **CANCELAR** fechará a janela, ignorando quaisquer alterações.)

Controle adicional - gerenciamento de eventos

Você pode usar as funções MIDI ou GPIO da central de controle para controlar os parâmetros de um dispositivo externo (saída) e, da mesma forma, pode usar um dispositivo externo para controlar a central de controle (entrada). Além disso, usando a opção de evento 'interno' exclusivo, você pode disparar eventos de dentro do próprio arquivo de exibição. Tudo isso é feito criando eventos em cenas / cenas pontuais.

Você pode ter qualquer número e tipo de eventos em qualquer cena / cena de ponto, e os parâmetros de evento são configurados e editados em uma janela Editar Evento. Da mesma forma que as cenas / cenas pontuais, você pode pular eventos durante os ensaios.

Para ajudar no gerenciamento de eventos, um menu é aberto quando você clica com o botão direito em uma cena / cena ou evento de ponto. As opções do menu permitem criar, editar e copiar eventos. Clique em uma opção para selecioná-la.

>> Para criar um evento

Selecione a cena em que deseja criar o evento e execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique no botão **ADD GPIO**, **ADD INTERNAL** ou **ADD MIDI**, conforme necessário
- No menu do 'botão direito', escolha **Adicionar> Evento Midi, Adicionar> Evento interno ou Adicionar> Evento GPIO** conforme necessário.

>> Para editar um evento

1. Abra a janela Editar Evento executando um dos seguintes procedimentos:
   - Clique com o botão direito no evento que você deseja editar e escolha **Editar** no menu do botão direito
   - Selecione o evento que deseja editar e clique em **EDITAR**.
2. Na janela **Editar Evento**, escolha suas opções conforme necessário. Por exemplo, você pode usar uma mudança de programa para acionar o evento.
3. Clique em **CLOSE** para fechar a janela **Edit Event**.

PT

>> Para copiar e colar um evento

1. Clique com o botão direito do mouse no evento que deseja **copiar** e escolha **Copiar** no menu.
2. Selecione a cena na qual deseja colar o evento copiado. Ou, se a cena já contém um evento (s), selecione o evento após o qual deseja colar o evento copiado.
3. Clique com o botão direito para abrir o menu e escolha **Colar**.

Mostrar editor

A tela Show Editor permite que você copie e cole facilmente as configurações nas cenas.

O painel na extremidade esquerda da tela Show Editor mostra as fontes, como canais, GEQs e efeitos, dos quais você pode copiar as configurações. O painel Seções no centro da tela contém seções de origem que você pode copiar para a (s) cena (s). Na extremidade direita da tela está o painel Scenelist, que é uma lista de sugestões do show atual.

>> Para abrir a tela do Show Editor

Faça um dos seguintes:

- No menu GUI, escolha **home> Automation> Show Editor**
- Na tela Automação, clique em **MOSTRAR EDITOR**.

>> Para copiar e colar seções em uma (s) cena (s)

1. Na tela **Show Editor**, clique nas fontes que contêm as seções que deseja copiar para uma (s) cena (s). Eles estão no painel esquerdo da tela. Você pode escolher qualquer combinação de entradas, retornos auxiliares, envios auxiliares, matrizes, GEQs, efeitos e masters.
2. No painel **Seções**, clique nas caixas das seções que deseja copiar. As opções marcadas serão copiadas.
3. No painel **Scenelist**, clique nas cenas nas quais deseja colar as seções. Você pode usar os botões na parte inferior da lista para ajudá-lo, da seguinte maneira:
4. Clique em **TODOS** para selecionar todas as cenas da lista
5. Clique em **NENHUM** para desmarcar todas as cenas selecionadas.
6. Clique em **COLAR NAS CENAS**.

Salvando seus arquivos de programa em um stick de memória USB

Quando estiver satisfeito com o arquivo do programa como deseja, recomendamos salvá-lo em um dispositivo de armazenamento removível (pen drive USB). Isso fornece um valioso backup caso o arquivo show armazenado na memória interna do centro de controle seja perdido, por exemplo, devido a exclusão inadvertida.

Você também pode carregar arquivos de show no centro de controle a partir do mesmo dispositivo de armazenamento.

>> Para salvar (exportar) um arquivo de show em um stick de memória USB

1. Se necessário, feche e salve o arquivo de programa que deseja exportar; você não pode exportar um arquivo de programa que está aberto.
2. Insira o stick de memória USB na entrada USB ativa, que é aquela com o LED ativo. Por exemplo, chave USB 2.
3. Faça um dos seguintes:
   - Na GUI, escolha **home> Arquivos**
   - Na zona de navegação primária, pressione o botão de acesso à tela de **automação / arquivamento** duas vezes.
4. Você pode ver uma mensagem "Analisando ..." no painel **Armazenamento removível**, o que significa que a pasta MIDAS no stick de memória USB está sendo lida. Espere que a mensagem se apague. Em seguida, no painel **Control Surface**, clique no arquivo show que deseja copiar.
5. Clique em **EXPORT**.
6. No **Tem certeza de que deseja exportar?** janela de mensagem, clique em **OK**. O arquivo começará a ser copiado para o stick de memória USB.
7. Quando o arquivo do programa aparece no painel **Armazenamento removível**, a cópia para o stick de memória USB foi concluída. Remova o stick de memória USB.

>> Para carregar (importar) um arquivo de show de um stick de memória USB

O procedimento é semelhante ao procedimento de exportação, conforme detalhado em **Para salvar (exportar) um arquivo de exibição em um Memory Stick** USB, mas selecione o arquivo a ser importado para o centro de controle no painel **Armazenamento removível** e clique em **IMPORTAR**.

Usando Copiar e Colar

Os botões de **copiar** e **colar** (canto superior direito da GUI) permitem que você copie os parâmetros de uma / todas as áreas de processamento de um único canal - como EQ, compressor, gate, etc. - e cole-os em um / todos dos canais de um tipo semelhante.

>> Para copiar uma área de processamento para um canal / todos os canais

1. Se necessário, selecione o canal do qual deseja copiar todas as áreas de processamento.
2. Clique com o botão direito do mouse em copiar para abrir seu menu e escolha Copiar tudo.
3. Faça um dos seguintes:
   - Para copiar a área de processamento para outro canal, selecione o canal e clique em **colar**. (Como os parâmetros copiados ainda estão armazenados, você pode colar em quantos canais desejar)
   - Para copiar a área de processamento para todos os outros canais, clique com o botão direito do mouse em **colar** para abrir o menu e escolha **Colar em todos**.

>> Para copiar todos os parâmetros para um canal / todos os canais

1. Se necessário, selecione o canal do qual deseja copiar todas as áreas de processamento.
2. Clique com o botão direito do mouse em copiar para abrir seu menu e escolha Copiar tudo.
3. Faça um dos seguintes:
   - Para copiar os parâmetros para outro canal, selecione o canal desejado e clique em **colar**
   - Para copiar a área de processamento para todos os outros canais, clique com o botão direito do mouse em **colar** para abrir o menu e escolha **Colar em todos**.

Copie e cole regras e restrições

- Você só pode copiar e colar funções semelhantes. Por exemplo, você não pode copiar o EQ de entrada de um canal para o EQ de saída de outro, pois eles são diferentes
- Você só pode copiar e colar em tipos de canais semelhantes. Por exemplo, você não pode copiar de um aux e colar em uma matriz
- Copiar e colar entre as entradas é restrito apenas às baias de entrada
- Os nomes dos canais não são copiados
- A escuta da cadeia lateral do compressor e do gate não pode ser copiada.

Biblioteca do usuário (predefinições)

O centro de controle possui uma biblioteca de usuário onde você pode armazenar configurações, como para o EQ ou todo o canal. Por exemplo, você pode desejar armazenar as configurações de equalização de um cantor que pode ser chamado para tocar durante um show futuro. Você pode então chamar facilmente essas configurações de EQ para o canal apropriado, quando necessário.

As configurações são armazenadas como predefinições, que são salvas em uma biblioteca. Os arquivos da biblioteca são gerenciados por meio de uma tela do **Preset Manager** na GUI. Aqui, você pode criar novas bibliotecas, carregar bibliotecas existentes, salvar a biblioteca atual ou dar a ela um novo nome. Você também pode excluir predefinições da biblioteca.

Antes de salvar / carregar uma predefinição, você precisa criar uma nova biblioteca de predefinições ou abrir uma existente. Para criar um novo, abra a tela **Preset Manager** (escolha **home> Preset Manager**) e clique em **Novo**. Em seguida, após digitar os detalhes na janela **Inserir novo nome da biblioteca**, clique em **OK**.

>> Para salvar uma predefinição na biblioteca do usuário

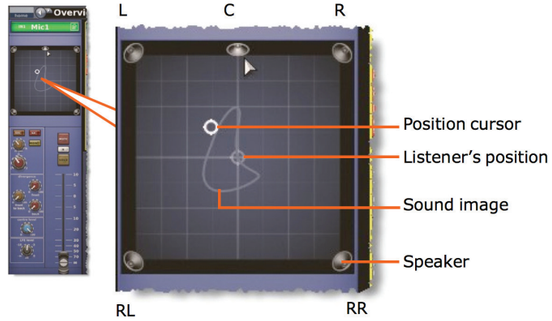
4. Certifique-se de que as configurações que deseja salvar sejam atribuídas à faixa do canal e clique em armazenar predefinição. Se a visão geral do canal for exibida, todas as suas configurações serão salvas na predefinição. Caso contrário, apenas as configurações da área de processamento exibida serão salvas.
5. Na janela **Salvar predefinição** (mostrada à direita), digite o nome da predefinição escolhida (**Nome da predefinição**), seu nome (**Autor da predefinição**) e qualquer nota (**Notas**) conforme necessário.
6. Clique **OK**.

>> Para carregar uma predefinição

1. Certifique-se de que a seção do canal na qual deseja carregar as configurações do preset esteja atribuída à faixa do canal e clique em **carregar o preset**.
2. Na janela **Carregar predefinição**, clique na predefinição desejada.
3. Clique **OK**.

Panorâmica surround

Além do estéreo, o centro de controle possui três modos de panorâmica surround: quad; esquerda, centro, direita e surround (LCRS); e 5.1 surround.



Para ajudá-lo a visualizar o envelope de panorâmica surround, a área de processamento principal da faixa de canal da GUI tem um diagrama espacial (mostrado à direita) que é atualizado em tempo real quando você opera os controles de panorâmica.

Os modos de panorâmica surround são operados por meio de um sistema de monitoramento surround, que usa os canais de matriz 1 a 6 como canais de barramento surround. Os canais são silenciados por meio de seis botões **MUTE** no compartimento master. As conexões de saída do monitor do centro de controle são através dos XLRs **surround**, **sub**, **central** e **frontal** no painel traseiro.

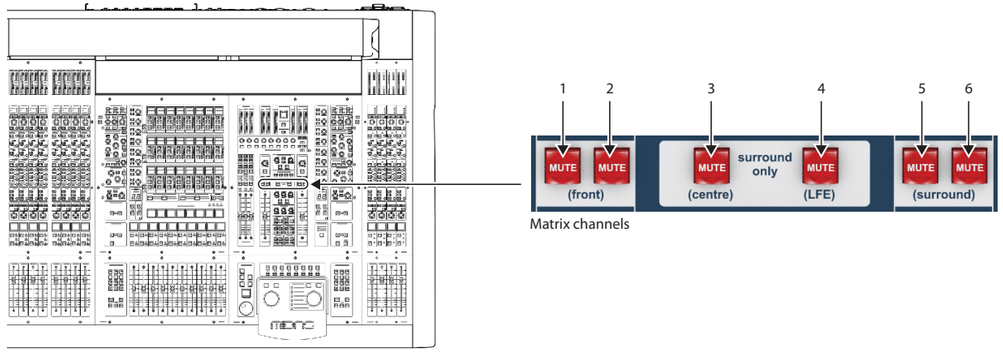
O modo de panorâmica 5.1 usa todos os seis canais, enquanto o modo quádruplo usa quatro (esquerdo e direito na frente e surround). Embora o modo LCRS use cinco canais (frontal esquerdo e direito, central e surround esquerdo e direito), os dois canais surround são iguais. (Em um arranjo de panorâmica surround LCRS, você pode ter um único alto-falante surround posicionado diretamente atrás do ouvinte.)

No modo surround, o botão **SIS** direciona o canal para os barramentos surround quase da mesma forma que o botão **ST** direciona para os barramentos principais.

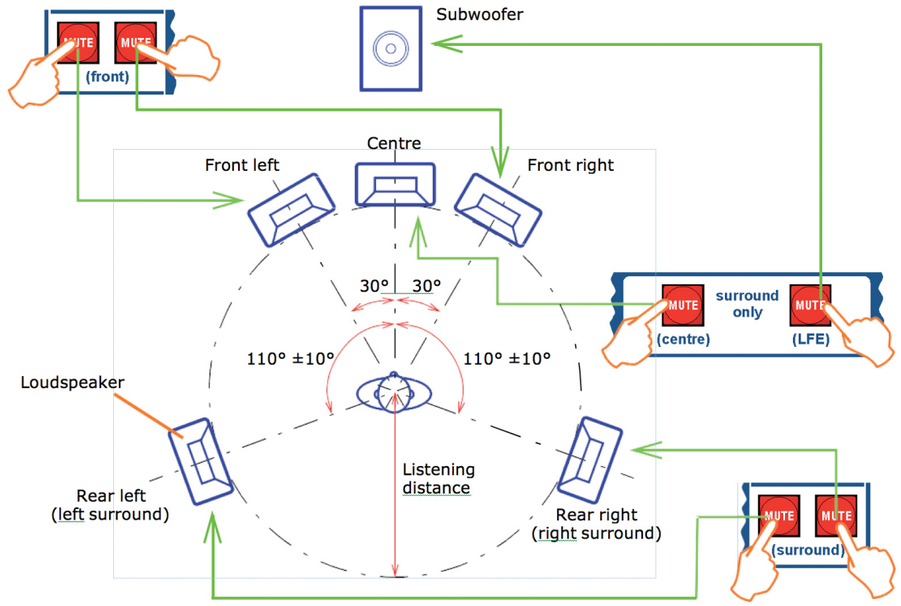
O diagrama abaixo mostra a localização dos botões surround **MUTE** e sua alocação de canal de matriz, e mostra a alocação dos botões surround **MUTE** por alto-falante e a configuração recomendada1 do sistema surround 5.1.

>> Para selecionar o modo panorâmico surround

1. Em uma tela GUI, escolha **home> Preferências> Geral** para abrir a tela **Preferências**.



PT



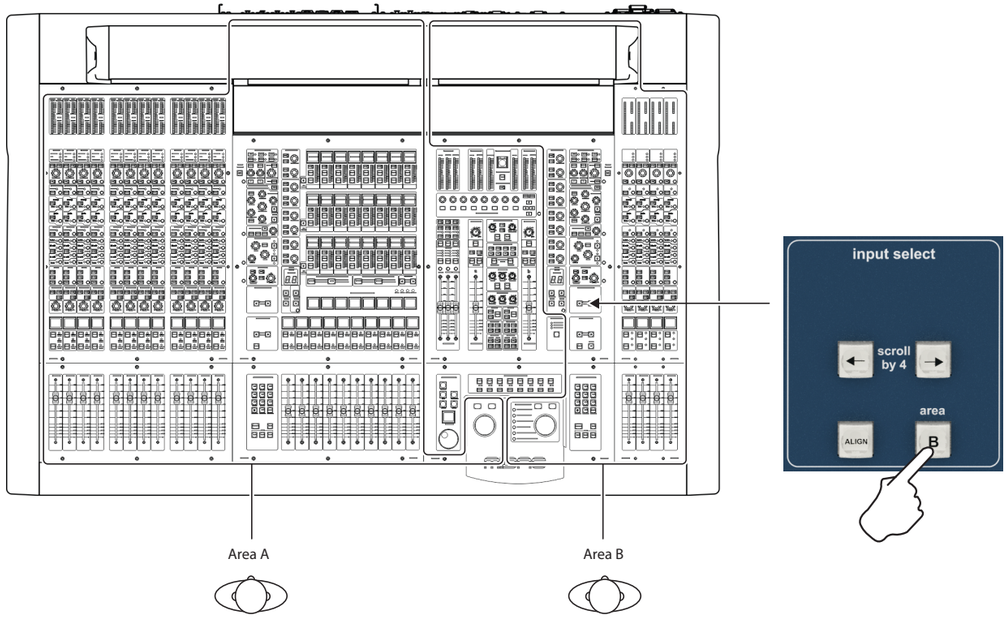
1. Na seção **Modo surround**, selecione o modo surround desejado.

Operação de dois homens

O centro de controle pode ser operado por duas pessoas simultaneamente. Neste modo de operação, o compartimento de entrada de 4 canais é designado como área B e opera independentemente do compartimento de entrada de 12 canais, que é sempre a área A. (Você pode ter o mesmo canal selecionado simultaneamente em ambos os compartimentos.)

NOTA: Esse recurso também pode ser usado por uma única operadora se ela precisar de um local para armazenar canais importantes. Nesse caso, a área B pode ser usada da mesma forma que um 'canal 25' seria usado em um console analógico.

O diagrama acima mostra as áreas designadas como A e B durante a operação por duas pessoas e também mostra a localização do botão da área **B**. Todas as outras partes da superfície de controle são comuns a ambas as áreas.



Os grupos VCA / POP podem ser pré-selecionados para preencher a área A ou B, e um único grupo de entradas pode ter membros em ambas as áreas da superfície de controle. Um operador pode então chamá-los de volta para sua própria área para trabalhar.

> **NOTA:** Ao operar na área B, lembre-se de selecionar a opção B, quando apropriado, especialmente na seção do monitor. Observe também que o solo B (também para talkback) é totalmente independente da área B, que é usada apenas para navegação.

>> Para configurar o centro de controle para operação por duas pessoas

Na seção de seleção de entrada do compartimento mestre, pressione **B** (veja acima).

Sincronização AES50 Externa

Se você deseja conectar o áudio AES50 entre dois consoles digitais MIDAS, o console escravo deve ser configurado para sincronização AES50 externa, independente da fonte de sincronização do console mestre.

	Configuração de sincronização do console 2			
Configuração de sincronização do console 1	**Mestre**	**Word Clock**	**AES3**	**AES50 externo do Console 1**
Mestre	Inválido	Inválido	Inválido	Conexão Válida
Word Clock	Inválido	Inválido	Inválido	Conexão Válida
AES3	Inválido	Inválido	Inválido	Conexão Válida
AES50 externo do Console 2	Conexão Válida	Conexão Válida	Conexão Válida	Inválido

Uma conexão válida pode ser uma linha de ligação entre os roteadores de estágio ou qualquer unidade de E / S com clique interno, ou uma divisão de microfone que está recebendo sincronização na porta oposta.

Segurança (modo de bloqueio)

Se você precisar deixar o centro de controle sem supervisão, mas quiser preservar seu estado atual de operação, poderá bloqueá-lo por meio do menu da GUI. Isso impedirá ajustes não autorizados de suas configurações. Quando bloqueado, a GUI exibe as telas 'splash' (mostradas durante a sequência de inicialização) e nenhum dos controles na superfície de controle funcionará; o centro de controle ficará totalmente bloqueado.

>> Para bloquear o centro de controle

Na GUI, escolha **home> Lock**.

>> Para desbloquear o centro de controle

Na GUI, clique em **DESBLOQUEAR**. Este botão está no canto esquerdo inferior de ambas as telas da GUI. Por segurança, este botão foi projetado para se misturar ao plano de fundo para disfarçá-lo. Quando desbloqueado, o centro de controle voltará ao estado em que estava na última vez em que foi bloqueado.

Configurando o sistema

Desempacotar o equipamento

Após desembalar cuidadosamente o equipamento, guarde todos os materiais de embalagem, pois serão úteis caso seja necessário transportar o equipamento posteriormente.

Inspecione o equipamento cuidadosamente para qualquer sinal de dano ocorrido durante o transporte. Ele foi submetido a rigorosos testes e inspeções de controle de qualidade antes da embalagem e estava em perfeitas condições quando saiu da fábrica. No entanto, se o equipamento apresentar sinais de danos, notifique a transportadora sem demora. Somente você, o consignatário, pode apresentar uma reclamação contra a transportadora por danos durante o transporte.

Fazendo um Rack

No suprimento padrão, o rack fornecido com o seu sistema está totalmente equipado com a unidade Neutron DSP Engine e a (s) unidade (s) de E / S apropriadas para o seu sistema.

Instruções de ligação

Energizando o sistema

O seguinte detalha os procedimentos recomendados para ligar e desligar o sistema.

> **NOTA:** Se você tiver qualquer dúvida sobre como ligar / desligar as unidades de rack, consulte seus manuais do operador.

>> Para ligar o sistema

Nota importante:

NÃO ligue o subsistema de alto-falantes até que a inicialização do sistema tenha sido concluída.

Após todas as interconexões do sistema terem sido feitas (consulte **as instruções de fiação**), inicie o sistema fazendo o seguinte:

1. Certifique-se de que todos os equipamentos do sistema estejam desligados, como a central de controle, subsistema de alto-falantes, unidade do motor Neutron DSP e unidade (s) de E / S.
2. Ligue o centro de controle (consulte **Para ligar o Centro de controle**).
3. No compartimento mestre do centro de controle, mova todos os faders do monitor e do canal mestre para a posição mínima e silencie todos os canais mestre.
4. Ligue o outro equipamento do sistema, como a unidade Neutron DSP Engine e a (s) unidade (s) de E / S. Isso pode ser feito na ordem que você quiser.
5. Depois que o indicador de **status** na parte superior de cada tela da GUI mudar para verde, ligue o subsistema de alto-falantes.
6. Ligue a fonte de áudio e comece a reproduzir o áudio.
7. No centro de controle, verifique se as entradas de áudio são roteadas para os canais principais. Em seguida, ative o som dos canais principais e aumente gradualmente seus faders enquanto ouve os níveis de som nos alto-falantes.

Se não houver nenhum som vindo dos alto-falantes quando os faders estão no máximo, mova os faders para abaixo do nível de 0 dB e verifique se o áudio está mudo em algum lugar ao longo dos caminhos de entrada e também verifique se os alto-falantes individuais estão ligados. Se ainda não houver som nos alto-falantes, consulte **Sem áudio**.

>> Para desligar o sistema

Nota importante:

ANTES de desligar qualquer um dos componentes do sistema, não se esqueça de silenciar o áudio dos alto-falantes e desligar o subsistema de alto-falantes.

1. Silencie o áudio dos alto-falantes e desligue o subsistema de alto-falantes.
2. Desligue a (s) unidade (s) de E / S.
3. Desligue a unidade Neutron DSP Engine.
4. Desligue o centro de controle (consulte **Para desligar o centro de controle**).

PT

Ligar / desligar o centro de controle

Execute o seguinte para ligar ou desligar a central de controle de maneira segura, observando todos os **AVISOS** e **Cuidados**.

>> Para ligar o centro de controle

Cuidado (1)!

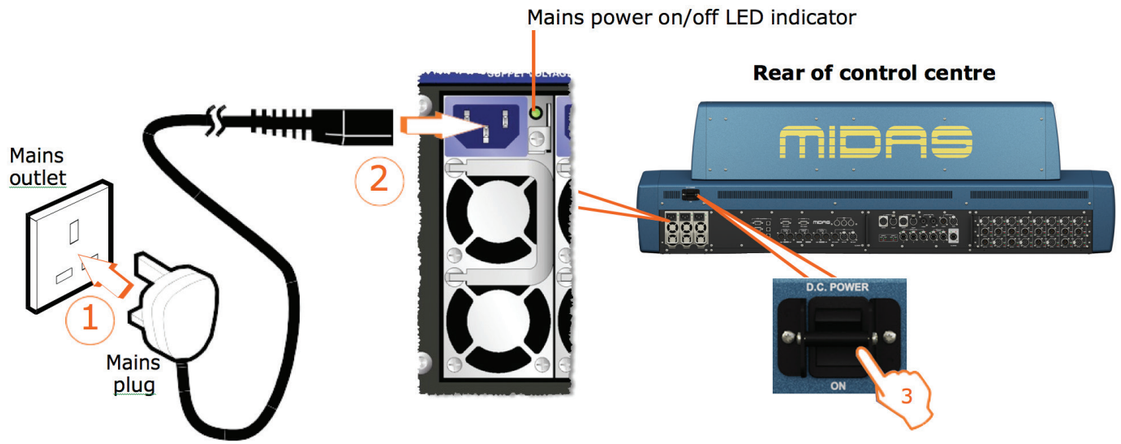
Um mínimo de dois módulos de fonte de alimentação devem fornecer energia ao centro de controle para operação correta.

Cuidado (2)!

Antes de ligar, verifique se todos os amplificadores de potência dos alto-falantes do monitor estão desligados ou silenciados.

Depois de conectar os cabos de áudio, faça o seguinte:

1. Conecte os três cabos de alimentação nas tomadas de alimentação.
2. Observando o **Cuidado (1)!** acima, ligue os conectores (consulte **as instruções de instalação elétrica**) dos cabos de alimentação nas tomadas de alimentação na parte traseira do centro de controle. (O LED verde próximo a cada tomada elétrica acenderá se a alimentação da rede estiver ligada.)
3. Observando o **Cuidado (2)!** acima, aplique energia ao centro de controle ligando a chave DC POWER. O centro de controle será inicializado e, quando as telas da GUI padrão forem exibidas, ele estará pronto para uso.



>> Para desligar o centro de controle

1. Certifique-se de ter salvado todos os programas, cenas ou configurações necessárias (consulte **Como salvar seus arquivos de programas em um cartão de memória USB**).
2. Na GUI, escolha **home> Preferences> Shutdown System**.
3. No **sistema de desligamento INTEIRO**? prompt, clique em **OK**.
4. Após o término da sequência de desligamento, desligue a chave DC POWER (parte traseira do centro de controle).
5. Desconecte os cabos de alimentação da parte traseira do centro de controle.

Configurando o ID da (s) unidade (s)

Depois de conectar seu sistema, você pode precisar configurar o ID da (s) unidade (s) no rack, como o Neutron DSP Engine, já que cada unidade deve ter seu próprio número de ID exclusivo.

> **NOTA:** A unidade de E / S não precisa estar conectada no sistema para que você configure seu ID, pois o procedimento pode ser realizado offline.

>> Para configurar o ID de uma unidade

Embora o menu de programação de cada tipo de unidade de E / S possa parecer um pouco diferente, o procedimento para configurar seu ID é basicamente muito semelhante. Para obter instruções completas sobre como configurar o ID de cada unidade de E / S específica, consulte o manual do operador.

1. Se necessário, ligue a unidade de E / S.
2. Pressione **MENU** e segure por aproximadamente dois segundos para entrar no menu principal.
3. Se necessário, use o botão de seta para baixo para navegar até a opção definir ID.
4. Pressione **SELECIONAR** para entrar na opção de definir ID.
5. Se necessário, use o botão de seta para baixo para navegar até o número de ID desejado.
6. Pressione **SELECIONAR** para selecionar o número de ID.
7. Pressione **MENU** repetidamente para sair do menu principal. (A unidade sairá automaticamente do modo de programação após 20 segundos de inatividade, ou seja, se nenhum dos botões de programação for pressionado durante esse tempo.)

Apêndice A: Solução de problemas

Sem áudio

Se você configurou seu sistema e seguiu todas as instruções para obter áudio, mas não está ouvindo nada nos alto-falantes, verifique o seguinte:

- Certifique-se de que os botões **ST** apropriados nas réguas rápidas de entrada estejam ativados
- Certifique-se de que os botões **ST** apropriados nos **painéis a /** b da fonte (seção de monitores do compartimento mestre) estejam ligados
- Certifique-se de que nada está silenciado
- Certifique-se de que nenhum fader esteja no mínimo
- Verifique se os faders master VCA / grupo estão com ganho de unidade
- Use solo em pontos selecionados no caminho do sinal para tentar localizar onde o sinal está sendo perdido
- Verifique o roteamento de sinal correto, certificando-se de que as origens / destinos dos canais estão atribuídos corretamente.

Se você ainda não tiver nenhum áudio, entre em contato com o Suporte Técnico MIDAS.

Diagnóstico

Você pode visualizar a tela **Diagnósticos** para obter uma visão geral da saúde e status atuais do sistema. A tela **Diagnostics** mostra a conectividade em tempo real do sistema, a saúde dos nós conectados e se um dispositivo está configurado ou não.

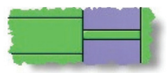
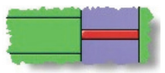
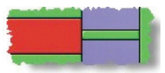
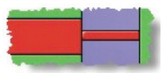
O LED de **status** na parte superior da tela, que é constantemente exibido enquanto o centro de controle está ligado, está vinculado ao status de itens individuais na tela **Diagnóstico**. Você pode clicar nele para ver o que está causando o erro.



Item	Elemento(s)	Descrição
1	Botão **CONFIG**	Abre a janela **AES50 Device Configuration**.
2	Títulos de coluna	As colunas abrigam o seguinte: **Unconfigured** contém todas as unidades que não foram configuradas durante o procedimento de patch; Configurado contém unidades configuradas; Link mostra a conexão do roteador / unidade; **Stage Router / FOH Router** contém o roteador apropriado e todas as unidades de rack associadas; e **HyperMAC** mostra as conexões do roteador / roteador.

PT

A cor de cada dispositivo, juntamente com seu link (se aplicável), indica seu estado atual, conforme mostra a tabela a seguir.

Estado	Descrição	Status da unidade	Status do link	Conexão de link ativo
	Tanto a unidade quanto o link são verdes	Bom	Bom	Bom
	A unidade é verde e o link é vermelho	Bom	Mau	Não conhecido
	A unidade está vermelha e o link é verde	Defeituoso	Bom	Não conhecido
	Tanto a unidade quanto o link são vermelhos	Não conhecido	Mau	Mau

Também há uma condição âmbar, o que significa que os itens estão com erro, mas o erro não afeta o áudio.

Visualizar o status dos controladores mestre é particularmente importante, especialmente quando você deseja trocar o controlador mestre ativo (consulte **Trocando o controlador mestre ativo**), pois mostra qual controlador mestre está controlando a rede no momento.

Trocando a rede ativa

No evento altamente improvável de que a rede ativa (X ou Y) desenvolva um mau funcionamento, você pode alternar para a rede em espera, tornando esta a rede ativa.

NOTA: T: A função de troca não troca dados de controle, pois esses dados não de áudio encontram seu próprio caminho através da rede. Isso permite que o roteador troque para o link inativo, mesmo se o link ativo for quebrado ou removido.

>> Para verificar a saúde da rede ativa

Na GUI, abra a tela **Diagnostics** escolhendo **home> Diagnostics** e verifique o status do link HyperMAC ativo. Se estiver verde, o link está bom, mas se estiver vermelho, há um problema e você deve alternar para o link do HyperMAC em espera.

Trocando o controlador mestre ativo

Embora seja altamente improvável que o controlador mestre ativo (MC) desenvolva um mau funcionamento, se isso acontecer, você precisará ativar o MC em espera.

>> Para trocar o controlador mestre ativo

1. Na GUI, escolha **home> Arquivos**.
2. Clique em **FILE SYNC**.
3. Na janela M**aster Controller File Synchronization**, clique no botão **MAKE ACTIVE** do MC em standby. Este se tornará o ativo.

PT

Apêndice B: Especificações Técnicas

Especificações do sistema	
Frequência de amostragem	96 kHz
Atraso de latência	<2 mS de entrada para o mestre (sem compensação)
Faixa Dinâmica	106 dB 22 Hz - 22 kHz (sem pré-ênfase)
Ganho Máximo de Tensão	Entradas de 80 dB para subgrupos e mestres Entradas de 86 dB para Aux e Matrix
Crosstalk @ 1 kHz	-100 dB canais de entrada fisicamente adjacentes
Crosstalk @ 10 kHz	Canal de entrada fisicamente adjacente de -90 dB
Fader / Pan cortado a 1 kHz	-100 dB
Fader / Pan cortado a 10 kHz	-100 dB
Requerimentos poderosos	100-240 V ac ± 10% 50-60 Hz
Faixa de temperatura operacional	+5 a +45 graus C
Amplitude Térmica de armazenamento	-20 a +60 graus C

Panoramica

introduzione

Benvenuto nel sistema audio live PRO X. PRO X è una console digitale facile da usare, all'avanguardia e ad alte prestazioni progettata specificamente per l'uso dal vivo.

Il centro di controllo, che costituisce parte integrante del suo sistema audio live, è stato concepito da Midas per offrire ai professionisti dell'audio apparecchiature audio ad alte prestazioni, progettate per fornire una qualità sonora senza compromessi con un set di caratteristiche che offre tutti i servizi e le funzioni essenziali. Rappresenta il meglio del design e dell'ingegneria britannici combinati con metodi di produzione contemporanei ed efficienti e vi darà molti anni di servizio affidabile.

Quindi, per ottenere i migliori risultati con il minimo sforzo, leggi questa Guida rapida e, infine, goditi il tuo sistema audio Midas PRO X Live!

Informazioni su questa guida

Questa è la guida rapida per il sistema audio live PRO X. Il suo scopo è quello di familiarizzare rapidamente l'utente con il centro di controllo, mostrare come impostare il sistema e quindi mostrare come eseguire alcune operazioni di base sul centro di controllo per produrre dell'audio. Questa guida è strutturata in modo tale da fornire anche un'utile guida introduttiva a scopo di formazione.

Questo documento è rivolto a professionisti, come gli ingegneri front of house (FOH) e monitor (MON), che useranno questa apparecchiatura in un ambiente di performance dal vivo. Si presume che il lettore abbia una precedente esperienza nell'uso di apparecchiature audio professionali e, molto probabilmente, abbia seguito una formazione su questo sistema.

Questa guida è stata progettata specificamente in modo che ingegneri e tecnici di sistema possano andare direttamente alle aree a loro applicabili, ovvero **Funzionamento, collegamento e configurazione del sistema**. Il resto della guida è destinato ai lettori generali.

Per i dettagli completi del sistema audio live PRO X, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema audio live PRO X, disponibile sul nostro sito Web all'indirizzo Midasconsoles.com.

> **NOTA:** Il contenuto di questa guida non sostituisce le informazioni fornite con qualsiasi altro elemento di questo sistema audio live serie PRO.

Versione software host PRO X.

Il nostro team di ingegneri software lavora costantemente per assicurarti di ottenere il massimo dal software host del sistema audio live PRO X, quindi assicurati di avere l'ultima versione installata sul tuo PRO X visitando la pagina dei download su Midasconsoles.com

Garanzia e registrazione

Midas ha totale fiducia nella qualità e affidabilità di questo prodotto. A sostegno di ciò, questo prodotto viene fornito con la garanzia standard di tre anni Midas.

Si prega di dedicare del tempo alla registrazione del prodotto completando e restituendo la scheda di registrazione o registrandosi sul nostro sito Web all'indirizzo Midasconsoles.com.

Servizio di supporto

I sistemi audio live della serie PRO sono apparecchiature molto hi-tech. Forniamo eccellenti livelli di supporto e servizio per dare agli utenti fiducia nei prodotti digitali Midas.

Il sistema audio live PRO X

Presentazione di PRO X

Con le loro prestazioni audio esemplari e la costruzione robusta e affidabile collaudata su strada, la serie Midas PRO è diventata lo standard di riferimento per i tour di concerti e il suono dal vivo installato. Impiegando tecnologie sviluppate dalla console Midas XL8, ammiraglia visionaria e leader della categoria, e offrendo le stesse eccezionali prestazioni audio sincronizzate con campioni e coerenti in fase, funzioni di controllo interpolate e navigazione intuitiva, i sistemi audio live PRO3, PRO6 e PRO9 sono diventati scelta ideale per le console di amplificazione dal vivo.

Ora la famiglia della serie PRO fa un passo avanti con il sistema audio live PRO X e il motore del sistema audio NEUTRON rivoluzionario. Dotato di 168 canali di ingresso simultanei e 99 bus allineati nel tempo e coerenti con la fase senza compromessi nel conteggio dei canali o dei bus.

La frequenza di campionamento reale e coerente di 96 kHz e l'elaborazione in virgola mobile a 40 bit forniscono un'elaborazione audio di qualità esemplare, mentre gli algoritmi di elaborazione del segnale digitale sovracampionato e interpolato, combinati con i controlli utente completamente interpolati e sensibili al tocco, si traducono in una risposta continua e fluida e immediata su una console analogica. La regolazione dei parametri diventa rapida e semplice, si sente lo sfasamento continuo di un controllo di frequenza spazzato senza gli effetti di quantizzazione dei passaggi discreti trovati in altre console digitali.

Il PRO X è dotato delle tecnologie di rete Klark Teknik HyperMAC e SuperMAC (conforme AES50) robuste e collaudate su strada con le loro latenze deterministiche e ultra basse e una solida correzione degli errori.

La sua potente rete audio offre fino a 288 ingressi e 294 uscite alla frequenza di campionamento di 96 kHz. Per una maggiore affidabilità, sia il sistema audio live PRO X che il motore del sistema audio NEUTRON dispongono di un router HyperMAC con 192 canali bidirezionali su connessioni a doppia ridondanza in rame o in fibra ottica.

Il sistema audio live PRO X è dotato di doppi display TFT a colori da 15 pollici visibili alla luce del giorno per l'utilizzo in tutti gli ambienti, sia all'interno che all'esterno.

I 10 VCA (associazione di controllo variabile) e otto gruppi di POPulation, combinati con la navigazione avanzata offerta dalla sezione centrale incentrata sull'uscita, consentono la visualizzazione simultanea di 24 bus mix mono o stereo.

Tutto ciò fornisce un'esperienza di mix senza precedenti.

Panoramica

PRO X è un sistema di elaborazione audio molto potente e flessibile che fornisce una soluzione completa per qualsiasi applicazione di missaggio audio e distribuzione del segnale in un ambiente sonoro dal vivo. Il funzionamento della superficie di controllo è intuitivo, unico e facile. Il suo layout si basa su linee analogiche familiari per mantenere quella sensazione "analogica". Per gestire i numerosi canali, il centro di controllo utilizza gruppi e colori VCA / POP, e inoltre ci sono vari controlli di navigazione che facilitano l'accesso e la selezione rapidi di canali / bus. Una GUI visibile alla luce del giorno nella parte superiore della superficie di controllo aiuta il funzionamento e fornisce funzionalità extra.

Il sistema audio live tollera molti tipi di guasti hardware o software. Per ottenere questo risultato, il sistema utilizza la doppia ridondanza, in cui un componente chiave ha una riserva ridondante identica pronta a subentrare in caso di guasto. Altri scenari di guasto sono gestiti dal principio N + 1, in cui i componenti ridondanti costituiscono una frazione accettabile del sistema.

Il registratore Klark Teknik DN9696 può essere utilizzato con il sistema audio live per la registrazione multitraccia dal vivo e il controllo del suono "virtuale".

Applicazioni

La serie PRO è il cavallo di battaglia dei sistemi di console digitali Midas di fascia medio-alta, simile allo standard del settore Heritage 3000. Sebbene la serie PRO sia progettata per l'ambiente sonoro dal vivo tradizionale, sono ideali anche per teatri di medie dimensioni, piccole case di culto, installazioni e trasmissioni. Quindi, essendo una console veramente multifunzionale nella tradizione Midas, la serie PRO è adatta a molte applicazioni, come ad esempio:

- Suono dal vivo in tournée con compiti MON o FOH
- Suono dal vivo piccoli compiti MON o FOH
- Vivi i doveri della casa di culto MON o FOH
- Mixer per trasmissione audio dal vivo con funzionalità surround 5.1 di base e monitoraggio.

PRO X: la console della serie PRO di nuova generazione

Se hai già familiarità con le console della serie PRO, allora sei già sulla buona strada per padroneggiare la PRO X. Con poche eccezioni qui delineate, la funzionalità della PRO X è quasi identica ai suoi predecessori della serie PRO. A causa della sua funzionalità migliorata e della maggiore potenza di elaborazione, è stato necessario apportare le seguenti modifiche al formato consolidato:

NEUTRON

La centrale elettrica al centro del sistema PRO X è il nuovo NEUTRON Audio System Engine. NEUTRON è il risultato di un programma di ricerca e sviluppo triennale che ha visto gli ingegneri Midas spingersi oltre la busta con la loro esperienza e conoscenza.

I suoi DSP all'avanguardia e di ultima generazione e FPGA ad alte prestazioni, abbinati all'architettura MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data) offrono oltre 100 gigaflop di prestazioni di elaborazione audio in tempo reale. Ciò significa che NEUTRON ha il potenziale per fornire più di 800 percorsi audio. Il tuo sistema rimane assolutamente a prova di futuro. Offre prestazioni e funzionalità acustiche Midas impeccabili.

Ma non si tratta solo di potenza grezza, di scricchiolio di numeri e di alto numero di canali, NEUTRON è anche di finezza. Aggiungendo box I / O con i migliori convertitori e algoritmi di elaborazione personalizzati che attingono a oltre 40 anni di esperienza di ascolto ai vertici del settore, NEUTRON porta la qualità audio di quei canali a un altro livello.

Tutti i sistemi di console digitali Midas dispongono di un sistema di gestione della latenza completo e automatico e NEUTRON non fa eccezione. Questo sistema gestisce tutto il routing interno e la latenza di elaborazione e include anche la compensazione per gli inserti analogici esterni. Tutti i campioni audio vengono sincronizzati prima della somma, risultando in una coerenza di fase assoluta alle uscite ed evitando completamente gli effetti di "filtraggio a pettine" di sistemi progettati con meno attenzione che si traducono in frequenze specifiche che si annullano completamente.

Conteggio canali

Con 168 ingressi, 96 bus e tre canali master, su PRO X quello che vedi è quello che ottieni. Non c'è condivisione DSP "fumo e specchio", il PRO X fornisce un conteggio completo dei canali di ingresso e un conteggio completo del bus a 96 kHz in qualsiasi momento.

Zona veloce di uscita Mix Bay

La superficie di controllo PRO X presenta una sezione di uscita completamente nuova che semplifica la gestione di un numero potenzialmente enorme di bus. Una pagina di 24 dei possibili 96 bus master viene visualizzata su tre file di otto, ciascuna posizione facilmente identificata dallo stesso tipo di interruttore di selezione del vano canale.

Il nome di scrittura digitale e il colore della retroilluminazione RGB significano che la selezione non può mancare. Premendo "to fader" su una riga qualsiasi, il master fader di quei bus viene rilasciato nel mix bay.

È possibile scorrere tutti i bus, in pagine di 24, e quando un output viene aggiunto a un gruppo POP, si aprirà alla sezione output dedicata, rendendo ancora più semplice l'organizzazione del flusso di lavoro.

Zona di navigazione di canali e autobus

Al centro della navigazione della console Midas ci sono i gruppi VCA e POPulation, che forniscono l'accesso primario a più canali (in genere raggruppati in cluster correlati da ingegneri misti). Per accedere a tutti i canali appartenenti a uno qualsiasi dei gruppi VCA o POP, è sufficiente premere l'interruttore di selezione e quei canali si aprono sulla superficie di controllo.

Se pensi ai fader VCA come se fossero ciascuno dei contenitori di tutti i canali che controllano, trovare i canali diventa un compito facile e naturale. Questo metodo è ulteriormente ampliato attraverso la fornitura di gruppi POP (POPulation) personalizzati dall'utente, che possono contenere qualsiasi combinazione di canali a cui si desidera accedere immediatamente, premendo un semplice interruttore.

Effetti aggiuntivi

Il PROX può elaborare simultaneamente fino a 24 effetti multicanale interni simultanei e l'elaborazione audio a virgola mobile a 40 bit di NEUTRON ospita un'ampia scelta di dispositivi FX virtuali, che vanno da unità di ritardo dual-mono, modulazione stereo e molti diversi effetti di riverbero, multibanda compressione, EQ dinamico e elaborazione delle dinamiche a doppia funzione multicanale.

Tutti i processori FX sono progettati su misura per funzionare all'interno del sistema di compensazione automatica della latenza Midas. Ciò garantisce un mix accurato del campione coerente in fase, indipendentemente dal fatto che i dispositivi FX vengano utilizzati come insert di canale o come send-and-return.

Il Delay FX può essere configurato individualmente per sincronizzarsi al pulsante hardware Global Tap-Tempo di PRO X, rendendo le modifiche al volo ai parametri degli effetti basati sul tempo un gioco da ragazzi. Sono forniti fino a 36 equalizzatori grafici Klark Teknik DN370 da 1/3 di ottava (GEQ), che possono essere collegati a qualsiasi uscita.

Informazioni sul Centro di controllo

Panoramica del centro di controllo

Il centro di controllo ha una superficie di controllo e una GUI combinate che forniscono una serie di controlli facili da usare per la manipolazione precisa dell'audio.

Il centro di controllo è di costruzione modulare ed è costruito su un robusto telaio in acciaio MIDAS simile a quelli utilizzati per i prodotti analogici MIDAS affermati. La cornice ospita tre baie a grandezza naturale con una più piccola a destra. Tutti gli alloggiamenti sono controllati da un singolo processore e, collettivamente, forniscono le principali esigenze di missaggio dell'ingegnere.

Tutti gli alimentatori associati, le schede madri del computer, la memoria e le schede grafiche sono alloggiati all'interno del centro di controllo, che contiene anche un box router audio digitale che supporta connettori I / O FOH (insert) locali sul pannello posteriore. Un sostanziale raffreddamento ad aria forzata è fornito da una paratia e da grandi ventole interne (ma a movimento lento). Questi producono un rumore molto basso, adatto per aree di seduta, teatri e suoni di concerti, e possono anche essere disattivati nel menu delle preferenze dell'utente.

Esternamente, il centro di controllo ha tre aree principali: superficie di controllo, GUI e pannello posteriore. La superficie di controllo è popolata con controlli immediatamente riconoscibili distribuiti logicamente nelle sezioni principali. La GUI, che comprende due schermate nella parte superiore degli alloggiamenti centrali, migliora il funzionamento fornendo rappresentazioni visive della superficie di controllo e offre anche funzionalità extra. Il pannello posteriore fornisce tutto il centro di controllo e la connettività di rete e ospita le prese di alimentazione di rete e l'interruttore di isolamento.

Essendo di design modulare, la forma complessiva e la forma del centro di controllo sono simili all'ammiraglia XL8 di MIDAS. La superficie di controllo è suddivisa in alloggiamenti, ciascuno contenente un vassoio di fader piatto e un'area di controllo con inclinazione superficiale. Le baie centrali hanno anche una terza area che ospita uno schermo di visualizzazione ripido.

Diversi tipi di guasti hardware sono tollerati dal centro di controllo senza perdita di controllo audio a causa della doppia ridondanza e dei metodi N + 1 incorporati nel sistema. Ciò è ulteriormente aiutato dalla natura modulare degli alloggiamenti e dall'indipendenza dalla GUI. Entrambe le schermate della GUI possono essere utilizzate per azionare l'intero centro di controllo, anche se nessuno dei componenti hardware della superficie di controllo funziona. L'unità offre la possibilità di un ingresso universale, alimentatori ridondanti N + 1 con tre connettori di rete a scatto.

Bay e layout della GUI

Il centro di controllo ha quattro vani discreti che ospitano i seguenti controlli della superficie di controllo:

- **Alloggiamenti di ingresso (12 canali e 4 canali) -** due alloggiamenti di ingresso forniscono un rapido accesso ai fader di ingresso e importanti controlli di elaborazione del segnale
- **Mescolare la baia -** fornisce l'accesso a uscite e gruppi, un controller di elaborazione dettagliato (tutti i canali) e controlli di navigazione
- **Baia del maestro -** fornisce l'accesso ai mix di uscita master, ai fader di monitoraggio (A e B), all'automazione, al controllo delle comunicazioni, al controllo degli effetti assegnabili e a un altro set di elaborazione dettagliata e controlli di navigazione.

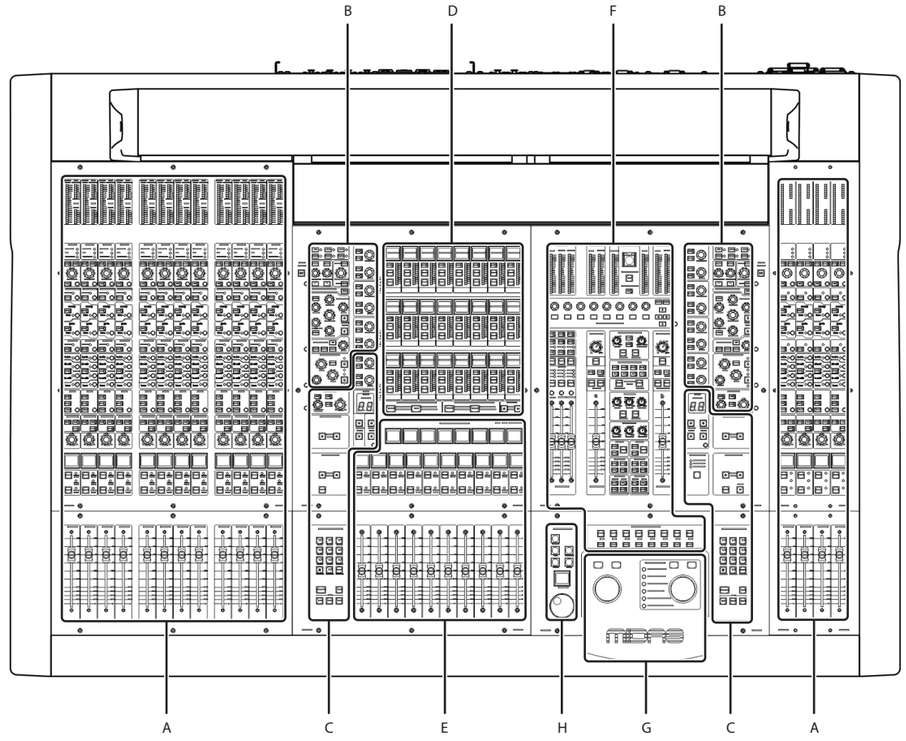
Due schermate GUI nella parte superiore degli alloggiamenti centrali forniscono un ampio supporto dello schermo (configurazione standard) e funzionalità extra per i canali e i bus. Ad esempio, durante la miscelazione o l'elaborazione. Facilitano anche l'uso del menu GUI, che ti dà accesso a molte potenti funzionalità del centro di controllo, come patch, effetti, GEQ, diagnostica ecc.



1. Baia di ingresso (12 canali)
2. Mescolare la baia
3. Baia del maestro
4. Baia di ingresso (4 canali)
5. Schermata della GUI di Mix bay
6. Schermata della GUI del master bay
7. Talk microfono e connettori USB.

Superficie di controllo

La superficie di controllo è suddivisa in aree la cui funzione è, in gran parte, dipendente dalla posizione della baia. Ogni vano dispone di elementi di controllo assortiti con feedback locale e / o supporto dalle due schermate di visualizzazione della GUI posizionate centralmente. Gli schermi possono essere controllati in remoto tramite connessioni VGA esterne e sistemi di terze parti possono anche essere visualizzati / controllati tramite uno switch KVM integrato sul pannello posteriore.



A — zona veloce di ingresso: 16 strisce veloci di ingresso attraverso gli alloggiamenti di ingresso a 12 canali e 4 canali forniscono i controlli "indispensabili" dell'operatore.

B — channel strip e mix: le aree di elaborazione, come la zona D (dinamica), la zona E (EQ) e i controlli mix, forniscono un controllo più completo consentendo regolazioni dettagliate ai parametri audio di un singolo canale.

C — Zona di navigazione canali e bus: sezioni per la navigazione e selezione di canali e bus. Per i dettagli, vedere Navigazione.

D — zona veloce di uscita: la nuova sezione centrale incentrata sull'uscita, consente la visualizzazione simultanea di 24 bus mix mono o stereo e pulsanti di navigazione avanzati.

E — Gruppi VCA e POP: fader VCA e sezioni del gruppo POP.

F — varie: strisce dei canali master, monitoraggio del percorso del segnale A e B, comunicazioni, zona I, monitoraggio surround e gruppi mute.

G — Zona di navigazione principale: trackball per il controllo dello schermo della GUI del mix e del master bay e un pannello di accesso allo schermo (tra le trackball) per l'accesso diretto alle opzioni del menu della GUI.

H — automazione: memorizzazione / richiamo di scene e modifica del sistema.

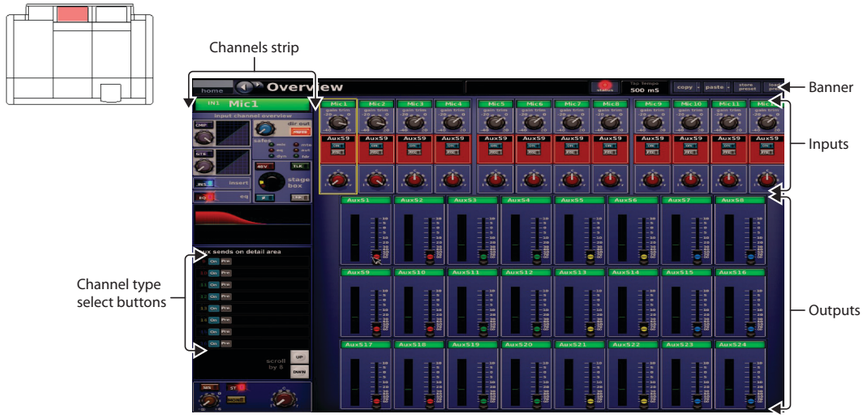
IT

Durante lo spettacolo le funzioni dello schermo che richiedono un accesso rapido sono controllate da manopole di controllo, interruttori a pulsante, fader, ecc. Le funzioni più complesse che non richiedono questo accesso rapido sono controllate dalle trackball e dai tasti di navigazione. Una tastiera integrata nel flight case viene utilizzata per l'immissione di testo tramite la schermata della GUI del master bay. È possibile utilizzare una tastiera USB esterna per controllare la schermata della GUI del mix bay.

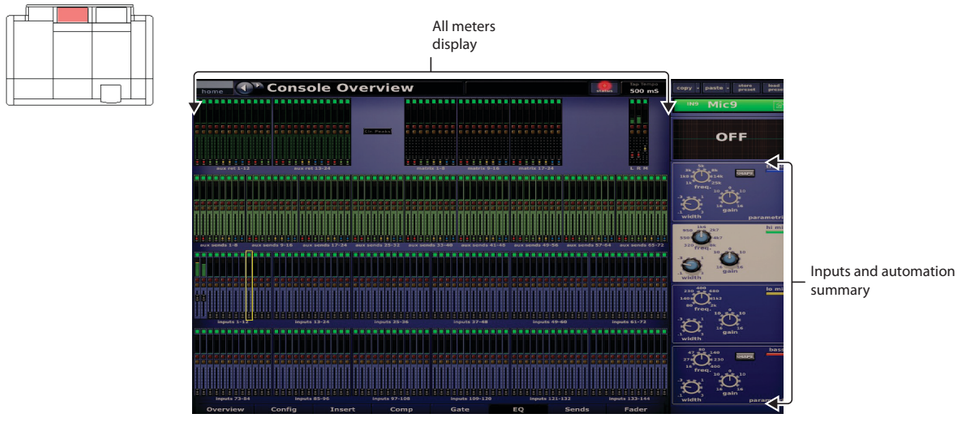
La scelta dei controlli forniti da ciascun tipo di baia ha la priorità in base all'importanza del tempo di accesso. Le aree della zona veloce, che contengono strisce veloci, danno accesso istantaneo a funzioni specifiche attraverso il vano e le strisce di canale danno un maggiore controllo della striscia veloce selezionata.

GUI

La GUI comprende due schermate che forniscono una rappresentazione grafica del layout della superficie di controllo in modo che i suoi display siano facili da seguire a colpo d'occhio. Non solo riflette ciò che sta accadendo sulla superficie di controllo, ma fornisce anche funzionalità extra tramite un menu GUI. Questo menu fornisce l'accesso a tutte le schermate necessarie per impostare, configurare, gestire e utilizzare l'intero centro di controllo, il tutto da un unico elenco a discesa di opzioni facili da seguire.



Sopra: schermata **Panoramica** tipica (impostazione predefinita della schermata della GUI mix bay)



Sopra: schermata tipica dei **misuratori** senza visualizzazione caricata (impostazione predefinita della schermata della GUI del vano principale)

Ciascuna schermata della GUI ha la propria visualizzazione predefinita, sebbene sia selezionabile tramite il menu principale della GUI. La schermata Panoramica mostra 12 ingressi e 24 uscite, che sono selezionati in superficie. La schermata Panoramica della console mostra i misuratori; entrambi gli schermi hanno un banner nella parte superiore, che è costantemente visualizzato, e una striscia di canale in basso sul lato più esterno.

Le strisce di canale hanno una funzione simile a quelle sulla superficie di controllo, ma forniscono funzionalità extra. Ciascuno visualizza una panoramica del canale selezionato associato, suddiviso in sezioni specifiche che forniscono l'accesso alle aree di elaborazione.

Collegamenti sul pannello anteriore e posteriore

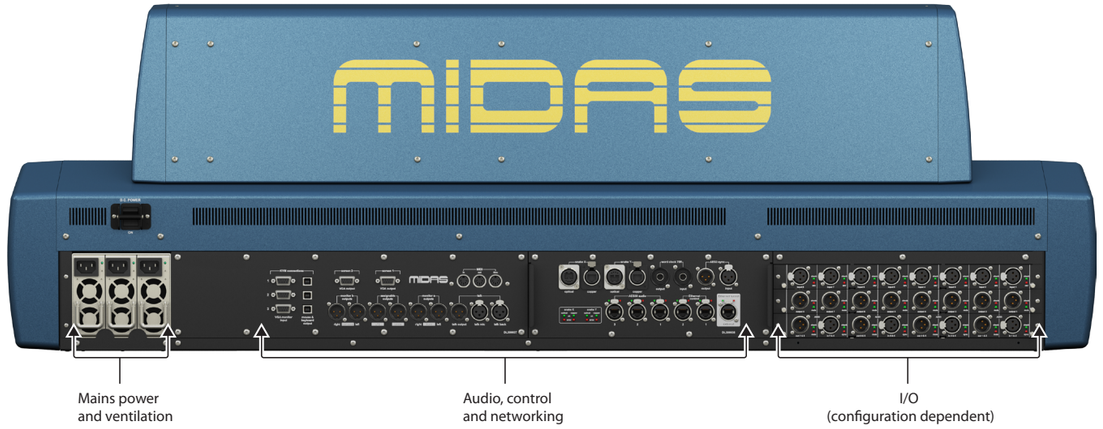
Il centro di controllo ha pannelli di connessione sia sulla parte anteriore che su quella posteriore e anche a sinistra della schermata della GUI del mix bay.

Il pannello dei connettori a sinistra della GUI ha una presa XLR e due prese USB per collegare rispettivamente un microfono di conversazione e dispositivi USB. Ad esempio, è possibile collegare una memory stick USB per il backup e il trasferimento dei file dello spettacolo o una tastiera USB per la modifica del testo sulla GUI. La presa USB superiore è associata al mix bay e quella inferiore al master bay.

Ci sono due pannelli alle due estremità della parte anteriore del centro di controllo, sotto i braccioli. Ognuno ha una tastiera e una presa per telefoni. Le prese della tastiera sinistra e destra gestiscono rispettivamente le schermate della GUI mix e master bay. La presa phone nel pannello di sinistra è per la sezione del monitor A e l'altra è per il monitor B.

Un pannello dei connettori sul retro del centro di controllo ha tre sezioni principali (vedi sotto). Sulla sinistra ci sono tre prese di alimentazione di rete e gruppi di ventilazione, con un interruttore di alimentazione CC sopra. La sezione centrale contiene le connessioni per l'audio, la rete, le comunicazioni, gli interfoni, la sincronizzazione, i dispositivi remoti esterni e i dispositivi periferici. La sezione a destra è la sezione I / O modulare configurabile dall'utente.

La sezione I / O modulare può ospitare fino a tre dei seguenti moduli I / O in qualsiasi combinazione: modulo di ingresso analogico DL441 (microfono); Modulo di uscita analogica DL442; Modulo I / O Jack analogico DL443; Modulo DL444 8 ingressi microfonici analogici e 8 uscite analogiche e modulo di ingresso e uscita DL452 AES / EBU. Ciò fornisce un massimo di 24 ingressi e 24 uscite, se sono presenti le schede appropriate.



Sopra: vista posteriore del centro di controllo.

Principi di base

Prima che inizi

Questo capitolo ha lo scopo di familiarizzare con il centro di controllo mostrandoti come eseguire alcune operazioni di base per ottenere un po 'di audio da esso.

> **NOTA:** Poiché il funzionamento di entrambi gli alloggiamenti di ingresso è principalmente lo stesso, questo capitolo in genere mostrerà solo il funzionamento del vano di ingresso a 12 canali. Tuttavia, verranno mostrate eventuali differenze di funzionamento tra gli alloggiamenti di ingresso a 4 e 12 canali.

Non dimenticare che, sebbene questo sistema sia un'apparecchiatura complessa e ad alta tecnologia, è molto facile da usare.

Principi di funzionamento

Il funzionamento del centro di controllo si basa sul concetto di colori e gruppi piuttosto che su "stratificazione" o "impaginazione", come nel caso della maggior parte delle console digitali oggi sul mercato.

Con così tanti canali disponibili è molto più facile ricordarli tramite il colore e il nome individuale / gruppo configurato dall'utente piuttosto che il numero del canale.

La superficie di controllo è popolata con controlli immediatamente riconoscibili che sono distribuiti logicamente nelle sezioni principali, in modo che tutti i controlli necessari per accedere la maggior parte del tempo siano sempre sulla superficie di controllo, mentre il resto è a una sola azione di distanza. È possibile visualizzare tutti i misuratori di I / O, sia sulla superficie di controllo che sulla GUI, per fornire un feedback di monitoraggio istantaneo.

Modalità operative

È possibile modificare alcuni aspetti del funzionamento del centro di controllo assegnando compiti diversi a determinate aree della superficie di controllo. Questa sezione spiegherà i diversi modi in cui può funzionare la superficie di controllo.

Modalità normale

Durante il normale funzionamento, l'alloggiamento di ingresso a 12 canali viene azionato dai controlli del vano di missaggio e dalla schermata della GUI, mentre i controlli e la schermata della GUI nell'alloggiamento principale azionano l'alloggiamento di ingresso a 4 canali. Entrambi gli alloggiamenti di ingresso funzionano all'unisono e sono, in effetti, l'area A.

> **NOTA:** Il vano di ingresso a 12 canali sarà sempre l'area A, indipendentemente dalla modalità operativa in uso.

Utilizzando l'alloggiamento di ingresso a 4 canali come area B

È possibile assegnare l'alloggiamento di ingresso a 4 canali come area B, rendendo così entrambi gli alloggiamenti di ingresso indipendenti l'uno dall'altro. Ciò facilita il funzionamento a due persone (vedere **Funzionamento a due persone**).

Controllo dei bus mix in modalità flip

Controllo dei bus mix in modalità flip

Flip fornisce un approccio più globale per combinare il controllo del livello del bus. Normalmente, è possibile utilizzare solo le manopole di controllo del livello nelle strisce di canale per regolare il livello del segnale dei bus di missaggio aux / matrix che vanno ai canali aux / matrix. Tuttavia, utilizzando il flip si ha la possibilità di controllarli dalle manopole di controllo del pan o dai fader nelle strisce veloci di input.

In modalità flip, i pulsanti freccia sinistra / destra nella sezione di selezione del canale superiore scorrono attraverso le strisce veloci di ingresso.

>> Per configurare il centro di controllo per il pan o il fader flip

1. Nella GUI, scegli home> Preferenze> Generale.
2. A seconda dell'opzione richiesta, fare clic sul pulsante di opzione di uno dei seguenti nella sezione Fader Flip. Quando un'opzione è selezionata, conterrà un cerchio rosso:
   - "Passa a fader"
   - "Flip to Pans".

>> Per capovolgere i mix al controllo di input pan / fader

Con un'uscita selezionata sulla superficie di controllo, premere FLIP. Il pulsante si illuminerà per mostrare che sei in modalità "capovolgimento". Il mix bus attualmente selezionato nelle strisce veloci di ingresso cambierà in AuxS1 e, sulla GUI, il colore di sfondo dei pan e dei fader cambierà di conseguenza.

Inoltre, i pulsanti di selezione LCD nelle strisce veloci di ingresso visualizzeranno la modalità bus corrente, ad esempio "MONO AUX".

Suggerimenti e suggerimenti

- **Controlla cosa è nascosto -** Sul centro di controllo, a differenza di una superficie di controllo analogica, alcune delle impostazioni e dei parametri saranno nascosti alla vista. In diversi momenti durante un mix, ti consigliamo di selezionare e visualizzare i parametri inutilizzati per assicurarti che non ci siano sorprese nascoste, ad esempio, un riverbero inviato da un mix precedente
- **Controlla la schermata Meters -** È una buona idea monitorare frequentemente la schermata Meters (visualizzazione predefinita della GUI del master bay), che fornisce una panoramica dello stato e del funzionamento del centro di controllo. Mostra tutti gli indicatori e la condizione di stato dei fader e di alcuni interruttori, come assoli e mute. Tuttavia, alcune cose rimarranno comunque nascoste.

Salvare il tuo lavoro

Si consiglia di salvare regolarmente il lavoro durante l'esecuzione delle procedure incluse in questa guida. Non solo questa è una buona pratica durante il normale funzionamento, ma in questo caso potrebbe evitarti di perdere alcune impostazioni che potrebbero rivelarsi utili in seguito. A tale scopo, creare un nuovo spettacolo (vedere **Come aprire la schermata di automazione**), quindi continuare a leggere il resto di questa sezione, seguendo attentamente le istruzioni. Salva il tuo lavoro in punti convenienti (vedi **Creare una nuova scena utilizzando le impostazioni correnti** e **Salvare uno spettacolo o crearne uno nuovo dalle impostazioni correnti**).

Salvare uno spettacolo invece di memorizzare una scena

È importante comprendere le differenze tra il salvataggio di uno spettacolo e l'archiviazione di una scena.

- La memorizzazione di una scena salva le impostazioni correnti del sistema nel file dello spettacolo. I dati della scena non vengono mai aggiornati a meno che non si memorizzi manualmente una scena. Il file dello spettacolo rimane non salvato nella RAM.

Sebbene lo stato del centro di controllo venga copiato ogni cinque secondi, non viene memorizzato in una scena. Invece, viene inserito nella NVRAM (memoria ad accesso casuale non volatile) della memoria del centro di controllo, che è un tipo di RAM che non perde i suoi dati quando viene interrotta l'alimentazione. Se il centro di controllo perde potenza accidentalmente, queste impostazioni vengono caricate in modo che i parametri audio siano identici, evitando così salti di livello audio. Quando si interrompe l'alimentazione, lo showfile caricato (se presente) non verrà successivamente ripristinato e tutte le modifiche non salvate andranno perse.

- Il salvataggio di uno spettacolo copia il file dello spettacolo sul disco a stato solido interno del centro di controllo. Ciò fornisce una copia "permanente", a condizione che il sistema venga spento correttamente come descritto in dettaglio nella sezione seguente.

Arrestare correttamente il centro di controllo

Quando si spegne il centro di controllo, si consiglia di utilizzare l'opzione di spegnimento del menu della GUI (vedere Per spegnere il centro di controllo).

Utilizzando shutdown, la copia cache dei dati dello spettacolo, che viene mantenuta dal sistema, viene automaticamente memorizzata. L'arresto utilizza quindi lo showfile corrente, i dati della NVRAM ei file di cache per ripristinare il centro di controllo esattamente nello stesso stato dello spegnimento; fino al punto di caricare lo spettacolo non salvato e posizionarti sulla scena corretta, con i dati della scena non memorizzati sulla superficie di controllo.

Se non si utilizza l'opzione Shutdown, i parametri audio vengono comunque ripristinati, ma lo stato di show e show (salvato / non salvato) non può essere ripristinato automaticamente. È necessario ricaricare manualmente lo spettacolo e tutte le modifiche non salvate andranno perse.

Lavorare con il centro di controllo

Sebbene molti controlli sul centro di controllo siano simili alle loro controparti di tipo analogico equivalenti, alcuni sono stati progettati specificamente per la serie PRO, in particolare quelli per la navigazione e il funzionamento con GUI. Poiché probabilmente avrai avuto esperienza su console analogiche, avrai già familiarità con la maggior parte dei controlli PRO X e il loro funzionamento. Pertanto, questo capitolo tratta solo i controlli GUI che potrebbero essere nuovi per l'utente.

I controlli di navigazione, come i pulsanti di accesso rapido e di scorrimento, sono descritti in **Navigazione**, e quelli specifici per l'automazione possono essere trovati in **Gestione delle scene**.

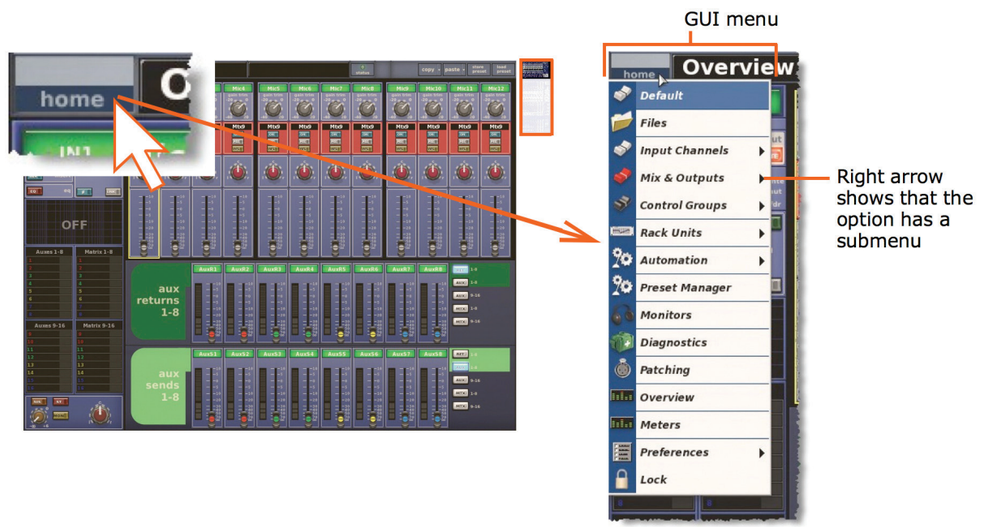
Informazioni sul funzionamento dei canali

Durante il normale funzionamento il compito di controllare i canali di ingresso (12 canali), aux, return, aux send e matrix è assegnato ai due bay di sinistra. I due alloggiamenti sulla destra controllano l'ingresso (4 canali) e i canali master.

Questa assegnazione di attività si applica in modo simile alle schermate della GUI. Tuttavia, puoi controllare qualsiasi canale da entrambe le schermate della GUI. Questo viene fatto navigando il canale verso la channel strip della GUI tramite il menu della GUI; il controllo è quindi disponibile anche tramite il channel strip locale sulla superficie di controllo.

Informazioni sul funzionamento della GUI

Questa sezione spiega le procedure di base che è possibile eseguire nelle schermate della GUI. In generale, controllerai e utilizzerai la GUI combinando le operazioni descritte qui.



Ciascun trackball controlla il movimento di un puntatore sulla rispettiva schermata della GUI. La trackball di sinistra gestisce la schermata della GUI del mix bay e quella di destra la schermata della GUI del master bay. Ogni trackball ha due pulsanti, che hanno funzionalità simili ai pulsanti di un mouse per PC / laptop. Il pulsante sinistro viene utilizzato nelle operazioni di clic e trascinamento, mentre il pulsante destro viene generalmente utilizzato per la modifica e le operazioni di controllo più precise.

Utilizzo dei controlli dello schermo della GUI

Questa sezione mostra come utilizzare gli elementi della schermata della GUI, come pulsanti, manopole di controllo, elenchi a discesa e cursori.

>> Per attivare / disattivare un pulsante della GUI

Fare clic sul pulsante. Se ha un indicatore di stato, questo si accenderà / spegnerà per mostrare che è rispettivamente acceso / spento.

>> Per regolare una manopola di controllo GUI o un fader

Usa un'operazione di trascinamento. Spostare il puntatore su / giù / sinistra / destra per la regolazione.

>> Per selezionare un'opzione da un elenco a discesa

Fare clic sulla freccia a discesa. L'elenco a discesa si aprirà per visualizzare alcuni o tutti i suoi contenuti, a seconda di quanti elementi contiene.

Effettuare una delle seguenti operazioni:

Fare clic sull'opzione richiesta

Se necessario, scorrere l'elenco (vedere "Per scorrere un elenco a discesa" di seguito) per visualizzare l'opzione, quindi fare clic su di essa.

>> Per scorrere un elenco a discesa

Con l'elenco a discesa visualizzato, eseguire una delle seguenti operazioni:

Trascina la casella di scorrimento

Fare clic sulla barra di scorrimento. La casella di scorrimento "salterà" nella direzione del clic in un'altra posizione nella barra di scorrimento

Fare clic su una freccia di scorrimento su / giù. La casella di scorrimento "salterà" nella direzione della freccia di scorrimento in un'altra posizione della barra di scorrimento. Fare clic su una freccia di scorrimento quando la casella di scorrimento è adiacente ad essa non ha alcun effetto.

IT

Utilizzo del menu GUI

È possibile aprire il menu della GUI in una delle schermate della GUI oppure passare direttamente alla schermata del menu della GUI utilizzando un pulsante di accesso alla schermata.

In questa guida, le sequenze di selezione delle opzioni di menu / sottomenu sono mostrate nel seguente formato (ad esempio, per la scelta della schermata delle preferenze generali): **home> Preferenze> Generale**

>> Per aprire il menu della GUI

Fare clic su **home.**

>> Per selezionare un'opzione di menu della GUI

Fare clic sull'opzione di menu, ad esempio Monitor. Lo sfondo dell'opzione di menu diventerà blu quando è pronta per la selezione.

>> Per aprire il sottomenu di un'opzione di menu della GUI

Spostare il puntatore sulla freccia a destra dell'opzione di menu desiderata. Il sottomenu si aprirà automaticamente a destra della freccia.

>> Per aprire una schermata del menu GUI utilizzando un pulsante di accesso alla schermata

Nella zona di navigazione principale, premere un pulsante di accesso alla schermata per aprire la prima schermata (stampata a destra del pulsante). Premerlo di nuovo per aprire la seconda schermata.

Modifica del testo

Una tastiera viene utilizzata per digitare il testo sulla GUI, ad esempio, per configurare i nomi dei canali di input e output. Il testo modificabile sulla GUI è contenuto in caselle di testo, che generalmente consistono in una singola riga di lunghezza limitata. Sebbene tutte le modifiche al testo possano essere eseguite utilizzando le normali funzioni della tastiera, la GUI può essere utilizzata per assistere l'utente, ad esempio, evidenziando parti di testo (utilizzando il trascinamento).



Questi due esempi mostrano come utilizzare i pulsanti di accesso alla schermata per aprire la schermata Automazione (pressione singola) e la schermata EQ grafici (due pressioni). Questi pulsanti ti portano direttamente alla schermata che desideri.

>> Per inserire / modificare il testo tramite la tastiera

Nella GUI, fare clic nella casella di testo per posizionare un punto di inserimento in essa. Il puntatore assumerà una forma a I-beam.

Utilizzando la tastiera, digita il nuovo testo. Se la casella di testo contiene già del testo, puoi prima eliminarlo o modificarlo, cosa che può essere eseguita tramite la tastiera o utilizzando le opzioni taglia, copia e incolla dopo aver fatto clic con il pulsante destro del mouse.

Premere **INVIO** sulla tastiera per uscire dalla casella di testo (o fare clic su un'area vuota della schermata della GUI). La forma del puntatore tornerà a essere una freccia.

Navigazione

Un'introduzione alla navigazione

Il centro di controllo fornisce controlli di navigazione unici per accedere rapidamente e facilmente agli elementi, come canali, bus, gruppi e aree di elaborazione, necessari per il missaggio.

La navigazione è una caratteristica importante del centro di controllo. Uno dei vantaggi delle console digitali rispetto a quelle analogiche è che il numero di canali non è limitato dall'hardware della superficie di controllo. Tuttavia, ciò significa che solo una certa quantità di canali può essere in qualsiasi momento sulla superficie di controllo, mentre gli altri sono "nascosti". Quindi, la navigazione è necessaria per accedere a questi canali nascosti ogni volta che ne hai bisogno.

> **NOTE:** Il modo in cui il centro di controllo è impostato per funzionare può alterare la funzione di alcuni comandi di navigazione. Per ulteriori informazioni, vedere **Modalità operative**.

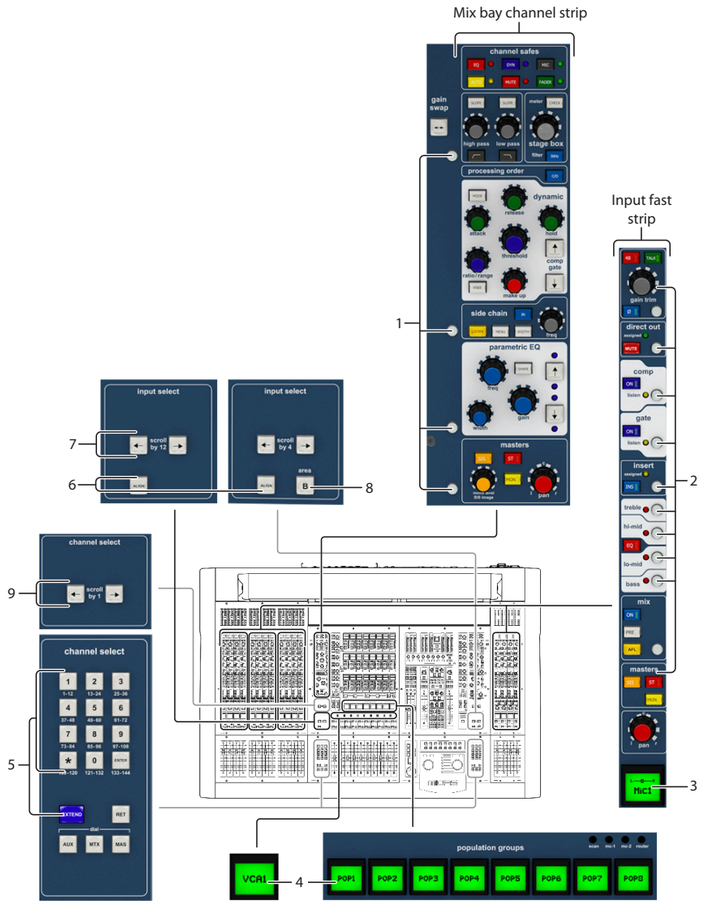
La navigazione avviene principalmente tramite la superficie di controllo, sebbene la GUI possa fornire un'alternativa e abbia anche alcune caratteristiche di navigazione uniche.

Navigazione nei canali di ingresso

I canali di ingresso sono raggruppati in "banchi", con ciascun banco contenente quattro canali numerati consecutivamente.

Durante il normale funzionamento, quattro banchi di canali di ingresso popolano gli alloggiamenti di ingresso e questi vengono visualizzati sulla superficie di controllo in ordine crescente da sinistra a destra.

Controlli di navigazione del canale di ingresso su PRO X.



Articolo	Elementi)	Descrizione
1	Pulsante di accesso rapido - striscia del canale	Seleziona rapidamente l'area di elaborazione locale del canale o della coppia di canali selezionati, ma non influisce sulla selezione dei canali. Si illumina (blu) quando è attivo.
2	Pulsante di accesso rapido - input striscia veloce	Seleziona rapidamente il canale di ingresso locale e assegna l'area di elaborazione locale alla striscia di canale del mix bay. Si illumina (blu) quando è attivo.
3	Pulsante di selezione LCD - input striscia veloce	Seleziona il canale di ingresso locale. Ha un display LCD retroilluminato (con colore di retroilluminazione configurabile dall'utente), che mostra il nome del canale ecc. Quando selezionato, il display cambia in un'immagine "negativa".
4	Pulsante di selezione LCD - Gruppo VCA / POP	Seleziona il gruppo VCA / POP, aprendo i membri del gruppo alla superficie di controllo. Ha un display LCD retroilluminato (con colore di retroilluminazione configurabile dall'utente), che mostra il nome del gruppo. Quando selezionato, il display cambia in un'immagine "negativa".
5	Tasti e pulsante di selezione del canale	Il pulsante **INPUT** nella sezione del **tipo di canale** viene utilizzato con i tasti numerici nella sezione di selezione del canale inferiore per selezionare un numero di canale specifico, assegnandolo alla superficie di controllo (vedere **Ricerca di errori di un canale problematico**).
6	Pulsante **ALIGN**	Passa dal canale di ingresso attualmente selezionato all'alloggiamento di ingresso locale (vedere **Per tornare alla superficie di controllo nel canale di ingresso selezionato**").
7	**scorrere** tramite i pulsanti **4/12**	Questi pulsanti di scorrimento sinistro e destro scorrono i canali di ingresso 12 canali alla volta nell'alloggiamento a 12 canali sinistro e 4 alla volta nell'alloggiamento a 4 canali destro
8	Pulsante **B**.	Assegna il vano di ingresso a 4 canali come area B, che quindi opera con la striscia di canale del vano principale.
9	**scorrere di 1** pulsanti	Questi pulsanti di scorrimento sinistro e destro scorrono i canali uno alla volta. La selezione del canale segue lo scorrimento.

>> Per assegnare un canale di ingresso alla superficie di controllo

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- **Pulsanti di scorrimento** - Scorrere il canale di ingresso desiderato fino alla superficie di controllo utilizzando i pulsanti di **scorrimento 1/12** nella sezione di **selezione dell'ingresso**.
- **Pulsanti di gruppo VCA / POP** - Se il canale di ingresso desiderato è in un gruppo, premere il relativo pulsante di selezione LCD del gruppo VCA / POP.

È possibile utilizzare il menu della GUI per selezionare qualsiasi gruppo VCA / POP desiderato tramite l'opzione **home> Gruppi di controllo> Gruppi VCA.**

>> Per selezionare un canale di ingresso

Con il canale di ingresso desiderato attualmente assegnato alle strisce veloci di ingresso sulla superficie di controllo, eseguire una delle seguenti operazioni:

- **Pulsante di selezione LCD** - Premere il pulsante di selezione LCD nella striscia veloce di ingresso desiderata. Questo assegnerà il canale di ingresso alla striscia di canale locale e la sua **panoramica del canale di ingresso** alla striscia di canale della GUI
- **Pulsante di accesso rapido** - Premere un qualsiasi pulsante di accesso rapido nella striscia veloce di input desiderata. Questo assegnerà il canale di ingresso alla striscia di canale locale e la sua area di elaborazione locale alla striscia di canale della GUI.

È possibile utilizzare i pulsanti di **scorrimento 1** nella sezione di **selezione del canale** superiore per scorrere canale per canale per andare al canale di ingresso desiderato. È possibile scorrere tutti i canali di ingresso utilizzando questo metodo e il canale di ingresso desiderato non deve essere inizialmente assegnato alla superficie di controllo. La selezione del canale segue lo scorrimento.

È possibile utilizzare il menu della GUI per selezionare qualsiasi canale di ingresso desiderato tramite l'opzione **home> Canali di ingresso**.

>> Per tornare indietro nel canale di ingresso selezionato alla superficie di controllo

Se hai spostato il canale di ingresso attualmente selezionato lontano dalla superficie di controllo, puoi ripristinarlo premendo **ALIGN.**

>> Per selezionare un'area di elaborazione

Si potrebbe desiderare un'area di elaborazione specifica di un canale di ingresso assegnato alla striscia di canale locale, ad esempio, per eseguire l'elaborazione o per copiare i suoi parametri su un altro canale di ingresso.

Effettuare una delle seguenti operazioni:

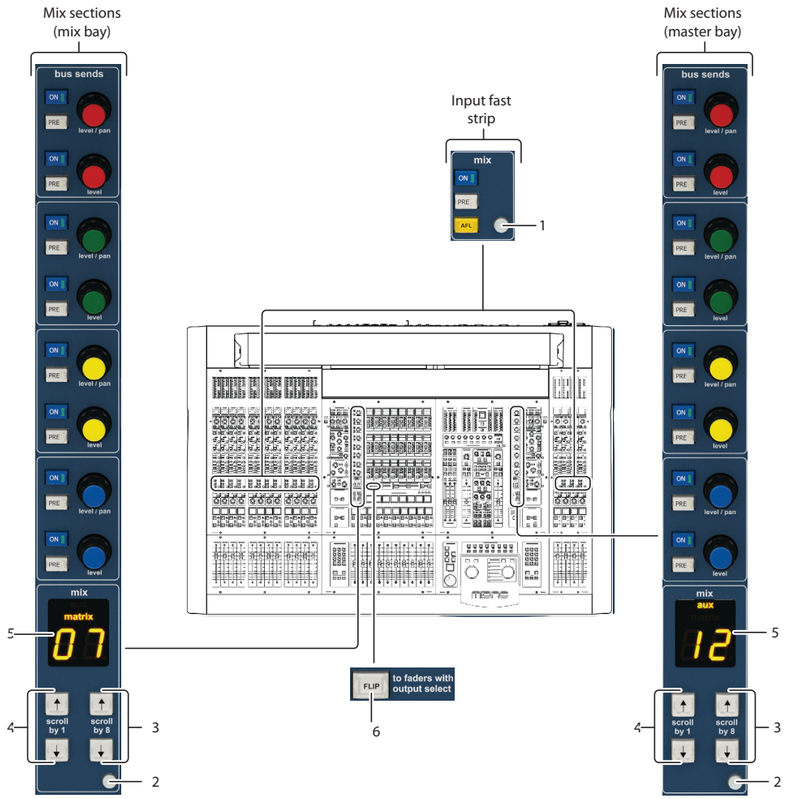
- **Pulsante di accesso rapido (channel strip) -** Se il canale di ingresso che si desidera è attualmente selezionato sulla superficie di controllo, premere il pulsante di accesso rapido nell'area di elaborazione desiderata nella striscia del canale
- **Pulsante di accesso rapido (input striscia veloce) -** Se il canale di ingresso che si desidera si trova attualmente sulla superficie di controllo, ma non è selezionato, premere il pulsante di accesso rapido nell'area di elaborazione desiderata nella sua striscia di ingresso veloce.

È possibile selezionare un'area di elaborazione tramite la panoramica del canale di ingresso nella striscia del canale della GUI facendo clic all'interno di un'area non di controllo della sezione desiderata.

IT

Navigazione tra i bus mix

I canali di ingresso hanno ciascuno bus di missaggio aux e matrice.



Item	Element(s)	Description
1	Pulsante di accesso rapido - input striscia veloce	Questo pulsante nella sezione mix delle strisce veloci di ingresso seleziona rapidamente l'area di mix locale del canale selezionato. Si illumina (blu) quando è attivo.
2	Pulsante di accesso rapido: selezione della **miscela**	Questo pulsante nella sezione mix degli alloggiamenti mix e master seleziona rapidamente il banco del bus aux / matrice attualmente selezionato, assegnandolo alla striscia di canale locale sulla superficie di controllo e assegnando anche l'area di elaborazione del bus alla striscia di canale della GUI locale.
3	**scorrere di 8** pulsanti	Questi pulsanti di scorrimento su e giù scorrono i bus di mix in gruppi di otto (un banco) alla volta.
4	**scorrere di 1** pulsanti	Questi pulsanti di scorrimento su e giù scorrono i bus di missaggio uno alla volta. La selezione del bus mix segue lo scorrimento.
5	Schermo	Mostra il numero del mix bus attualmente selezionato e il suo tipo.
6	Pulsante **FLIP**	Vedere **Controllo dei bus di missaggio in modalità Flip**.

>> Per navigare in un mix bus fino alla superficie di controllo

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Scorrere fino al mix bus desiderato utilizzando i pulsanti di **scorrimento 1** nella sezione **mix**. La selezione del bus mix segue lo scorrimento
- Scorri il banco di mix bus desiderato fino alla superficie di controllo utilizzando i pulsanti di **scorrimento 8** nella sezione **mix**
- Selezionare il mix bus desiderato nell'**Output Bay** e premere **Align**.

>> Per selezionare un mix bus

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- **Pulsanti di scorrimento** - Scorrere fino al mix bus desiderato utilizzando i pulsanti di **scorrimento di 1** nella sezione mix. La selezione del bus mix segue lo scorrimento
- **Manopole di controllo sensibili al tocco** - Con il mix bus desiderato assegnato alla sezione **mix** sulla superficie di controllo, toccare / azionare la sua manopola di controllo.

>> Per navigare nell'area di elaborazione del bus mix fino alla striscia di canale

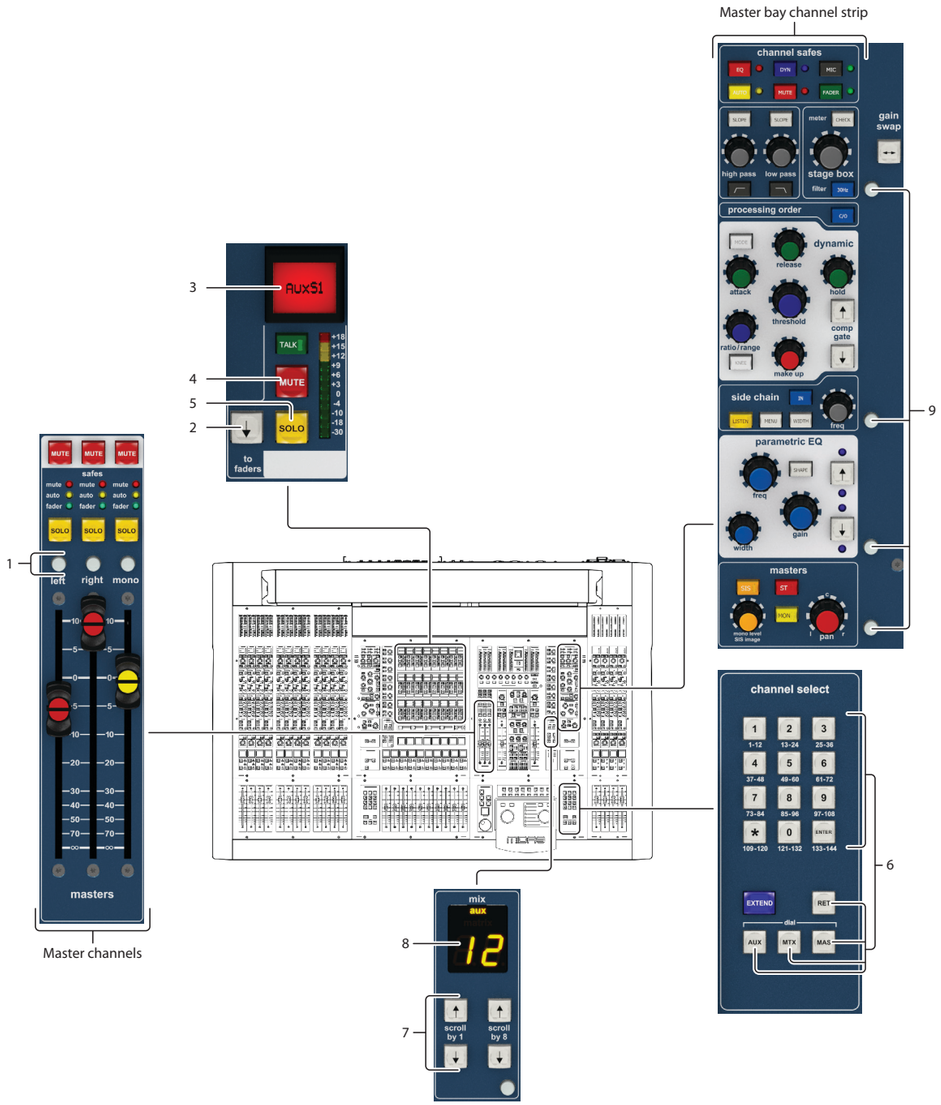
Premere il pulsante di accesso rapido nella sezione **mix** della striscia veloce di ingresso desiderata. Ciò non influisce sulla popolazione attuale della zona veloce di output.

È possibile selezionare un'area di elaborazione bus aux o bus matrix sulla GUI facendo clic sul titolo del banco di mix bus desiderato nella **panoramica del canale di ingresso** della striscia di canale della GUI (vedere **sezioni di mandate tipiche dei mix nella striscia di canale di Gui**) .

IT

Navigazione nei canali di output

I canali di uscita comprendono aux, matrici e master.



Articolo	Elementi)	Descrizione
1	Pulsante di accesso rapido - canali master	Seleziona rapidamente il canale master locale. Si illumina (blu) quando è attivo.
2	Ai fader	Sposta il gruppo attualmente selezionato sui fader di seguito.
3	Pulsante di selezione LCD	Seleziona il canale. Ha un display LCD retroilluminato (con colore di retroilluminazione configurabile dall'utente), che mostra il nome del gruppo.
4	Tasto muto	Disattiva il canale selezionato.
5	Pulsante Solo	Assolo il canale selezionato.
6	Tasti e pulsanti per la selezione dei canali	I pulsanti nella sezione del **tipo di canale** (eccetto il pulsante **INPUT**) vengono utilizzati con i tasti numerici nella sezione di **selezione del canale** (inferiore) per selezionare un numero di canale di uscita specifico, assegnandolo alla superficie di controllo (vedere **Ricerca guasti di un canale problematico**.
7	**scorrere di 1** pulsanti	Questi pulsanti di scorrimento sinistro e destro scorrono i canali uno alla volta. La selezione del canale segue lo scorrimento.
8	**scorrere di 24** pulsanti	Questi pulsanti di scorrimento sinistro e destro scorrono i canali 24 alla volta. La selezione del canale segue lo scorrimento.
9	Pulsante di accesso rapido - striscia del canale	Seleziona rapidamente l'area di elaborazione locale del canale o della coppia di canali selezionati, ma non influisce sulla selezione dei canali. Si illumina (blu) quando è attivo.

>> Per assegnare i canali di uscita alla superficie di controllo

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- **Pulsanti del tipo di canale** - Sul **PRO X** i pulsanti Channel Type sono stati sostituiti con 24 Out LCD che sono assegnabili nel solito modo: tieni premuto, quindi seleziona i canali che desideri assegnare.
- **Pulsanti di scorrimento** - Scorrere il canale di uscita desiderato fino alla superficie di controllo utilizzando i pulsanti di **scorrimento di 1** nella sezione di **selezione del canale** (superiore).

Per selezionare il gruppo di uscita desiderato, scorrere la zona di ingresso veloce con i pulsanti **Scorrimento di 24**.

>> Per selezionare un'area di elaborazione

È possibile desiderare un'area di elaborazione specifica di un canale di uscita assegnato alla striscia di canale locale, ad esempio, per eseguire l'elaborazione o per copiare i suoi parametri su un altro canale di uscita. Per fare ciò, a condizione che il canale di uscita sia attualmente selezionato sulla superficie di controllo, premere il pulsante di accesso rapido nell'area di elaborazione della striscia di canale desiderata per selezionarlo.

È possibile selezionare un'area di elaborazione tramite la GUI facendo clic su un'area non di controllo all'interno della sezione desiderata del display di "panoramica" (aux send, aux return, matrice o master) nella striscia di canale della GUI.

Navigazione tramite la GUI

La GUI dispone di strumenti di navigazione unici grazie ai quali tornare alla visualizzazione della "panoramica" del canale da una delle sue aree di elaborazione nella striscia del canale della GUI e anche per navigare nella cronologia di visualizzazione della schermata della GUI.

>> Per tornare alla visualizzazione della panoramica di un canale da una delle sue aree di elaborazione nella striscia del canale della GUI

Fare clic sulla freccia di ritorno nell'intestazione del canale.

>> Per trovare una schermata della GUI che hai aperto di recente

Utilizzare i pulsanti del browser Indietro / Avanti per eseguire una delle seguenti operazioni:

Per tornare alla schermata della GUI appena aperta, fare clic sul pulsante Indietro

Per aprire una delle schermate della GUI visitate di recente, fare clic sui pulsanti Indietro / Avanti. Il pulsante Indietro ti riporterà indietro attraverso la cronologia del browser, mentre il pulsante Avanti va nella direzione opposta.

I pulsanti Indietro / Avanti sono simili a quelli dei browser standard utilizzati su qualsiasi PC.

Errore nella ricerca di un canale problematico

Se si conosce il numero del canale che presenta un problema, è possibile spostarlo rapidamente sulla superficie di controllo digitando il tipo e il numero del canale tramite le sezioni di **selezione del canale** inferiore (inferiore) e del **tipo di canale**.

>> Per selezionare un canale utilizzando il suo numero

1. Nella sezione del **tipo di canale**, premere il pulsante del tipo desiderato. Ad esempio, se il canale è un ingresso, premere **INPUT**.
2. Nella sezione di **selezione del canale** (inferiore), digita il numero del canale. Ad esempio, premere **4** e quindi **7** per il canale 47.
3. Premere **Invio**.

Configurazione degli ingressi e delle uscite

Analogamente ai gruppi VCA / POP, è possibile modificare il nome e il colore di ciascuno degli ingressi e delle uscite. Questo viene fatto tramite la GUI nelle rispettive schermate del foglio. Per i dettagli sulla configurazione, vedere Configurazione dei gruppi VCA / POP.

>> Per aprire la schermata Input / Output Sheet

Effettuare una delle seguenti operazioni:

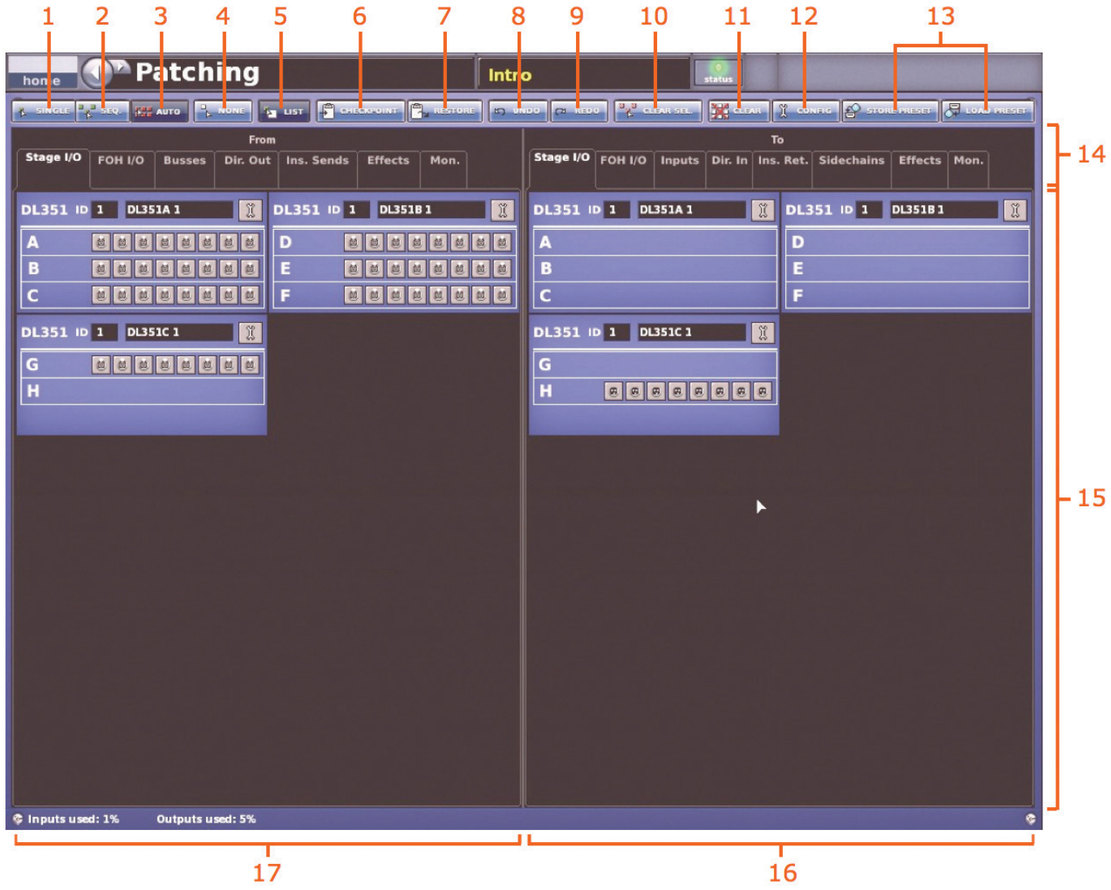
- Nella GUI, scegli **home> Canali di input> Foglio di input** per aprire la schermata del foglio di input, oppure scegli **home> Mix e output> Foglio di output** per aprire la schermata del fo**glio di output**
- Nella zona di navigazione principale, premere il pulsante di accesso alla schermata **Input / Output** per aprire la schermata **Input Sheet**. Per aprire la schermata **Output Sheet**, premerlo di nuovo.

IT

Patch

Introduzione

L'applicazione di patch è una funzionalità solo GUI che consente di soddisfare tutti i requisiti di routing del sistema. Il menu principale della GUI ha un'opzione **Patching** che porta alla schermata **Patching**, che contiene tutti i connettori di patch disponibili nel sistema. Questa schermata fornisce un'interfaccia di facile utilizzo, in cui è possibile selezionare le opzioni di assegnazione di origine e destinazione, facilitata da un pannello di pulsanti funzione. Inoltre, la schermata **Patching** consente di configurare le unità (dispositivi). Ad esempio, è possibile regolare il guadagno analogico, selezionare la tensione phantom +48 V ecc. Delle unità di I / O di linea collegate nel sistema.



Articolo	Elementi)	Descrizione
1	Pulsante **SINGOLO**	Consente di patchare una singola origine su una singola destinazione o più destinazioni. Vedere **Patching singolo** (SINGLE).
2	**SEQ.** pulsante	Consente di selezionare più sorgenti e applicarle una alla volta. Vedere **Sequence Patching** (SEQ.).
3	**Pulsante AUTO**	Consente di selezionare un blocco di sorgenti e patchale tutte automaticamente, semplicemente selezionando una singola destinazione. Eventuali patch esistenti all'interno dell'intervallo di destinazione verranno sostituite da quelle nuove.
4	**Pulsante NONE**	Cancella tutti i connettori patch attualmente selezionati da tutte le schede nelle sezioni **Da e A**.
5	**Pulsante LIST**	Cambia il tipo di tooltip da standard a list quando si esegue una patch di sequenza operante tramite **SEQ**. pulsante.
6	**Pulsante CHECKPOINT**	Imposta un punto di memorizzazione del patch, o snapshot, che contiene lo stato del patch in quell'istante. Ogni volta che si fa clic su **CHECKPOINT**, il checkpoint precedente viene sovrascritto.
7	**Pulsante RESTORE**	Riporta lo stato di patch all'ultimo checkpoint o, se non sono stati creati checkpoint, riporterà lo stato di patch alla condizione di accensione. Tutte le riparazioni eseguite nel periodo intermedio andranno perse.

Articolo	Elementi)	Descrizione
8	Pulsante **UNDO**	Annulla l'ultima singola patch, anche se faceva parte di un'operazione di patch multipla. Clic ripetuti annulleranno le precedenti operazioni di patching, tornando all'ultimo checkpoint o si accenderanno se non sono stati creati checkpoint.
9	Pulsante REDO	Ripete un annullamento. Questo può essere ripetuto per ogni annullamento nella precedente operazione di annullamento.
10	CLEAR SEL. pulsante	Cancella tutte le selezioni correnti e le relative patch. Importante: A differenza del pulsante NONE, che rimuove semplicemente le selezioni correnti (evidenziate in giallo), CLEAR SEL. fa un ulteriore passo avanti rimuovendo anche la patch. Questo interromperà qualsiasi audio che potrebbe aver attraversato il segnale patchato.
11	Pulsante CLEAR	Cancella tutte le patch. Importante: Prestare molta attenzione quando si utilizza questa funzione. Osservare l'avviso che appare dopo aver fatto clic su questo pulsante.
12	Pulsante CONFIG	Apre la finestra Configurazione dispositivo AES50, da cui è possibile impostare le schede I / O nella schermata Patching (vedere la finestra Configurazione dispositivo AES50 tipica).
13	Pulsanti STORE PRESET e LOAD PRESET	Questi sono i pulsanti funzione (preset) della libreria utente. Vedere Libreria utente (preimpostazioni).
14	Sezione del titolo	Titoli delle sezioni e nomi delle schede.
15	Area di rattoppatura	Contiene tutti i connettori patch sulle schede.
16	Alla sezione	Contiene le schede che contengono tutte le destinazioni del connettore patch.
17	Dalla sezione	Contiene le schede che contengono tutte le origini del connettore patch.

>> Per accedere alla schermata Patching

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella GUI, scegli **home> Patching**
- Premere il pulsante di **assegnazione / misurazione** nella zona di navigazione principale
- Nella GUI, fare clic su un pulsante src (origine) o **dest** (destinazione). La schermata **Patching** si aprirà nella scheda / finestra di configurazione appropriata.

Informazioni sulla procedura di patch

Sebbene il patching possa essere pensato come il routing / reindirizzamento dei segnali in entrata, interni e in uscita del centro di controllo, nel contesto della schermata Patching, il patching comprende anche l'impostazione e la configurazione del palco e dei dispositivi I / O del rack FOH. La procedura di patching viene inizialmente eseguita dopo l'installazione del sistema e comprende:

- **Configurazione del dispositivo** - Configurare i dispositivi regolando i loro parametri (vedi sotto)
- **Configurazione dei dispositivi del rack I / O** - Configurare i dispositivi di sistema, come I / O di linea, DN9696 e AES50 generico, nelle schede I / O nelle sezioni **Da e A** della schermata **Patching** (vedere **Configurazione dei dispositivi rack I / O**)
- **Patch** - Esegui tutto il routing richiesto, ad esempio, i microfoni ai canali di ingresso (vedi **How To Patch**)
- **Selezione del serpente** - Configurare il centro di controllo in base al tipo di "serpente" che si sta utilizzando per le reti X e Y (vedere **Configurazione del tipo di serpente**). **Questo è importante, poiché il centro di controllo non funzionerà a meno che il tipo di serpente non sia configurato correttamente**.

Configurazione del tipo di serpente

Importante:

I serpenti devono essere configurati correttamente prima di utilizzare il centro di controllo, poiché non passerà dati audio o di controllo se i serpenti non sono configurati correttamente.

È possibile collegare il motore Neutron DSP al centro di controllo con serpenti in rame o in fibra ottica. Il centro di controllo deve essere configurato con queste informazioni prima di poter iniziare il funzionamento.

>> Per configurare il centro di controllo con le informazioni sul tipo di serpente

1. Nella GUI, scegli **home> Preferenze> Generale**.
2. Sotto l'intestazione **Stage Link X**, fare clic sull'opzione **Fibra** o **Rame**, a seconda di quale sia montato sulla rete X. Un'opzione selezionata conterrà un cerchio rosso.

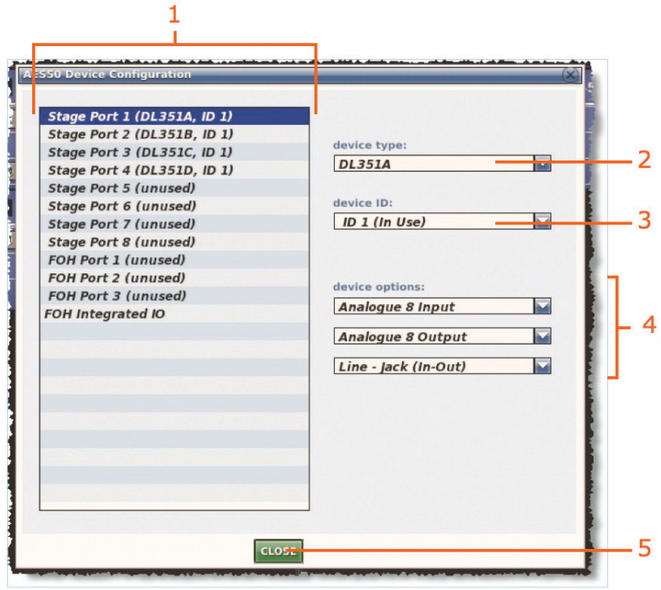
Fai lo stesso per la rete Y, sotto l'intestazione Stage **Link Y**..

Configurazione dei dispositivi rack I / O

È possibile aggiungere, rimuovere e configurare i dispositivi, come I / O di linea, splitter microfonici, DN9696 ecc., Che si trovano nei rack Stage I / O e FOH I / O. Questa operazione viene eseguita tramite la finestra di **configurazione del dispositivo AES50**. Qui è possibile impostare l'ID del dispositivo e anche il tipo di schede (moduli) montate sull'unità fisica. Le opzioni dipendono dal contesto, quindi alcune potrebbero essere vuote, a seconda del tipo di dispositivo.

Per soddisfare le doppie porte ridondanti di Mic Splitter e Modular I / O (connessioni X e Y) ci sono diverse opzioni nel **tipo di dispositivo**: elenco a discesa, ad esempio **cavo DL431 rosso**, **cavo DL155 rosso**, ecc. Inizialmente, il dispositivo viene assegnato a una porta (come per qualsiasi dispositivo), quindi una seconda porta viene assegnata alla connessione ridondante, ma con lo stesso ID dispositivo (vedere di seguito per i dettagli).

IT



Articolo	Descrizione
1	Elenco delle porte Stage e FOH, che mostra le assegnazioni dei dispositivi correnti.
2	elenco a discesa del **tipo di dispositivo**, contiene un elenco dei dispositivi disponibili tra cui scegliere.
3	elenco a discesa **ID dispositivo**, contiene un elenco completo di ID per il tipo di dispositivo selezionato. Quelle già in uso avranno il prefisso "(In use)".
4	elenco a discesa delle **opzioni del dispositivo**, da cui è possibile selezionare la scheda effettivamente inserita nell'unità fisica. Le posizioni degli elenchi a discesa sono relative alle posizioni delle carte nell'unità fisica.
5	Pulsante **CHIUDI**, chiude la finestra di **configurazione del dispositivo AES50**.

>> Per aggiungere un dispositivo o modificarne la configurazione

1. Fare clic su **CONFIG** per aprire la finestra di **configurazione del dispositivo AES50**.
2. Fare clic sulla porta a cui si desidera allocare il dispositivo. Ad esempio, "FOH Port 3 (unused)". Il testo nel campo **Tipo di dispositivo**: cambierà di conseguenza. (Una porta a cui non è assegnato alcun dispositivo avrà il testo "(non utilizzato)" dopo il suo nome.)
3. Nell'elenco a discesa **Tipo di dispositivo**: fare clic sul tipo di dispositivo. Ad esempio, "DL351A".
4. Nell'elenco a discesa **ID dispositivo**: fare clic sull'ID desiderato per il dispositivo. Ad esempio, "ID6".
5. Nell'elenco a discesa delle **opzioni del dispositivo**: fare clic sul tipo di unità fisica con scheda installata. Ad esempio, "Ingresso analogico 8". Se sono presenti più **opzioni di dispositivo**: elenco a discesa, ripetere per le restanti, assicurandosi che corrispondano alle schede effettivamente installate (solo DL351 e DL451).
6. Fare clic su **CHIUDI**.

Configurazione dei dispositivi

Hai la possibilità di configurare i dispositivi dalla schermata Patch. I parametri, come il guadagno e la tensione phantom +48 V, possono essere rispettivamente regolati o attivati / disattivati tramite una finestra di configurazione specifica del dispositivo.

Queste impostazioni di configurazione possono essere indipendenti dai dati del canale, poiché (fino a quando non vengono assegnate) controllano solo l'unità fisica. Se un dispositivo viene successivamente assegnato a uno o più canali, i canali controllano il dispositivo e viceversa.

L'area di configurazione del dispositivo consente anche il controllo dei parametri audio quando il dispositivo viene utilizzato come collegamento diretto a un altro dispositivo. Ad esempio, FOH mette in scena tramite un serpente digitale, invece che tramite il DSP. In questo caso le impostazioni vengono salvate anche nel file dello spettacolo e possono essere automatizzate, anche se i segnali non vengono instradati attraverso il DSP del centro di controllo.

Procedura di configurazione del dispositivo

Sebbene la procedura per la configurazione dei dispositivi sia simile, i loro parametri dipendono dal tipo di dispositivo. La procedura per la configurazione dei dispositivi di tipo simile prevede:

- Apertura della finestra di configurazione del dispositivo
- Selezione di una delle schede / gamme di canali del dispositivo e configurazione dei parametri disponibili
- Ripetendo per le altre schede / gamme di canali del dispositivo
- Ripetendo per gli altri dispositivi
- Chiusura della finestra di configurazione del dispositivo.

>> Per aprire la finestra di configurazione di un dispositivo

Fare clic sul pulsante chiave del dispositivo.

>> Per impostare / modificare la configurazione di un dispositivo I / O

1. Aprire la finestra di configurazione del dispositivo I / O che si desidera configurare.
2. Selezionare il dispositivo I / O dall'elenco a discesa nella parte superiore della finestra di configurazione.
3. Selezionare la scheda / canale che si desidera configurare / modificare, dall'elenco a discesa nell'angolo in alto a destra della finestra di configurazione. Ad esempio, "Analogue In Card".
4. In un canale, configurare i parametri. Ad esempio, nel canale "In1", regolare il guadagno e attivare la tensione fantasma + 48V.
5. Ripetere il passaggio 4 per gli altri canali nella scheda.
6. Ripetere i passaggi da 3 a 5 per le altre carte.
7. Se necessario, configurare altri dispositivi I / O ripetendo dal passaggio 2 al passaggio 6.
8. Fare clic su **CHIUDI**.

Come riparare

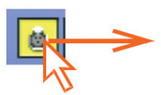
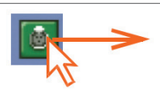
L'applicazione di patch, fondamentalmente, implica la selezione dei connettori di patch di origine nella sezione **From** della schermata **Patching** e quindi la selezione delle loro destinazioni nella sezione **To**. È possibile selezionare le patch singolarmente o in multipli utilizzando la sequenza e le operazioni automatiche.

>> Per aprire una scheda nelle sezioni Da o A

Fare clic sul titolo della scheda. Ad esempio, fare clic su **Ins. Invia** per aprire la scheda Inserisci invia.

>> Per selezionare un singolo connettore patch

Fare clic sul connettore patch. Gli effetti del clic su un connettore patch sono mostrati nella tabella seguente.

Facendo clic	Lo fa nella sezione Da	Lo fa nella sezione A.
	Seleziona il connettore patch. 	Will do one of the following (provided a source patch connector(s) Eseguirà una delle seguenti operazioni (a condizione che sia stato selezionato uno o più connettori di patch di origine nella sezione Da): • Seleziona il connettore patch durante una singola operazione di assegnazione. • Consente di applicare patch al connettore di patch durante una sequenza o un'operazione di assegnazione automatica di patch. Altrimenti, questo non ha effetto. 
	Deseleziona il connettore patch, che poi torna al suo stato precedente (patchato o non patchato).  or 	Rimuove la patch. 
	Seleziona il connettore patch e tutti quelli a cui è collegato nella sezione To.	Rimuove la patch. 

NOTA: Per controllare rapidamente le destinazioni di un connettore patch di origine, fare clic su di esso. Questo lo selezionerà e tutte le sue destinazioni. Verrà visualizzato un triangolo verde sotto il nome di qualsiasi scheda nella sezione A che contiene una o più destinazioni.

IT

Patching singolo (SINGLE)

Il pulsante di funzione **SINGLE** consente di assegnare una singola sorgente a una singola destinazione o più destinazioni.

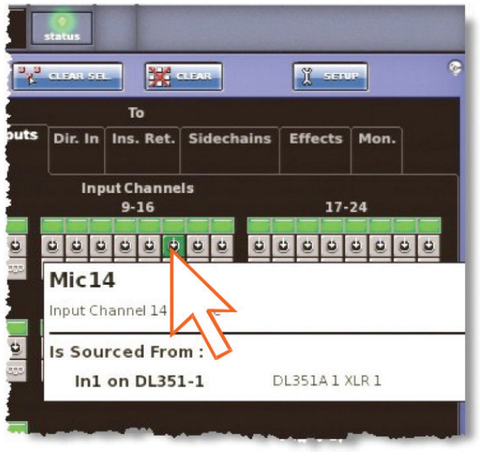
>> Per patchare una singola sorgente su una singola destinazione

L'esempio seguente mostra come assegnare un'uscita da uno splitter microfonico a un canale di ingresso..

1. Fare clic su **SINGLE**.
2. Seleziona il connettore patch di origine. Ad esempio, nella scheda **Stage I / O** della sezione **From**, fare clic sul primo connettore patch (XLR1) della scheda A dell'I / O modulare DL351. Il suo sfondo diventerà giallo e un triangolo verde apparirà sotto il titolo della scheda (come mostrato a destra).



3. Seleziona il connettore patch di destinazione. Ad esempio, nella scheda **Inputs** della sezione **To**, fare clic sul connettore patch per il canale di ingresso 14 (Mic14). Ora sarà patchato alla fonte. Se il nuovo patch sta trasportando un segnale, questo audio può essere sentito, a seconda delle impostazioni del centro di controllo.



NOTA: Potete anche eseguire singole operazioni di patching usando **CLEAR SEL**. e funzioni **AUTO**.

>> Per patchare una singola sorgente su più destinazioni

Applicare la patch al connettore della patch di origine desiderato a una delle sue destinazioni, come descritto in dettaglio in **Per applicare la patch a una singola origine a una singola destinazione**.

Nella sezione **A**, seleziona le altre destinazioni.

Patch di sequenza (SEQ.)

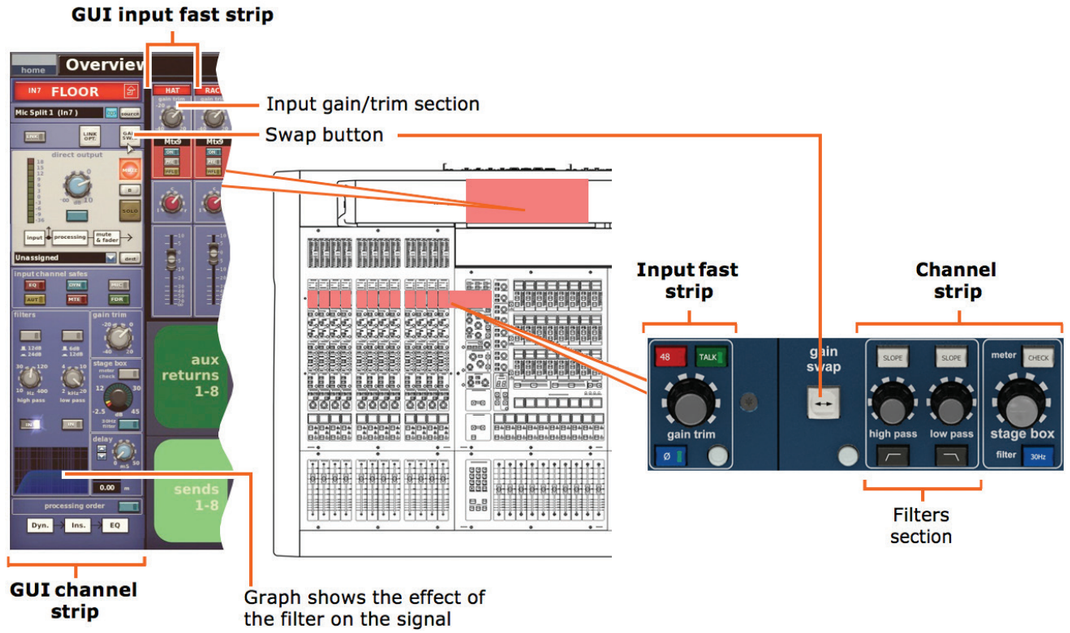
Se è necessario eseguire più patch e ciascuna ha una sola destinazione, è possibile utilizzare la funzione di sequenza. Tutti i connettori patch sorgente vengono selezionati nella sezione **From** prima di essere patchati, uno per uno, nella sezione **To**. Ciò evita di dover tornare alla sezione **Da** all'inizio di ogni patch.

Per assistere l'utente nell'applicazione di patch in sequenza, è possibile modificare la descrizione comando nel tipo di elenco (vedere il pulsante della funzione LIST nel diagramma della **schermata Patching**).

Operazione base

Questa sezione ha lo scopo di familiarizzare con il centro di controllo mostrandoti come eseguire alcune operazioni di base per ottenere un po 'di audio da esso.

NOTA: Poiché il funzionamento di entrambi gli alloggiamenti di ingresso è principalmente lo stesso, questo capitolo in genere mostrerà solo il funzionamento del vano di ingresso a 12 canali. Tuttavia, verranno evidenziate eventuali differenze di funzionamento tra gli alloggiamenti di ingresso a 4 e 12 canali.



NOTA: Le manopole di controllo del gain trim e dello stage box sulla superficie di controllo regoleranno tutto ciò che è stato "scambiato" sulle rispettive strisce e non necessariamente ciò che suggeriscono i loro nomi. La manopola di controllo dello stage box (channel strip) controlla sempre lo "scambio" alternativo a quelli mostrati nelle strisce veloci di input nella schermata della GUI.

>> Per impostare il guadagno dello stage box / guadagno della console

1. Nella sezione di regolazione **trim del guadagno** di una striscia di ingresso veloce, premere il pulsante di accesso rapido (vedere **le sezioni Guadagno e filtro delle strisce di ingresso**). Questo seleziona il canale di ingresso e assegna la sua area di elaborazione della configurazione alla channel strip della GUI, che contiene il pulsante **GAIN SWAP**.
2. Premere il pulsante di scambio guadagno freccia sinistra-destra (o fare clic su **CAMBIO GUADAGN**0) per scambiare le sezioni del trim del guadagno e dello stage box.
3. **Regolare la manopola di controllo del** trim del guadagno al livello richiesto per adattarsi alle caratteristiche del preamplificatore MIDAS. Un livello adatto potrebbe essere quello che illumina solo i LED gialli. Fallo per ogni canale richiesto. Pilota gli amplificatori microfonici per quella "colorazione MIDAS"; sentiti libero di overdrive se vuoi.
4. Dopo aver raggiunto lo stato di guadagno richiesto, premere il pulsante di scambio guadagno freccia sinistra-destra (o fare clic su **CAMBIO GUADAGNO**) per riportare i guadagni al loro stato predefinito.

Impostazione del guadagno di ingresso di un amplificatore microfonico

Il centro di controllo ha due guadagni in ingresso per canale, uno è il guadagno remoto per il preamplificatore microfonico analogico (guadagno stage box) e l'altro è il trim digitale (guadagno console). Nel suo stato predefinito, il guadagno dello stage box è nella striscia di canale e il guadagno della console è in ciascuna striscia veloce di ingresso. Tuttavia, puoi scambiare queste sezioni (premendo il pulsante di scambio del guadagno) per darti un controllo più globale del guadagno dello stage box.

5. Regolare la manopola di controllo del **trim del guadagno** per (questa volta) regolare il trim digitale della console (da +20 dB a -40 dB continuo) per la struttura del guadagno preferita.
6. Imposta i telecomandi analogici per la configurazione iniziale, quindi regola l'assetto digitale per lo spettacolo.

Impostazione dei filtri passa alto e passa basso

Seleziona filtri passa alto e passa basso. I filtri passa alto e passa basso possono essere attivati / disattivati e, quando attivati, ciascuno ha due impostazioni.
I filtri vengono replicati sulla GUI, che mostra anche il valore del filtro in funzione.

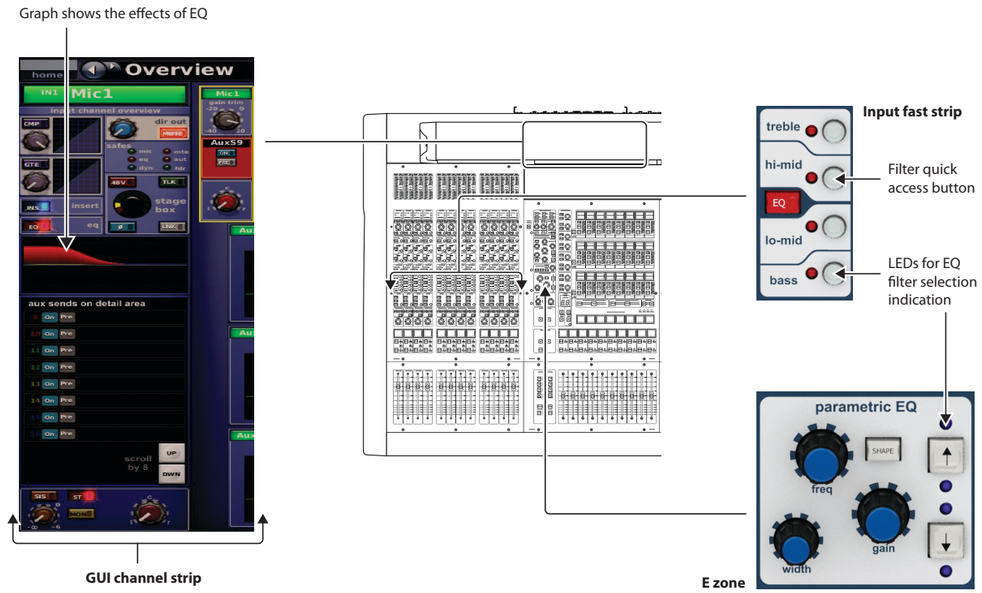
>> Per impostare filtri passa alto e passa basso in

1. Nella sezione del **trim del guadagno** di una striscia di ingresso veloce (vedere **le sezioni di guadagno e filtro del** diagramma **delle strisce di ingresso**), premere il pulsante di accesso rapido. Questo seleziona il canale di ingresso e assegna la sua area di elaborazione della configurazione alla channel strip della GUI, che contiene la sezione dei **filtri**.
2. Nella sezione dei filtri della striscia del canale di ingresso, premere il pulsante di selezione del filtro (**passa alto** o **passa basso**) per attivare il filtro.
3. Se necessario, premere il pulsante **SLOPE** del filtro per impostarne la pendenza (dB); il suo stato è mostrato sulla GUI. Per il filtro passa alto, in = 24 dB e out = 12 dB, e per il filtro passa basso, in = 12 dB e out = 6 dB.
4. Regolare la manopola di controllo **passa alto** / **passa basso** per impostare la frequenza del filtro (Hz). Gli intervalli vanno da 10 Hz a 400 Hz per il filtro passa alto e da 2 kHz a 40 kHz per il filtro passa basso.

IT

Equalizzazione ingresso (zona E)

Usa l'EQ per equalizzare il segnale in ingresso tramite i filtri alti, medi, bassi e bassi, che si trovano nella zona E della striscia del canale di ingresso. Treble e bass hanno ciascuno un'opzione di filtro parametrico e tre modalità shelving specifiche. Il feedback visivo per l'EQ avviene solo tramite GUI.



>> Per equalizzare il segnale in ingresso

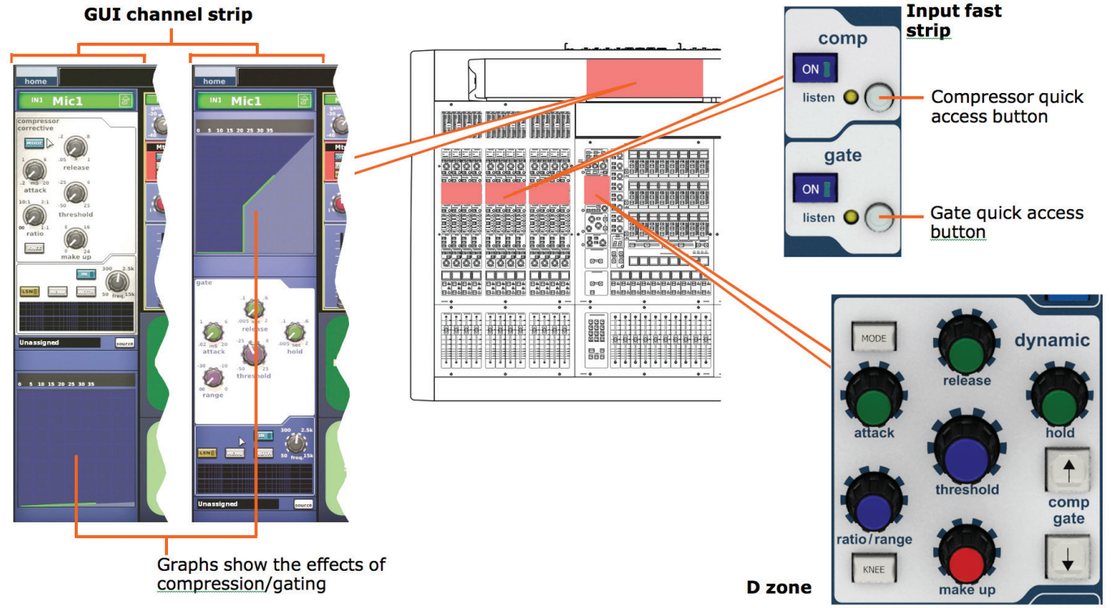
1. In una striscia veloce di ingresso, premere il pulsante di accesso rapido del filtro EQ desiderato (**alti**, a**lti-medi**, l**o-medi o bassi**). Questo selezionerà il canale e aprirà l'area di elaborazione del filtro EQ nella channel strip della GUI. In alternativa, puoi accedervi utilizzando i pulsanti freccia su e giù dei bassi e degli acuti nella zona E (mostrata sopra).
2. Nella striscia di ingresso veloce, premere **EQ** per attivare l'**EQ**. Il LED del pulsante EQ si illuminerà quando il suo EQ è attivato.
3. Nella zona E, regolare le manopole di controllo **freq**, **larghezza** e **guadagno** per applicare l'EQ come desiderato.
4. Ascolta i diversi filtri, inclusi i tipi di "minima interruzione armonica", scorrendoli utilizzando il pulsante **SHAPE**.

   NOTA: NOTA:I filtri di disturbo armonico minimo sono luminosi e profondi, disponibili rispettivamente per gli alti e i bassi. Questi filtri utilizzano fenomeni psicoacustici per generare pendii ripidi che suonano naturali.

Elaborazione delle dinamiche di ingresso (zona D)

Imposta i processori del compressore e delle dinamiche gate usando i controlli nella zona D della striscia del canale di ingresso.

Sono disponibili quattro compressori, correttivo, adattivo, creativo e vintage, ciascuno con l'opzione di ginocchio rigido, ginocchio medio e ginocchio morbido.



>> Per impostare un compressore / limiter

1. In una striscia veloce di input, premere il pulsante di accesso rapido del **compressore** nella sezione **comp**. Questo selezionerà il canale e assegnerà la sua area di elaborazione del compressore alla channel strip della GUI.
2. Nella sezione **comp**, premere **ON** per accendere il compressore.
3. Nella zona D, azionare i controlli di **attacco**, **rapporto** / **intervallo** (rapporto), **rilascio**, **soglia** e **trucco** per applicare l'elaborazione. Puoi anche impostare un limitatore utilizzando una soglia alta e un rapporto ripido (maggiore di 5: 1). La manopola di controllo **Hold** non ha alcun effetto in quanto viene utilizzata solo per il cancello.
4. Premi **KNEE** per ascoltare i diversi algoritmi.
5. Premere **MODE** per provare diversi tipi di compressore (**correttivo**, **adattivo**, **creativo**, **luccicante** e **vintage**).

>> Per allestire un cancello

1. In una striscia veloce di ingresso, premere il pulsante di accesso rapido del **cancello** nella sezione del cancello. Questo selezionerà il canale e assegnerà la sua area di elaborazione del gate alla channel strip della GUI.
2. Nella sezione **cancello**, premere **ON** per inserire il cancello.
3. Nella zona D, azionare i controlli di **attacco**, **rapporto** / **intervallo** (intervallo), **rilascio**, **soglia** e **mantenimento** per applicare l'elaborazione. La manopola di controllo del **trucco** non ha effetto in quanto viene utilizzata solo per il compressore
4. C'è anche una funzione **MODE** per selezionare le modalità **Gate**, **Transient Gate o Ducker**.

Elaborazione dell'output

Le uscite hanno un PEQ a sei bande con modalità shelving sulle bande 1, 2 e 6. Hanno anche la possibilità di utilizzare un GEQ, a cui si accede tramite il pulsante GEQ nelle loro aree di elaborazione EQ.

Utilizzo di gruppi VCA / POP

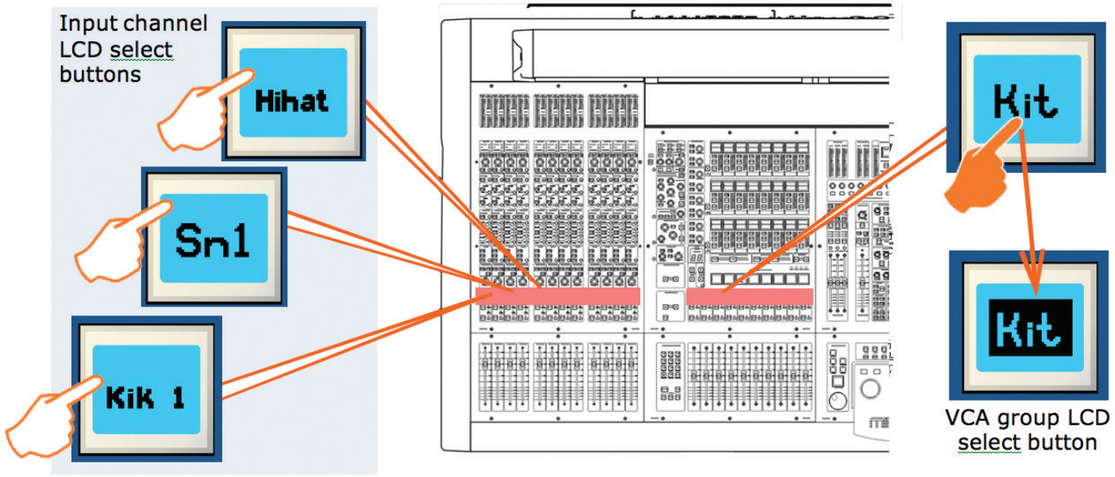
I gruppi VCA / POP (nella parte inferiore del vano di missaggio) consentono il controllo simultaneo su un numero di canali. Ciò fornisce un metodo rapido per portare determinati canali sulla superficie di controllo e evita di dover ricordare il loro nome / numero. È possibile scegliere le associazioni dei gruppi di canali e configurare anche il colore e la legenda del pulsante di selezione LCD di ciascun gruppo per renderli immediatamente riconoscibili. Il pulsante di selezione LCD per ciascun gruppo viene utilizzato sia per l'assegnazione dei membri del gruppo che per il richiamo del gruppo.

A ogni gruppo può essere assegnato qualsiasi canale (ingresso / uscita), sebbene nella pratica normale è più probabile che abbiano solo l'uno o l'altro.

I gruppi VCA includono fader, solo e mute control. Tuttavia, i gruppi POP, che non hanno alcuna funzione audio, sono limitati allo spiegamento dei canali (nell'area A o B). I gruppi POP consentono di creare un gruppo di strumenti correlati di cui hai bisogno sulla superficie di controllo per alcune funzioni.

IT

>> Per assegnare i canali a un gruppo VCA / POP



1. Tenere premuto il pulsante di selezione LCD del gruppo desiderato (VCA o POP). Ad esempio, "Kit" nei VCA (come mostrato sopra). Il pulsante di selezione LCD del gruppo inizierà a lampeggiare quando ci si trova in modalità di selezione dei membri del gruppo e gli ingressi passeranno alla modalità di programmazione.
2. Tenendo ancora premuto il pulsante di selezione LCD, eseguire una delle seguenti operazioni:
   - Per assegnare un canale di ingresso al gruppo, premere il pulsante di selezione LCD del canale di ingresso desiderato. Ripeti per tutti gli altri canali di ingresso che desideri nel gruppo. Ad esempio, "Kik 1", "Sn1", "Hihat" e "Tom" (mostrato sopra). Se necessario, scorrere fino a un nuovo banco di canali di ingresso
   - Per assegnare un canale di uscita al gruppo, premere il pulsante di selezione LCD del canale di uscita desiderato. Ripeti per tutti gli altri canali di uscita che desideri nel gruppo. Se necessario, navigare tra i canali di uscita desiderati fino alla superficie di controllo. Il pulsante di selezione LCD di tutti i canali di uscita che si trovano sulla superficie di controllo e sono membri del gruppo si illuminerà. I singoli pulsanti di selezione delle uscite lampeggiano se il loro banco contiene un membro del gruppo corrente.
3. Rilasciare il pulsante di selezione LCD del gruppo. Il gruppo ora contiene i membri del canale che hai appena assegnato e il gruppo verrà selezionato.
4. Per uscire dal gruppo, premere rapidamente il pulsante di selezione LCD del gruppo.

Configurazione dei gruppi VCA / POP

Il nome predefinito e il colore associato di un gruppo, che appaiono sul suo pulsante di selezione LCD e sulla GUI, possono essere configurati in base alle proprie preferenze. È inoltre possibile modificare globalmente il colore dei membri del gruppo in modo che corrisponda al colore del gruppo.

La configurazione viene eseguita nella schermata **Group Sheet**.

> **NOA:** Facendo clic sull'icona della manopola di controllo si accederà alla schermata VCA Groups (un sottomenu dell'opzione Control Groups), che fornisce il controllo della gestione del gruppo.

>> Per accedere alla schermata del foglio di gruppo

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella GUI, scegli home> Control Groups> Group Sheet
- Nella zona di navigazione principale, premere il pulsante di accesso alla schermata dei controlli vca / assegnabili.

>> Per impostare il nome di un gruppo VCA / POP

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- **Scegli da un elenco di nomi preconfigurati**facendo clic sull'icona della matita del gruppo. Nell'elenco a discesa, fare clic sul nome di propria scelta, ad esempio "E Gtr". Scorri l'elenco, se necessario
- **Digita un nuovo nome**facendo clic all'interno del campo del nome del gruppo. Il puntatore si trasformerà in un cursore bianco a forma di I lampeggiante, che apparirà alla fine del campo del nome. Digitare il nuovo nome tramite la tastiera (massimo sei caratteri).

>> Per impostare il colore di un gruppo VCA / POP

1. Fare clic sull'icona della tavolozza del gruppo.
2. Nella tavolozza, fai clic sul colore scelto.

>> Per impostare il colore di un gruppo VCA / POP e di tutti i suoi membri

Fare clic sull'icona di riempimento del gruppo. Il colore di tutti i membri del gruppo ora corrisponderà a quello del gruppo.

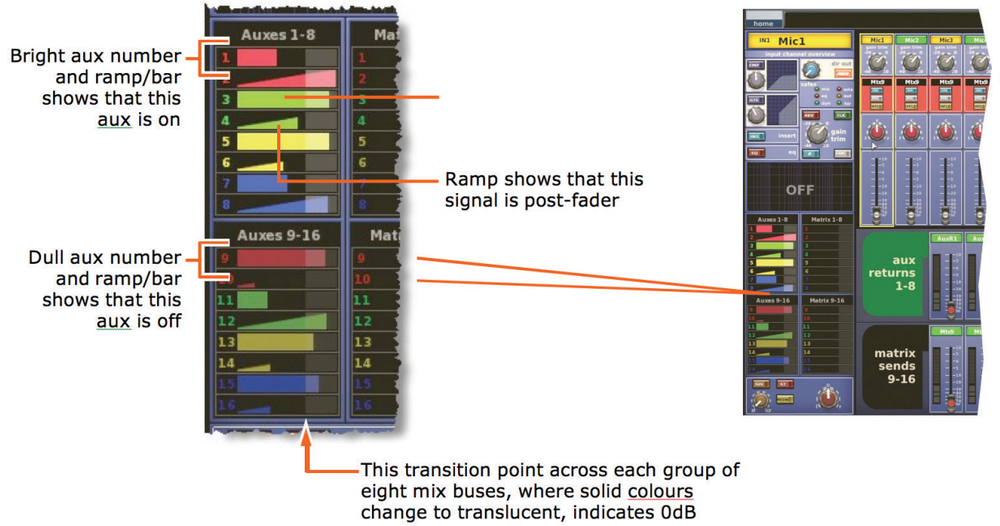
Preparare un mix

Il centro di controllo dispone di 96 bus mix configurabili (72 aux e 24 matrici); gli aux possono essere impostati su mix, sottogruppi o mix meno. Tutti i mix possono anche essere impostati come coppie stereo o mono. È inoltre possibile accedere a 24 uscite matrice direttamente dai canali di ingresso tramite controlli di livello, che danno al centro di controllo la capacità di fornire 32 mix discreti, oltre a sinistra, destra e mono. Le sezioni mix (input fast strip) e le sezioni mix e send (mix e master bay) forniscono il controllo del mix e la navigazione, mentre la selezione della modalità bus avviene solo tramite GUI.

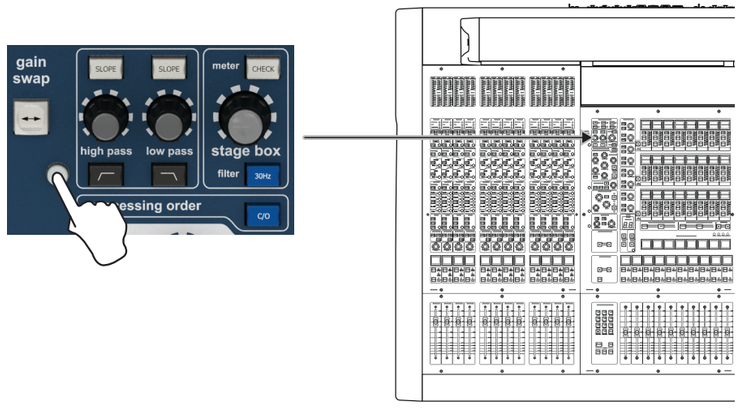
Analogamente agli input e ai gruppi, l'identificazione delle miscele avviene mediante codifica a colori.

I display della panoramica nella striscia del canale della GUI (vedere di seguito) mostrano lo stato dei mix, che sono coordinati a colori per abbinare quelli nella sezione delle mandate della superficie di controllo.

>> Per selezionare la modalità bus mix



3. Selezionare il bus mix (vedere **Selezionare un bus mix**).
4. Premere il pulsante di accesso rapido (adiacente alla sezione dei filtri) per assegnare la **panoramica del mix** alla striscia di canale. Ad esempio, la panoramica delle mandate ausiliarie per AuxS1.



5. Fare clic su un'area non di controllo all'interno di una delle sezioni (ad esempio, dir in) per aprire l'area di elaborazione della configurazione nella channel strip della GUI.
6. Fare clic ripetutamente su **MODE** per scorrere le modalità mix (**mix**, **group** e **mix meno**) per selezionare quella desiderata. La modalità Group è solo fader senza pre-fader, e in modalità mix meno tutti i bus sono inizialmente indirizzati - devi attivare un interruttore di routing del bus per toglierlo dal mix. La modalità stereo mix - con mix selezionato e pulsante **LINK** attivato - è accessibile solo dal canale di uscita con numero dispari della coppia collegata. In modalità stereo mix la manopola di controllo superiore diventa la regolazione del pan e quella inferiore regola il livello. Quando si crea un mix stereo, è possibile utilizzare l'uscita dispari o pari per collegare i due canali, ma la modalità del canale dispari viene utilizzata su entrambi.

>> Per impostare un mix aux mono

1. Accertandosi che il bus mix non sia collegato, selezionare **mix** (vedere **Selezionare la modalità Mix Bus**).
2. Selezionare il canale di ingresso (vedere **Per selezionare un canale di ingresso**).
3. Nella GUI, fare clic all'interno della sezione delle mandate appropriata (aux o matrici) nella visualizzazione della panoramica per aprire la sua area di elaborazione.
4. Nella sezione **mix** (superiore), procedi come segue:
   - Premere PRE per selezionare pre-fader (attivato) o post-fader (disattivato).
   - Premere ON per indirizzare il mix aux dall'ingresso all'uscita aux
   - Regolare la manopola di controllo del livello per modificare il livello del segnale.

Hai la possibilità di regolarli utilizzando i controlli pan / fader nella zona di ingresso veloce (alloggiamento di ingresso a 12 canali); questo è noto come modalità "flip". (Puoi anche regolarli nella striscia del canale della GUI - panoramica o area di elaborazione - usando il trascinamento).

IT

Instradamento del bus misto

Puoi indirizzare un aux o una matrice (o anche un'uscita master) a un effetto o un'uscita. Questa è un'operazione solo GUI, che viene eseguita tramite il channel strip della GUI o la schermata **Patching** (vedere **Patching**).

>> Per indirizzare un aux o una matrice a un effetto o un'uscita

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nell'area di elaborazione della striscia di canale, fare clic sulla destinazione del bus di missaggio richiesto dall'elenco a discesa. Per i dettagli su come aprire l'area di elaborazione, fare riferimento a Per selezionare la modalità Mix Bus
- Nell'area di elaborazione della striscia di canale, fare clic su dest. Questo aprirà la schermata Patching e la scheda appropriata. Per i dettagli su come aprire l'area di elaborazione, fare riferimento a Per selezionare la modalità Mix Bus
- Apri la schermata Patching e instrada l'aux / matrix da lì. Per informazioni sull'applicazione di patch, vedere Applicazione di patch.

Collegamento

Puoi collegare due mix insieme. Le coppie possono essere create solo da bus mix adiacenti dello stesso colore. Per collegare una coppia di bus mix, fare clic sul pulsante **LINK** di uno dei bus mix (pari o dispari) che si desidera collegare (vedere **Selezionare la modalità Mix Bus**).

I parametri collegati sono predefiniti alle impostazioni di collegamento predefinite globali configurabili dall'utente, che vengono impostate tramite il menu della GUI (scegliere **home> Preferenze> Collegamento**). Tuttavia, puoi sovrascrivere queste impostazioni di collegamento predefinite per la coppia tramite la finestra **Opzioni di collegamento stereo**, che si apre premendo **OPT LINK**. pulsante (a destra del pulsante **LINK**).

Configurazione del rack degli effetti

Per informazioni sull'uso del fader flip, vedere **Controllo dei bus di missaggio in modalità Flip**.

> **NOTA:** Quando si utilizza il fader flip per controllare i livelli del bus aux, utilizzare sempre la GUI per controllare il livello. Questo perché i contrassegni del livello del fader hanno un massimo di +10 dB, mentre i livelli del bus aux salgono solo a +6 dB.

>> Per scegliere un effetto

La schermata **Effetti** della GUI contiene un rack virtuale di 24 unità. È possibile avere un massimo di 24 unità effetti nel rack, il numero dipende dalla configurazione (tramite la sezione **Effetti e GEQ** della schermata **Preferenze**).

Ogni unità può contenere qualsiasi combinazione degli effetti elencati nella finestra **Cambia tipo di dispositivo**.

Il pannello di **controllo assegnabile** è comune a tutti gli effetti e consente di controllare i parametri degli effetti tramite il pannello equivalente sulla superficie di controllo (master bay).

>> To choose an effect

1. Nella GUI, scegli **home> Rack Units> Effects**. In alternativa, premere il pulsante di accesso alla schermata degli **effetti / grafica** nella zona di navigazione principale.
2. Fare clic all'interno della posizione del rack scelta. Questa sarà la posizione del nuovo effetto.
3. Nella finestra dell'effetto, fare clic su **CAMBIA TIPO DI DISPOSITIVO**.
4. Nella finestra **Modifica tipo di dispositivo**, fare clic sul tipo di dispositivo scelto.
5. Fare clic su **OK**.
6. Modificare i parametri del nuovo dispositivo effetti secondo necessità. Ad esempio, regolare le manopole di controllo, premere i pulsanti, ecc. È anche possibile modificare il nome dell'effetto modificando il campo del nome (angolo superiore sinistro della finestra dell'effetto).
7. Fare clic su **CHIUDI** per chiudere la finestra dell'effetto. Il nuovo effetto apparirà nel rack degli effetti. Ora puoi patchare il nuovo effetto, che si troverà nelle schede **Effetti** di entrambe le sezioni **From** e **To** della schermata **Patching**. Per informazioni su come applicare la patch, vedere **Patch**.

Routing semplice alle uscite stereo principali

Quanto segue mostra come ottenere l'audio. Prima di procedere con questa operazione, accertarsi che non sia disattivato alcunché e che i fader master siano attivi.

>> Per ottenere l'audio

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere il pulsante **ST** (stereo) di una striscia veloce di ingresso
- Premere il pulsante **ST** (stereo) di una striscia di canale.

Scene And Show Management (automazione)

L'automazione ti consente di gestire i file degli spettacoli e le scene all'interno degli spettacoli. Tutto questo può essere fatto tramite la schermata **Automazione** (un'opzione di menu della GUI).

>> Per aprire la schermata Automazione

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Nella GUI, scegli **home> Automazione> Automazione**
- Nella zona di navigazione principale, premere il pulsante di accesso alla schermata di **automazione / archiviazione**.

Gestire gli spettacoli

The four buttons (**NEW**, **LOAD**, **SAVE** and **SAVE AS**) towards the top of **Automation** screen let you create a new show, load an existing show, update the current show or create a new show using the current settings.

I quattro pulsanti (**NUOVO**, **CARICA**, **SALVA** e **SALVA CON NOME**) nella parte superiore della schermata **Automazione** consentono di creare un nuovo spettacolo, caricare uno spettacolo esistente, aggiornare lo spettacolo corrente o creare un nuovo spettacolo usando le impostazioni correnti.

Importante:

Si consiglia di salvare regolarmente le impostazioni dello spettacolo (vedere Salvataggio di uno spettacolo e salvataggio di una scena). Il centro di controllo indicherà che ci sono impostazioni dello spettacolo da salvare cambiando il colore di sfondo del pulsante SALVA in rosso.

>> Per creare un nuovo spettacolo

1. Fare clic su **NUOVO**.
2. Nella finestra **Immetti nuovo nome** spettacolo: digitare il nome scelto per il nuovo spettacolo.
3. Fare clic su OK. Ora puoi creare e gestire le scene per il tuo nuovo spettacolo. (Facendo clic su **ANNULLA** invece di **OK** si chiuderà la finestra **Immetti nuovo nome spettacolo**: senza creare un nuovo spettacolo.)

>> Per salvare uno spettacolo o crearne uno nuovo dalle impostazioni correnti

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- To update the current show with the latest settings, click **SAVE**
- To create a new show using the current show settings, click **SAVE AS**. Then, in the **Save File** window, type in the name of the new show. Click **OK** to save the new show and close the window. (Clicking **Cancel** will close the window without saving the new show.)
- Per aggiornare il programma corrente con le ultime impostazioni, fare clic su **SALVA**
- Per creare un nuovo spettacolo utilizzando le impostazioni dello spettacolo corrente, fare clic su **SALVA CON NOME**. Quindi, nella finestra **Salva file**, digita il nome del nuovo spettacolo. Fare clic su **OK** per salvare il nuovo spettacolo e chiudere la finestra. (Facendo clic su **Annulla** si chiuderà la finestra senza salvare il nuovo spettacolo.)

>> Per caricare uno spettacolo

1. Fare clic su **CARICA**.
2. Nella finestra Carica file, fare clic sul file dello spettacolo che si desidera caricare (mostrato a destra). Il nome del file apparirà nel campo **Carica questo file**: nome. La finestra **Carica file** conterrà un elenco di tutti gli spettacoli attualmente caricati. Se quello desiderato non è presente, caricarlo da una memory stick USB (vedere **Per caricare (importare) uno spettacolo file da una memory stick USB**).
3. Fare clic su **OK** per avviare il caricamento del file e chiudere la finestra. Il nome del file dello spettacolo apparirà nel campo del nome del file dello spettacolo (accanto al pulsante **SALVA CON NOME**) al termine del caricamento.

Gestire le scene

Una sezione di automazione nell'alloggiamento master supporta la schermata **Automazione** fornendo una serie di controlli per la navigazione e la gestione delle scene. Un jogwheel e un **pulsante** LCD successivo sono controlli di automazione unici, mentre i pulsanti **store**, **ok**, **cancel**, **last** e **now** vengono replicati nella schermata **Automation**.

I quattro pulsanti colorati retroilluminati sono sensibili al contesto e si illuminano solo quando sono disponibili. Tipicamente, tre scene nella cue list (schermata **Automazione**) verranno evidenziate per abbinare i colori dei pulsanti (rosso, giallo o verde) per mostrare su quale scena agirà ciascun pulsante.

Il jogwheel scorre rapidamente le singole scene in entrambe le direzioni. Puoi anche andare alle scene vuote verso la fine della cue list e poi tornare all'inizio. Il funzionamento del jogwheel non influisce sulla selezione della scena.

Il pulsante LCD successivo mostra le informazioni sulla scena su cui hai appena fatto scorrere.

Pulsanti funzione aggiuntivi nella schermata Automazione consentono di copiare scene e anche di scegliere cosa è memorizzato all'interno di ciascuna scena (pulsanti di memorizzazione e richiamo dell'ambito).

> **NOTA:** L'icona a forma di occhio nella schermata **Automazione** (appena sotto il pulsante **AGGIUNGI MIDI**) apre una finestra **Mostra**, che contiene un elenco di opzioni di filtro.

>> Per navigare tra le scene utilizzando il jogwheel

Ruotare il jogwheel in senso orario o antiorario per scorrere le scene una alla volta.

Quando si utilizza il jogwheel, il pulsante LCD successivo si illuminerà di giallo e seguirà la scena attualmente evidenziata in giallo nella cue list. In questo caso, la pressione di questo pulsante avrà effetto solo se è attualmente evidenziata una scena non vuota.

>> Per richiamare una scena

Importante:

Quando si richiama una nuova scena, assicurarsi che i livelli di uscita del monitor siano bassi, poiché le impostazioni della nuova scena potrebbero produrre livelli di uscita audio più elevati di quello che sta sostituendo. Inoltre, il richiamo di una scena cancella tutte le regolazioni non salvate apportate alla scena precedente.

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Premere **last** per cambiare la selezione della scena in quella attualmente evidenziata in rosso nella cue list, che era l'ultima scena selezionata
- Premere **ora** per cambiare la selezione della scena con quella attualmente evidenziata in giallo nella cue list
- Premere **avanti** (pulsante LCD) per cambiare la selezione della scena in quella attualmente evidenziata in verde nella cue list, che è la scena immediatamente successiva alla scena "adesso". Tuttavia, se hai usato il jogwheel l'effetto sarà diverso.

>> Per creare una nuova scena utilizzando le impostazioni correnti

1. Fare clic su **STORE SCENE**.
2. Nella finestra **Store Scene**, digita il nome della scena.
3. Nel pannello **Note**, digita le note della scena.
4. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic su "Inserisci prima della scena" per inserire la nuova scena tra quella attualmente evidenziata in giallo e la scena immediatamente precedente
   - Fare clic su "Store to empty scene" per inserire la nuova scena in quella attualmente evidenziata in giallo, a condizione che sia vuota
   - Fare clic su "Store to next scene" per inserire la nuova scena in quella successiva, a condizione che sia vuota
   - Fare clic su "Sovrascrivi scena" per sovrascrivere la scena attualmente evidenziata in giallo. Apparirà un pulsante **OK** nella parte inferiore della finestra, a sinistra del pulsante **Annulla**. Le opzioni nella finestra **Store Scene** sono sensibili al contesto, quindi alcune potrebbero essere disattivate per mostrare che non sono disponibili.
5. Fare clic su **OK**. Questo salverà la scena, salverà tutte le modifiche che hai fatto e chiuderà la finestra. (Facendo clic su **ANNULLA** si chiuderà la finestra, ignorando eventuali modifiche.)

Controllo aggiuntivo: gestione degli eventi

È possibile utilizzare le funzioni MIDI o GPIO del centro di controllo per controllare i parametri di un dispositivo esterno (in uscita), e viceversa è possibile utilizzare un dispositivo esterno per controllare il centro di controllo (in entrata). Inoltre, utilizzando l'esclusiva opzione dell'evento "interno", è possibile attivare eventi dall'interno dello showfile stesso. Tutto questo viene fatto creando eventi in scene / scene punto.

È possibile avere qualsiasi numero e tipo di eventi in qualsiasi scena / punto scena ei parametri degli eventi vengono impostati e modificati in una finestra **Modifica evento**. Analogamente alle scene / scene punto, puoi saltare gli eventi durante le prove.

Per aiutare la gestione degli eventi, si apre un menu quando si fa clic con il pulsante destro del mouse su una scena / punto scena o evento. Le opzioni di menu consentono di creare, modificare e copiare eventi. Fare clic su un'opzione per selezionarla.

>> Per creare un evento

Seleziona la scena in cui desideri creare l'evento, quindi esegui una delle seguenti operazioni:

- Fare clic sul pulsante **AGGIUNGI GPIO**, **AGGIUNGI INTERNO** o **AGGIUNGI MIDI** secondo necessità
- Dal menu "clic destro", scegli **Aggiungi> Evento Midi, Aggiungi> Evento interno** o **Aggiungi> Evento GPIO**, se necessario.

>> Per modificare un evento

1. Apri la finestra Modifica evento effettuando una delle seguenti operazioni:
   - Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'evento che si desidera modificare e quindi scegliere **Modifica** dal menu di scelta rapida

IT

- Seleziona l'evento che desideri modificare e fai clic su **MODIFICA**.

1. Nella finestra **Modifica evento**, scegli le opzioni necessarie. Ad esempio, è possibile utilizzare un cambio di programma per attivare l'evento.
2. Fare clic su **CHIUDI** per chiudere la finestra **Modifica evento**.

>> Per copiare e incollare un evento

1. Fai clic con il pulsante destro del mouse sull'evento che desideri **copiare**, quindi scegli Copia dal menu.
2. Seleziona la scena in cui desideri incollare l'evento copiato. Oppure, se la scena contiene già uno o più eventi, selezionare l'evento dopo il quale si desidera incollare l'evento copiato.
3. Fare clic con il pulsante destro del mouse per aprire il menu, quindi scegliere **Incolla**.

Mostra editor

La schermata **Show Editor** ti consente di copiare e incollare facilmente le impostazioni nelle scene.

Il pannello all'estrema sinistra della schermata **Show Editor** mostra le sorgenti, come canali, GEQ ed effetti, da cui è possibile copiare le impostazioni. Il pannello **Sezioni** al centro dello schermo contiene le sezioni sorgente che è possibile copiare nelle scene. All'estrema destra dello schermo c'è il pannello **Scenelist**, che è un cue list dello spettacolo corrente.

>> Per aprire la schermata Show Editor

Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Dal menu della GUI, scegli **home> Automazione> Mostra editor**
- Nella **schermata Automazione**, fare clic su **MOSTRA EDITOR**.

>> Per copiare e incollare sezioni in una o più scene

1. Nella schermata **Show Editor**, fai clic sulle sorgenti che contengono le sezioni che desideri copiare in una o più scene. Questi si trovano nel pannello all'estrema sinistra dello schermo. Puoi scegliere qualsiasi combinazione di ingressi, ritorni ausiliari, mandate ausiliarie, matrici, GEQ, effetti e master.
2. Nel pannello **Sezioni**, fare clic sulle caselle delle sezioni che si desidera copiare. Le opzioni contrassegnate verranno copiate.
3. Nel pannello Elenco **scenari**, fare clic sulle scene in cui si desidera incollare le sezioni. Puoi utilizzare i pulsanti in fondo all'elenco per aiutarti, come segue:
4. Fare clic su **TUTTO** per selezionare tutte le scene nell'elenco
5. Fare clic su **NESSUNO** per deselezionare tutte le scene selezionate.
6. Fare clic su **INCOLLA NELLE SCENE**.

Salvataggio dei file dello spettacolo su una memory stick USB

Quando sei soddisfatto che il file dello spettacolo sia come desideri, ti consigliamo di salvarlo su un dispositivo di archiviazione rimovibile (memory stick USB). Ciò fornisce un prezioso backup nel caso in cui il file dello spettacolo archiviato nella memoria interna del centro di controllo venga perso, ad esempio, a causa di una cancellazione involontaria.

È inoltre possibile caricare i file dello spettacolo nel centro di controllo dallo stesso dispositivo di archiviazione.

>> Per salvare (esportare) un file di spettacolo su una memory stick USB

1. Se necessario, chiudere e salvare il file dello spettacolo che si desidera esportare; non è possibile esportare un file spettacolo aperto.
2. Inserire la memory stick USB nella presa USB attiva, che è quella con il LED **attivo**. Ad esempio, **chiave USB 2**.
3. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Nella GUI, scegli **home> File**
   - Nella zona di navigazione principale, premere due volte il pulsante di accesso alla schermata di **automazione / archiviazione**.
4. È possibile che venga visualizzato un messaggio "Analisi in corso ..." nel pannello **Archivi rimovibili**, a indicare che la cartella MIDAS sulla memory stick USB è in fase di lettura. Attendere che il messaggio venga annullato. Quindi, nel pannello **Superficie di controllo**, fai clic sul file dello spettacolo che desideri copiare.
5. Fare clic su **ESPORTA**.
6. Nella sezione **Sei sicuro di voler esportare**? finestra del messaggio, fare clic su **OK**. Il file inizierà a essere copiato sulla memory stick USB.
7. Quando il file dello spettacolo viene visualizzato nel pannello **Archivi rimovibili**, la copia sulla chiavetta USB è terminata. Rimuovere la memory stick USB.

>> Per caricare (importare) un file di spettacolo da una memory stick USB

La procedura è simile alla procedura di esportazione, come descritto in **Per salvare (esportare) uno spettacolo di file su una chiavetta USB**, ma selezionare il file da importare nel centro di controllo dal pannello **Archivi rimovibili** e quindi fare clic su **IMPORTA**.

Utilizzo di copia e incolla

I pulsanti **copia** e **incolla** (angolo in alto a destra della GUI) consentono di copiare i parametri di una / tutte le aree di elaborazione di un singolo canale - come l'EQ, compressore, gate ecc. - e incollarli in una / tutte dei canali di tipo simile.

>> Per copiare un'area di elaborazione su un canale / tutti i canali

1. Se necessario, navigare nell'area di elaborazione del canale fino alla striscia del canale (vedere **Per selezionare un'area di elaborazione**).
2. Fare clic su **copia**.
3. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per copiare l'area di elaborazione su un altro canale, selezionare il canale e quindi fare clic su **Incolla**. (Poiché i parametri copiati sono ancora memorizzati, puoi incollarli su tutti i canali che desideri)
   - Per copiare l'area di elaborazione su tutti gli altri canali, fai clic con il pulsante destro del mouse su **Incolla** per aprire il relativo menu, quindi scegli **Incolla su tutto**.

>> Per copiare tutti i parametri su un cana-le / tutti i canali

1. Se necessario, selezionare il canale da cui si desidera copiare tutte le aree di elaborazione.
2. Fai clic con il pulsante destro del mouse su **copia** per aprire il menu, quindi scegli **Copia tutto**.
3. Effettuare una delle seguenti operazioni:
   - Per copiare i parametri su un altro canale, selezionare il canale desiderato e quindi fare clic su **Incolla**
   - Per copiare l'area di elaborazione su tutti gli altri canali, fai clic con il pulsante destro del mouse su **Incolla** per aprire il relativo menu, quindi scegli **Incolla su tutto**.

Copia e incolla regole e restrizioni

- Puoi solo copiare e incollare funzioni simili. Ad esempio, non è possibile copiare l'EQ in ingresso da un canale all'EQ in uscita di un altro, poiché sono diversi
- Puoi copiare e incollare solo su tipi di canali simili. Ad esempio, non puoi copiare da un aux e incollare su una matrice
- La copia e incolla tra gli ingressi è limitata solo agli alloggiamenti di ingresso
- I nomi dei canali non vengono copiati
- Non è possibile copiare il compressore e l'ascolto della catena laterale del gate.

Libreria utente (preimpostazioni)

Il centro di controllo dispone di una libreria utente in cui è possibile memorizzare le impostazioni, ad esempio per l'EQ o l'intero canale. Ad esempio, potresti voler memorizzare le impostazioni EQ di un cantante che potrebbe essere chiamato a esibirsi durante uno spettacolo futuro. È quindi possibile richiamare facilmente queste impostazioni EQ sul canale appropriato, se necessario.

Le impostazioni vengono memorizzate come preset, che vengono salvati in una libreria. I file della libreria vengono gestiti tramite una schermata **Preset Manager** sulla GUI. Qui puoi creare nuove librerie, caricare librerie esistenti, salvare la libreria corrente o assegnarle un nuovo nome. Puoi anche eliminare i preset dalla libreria.

Prima di poter salvare / caricare un preset, è necessario creare una nuova libreria di preset o aprirne uno esistente. Per crearne uno nuovo, apri la **schermata Gestione** predefiniti (scegli **home> Gestione predefiniti**) e fai clic su **Nuovo**. Quindi, dopo aver digitato i dettagli nella finestra **Immetti nuovo nome libreria**, fare clic su **OK**.

>> Per salvare un preset nella libreria utente

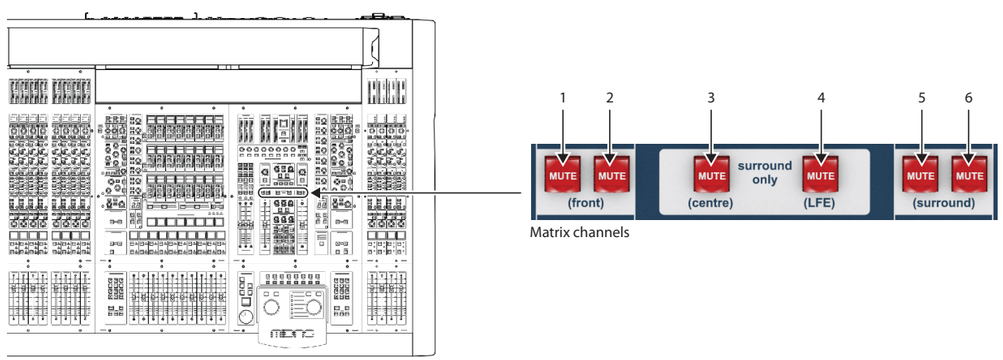
1. Assicurati che le impostazioni che desideri salvare siano assegnate al channel strip, quindi fai clic su **Store Preset**. Se viene visualizzata la panoramica del canale, tutte le sue impostazioni verranno salvate nel preset. In caso contrario, verranno salvate solo le impostazioni dell'area di elaborazione visualizzata.
2. Nella finestra **Save Preset** (mostrata a destra), digita il nome del preset scelto (**Preset Name**), il tuo nome (**Preset Author**) e qualsiasi nota (**Note**) secondo necessità.
3. Fare clic su **OK**.

>> Per caricare un preset

1. Assicurati che la sezione del canale in cui desideri caricare le impostazioni del preset sia assegnata alla channel strip, quindi fai clic su **carica preset**.
2. Nella finestra **Load Preset**, fare clic sul preset desiderato.

>> Per selezionare la modalità di panning surround

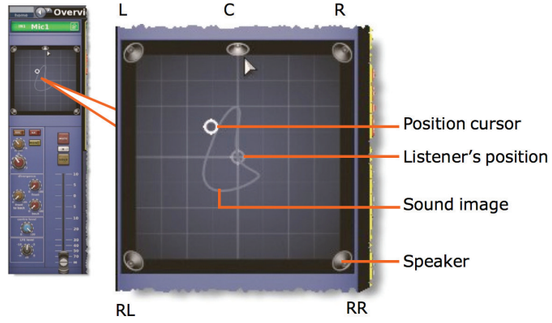
1. In una schermata della GUI, scegli **home> Preferenze> Generali** per aprire la schermata **Preferenze**.



3. Fare clic su **OK**.

Panoramica surround

Oltre allo stereo, il centro di controllo dispone di tre modalità di panning surround: quad; sinistra, centro, destra e surround (LCRS); e 5.1 surround.



Per aiutarti a visualizzare l'inviluppo del panning surround, l'area di elaborazione dei master della channel strip della GUI ha un diagramma spaziale (mostrato a destra) che si aggiorna in tempo reale quando agisci sui controlli del panning.

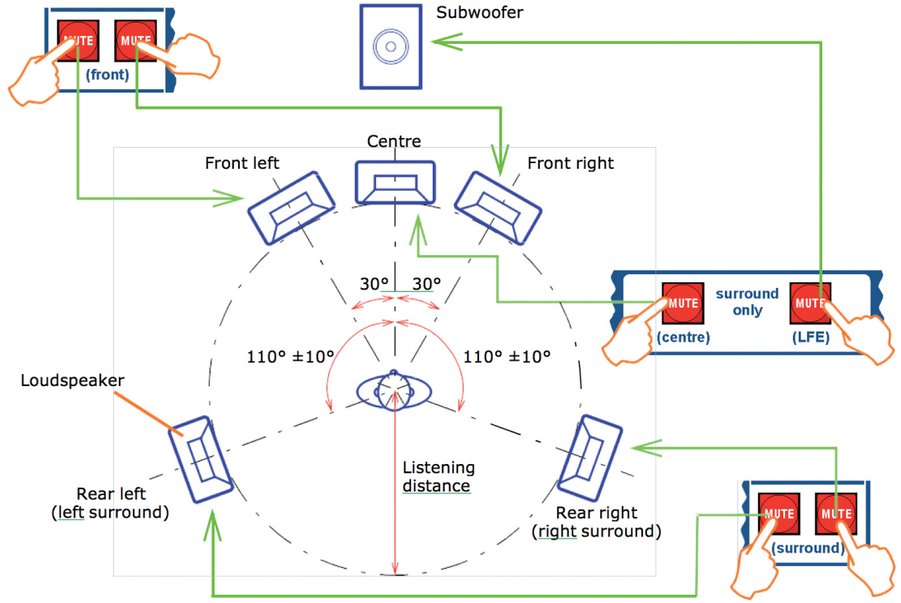
Le modalità di panning surround vengono gestite tramite un sistema di monitoraggio surround, che utilizza i canali della matrice da 1 a 6 come canali del bus surround. I canali vengono silenziati tramite sei pulsanti MUTE nell'alloggiamento master. I collegamenti di uscita del monitor del centro di controllo avvengono tramite gli XLR surround, sub, centrale e anteriore sul pannello posteriore.

La modalità panning 5.1 utilizza tutti e sei i canali, mentre la modalità quadrupla ne utilizza quattro (sinistro e destro su entrambi i lati anteriore e surround). Sebbene la modalità LCRS utilizzi cinque canali (anteriore sinistro e destro, centrale e surround sinistro e destro), entrambi i canali surround sono gli stessi. (In una disposizione di panning surround LCRS, è possibile avere un singolo altoparlante surround posizionato direttamente dietro l'ascoltatore.)

In modalità surround, il pulsante SIS indirizza il canale ai bus surround più o meno allo stesso modo in cui il pulsante ST indirizza ai bus master.

Il diagramma seguente mostra la posizione dei pulsanti MUTE surround e la loro assegnazione dei canali della matrice, e mostra l'allocazione dei pulsanti MUTE surround per altoparlante e la configurazione raccomandata1 del sistema surround 5.1.

IT



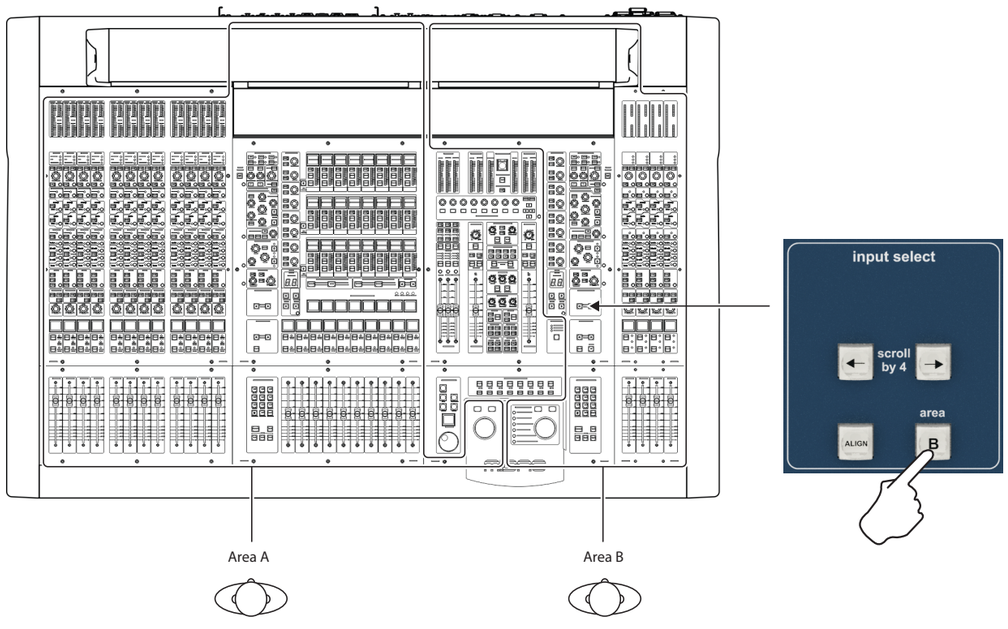
1. Nella sezione **Modalità surround**, selezionare la modalità surround desiderata.

Operazione a due uomini

Il centro di controllo può essere azionato da due persone contemporaneamente. In questa modalità di funzionamento, l'alloggiamento di ingresso a 4 canali è designato come area B e funziona indipendentemente dall'alloggiamento di ingresso a 12 canali, che è sempre l'area A. (È possibile selezionare lo stesso canale contemporaneamente in entrambi gli alloggiamenti).

NOTA: Questa funzione può essere utilizzata anche da un singolo operatore se necessita di un punto in cui memorizzare canali importanti. In questo caso, l'area B può essere utilizzata allo stesso modo di un "canale 25" su una console analogica.

Il diagramma sopra mostra le aree designate come A e B durante il funzionamento a due persone e mostra anche la posizione del pulsante dell'area **B**. Tutte le altre parti della superficie di controllo sono comuni a entrambe le aree.



I gruppi VCA / POP possono essere preselezionati per popolare l'area A o B e un singolo gruppo di ingressi può avere membri in entrambe le aree della superficie di controllo. Un operatore può quindi richiamarli nella propria area su cui lavorare.

NOTA: Quando si opera nell'area B, ricordarsi di selezionare l'opzione B, dove appropriato, in particolare nella sezione monitor. Notare inoltre che il solo B (anche per talkback) è totalmente indipendente dall'area B, che viene utilizzata solo per la navigazione.

>> Per impostare il centro di controllo per il funzionamento a due persone

Nella sezione di selezione dell'ingresso dell'alloggiamento principale, premere **B** (vedere sopra).

Sincronizzazione AES50 esterna

Se si desidera collegare l'audio AES50 tra due console digitali MIDAS, la console slave deve essere impostata sulla sincronizzazione AES50 esterna, indipendentemente dalla sorgente di sincronizzazione della console master.

	Impostazioni sincronizzazione console 2			
Impostazioni di sincronizzazione della console 1	**Maestro**	**Word Clock**	**AES3**	**AES50 esterno dalla console 1**
Impostazioni di sincronizzazione della console 1	Maestro	Word Clock	AES3	AES50 esterno dalla console 1
Maestro	Non valido	Non valido	Non valido	Connessione valida
Word Clock	Non valido	Non valido	Non valido	Connessione valida
AES3	Non valido	Non valido	Non valido	Connessione valida
AES50 esterno dalla console 2	Connessione valida	Connessione valida	Connessione valida	Non valido

Una connessione valida può essere una linea di collegamento tra i router del palco o qualsiasi unità I / O con clic interno o uno split microfonico che riceve la sincronizzazione sulla porta opposta.

Sicurezza (modalità di blocco)

Se è necessario lasciare incustodito il centro di controllo, ma si desidera preservare il suo stato operativo corrente, è possibile bloccarlo tramite il menu della GUI. Ciò impedirà la regolazione non autorizzata delle sue impostazioni. Quando è bloccata, la GUI mostra le schermate "splash" (mostrate durante la sequenza di avvio) e nessuno dei controlli sulla superficie di controllo funzionerà; il centro di controllo sarà totalmente bloccato.

>> Per bloccare il centro di controllo

Nella GUI, scegli **home> Lock**.

>> Per sbloccare il centro di controllo

Nella GUI, fare clic su **UNLOCK**. Questo pulsante si trova nell'angolo inferiore sinistro di entrambe le schermate della GUI. Per motivi di sicurezza, questo pulsante è stato progettato per mimetizzarsi con lo sfondo per mascherarlo. Una volta sbloccato, il centro di controllo tornerà allo stato in cui era l'ultima volta che è stato bloccato.

Configurazione del sistema

Disimballaggio dell'attrezzatura

Dopo aver disimballato con cura l'attrezzatura, conservare tutti i materiali di imballaggio, poiché si riveleranno utili nel caso in cui fosse necessario trasportare l'attrezzatura in un secondo momento.

Ispezionare attentamente l'apparecchiatura per rilevare eventuali segni di danni subiti durante il trasporto. È stato sottoposto a severi controlli di qualità e test prima dell'imballaggio ed era in perfette condizioni quando ha lasciato la fabbrica. Tuttavia, se l'apparecchiatura mostra segni di danneggiamento, avvisare immediatamente la società di trasporti. Solo tu, il destinatario, puoi avviare un reclamo contro il vettore per danni durante il trasporto.

Che Compongono Un Rack

Nella fornitura standard, il rack fornito con il sistema è completamente equipaggiato con l'unità Neutron DSP Engine e le unità I / O appropriate per il sistema.

Istruzioni per il cablaggio

Alimentare il sistema

Di seguito vengono descritte le procedure di accensione e spegnimento consigliate per il sistema.

NOTA: In caso di dubbi su come accendere / spegnere le unità rack, fare riferimento ai relativi manuali dell'operatore.

>> Per accendere il sistema

Nota importante:

NON accendere il sottosistema di altoparlanti fino a quando non è stato completato l'avvio del sistema.

Dopo che tutte le interconnessioni del sistema sono state effettuate (vedere **le istruzioni di cablaggio**), avviare il sistema effettuando le seguenti operazioni:

1. Assicurarsi che tutte le apparecchiature del sistema siano spente, come il centro di controllo, il sottosistema degli altoparlanti, l'unità Neutron DSP Engine e le unità I / O.
2. Accendere il centro di controllo (vedere **Per accendere il centro di controllo**).
3. Nell'alloggiamento principale del centro di controllo, spostare tutti i fader del canale principale e del monitor nella posizione minima e disattivare l'audio di tutto il canale principale.
4. Accendere le altre apparecchiature del sistema, come l'unità Neutron DSP Engine e le unità I / O. Puoi farlo nell'ordine che preferisci.
5. Dopo che l'indicatore di **stato** nella parte superiore di ciascuna schermata della GUI è diventato verde, accendere il sottosistema degli altoparlanti.
6. Accendi la sorgente audio e avvia la riproduzione dell'audio.
7. Sul centro di controllo, verifica che gli ingressi audio siano indirizzati ai canali master. Quindi, riattivare i canali master e aumentare gradualmente i loro fader mentre si ascoltano i livelli audio dagli altoparlanti.

Se non c'è alcun suono proveniente dagli altoparlanti quando i fader sono al massimo, sposta i fader al di sotto del livello 0dB e controlla se l'audio è disattivato da qualche parte lungo i percorsi di ingresso e controlla anche che i singoli altoparlanti siano accesi. Se non viene ancora emesso alcun suono dagli altoparlanti, vedere **Nessun audio**.

>> Per spegnere il sistema

Nota importante:

BEFORE switching off any of the system components, don't forget to mute the audio from the speakers and switch off the speaker sub-system.

1. Disattiva l'audio dagli altoparlanti e disattiva il sottosistema degli altoparlanti.
2. Spegnere le unità I / O.
3. Spegnere l'unità Neutron DSP Engine.
4. Spegnere il centro di controllo (vedere **Per spegnere il centro di controllo**).

Accensione / spegnimento del Control Center

Eseguire quanto segue per accendere o spegnere il centro di controllo in modo sicuro, osservando tutte le **AVVERTENZE** e le **precauzioni**.

>> To switch on the control centre

Attenzione (1)!

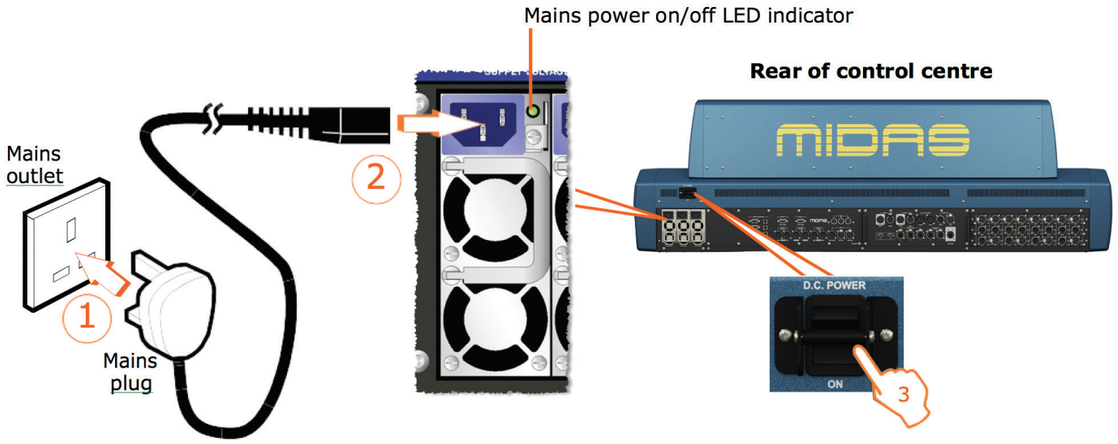
Almeno due moduli di alimentazione devono fornire alimentazione al centro di controllo per un corretto funzionamento.

Attenzione (2)!

Prima dell'accensione, verificare che tutti gli amplificatori di potenza degli altoparlanti del monitor siano spenti o disattivati.

Dopo aver collegato i cavi audio, eseguire le seguenti operazioni:

1. Collegare i tre cavi di rete alle prese di alimentazione di rete.
2. **Attenzione (1)!** sopra, inserire i connettori (vedere **le istruzioni di cablaggio**) dei cavi di alimentazione nelle prese di rete sul retro del centro di controllo. (Il LED verde accanto a ciascuna presa di rete si illumina se l'alimentazione di rete è attiva.)
3. **Attenzione (2)!** sopra, applicare l'alimentazione al centro di controllo accendendo l'interruttore DC POWER. Il centro di controllo si avvia e, quando vengono visualizzate le schermate della GUI predefinita, è pronto per l'uso.



>> Per spegnere il centro di controllo

1. Assicurati di aver salvato gli spettacoli, le scene o le impostazioni richieste (vedi **Salvataggio dei file dello spettacolo su una chiavetta USB**).
2. Nella GUI, scegli **home> Preferenze> Shutdown System**.
3. Al **sistema di spegnimento INTERO**? prompt, fare clic su **OK**.
4. Al termine della sequenza di spegnimento, spegnere l'interruttore DC POWER (sul retro del centro di controllo).
5. Scollegare i cavi di alimentazione dal retro del centro di controllo.

Impostazione dell'ID delle unità

Dopo aver collegato il sistema, potrebbe essere necessario impostare l'ID delle unità nel rack, come il Neutron DSP Engine, poiché ogni unità deve avere il proprio numero ID univoco.

> **NOTA:** Non è necessario che l'unità I / O sia collegata al sistema per impostare il suo ID, poiché la procedura può essere eseguita offline.

>> Per impostare l'ID di un'unità

Sebbene il menu di programmazione di ciascun tipo di unità I / O possa apparire leggermente diverso, la procedura per impostare il suo ID è sostanzialmente molto simile. Per le istruzioni complete su come impostare l'ID di ogni particolare unità I / O, fare riferimento al relativo manuale dell'operatore.

1. Se necessario, accendere l'unità I / O.
2. Premere **MENU** e tenere premuto per circa due secondi per accedere al menu principale.
3. Se necessario, utilizzare il pulsante freccia giù per accedere all'opzione di impostazione dell'ID.
4. Premere **SELEZIONA** per accedere all'opzione di impostazione dell'ID.
5. Se necessario, utilizzare il pulsante freccia in basso per accedere al numero ID desiderato.
6. Premere **SELEZIONA** per selezionare il numero ID.
7. Premere ripetutamente **MENU** per uscire dal menu principale. (L'unità uscirà automaticamente dalla modalità di programmazione dopo 20 secondi di inattività, cioè se nessuno dei pulsanti di programmazione viene premuto entro quel tempo.)

Appendice A: risoluzione dei problemi

Nessun audio

Se hai configurato il tuo sistema e hai seguito tutte le istruzioni per ottenere l'audio, ma non senti nulla dagli altoparlanti, controlla quanto segue:

- Assicurati che i pulsanti **ST** appropriati nelle strisce veloci di ingresso siano attivi
- Assicurarsi che i pulsanti **ST** appropriati nei pannelli a / b sorgente (sezione dei monitor dell'alloggiamento principale) siano accesi
- Assicurati che niente sia disattivato
- Assicurati che nessun fader sia impostato al minimo
- Verificare che i fader master VCA / gruppo siano a guadagno unitario
- Usa l'assolo in punti selezionati nel percorso del segnale per cercare di individuare il punto in cui il segnale viene perso
- Verificare il corretto instradamento del segnale assicurandosi che le sorgenti / destinazioni dei canali siano assegnate correttamente.

Se non hai ancora l'audio, contatta il supporto tecnico MIDAS.

Diagnostica

È possibile visualizzare la schermata **Diagnostica** per ottenere una panoramica dell'integrità e dello stato correnti del sistema. La schermata **Diagnostica** mostra la connettività in tempo reale del sistema, lo stato di salute dei nodi collegati e se un dispositivo è configurato o meno.

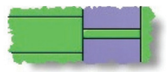
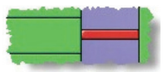
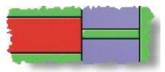
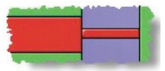
Il LED di **stato** nella parte superiore dello schermo, che è costantemente visualizzato mentre il centro di controllo è acceso, è collegato allo stato delle singole voci nella schermata **Diagnostica**. Puoi fare clic su di esso per vedere cosa sta causando l'errore.



Articolo	Elementi)	Descrizione
1	Pulsante **CONFIG**	Apre la finestra di Apre la finestra di configurazione del dispositivo AES50.
2	Titoli delle colonne	Le colonne contengono quanto segue: **Unconfigured** contiene tutte le unità che non sono state configurate durante la procedura di patch; **Configurato** contiene le unità configurate; Link mostra la connessione router / unità; **Stage Router / FOH Router** contiene il router appropriato e tutte le unità rack associate; e HyperMAC mostra le connessioni router / router.

IT

Il colore di ogni dispositivo, insieme al suo collegamento (se applicabile), indica il suo stato corrente, come mostrato nella tabella seguente.

Stato	Descrizione	Stato unità	Stato collegamento	Collegamento di Active Link
	Sia l'unità che il collegamento sono verdi	Buono	Buono	Buono
	L'unità è verde e il collegamento è rosso	Buono	Male	Non conosciuto
	L'unità è rossa e il collegamento è verde	Malfunzionamento	Buono	Non conosciuto
	Sia l'unità che il collegamento sono rossi	Non conosciuto	Male	Male

È presente anche una condizione di colore ambra, il che significa che l'elemento (i) è in errore, ma l'errore non influisce sull'audio.

La visualizzazione dello stato dei controller master è particolarmente importante, specialmente quando si desidera scambiare il controller master attivo (vedere **Scambio del controller master attivo**), poiché mostra quale controller master sta attualmente controllando la rete.

Scambiare la rete attiva

Nell'improbabile caso in cui la rete attiva (X o Y) sviluppi un malfunzionamento, è possibile passare alla rete in standby, rendendola attiva.

NOTA: La funzione di scambio non scambia i dati di controllo, poiché questi dati non audio trovano la propria strada attraverso la rete. Ciò consente al router di passare al collegamento inattivo, anche se il collegamento attivo viene interrotto o rimosso.

>> Per controllare lo stato di salute della rete attiva

Nella GUI, apri la schermata **Diagnostica** scegliendo **home> Diagnostica**, quindi controlla lo stato del collegamento HyperMAC attivo. Se è verde il collegamento è buono, ma se è rosso c'è un problema e dovresti passare al collegamento HyperMAC in standby.

Sostituzione del controller principale attivo

Sebbene sia altamente improbabile che il controller principale attivo (MC) sviluppi un malfunzionamento, se dovesse accadere, sarà necessario attivare l'MC in standby.

>> Per scambiare il controller principale attivo

1. Nella GUI, scegli **home> File**.
2. Fare clic su **FILE SYNC**.
3. Nella finestra **Master Controller File Synchronization**, fare clic sul pulsante **RENDI ATTIVO** dell'MC in standby. Questo diventerà quello attivo.

Appendice B: Specifiche tecniche

Specifiche di sistema	
Frequenza di campionamento	96 kHz
Ritardo di latenza	<2 mS da ingresso al master (nessuna compensazione)
Gamma dinamica	106 dB 22 Hz - 22 kHz (nessuna preenfasi)
Guadagno di tensione massimo	Ingressi da 80 dB a sottogruppi e master Ingressi da 86 dB ad Aux e Matrix
Diafonia a 1 kHz	-100 dB canali di ingresso fisicamente adiacenti
Diafonia a 10 kHz	-90 dB canale di ingresso fisicamente adiacente
Fader / Pan tagliato a 1 kHz	-100 dB
Fader / Pan tagliato a 10 kHz	-100 dB
Requisiti di alimentazione	100-240 V CA ± 10% 50-60 Hz
Intervallo operativo di temperatura	Da +5 a +45 gradi C
Intervallo di temperatura di conservazione	Da -20 a +60 gradi C

Overzicht

Overzicht

Welkom bij het PRO X Live audiosysteem. De PRO X is een gebruiksvriendelijke, state-of-the-art, hoogwaardige digitale console die speciaal is ontworpen voor live gebruik.

Het controlecentrum, dat een integraal onderdeel vormt van zijn live audiosysteem, werd door Midas bedacht om audioprofessionals hoogwaardige audioapparatuur te bieden, ontworpen om compromisloze geluidskwaliteit te bieden met een functieset die alle essentiële faciliteiten en functies biedt. Het vertegenwoordigt het allerbeste van Brits ontwerp en techniek in combinatie met eigentijdse, efficiënte productiemethoden, en zal u vele jaren betrouwbare service bieden.

Dus, om met een minimum aan inspanning de beste resultaten te krijgen, leest u deze snelstartgids en ten slotte geniet u van uw Midas PRO X Live Audio System!

Over deze handleiding

Dit is de snelstartgids voor het PRO X Live audiosysteem. Het doel is om de gebruiker snel vertrouwd te maken met het controlecentrum, te laten zien hoe het systeem moet worden ingesteld en vervolgens te laten zien hoe u enkele basisbewerkingen op het controlecentrum kunt uitvoeren om wat audio te produceren. Deze gids is zo gestructureerd dat het ook een nuttige inleidende gids kan zijn voor trainingsdoeleinden.

Dit document is bedoeld voor professionals, zoals front of house (FOH) en monitor (MON) ingenieurs, die deze apparatuur gaan gebruiken in een live performance-omgeving. Aangenomen wordt dat de lezer ervaring heeft met het gebruik van professionele audioapparatuur en hoogstwaarschijnlijk een opleiding heeft gevolgd in dit systeem.

Deze gids is speciaal ontworpen zodat mixingenieurs en systeemtechnici direct naar de gebieden kunnen gaan die op hen van toepassing zijn, dat wil zeggen Bediening en Aansluiten en Instellen van het Systeem. De rest van de gids is bedoeld voor algemeen lezers.

Voor volledige details van het PRO X Live-audiosysteem raadpleegt u de gebruikershandleiding van het PRO X Live-audiosysteem, die u kunt vinden op onze website op Midasconsoles.com.

> **NOTITIE:** De inhoud van deze handleiding vervangt de informatie die bij enig ander item van dit PRO Series Live Audio System wordt geleverd.

PRO X Host-softwareversie

Ons team van software-ingenieurs werkt er constant aan om ervoor te zorgen dat je het meeste uit de hostsoftware van het PRO X Live Audio System haalt, dus zorg ervoor dat je de nieuwste versie op je PRO X hebt geïnstalleerd door naar de downloadpagina op Midasconsoles.com te gaan.

Garantie en registratie

Midas heeft het volste vertrouwen in de kwaliteit en betrouwbaarheid van dit product. Om dit te ondersteunen, wordt dit product geleverd met de standaard Midas-garantie van drie jaar.

Neem de tijd om uw product te registreren door de registratiekaart in te vullen en terug te sturen of door u te registreren op onze website op Midasconsoles.com.

Service ondersteuning

De PRO Serie Live Audio Systemen zijn zeer hoogtechnologische apparaten. We bieden uitstekende ondersteuning en service om gebruikers vertrouwen te geven in de digitale producten van Midas.

Het PRO X Live-audiosysteem

Maak kennis met de PRO X

Met hun voorbeeldige audioprestaties en bewezen robuuste en betrouwbare constructie is de Midas PRO-serie de gouden standaard geworden voor concerttouren en geïnstalleerd live geluid. Gebruikmakend van technologieën die zijn ontwikkeld op basis van de toonaangevende en visionaire vlaggenschip Midas XL8-console, en die dezelfde uitstekende sample-gesynchroniseerde en fase-coherente audioprestaties, geïnterpoleerde bedieningsfuncties en intuïtieve navigatie biedt, zijn de PRO3, PRO6 en PRO9 Live Audio Systemen de go-to choice voor consoles voor live geluidsversterking.

Nu gaat de PRO-serie-familie een versnelling hoger met het PRO X Live Audio System en de industrie-veranderende NEUTRON Audio System Engine. Met 168 gelijktijdige ingangskanalen en 99 in de tijd uitgelijnde en fase-coherente bussen zonder compromissen in kanaal- of busaantallen.

Echte en consistente bemonsteringsfrequentie van 96 kHz en 40-bits drijvende-kommabewerking zorgen voor audioverwerking van voorbeeldige kwaliteit, en de overbemonsterde en geïnterpoleerde digitale signaalverwerkingsalgoritmen, gecombineerd met de volledig geïnterpoleerde en aanraakgevoelige gebruikersbediening, resulteren in een soepele continue respons en direct werken op een analoge console. Parameteraanpassing wordt snel en gemakkelijk, de continue faseverschuiving van een geveegde frequentieregeling is hoorbaar zonder de kwantiseringseffecten van de discrete stappen die in andere digitale consoles worden gevonden.

De PRO X is voorzien van de robuuste en beproefde Klark Teknik HyperMAC en SuperMAC (AES50-compatibele) netwerktechnologieën met hun ultralage en deterministische latenties en robuuste foutcorrectie.

Het krachtige audionetwerk biedt tot 288 ingangen en 294 uitgangen met een samplefrequentie van 96 kHz. Voor verbeterde betrouwbaarheid zijn zowel het PRO X Live-audiosysteem als de NEUTRON-audiosysteem-engine voorzien van een HyperMAC-router met 192 bidirectionele kanalen via dual-redundante koperen of optische vezelslangverbindingen.

Het PRO X Live-audiosysteem is voorzien van dubbele 15" full colour TFT-schermen die bij daglicht kunnen worden bekeken, voor gebruik in alle omgevingen, zowel binnen als buiten.

De 10 VCA (Variable Control Association) en acht POPulation-groepen, gecombineerd met de geavanceerde navigatie die wordt geboden door het output-centrische middengedeelte, maken de gelijktijdige weergave van 24 mono of stereo mix bussen mogelijk.

Dit alles zorgt voor een ongeëvenaarde mixervaring.

Overzicht

De PRO X is een zeer krachtig en flexibel audioverwerkingssysteem dat een complete oplossing biedt voor elke toepassing van audiomixing en signaaldistributie in een live geluidsomgeving. De bediening van het bedieningsoppervlak is intuïtief, uniek en eenvoudig. De lay-out is gebaseerd op vertrouwde analoge lijnen om dat 'analoge' gevoel te behouden. Om de talrijke kanalen te beheren, gebruikt het controlecentrum VCA / POP-groepen en kleuren, en daarnaast zijn er verschillende navigatieknoppen die een snelle kanaal- / bus-toegang en selectie vergemakkelijken. Een in daglicht te bekijken GUI bovenaan het bedieningsoppervlak ondersteunt de bediening en biedt extra functionaliteit.

Het live audiosysteem is tolerant ten opzichte van vele soorten hardware- of softwarefouten. Om dit te bereiken maakt het systeem gebruik van dubbele redundantie, waarbij een sleutelcomponent een identieke redundante reserve heeft die klaar is om het over te nemen als het defect raakt. Andere faalscenario's worden beheerd door het N + 1-principe, waarbij redundante componenten een acceptabel deel van het systeem vormen.

De Klark Teknik DN9696 Recorder kan worden gebruikt met het live audiosysteem voor live multi-track opname en 'virtuele' soundcheck.

Toepassingen

De PRO-serie is het mid- tot high-end midas digitale consolesysteem van het werkpaard, verwant aan de industriestandaard Heritage 3000. Hoewel de PRO-serie is ontworpen voor de traditionele touring live-geluidsomgeving, zijn ze ook ideaal voor middelgrote theaters, kleine gebedshuizen, installaties en uitzendingen. Omdat het een echt multifunctionele console is in de Midas-traditie, is de PRO-serie geschikt voor vele toepassingen, zoals:

- Live sound touring MON of FOH taken
- Live geluid klein theater MON of FOH taken
- Leef gezond huis van aanbidding MON of FOH plichten
- Live sound-uitzendmixer met standaard 5.1 surround-mogelijkheden en monitoring.

PRO X - De volgende generatie PRO-serie console

Als je al bekend bent met de PRO Series-consoles, dan ben je al goed op weg om de PRO X onder de knie te krijgen. Op een paar uitzonderingen na, is de functionaliteit van de PRO X bijna identiek aan zijn voorgangers uit de PRO-serie. Vanwege zijn verbeterde functionaliteit en verhoogde verwerkingskracht was het nodig om de volgende wijzigingen aan te brengen in het gevestigde formaat:

NEUTRON

De krachtpatser in het centrum van het PRO X-systeem is de nieuwe NEUTRON Audio System Engine. NEUTRON is het resultaat van een driejarig onderzoeks- en ontwikkelingsprogramma waarin ingenieurs van Midas met hun expertise en kennis de grenzen verleggen.

De hypermoderne DSP's van de nieuwste generatie en krachtige FPGA, gecombineerd met de MIMD-architectuur (Multiple Instruction, Multiple Data), levert meer dan 100 gigaflops aan real-time audioverwerkingsprestaties. Dit betekent dat NEUTRON het potentieel heeft om meer dan 800 audiopaden te bieden. Uw systeem blijft absoluut toekomstbestendig. Het levert onberispelijke Midas sonische prestaties en functionaliteit.

Maar het gaat niet alleen om rauwe, rekenkracht en hoge kanalen, NEUTRON gaat ook om finesse. Door I / O-boxen toe te voegen met de beste converters en aangepaste verwerkingsalgoritmen die putten uit meer dan 40 jaar luisterervaring aan de top van de industrie, tilt NEUTRON de audiokwaliteit van die kanalen naar een ander niveau.

Alle digitale consolesystemen van Midas hebben een uitgebreid en automatisch latency management systeem en NEUTRON is daarop geen uitzondering. Dit systeem beheert alle interne routerings- en verwerkingslatentie en omvat ook compensatie voor externe analoge inserts. Alle audiomonsters worden gesynchroniseerd voordat ze worden opgeteld, wat resulteert in absolute fasecoherentie aan de uitgangen en volledig de 'kamfilter'-effecten van minder zorgvuldig ontworpen systemen, die resulteren in het volledig onderdrukken van specifieke frequenties, volledig vermijden.

Kanaaltelling

Met 168 ingangen, 96 bussen en drie masterkanalen is wat je ziet wat je ziet op de PRO X. Er is geen 'smoke and mirror' DSP-sharing, de PRO X biedt op elk moment een volledige telling van het ingangskanaal en een volledige bustelling op 96 kHz.

Mix Bay Output Fast Zone

Het PRO X-bedieningsoppervlak heeft een geheel nieuw uitvoergedeelte dat het hanteren van het potentieel enorme aantal bussen een fluitje van een cent maakt. Een pagina van 24 van de mogelijke 96 busmasters wordt weergegeven in drie rijen van acht, waarbij elke positie gemakkelijk kan worden geïdentificeerd door dezelfde soort keuzeschakelaar als het kanaalvak.

De digitale beschrijfnaam en de RGB-achtergrondverlichting zorgen ervoor dat je selectie niet mag missen. Als u op een willekeurige rij op 'to faders' drukt, wordt de masterfader voor die bussen naar de mixbay gedropt.

Alle bussen kunnen doorlopen worden, op pagina's van 24, en wanneer een output wordt toegevoegd aan een POP-groep, zal deze zich ontvouwen naar de speciale outputsectie, waardoor het nog gemakkelijker wordt om je workflow te organiseren.

Kanaal- en busnavigatiezone

De kern van de Midas console-navigatie zijn de VCA- en POPulation-groepen, die primaire toegang bieden tot meerdere kanalen (doorgaans gegroepeerd in gerelateerde clusters door mixingenieurs). Om toegang te krijgen tot alle kanalen die tot een van de VCA- of POP-groepen behoren, hoeft u alleen maar op de selectieschakelaar te drukken en die kanalen ontvouwen zich naar het bedieningsoppervlak.

Als je aan de VCA-faders denkt alsof ze elke container zijn voor alle kanalen die ze besturen, wordt het vinden van kanalen een natuurlijke en gemakkelijke taak. Deze methode wordt verder uitgebreid door het aanbieden van door de gebruiker aangepaste POP-groepen (POPulatie), die elke combinatie van kanalen kunnen bevatten waartoe u onmiddellijk toegang wilt hebben, met een druk op de knop.

Extra effecten

De PROX kan gelijktijdig tot 24 gelijktijdige interne meerkanaalse effecten verwerken en NEUTRON's 40 bit drijvende-komma audioverwerking biedt onderdak aan een ruime keuze aan virtuele FX-apparaten, variërend van dual-mono delay-units, stereomodulatie en vele diverse reverb FX, multiband compressie, dynamische EQ en meerkanaals dynamische verwerking met dubbele functie.

Alle FX-processors zijn speciaal ontworpen om te functioneren binnen het Midas automatische latency-compensatiesysteem. Dit zorgt voor een fase-coherente sample-nauwkeurige mix, ongeacht of de FX-apparaten worden gebruikt als kanaalinserts of als een send-and-return.

Delay FX kan individueel worden geconfigureerd om te synchroniseren met de Global Tap-Tempo hardwareknop van de PRO X, waardoor on-the-fly wijzigingen in tempo-gebaseerde effectparameters kinderspel worden. Tot 36 1/3 octaaf Klark Teknik DN370 grafische equalizers (GEQ's) worden meegeleverd, die in elke output kunnen worden gepatcht.

NL

Over het controlecentrum

Overzicht van het controlecentrum

Het controlecentrum heeft een gecombineerd bedieningsoppervlak en GUI die een reeks eenvoudig te gebruiken bedieningselementen bieden voor de nauwkeurige manipulatie van audio.

Het controlecentrum is modulair opgebouwd en is gebouwd op een robuust MIDAS-chassis van staal, vergelijkbaar met dat van gevestigde MIDAS-analoge producten. Het frame herbergt drie baaien van volledige grootte met een kleinere aan de rechterkant. Alle bays worden aangestuurd vanuit een enkele processor en zorgen samen voor de primaire mengbehoeften van de engineer.

Alle bijbehorende voedingen, computermotherboards, geheugen en grafische kaarten zijn ondergebracht in het controlecentrum, dat ook een digitale audio-routerbox bevat die lokale FOH (insert) I / O-connectoren op het achterpaneel ondersteunt. Aanzienlijke geforceerde luchtkoeling wordt verzorgd door een schot en grote (maar langzaam bewegende) interne ventilatoren. Deze produceren een zeer laag geluidsniveau, geschikt voor zitruimtes, theaters en concertgeluiden, en kunnen zelfs worden uitgeschakeld onder het menu met gebruikersvoorkeuren.

Extern heeft het controlecentrum drie hoofdgebieden: bedieningsoppervlak, GUI en achterpaneel. Het bedieningsoppervlak is gevuld met direct herkenbare bedieningselementen die logisch zijn verdeeld in grote secties. De GUI, die twee schermen aan de bovenkant van de middelste baaien omvat, verbetert de bediening door visuele weergaven van het bedieningsoppervlak te bieden en geeft u ook extra functionaliteit. Het achterpaneel biedt alle controlecentrum- en netwerkconnectiviteit en herbergt de stopcontacten en isolatieschakelaar.

Omdat het een modulair ontwerp heeft, is de algehele vorm en vorm van het controlecentrum vergelijkbaar met MIDAS 'vlaggenschip XL8. Het bedieningsoppervlak is opgedeeld in baaien, elk met een vlakke faderlade en een ondiep hellend bedieningsgebied. De middelste baaien hebben ook een derde gebied met een steil hellend scherm.

Meerdere hardwarefouten worden door het controlecentrum getolereerd zonder verlies van audiocontrole vanwege de dubbele redundantie en N + 1-methoden die in het systeem zijn geïntegreerd. Dit wordt verder geholpen door het modulaire karakter van de baaien en de GUI-onafhankelijkheid. Elk van de GUI-schermen kan worden gebruikt om het hele controlecentrum te bedienen, zelfs als geen van de hardware van het bedieningsoppervlak werkt. De unit biedt de mogelijkheid van universele input, N + 1 redundante voedingen met drie vergrendelbare netaansluitingen.

Bay en GUI-indeling

Het controlecentrum heeft vier discrete compartimenten waarin de volgende bedieningselementen zijn ondergebracht:

- **Input bays (12 kanalen en 4 kanalen) -** twee input bays bieden snelle toegang tot input faders en belangrijke signaalverwerkingsregelaars
- **Meng de baai -** biedt toegang tot uitgangen en groepen, een gedetailleerde verwerkingscontroller (alle kanalen) en navigatiebedieningen
- **Meester baai -** biedt toegang tot de master output mixen, monitor (A en B) faders, automatisering, comms controle, toewijsbare effecten controle, en nog een set van gedetailleerde verwerkings- en navigatiecontroles.

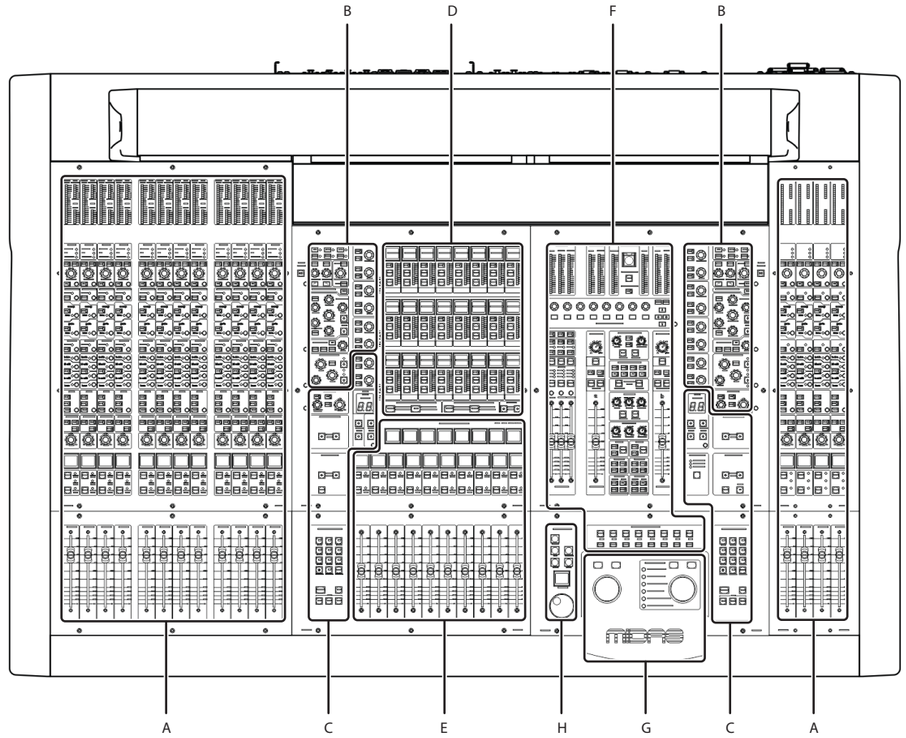
Twee GUI-schermen bovenaan de centrale baaien bieden uitgebreide schermondersteuning (standaardconfiguratie) en extra functionaliteit voor de kanalen en bussen. Bijvoorbeeld bij het mengen of verwerken. Ze vergemakkelijken ook het gebruik van het GUI-menu, dat u toegang geeft tot de vele krachtige functies van het controlecentrum, zoals patching, effecten, GEQ's, diagnostiek enz.



1. Input bay (12-kanaals)
2. Meng de baai
3. Meester baai
4. Input bay (4-kanaals)
5. Mix bay GUI-scherm
6. Master Bay GUI-scherm
7. Praatmicrofoon en USB-aansluitingen.

Besturingsoppervlak

Het stuuroppervlak is verdeeld in gebieden waarvan de functie grotendeels afhankelijk is van de locatie van de baai. Elke bay heeft diverse bedieningselementen met lokale feedback en / of ondersteuning van de twee centraal geplaatste GUI-schermen. De schermen kunnen op afstand worden bediend via externe VGA-aansluitingen, en systemen van derden kunnen ook worden bekeken / bediend via een geïntegreerde KVM-schakelaar op het achterpaneel.



A — snelle invoerzone: 16 snelle invoerstroken over de 12-kanaals en 4-kanaals invoerbays bieden de bedieningselementen die de operator nu moet hebben.

B — kanaalstrip en mixen: verwerkingsgebieden, zoals de D-zone (dynamisch), E-zone (EQ) en mixregelaars, bieden een meer uitgebreide controle door gedetailleerde aanpassingen aan de audioparameters van een enkel kanaal mogelijk te maken.

C — kanaal- en busnavigatiezone: secties voor kanaal- en busnavigatie en selectie. Zie Navigatie voor meer informatie.

D — output fast zone: het nieuwe output-centrische middengedeelte maakt de gelijktijdige weergave van 24 mono of stereo mix bussen en geavanceerde navigatieknoppen mogelijk.

E — VCA- en POP-groepen: VCA-faders en POP-groepssecties.

F — diversen: masterkanaalstrips, A- en B-signaalpadbewaking, communicatie, I-zone, surroundbewaking en mute-groepen.

G — primaire navigatiezone: trackballs voor mix en master bay GUI-schermbediening, en een schermtoegangspaneel (tussen trackballs) voor directe toegang tot GUI-menuopties.

H — automatisering: scène opslaan / oproepen en systeem bewerken.

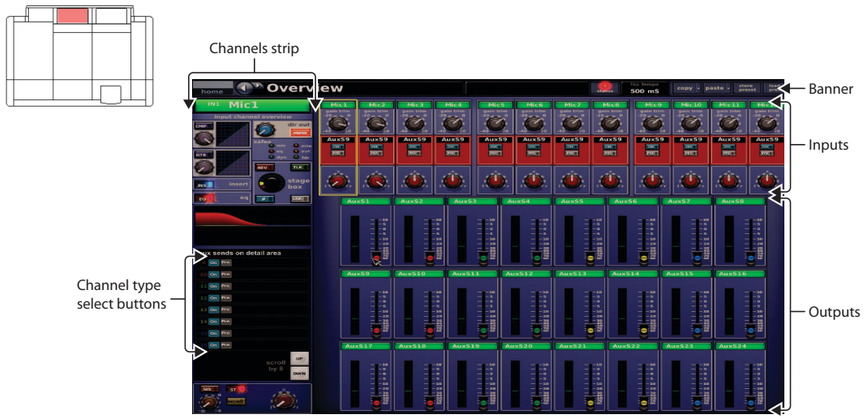
NL

Tijdens de showtijd worden de schermfuncties die snelle toegang vereisen, bediend met bedieningsknoppen, drukknopschakelaars, faders, enz. Complexere functies die deze snelle toegang niet vereisen, worden bestuurd door de trackballs en navigatietoetsen. Een toetsenbord dat integraal deel uitmaakt van de flightcase wordt gebruikt voor tekstinvoer via het master bay GUI-scherm. Een extern USB-toetsenbord kan worden gebruikt om het GUI-scherm van de Mix Bay te bedienen.

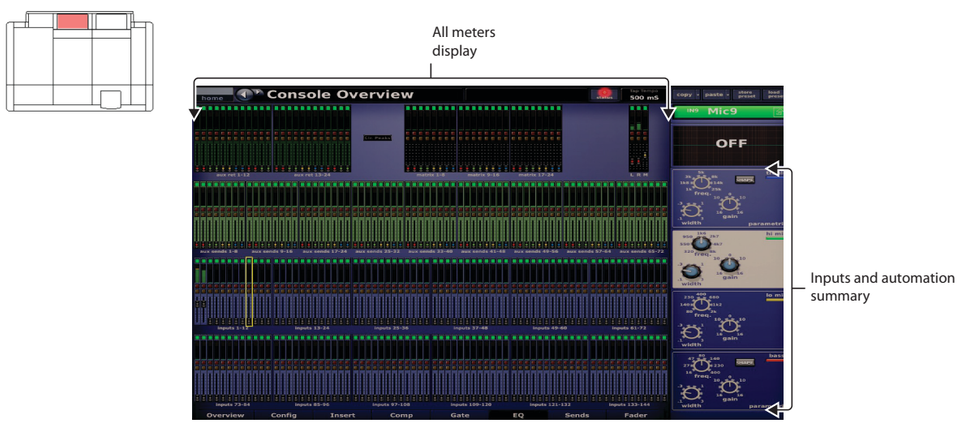
De keuze van de bedieningselementen die door elk type bay worden geboden, wordt geprioriteerd op basis van het belang van toegangstijd. Snelle zone-gebieden, die snelle strips bevatten, geven direct toegang tot specifieke functies in de baai, en kanaalstrips geven meer controle over de geselecteerde snelle strip.

GUI

De GUI bestaat uit twee schermen die een grafische weergave bieden van de lay-out van het bedieningsoppervlak, zodat de displays in één oogopslag gemakkelijk te volgen zijn. Het geeft niet alleen weer wat er op het bedieningsoppervlak gebeurt, maar het biedt ook extra functionaliteit via een GUI-menu. Dit menu biedt toegang tot alle schermen die u nodig heeft om het hele controlecentrum in te stellen, configureren, beheren en bedienen, allemaal vanuit een enkele vervolgkeuzelijst met eenvoudig te volgen opties.



Boven: typisch **overzichtsscherm** (standaard van het mix bay GUI-scherm)



Boven: Typisch **Meters**-scherm zonder geladen weergave (standaard van het master-bay GUI-scherm)

Elk GUI-scherm heeft zijn eigen standaardweergave, hoewel beide kunnen worden geselecteerd via het GUI-hoofdmenu. Het overzichtsscherm toont 12 ingangen en 24 uitgangen, die aan de oppervlakte zijn geselecteerd. Het scherm Console-overzicht toont de meters; beide schermen hebben een banner bovenaan, die constant wordt weergegeven, en een kanaalstrip aan de buitenkant.

De kanaalstrips hebben een vergelijkbare functie als die op het bedieningsoppervlak, maar bieden extra functionaliteit. Elk geeft een overzicht weer van het bijbehorende geselecteerde kanaal, dat is onderverdeeld in specifieke secties die toegang bieden tot verwerkingsgebieden.

Aansluitingen op het voor- en achterpaneel

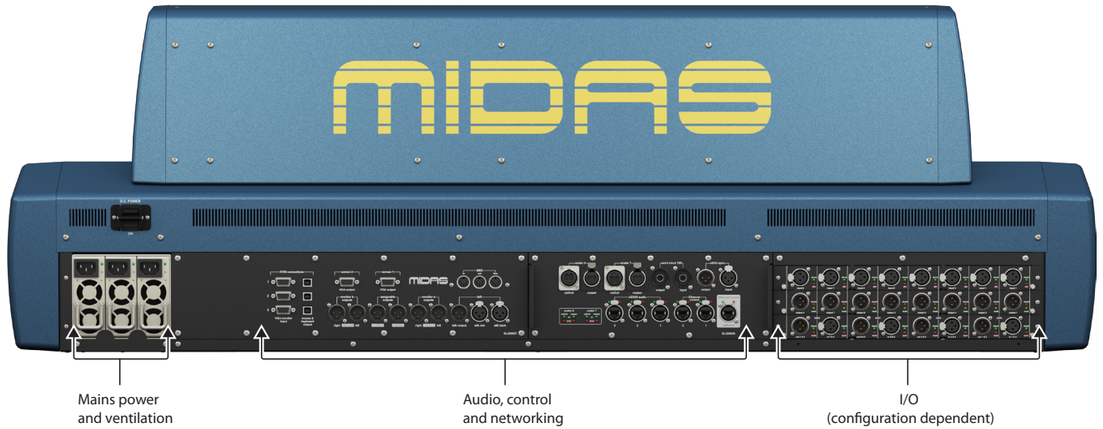
Het controlecentrum heeft aansluitpanelen aan de voor- en achterkant, en ook aan de linkerkant van het GUI-scherm van de Mix Bay.

Het connectorpaneel aan de linkerkant van de GUI heeft een XLR-aansluiting en twee USB-aansluitingen voor het aansluiten van respectievelijk een spreekmicrofoon en USB-apparaten. U kunt bijvoorbeeld een USB-geheugenstick aansluiten voor back-up en overdracht van showbestanden, of een USB-toetsenbord voor tekstbewerking op de GUI. De bovenste USB-aansluiting is gekoppeld aan de mix-bay en de onderste aan de master-bay.

Er zijn twee panelen aan weerszijden van de voorkant van het bedieningscentrum, onder de armleuningen. Elke kamer heeft een toetsenbord en een telefoonaansluiting. De linker en rechter toetsenbordaansluitingen bedienen respectievelijk de mix- en masterbay GUI-schermen. De telefoonaansluiting in het linkerpaneel is voor de monitor A-sectie en de andere is voor monitor B.

Een aansluitpaneel aan de achterkant van het controlecentrum heeft drie hoofdsecties (zie hieronder). Aan de linkerkant bevinden zich drie stroomtoevoer- en ventilatiesystemen, met daarboven een gelijkstroomschakelaar. Het middengedeelte bevat aansluitingen voor de audio, netwerk, communicatie, intercoms, synchronisatie, externe externe apparaten en randapparatuur. Het gedeelte aan de rechterkant is het door de gebruiker configureerbare modulaire I / O-gedeelte.

De modulaire I / O-sectie kan maximaal drie van de volgende I / O-modules in elke combinatie bevatten: DL441 analoge ingang (microfoon) module; DL442 analoge uitgangsmodule; DL443 analoge Jack I / O-module; DL444 8 analoge microfooningangen en 8 analoge lijnuitgangen en DL452 AES / EBU in- en uitgangsmodule. Dit geeft een maximum van 24 ingangen en 24 uitgangen, mits de juiste kaarten zijn aangebracht.



Boven: achteraanzicht van het controlecentrum.

NL

Basisprincipes

Voordat je start

Dit hoofdstuk is bedoeld om u vertrouwd te maken met het controlecentrum door u te laten zien hoe u enkele basisbewerkingen kunt uitvoeren om er wat audio uit te halen.

> **NOTITIE:** Aangezien de werking van beide ingangsbays in principe hetzelfde is, zal dit hoofdstuk over het algemeen alleen de werking van het 12-kanaals ingangsbereik laten zien. Eventuele verschillen in werking tussen de 4-kanaals en 12-kanaals input bays worden echter getoond.

Vergeet niet dat, hoewel dit systeem een complexe, hoogtechnologische uitrusting is, het zeer gemakkelijk te gebruiken is.

Principes van operaties

De bediening van het controlecentrum is gebaseerd op het concept van kleuren en groepen in plaats van 'gelaagdheid' of 'paginering', wat het geval is bij de meeste digitale consoles die tegenwoordig op de markt zijn.

Met zoveel beschikbare kanalen is het veel gemakkelijker om ze te onthouden aan de hand van hun door de gebruiker geconfigureerde individuele / groepskleur en naam in plaats van hun kanaalnummer.

Het bedieningsoppervlak is gevuld met direct herkenbare bedieningselementen die logisch zijn verdeeld in grote secties, zodat alle bedieningselementen die u meestal nodig hebt zich altijd op het bedieningsoppervlak bevinden, terwijl de rest slechts één handeling verwijderd is. U kunt alle I / O-meters weergeven, zowel op het bedieningsoppervlak als in de GUI, om direct feedback over de monitoring te geven.

Bedrijfsmodi

You can change certain aspects of control centre operation by assigning different tasks to certain areas of the control surface. This section will explain the different ways in which the control surface can operate.

Normale modus

Tijdens normaal gebruik wordt het 12-kanaals invoercompartiment bediend vanaf de mixbay-bedieningselementen en het GUI-scherm, terwijl de bedieningselementen en het GUI-scherm in het mastercompartiment het 4-kanaals invoercompartiment bedienen. Beide ingangsbays werken samen en zijn in feite gebied A.

> **NOTITIE:** Het 12-kanaals invoercompartiment is altijd gebied A, ongeacht welke bedieningsmodus u gebruikt.

Gebruik het 4-kanaals invoercompartiment als gebied B

U kunt het 4-kanaals invoercompartiment toewijzen als gebied B, waardoor beide invoercompartimenten onafhankelijk van elkaar zijn. Dit maakt een tweemansbediening mogelijk (zie **tweemansbediening**).

Besturen van de mixbussen in flip-modus

Flip biedt een meer globale benadering voor het regelen van het mixbusniveau. Normaal gesproken kunt u alleen de niveauregelaars in de kanaalstrips gebruiken om het signaalniveau van de aux / matrix mixbussen die naar de aux / matrix kanalen gaan, aan te passen. Door flip te gebruiken, heb je echter de mogelijkheid om ze te besturen met de pan control knoppen of de faders in de snelle inputstrips.

In de flip-modus scrollen de links / rechts pijltjestoetsen in het bovenste kanaalselectiegedeelte over de snelle invoerstroken.

>> Om het controlecentrum te configureren voor pan of fader flip

1. Kies in de GUI start> Voorkeuren> Algemeen.
2. Klik, afhankelijk van de gewenste optie, op de optieknop van een van de volgende in het gedeelte Fader flip. Als een optie is geselecteerd, bevat deze een rode cirkel:
   - "Flip to Faders"
   - "Flip to Pans".

>> Om mixen om te draaien om pan / fader controle in te voeren

Druk op FLIP terwijl een uitgang is geselecteerd op het bedieningsoppervlak. De knop licht op om aan te geven dat u zich in de 'flip'-modus bevindt. De momenteel geselecteerde mixbus in de snelle invoerstrips verandert in AuxS1 en in de GUI verandert de achtergrondkleur van de pans en faders dienovereenkomstig.

Ook zullen de LCD-selectieknoppen in de snelle invoerstroken de huidige busmodus weergeven, bijvoorbeeld "MONO AUX".

Hints en tips

- **Controleer wat er verborgen is -** Op het controlecentrum, in tegenstelling tot op een analoog bedieningsoppervlak, zijn sommige instellingen en parameters aan het zicht onttrokken. Op verschillende momenten tijdens een mix raden we u aan om ongebruikte parameters te selecteren en te bekijken om er zeker van te zijn dat er geen verborgen verrassingen zijn, bijvoorbeeld een nagalm die overblijft van een vorige mix.
- **Controleer het Meters-scherm -** Het is een goed idee om regelmatig het Meters-scherm te controleren (standaardweergave van de master bay GUI), dat in één oogopslag een overzicht geeft van de status en werking van het controlecentrum. Het toont alle meters en de statusconditie van faders en enkele schakelaars, zoals solo's en mutes. Sommige dingen blijven echter verborgen.

Uw werk opslaan

We raden u aan uw werk regelmatig op te slaan terwijl u de procedures in deze handleiding uitvoert. Dit is niet alleen een goede gewoonte tijdens normaal gebruik, maar in dit geval kan het u behoeden voor het verliezen van enkele instellingen die later nuttig zouden kunnen zijn. Om dit te doen, maakt u een nieuwe show aan (zie **Het automatiseringsscherm openen**) en leest u de rest van dit gedeelte verder door, waarbij u de instructies nauwkeurig volgt. Sla uw werk op geschikte punten op (zie **Een nieuwe scène maken met de huidige instellingen en een show opslaan of een nieuwe maken op basis van de huidige instellingen**).

Een show opslaan versus een scène opslaan

Het is belangrijk om de verschillen te begrijpen tussen het opslaan van een show en het opslaan van een scène.

- Door een scène op te slaan, worden de huidige instellingen van het systeem in het showbestand opgeslagen. Scènegegevens worden nooit bijgewerkt, tenzij u een scène handmatig opslaat. Het showbestand blijft niet opgeslagen in RAM.

Hoewel de toestand van het controlecentrum elke vijf seconden wordt gekopieerd, wordt deze niet in een scène opgeslagen. In plaats daarvan wordt het in het NVRAM (niet-vluchtig willekeurig toegankelijk geheugen) van het geheugen van het controlecentrum geplaatst, een type RAM dat zijn gegevens niet verliest wanneer de stroom uitvalt. Als het controlecentrum per ongeluk stroom verliest, worden deze instellingen geladen zodat de audioparameters identiek zijn, waardoor sprongen in het audioniveau worden vermeden. Als de stroom uitvalt, wordt het geladen showfile (indien aanwezig) later niet hersteld en gaan alle niet-opgeslagen wijzigingen verloren.

- Het opslaan van een show kopieert het showbestand naar de interne solid-state schijf van het controlecentrum. Dit geeft u een 'permanente' kopie, op voorwaarde dat u het systeem op de juiste manier afsluit, zoals beschreven in de volgende sectie.

Het controlecentrum correct afsluiten

Wanneer u het controlecentrum uitschakelt, raden wij u aan om de uitschakeloptie van het GUI-menu te gebruiken (zie Het controlecentrum uitschakelen).

Door shutdown te gebruiken, wordt de in de cache opgeslagen kopie van de showgegevens, die door het systeem wordt bijgehouden, automatisch opgeslagen. Shutdown gebruikt vervolgens de huidige showfile, NVRAM-gegevens en cachebestanden om het controlecentrum in exact dezelfde staat te herstellen als bij het uitschakelen; zelfs tot het punt waarop de niet-opgeslagen show wordt geladen en u op de juiste scène wordt geplaatst, met niet-opgeslagen scènegegevens op het bedieningsoppervlak.

Als u de optie Afsluiten niet gebruikt, worden de audioparameters nog steeds hersteld, maar kunnen de show- en showstatus (opgeslagen / niet-opgeslagen) niet automatisch worden hersteld. U moet de show handmatig opnieuw laden en eventuele niet-opgeslagen wijzigingen gaan verloren.

Werken met het controlecentrum

Hoewel veel bedieningselementen op het controlecentrum vergelijkbaar zijn met hun equivalente analoge tegenhangers, zijn sommige specifiek ontworpen voor de PRO-serie, met name die voor navigatie en GUI-bediening. Zoals je waarschijnlijk al ervaring hebt op analoge consoles, ben je al bekend met de meeste PRO X-bedieningselementen en hun bediening. Daarom behandelt dit hoofdstuk alleen de GUI-besturingselementen die mogelijk nieuw voor u zijn.

De navigatieknoppen, zoals knoppen voor snelle toegang en scrolltoetsen, worden beschreven in **Navigatie**, en degene die specifiek voor automatisering zijn, zijn te vinden in De **scènes beheren**.

Over kanaalwerking

Tijdens normaal bedrijf is de taak van het besturen van de input (12 kanalen), aux, return, aux sends en matrix kanalen toegewezen aan de twee bays aan de linkerkant. De twee bays aan de rechterkant besturen de input (4-kanaals) en master kanalen.

Deze taaktoewijzing is op dezelfde manier van toepassing op de GUI-schermen. U kunt echter elk kanaal vanuit beide GUI-schermen bedienen. Dit wordt gedaan door het kanaal naar de GUI-kanaalstrip te navigeren via het GUI-menu; bediening is dan ook beschikbaar via de lokale kanaalstrip op het bedieningsoppervlak.

Over GUI-bediening

In dit gedeelte worden de basisprocedures uitgelegd die u op de GUI-schermen kunt uitvoeren. Over het algemeen bestuurt en bedient u de GUI door de hier beschreven bewerkingen te combineren.

Elke trackball bestuurt de beweging van een aanwijzer op zijn respectievelijke GUI-scherm. De linker trackball bedient het GUI-scherm van de mix bay en de rechter trackball bedient het GUI-scherm in de master bay. Elke trackball heeft twee knoppen, die dezelfde functionaliteit hebben als de knoppen op een pc / laptop-muis. De linkerknop wordt gebruikt bij klik- en sleepbewerkingen, terwijl de rechterknop over het algemeen wordt gebruikt voor bewerkingen en fijnere bedieningshandelingen.

Bediening van de GUI-schermbediening

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u GUI-schermelementen bedient, zoals knoppen, bedieningsknoppen, vervolgkeuzelijsten en schuifregelaars.

>> Om een GUI-knop in / uit te schakelen

Klik op de knop. Als het een statusindicator heeft, gaat deze branden / uitgaan om aan te geven dat het respectievelijk aan / uit is.

>> Om een GUI-regelknop of fader aan te passen

Gebruik een sleepbewerking. Beweeg de aanwijzer omhoog / omlaag / links / rechts voor aanpassing.

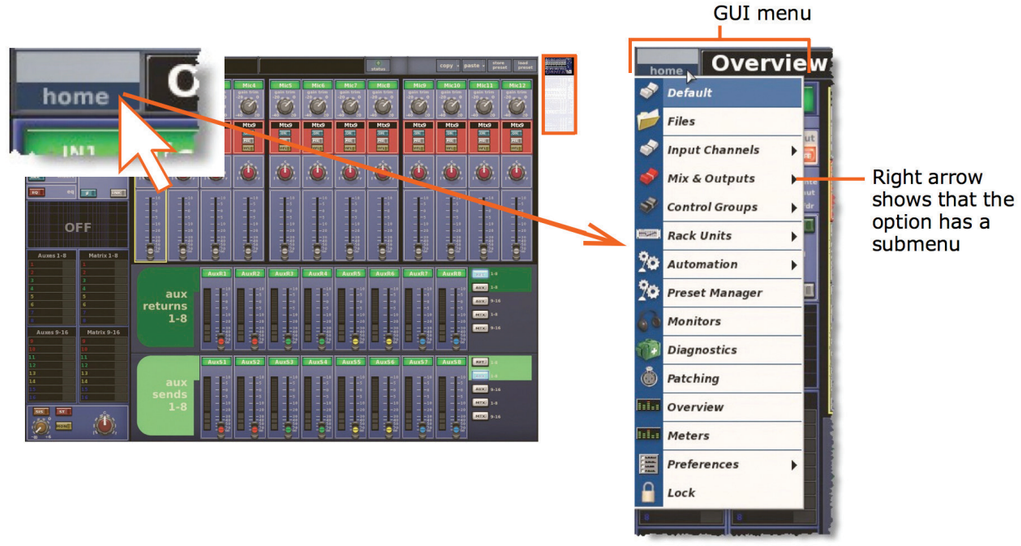
>> Om een optie te selecteren uit een vervolgkeuzelijst

Klik op de vervolgkeuzepijl. De vervolgkeuzelijst wordt uitgevouwen om een deel of de volledige inhoud weer te geven, afhankelijk van het aantal items dat deze bevat.

Doe een van de volgende dingen:

Klik op de gewenste optie

Blader indien nodig door de lijst (zie “Bladeren door een vervolgkeuzelijst” hieronder) om de optie weer te geven en klik erop.



NL

>> Om door een vervolgkeuzelijst te bladeren

Voer een van de volgende handelingen uit terwijl de vervolgkeuzelijst wordt weergegeven:

Versleep het schuifvak

Klik op de schuifbalk. Het schuifvak 'springt' in de richting van de klik naar een andere positie in de schuifbalk

Klik op een schuifpijl omhoog / omlaag. Het schuifvak 'springt' in de richting van de schuifpijl naar een andere schuifbalkpositie. Als u op een schuifpijl klikt als het schuifvak ernaast ligt, heeft dit geen effect.

Het GUI-menu gebruiken

U kunt het GUI-menu openen op elk GUI-scherm, of u kunt rechtstreeks naar een GUI-menuscherm gaan met behulp van een schermtoegangsknop.

In deze handleiding worden keuzereeksen voor menu- / submenuopties weergegeven in het volgende formaat (bijvoorbeeld voor het kiezen van het scherm met algemene voorkeuren): **home> Voorkeuren> Algemeen**

>> Om het GUI-menu te openen

Klik op **home**.

>> Om een GUI-menuoptie te selecteren

Klik op de menuoptie, bijvoorbeeld Monitoren. De achtergrond van de menuoptie wordt blauw als deze klaar is om te worden geselecteerd.

>> Om het submenu van een GUI-menuoptie te openen

Beweeg de aanwijzer over de pijl rechts van de gewenste menuoptie. Het submenu wordt automatisch geopend rechts van de pijl.

>> Om een GUI-menuscherm te openen met een schermtoegangsknop

Druk in de primaire navigatiezone op een schermtoegangsknop om het eerste scherm te openen (afgedrukt rechts van de knop). Druk er nogmaals op om het tweede scherm te openen.

Tekst bewerken

Een toetsenbord wordt gebruikt om tekst in de GUI in te typen, bijvoorbeeld om de namen van invoer- en uitvoerkanalen te configureren. Bewerkbare tekst in de GUI bevindt zich in tekstvakken, die doorgaans bestaan uit een enkele regel van beperkte lengte. Hoewel alle tekstbewerkingen kunnen worden gedaan met de normale toetsenbordfuncties, kan de GUI worden gebruikt om u te helpen, bijvoorbeeld door delen van tekst te markeren (door middel van slepen).



These two examples show you how to use the screen access buttons to open the Automation screen (single press) and the Graphic EQs screen (two presses).
These buttons take you directly to the screen you want.

>> Tekst invoeren / bewerken via het toetsenbord

Klik in de GUI in het tekstvak om er een invoegpositie in te plaatsen. De aanwijzer verandert in de vorm van een I-balk.

Typ de nieuwe tekst met het toetsenbord. Als het tekstvak al wat tekst bevat, kunt u deze eerst verwijderen of bewerken, dit kan via het toetsenbord of door de opties voor knippen, kopiëren en plakken te gebruiken na rechtsklikken.

Druk op **ENTER** op het toetsenbord om het tekstvak te verlaten (of klik op een leeg gebied van het GUI-scherm). De vorm van de aanwijzer verandert weer in een pijl.

Navigatie

Een inleiding tot navigatie

Het controlecentrum biedt u unieke navigatieknoppen om snel en gemakkelijk toegang te krijgen tot de items, zoals kanalen, bussen, groepen en verwerkingsgebieden, die u nodig heeft voor het mixen.

Navigatie is een belangrijk kenmerk van het controlecentrum. Een van de voordelen van digitale consoles ten opzichte van analoge consoles is dat het aantal kanalen niet wordt beperkt door de hardware van het besturingsoppervlak. Dit betekent echter dat slechts een bepaald aantal kanalen zich op elk moment aan het bedieningsoppervlak kan bevinden, terwijl de andere 'verborgen' zijn. Navigatie is dus vereist om toegang te krijgen tot deze verborgen kanalen wanneer je ze nodig hebt.

> **NOTITIE:** De manier waarop het controlecentrum is ingesteld om te werken, kan de functie van sommige navigatieknoppen wijzigen. Zie **Bedieningsmodi** voor meer informatie.

De navigatie verloopt voornamelijk via het bedieningsoppervlak, hoewel de GUI een alternatief kan bieden en ook enkele unieke navigatiefuncties heeft.

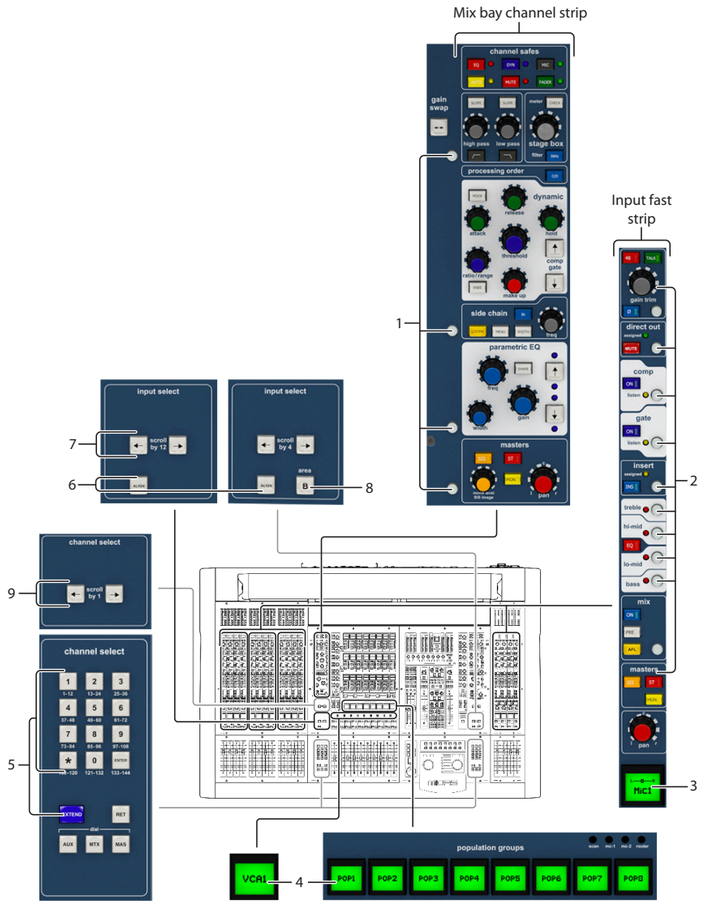
Navigeren door de ingangskanalen

De ingangskanalen zijn gegroepeerd in 'banken', waarbij elke bank vier opeenvolgend genummerde kanalen bevat.

Tijdens normaal gebruik vullen vier banken met ingangskanalen de ingangsbays, en deze worden in oplopende volgorde van links naar rechts over het bedieningsoppervlak weergegeven.

NL

Navigatieknoppen voor invoerkanalen op de PRO X.



Item	Element (en)	Omschrijving
1	Knop voor snelle toegang - kanaalstrip	Selecteert snel het lokale verwerkingsgebied van het geselecteerde kanaal of kanaalpaar, maar heeft geen invloed op de kanaalselectie. Brandt (blauw) indien actief.
2	Snelle toegangsknop - invoer snelle strip	Selecteert snel het lokale ingangskanaal en wijst het lokale verwerkingsgebied toe aan de mixbay-kanaalstrip. Brandt (blauw) indien actief.
3	LCD-selectieknop - invoer snelle strip	Selecteert het lokale ingangskanaal. Heeft een verlicht LCD-scherm (met door de gebruiker in te stellen achtergrondlichtkleur), waarop de kanaalnaam enz. Wordt weergegeven. Indien geselecteerd, verandert het scherm in een 'negatief' beeld.
4	LCD-selectieknop - VCA / POP-groep	Selecteert de VCA / POP-groep en ontvouwt de groepsleden naar het bedieningsoppervlak. Heeft een verlicht LCD-display (met door de gebruiker in te stellen kleur van de achtergrondverlichting), waarop de groepsnaam wordt weergegeven. Indien geselecteerd, verandert de weergave in een 'negatief' beeld. Deze knop wordt ook gebruikt om de groep in te stellen (zie Kanalen toewijzen aan een VCA / POP-groep).
5	Kanaalkeuzetoetsen en knop	De **INPUT**-knop in het **kanaaltype**-gedeelte wordt gebruikt met de cijfertoetsen in het onderste kanaalselectiegedeelte om een specifiek kanaalnummer te selecteren en dit toe te wijzen aan het bedieningsoppervlak (zie **Fout zoeken naar een probleemkanaal**).
6	**ALIGN**-knop	Navigeert het momenteel geselecteerde ingangskanaal naar het lokale ingangsbereik (zie **Navigeren door het geselecteerde ingangskanaal terug naar het bedieningsoppervlak"**).
7	**scrollen met 4/12** knoppen	Deze linker- en rechterschuiftoetsen scrollen door de ingangskanalen met 12 kanalen tegelijk in het linker 12-kanaals compartiment en 4 tegelijk in het rechter 4-kanaals compartiment
8	**B**-knop	Wijst het 4-kanaals invoercompartiment toe als gebied B, dat vervolgens werkt met de kanaalstrip van het mastercompartiment.
9	**scrollen met 1** knoppen	Deze linker- en rechterschuiftoetsen scrollen een voor een door de kanalen. Kanaalselectie volgt het scrollen.

>> Om een ingangskanaal toe te wijzen aan het bedieningsoppervlak

Doe een van de volgende dingen:

- **Scroll-knoppen -** Scroll het gewenste ingangskanaal naar het bedieningsoppervlak met behulp van de knoppen voor scrollen met 1/12 in het ingangsselectiegedeelte.
- **VCA / POP-groepstoetsen -** Als het gewenste ingangskanaal zich in een groep bevindt, drukt u op de VCA / POP-groep LCD-selectieknop.

U kunt het GUI-menu gebruiken om elke gewenste VCA / POP-groep te selecteren via de optie **Home> Control Groups> VCA Groups**.

>> Om een ingangskanaal te selecteren

Voer een van de volgende handelingen uit met het gewenste ingangskanaal dat momenteel is toegewezen aan de snelle invoerstrips op het bedieningsoppervlak:

- **LCD-selectieknop -** Druk op de LCD-selectieknop in de gewenste invoerstrip. Dit wijst het ingangskanaal toe aan de lokale kanaalstrip en het overzicht van het ingangskanaal aan de GUI-kanaalstrip
- **Snelle toegangsknop -** Druk op een willekeurige sneltoets in de gewenste invoerstrip. Dit wijst het ingangskanaal toe aan de lokale kanaalstrip en het lokale verwerkingsgebied aan de GUI-kanaalstrip.

U kunt de knoppen voor scrollen met 1 in het bovenste kanaalselectiegedeelte gebruiken om kanaal voor kanaal te scrollen om naar het gewenste ingangskanaal te gaan. U kunt met deze methode door alle ingangskanalen scrollen en het gewenste ingangskanaal hoeft in eerste instantie niet aan het bedieningsoppervlak te worden toegewezen. Kanaalselectie volgt het scrollen.

U kunt het GUI-menu gebruiken om elk gewenst ingangskanaal te selecteren via de optie **Home> Invoerkanalen**.

>> Om het geselecteerde ingangskanaal terug te navigeren naar het bedieningsoppervlak

Als u het momenteel geselecteerde ingangskanaal weg van het bedieningsoppervlak hebt genavigeerd, kunt u het terughalen door op **ALIGN** te drukken.

>> Om een verwerkingsgebied te selecteren

Misschien wilt u een specifiek verwerkingsgebied van een invoerkanaal dat is toegewezen aan de lokale kanaalstrip, bijvoorbeeld om verwerking uit te voeren of om de parameters naar een ander invoerkanaal te kopiëren.

Doe een van de volgende dingen:

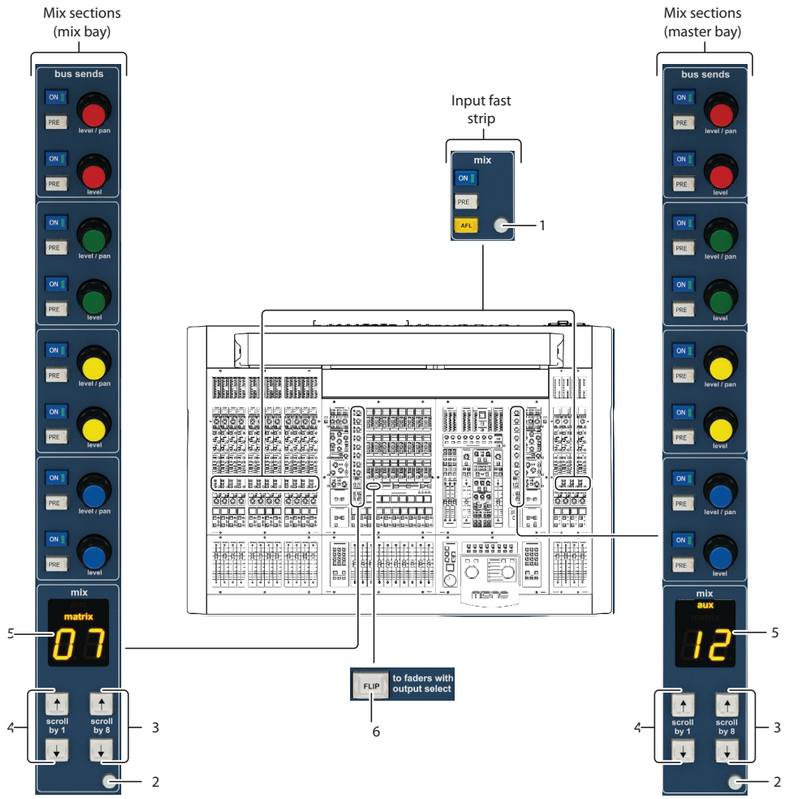
- **Snelle toegangsknop (kanaalstrip) -** Als het gewenste ingangskanaal momenteel is geselecteerd op het bedieningsoppervlak, drukt u op de lokale snelknop voor het gewenste verwerkingsgebied in de kanaalstrip
- **Snelle toegangsknop (invoer snelle strip) -** Als het gewenste ingangskanaal zich momenteel op het bedieningsoppervlak bevindt, maar niet is geselecteerd, drukt u op de lokale sneltoets voor het gewenste verwerkingsgebied in de snelle invoerstrip.

U kunt een verwerkingsgebied selecteren via het **overzicht van invoerkanalen** in de GUI-kanaalstrip door te klikken in een niet-controlegebied van de gewenste sectie.

NL

Navigeren door de mixbussen

De ingangskanalen hebben elk aux- en matrixmixbussen.



Item	Element (en)	Omschrijving
1	Snelle toegangsknop - invoer snelle strip	Deze knop in het mixgedeelte van de snelle invoerstrips selecteert snel het lokale mixgebied van het geselecteerde kanaal. Brandt (blauw) indien actief.
2	Snelle toegangsknop - **mengselectie**	Deze knop in het mixgedeelte van de mix- en masterbays selecteert snel de bank van de momenteel geselecteerde aux / matrix-bus, wijst deze toe aan de lokale kanaalstrip op het besturingsoppervlak en wijst ook het busverwerkingsgebied toe aan de lokale GUI-kanaalstrip. Brandt (blauw) indien actief.
3	**scrollen met 8** knoppen	Deze scrollknoppen omhoog en omlaag scrollen door de mixbussen in groepen van acht (één bank) tegelijk.
4	**scrollen met 1** knoppen	Deze scrollknoppen omhoog en omlaag scrollen één voor één door de mixbussen. Mix bus selectie volgt het scrollen.
5	Scherm	Toont het nummer van de momenteel geselecteerde mixbus en het type.
6	**FLIP**-knop	Zie **Besturen van de mixbussen in de flip-modus**.

>> Om een mixbus naar het bedieningsoppervlak te navigeren

Doe een van de volgende dingen:

- Scroll naar de gewenste mixbus met de **scroll met 1** knoppen in de mixsectie. De mixbus-selectie volgt het scrollen
- Scroll de gewenste bank met mixbussen naar het bedieningsoppervlak met de **8-scrolltoetsen** in de **mix**sectie
- Selecteer de gewenste mixbus in de **Output Bay** en druk op **Align**.

>> Om een mixbus te selecteren

Doe een van de volgende dingen:

- **Scroll-knoppen -** Scroll naar de gewenste mixbus met de scroll met 1 knoppen in de mixsectie. De mixbus-selectie volgt het scrollen
- **Touch sensitive control knobs** - With the desired mix bus assigned to the **mix** section on the control surface, touch/operate its control knob.

>> Om door het verwerkingsgebied van de mixbus naar de kanaalstrip te navigeren

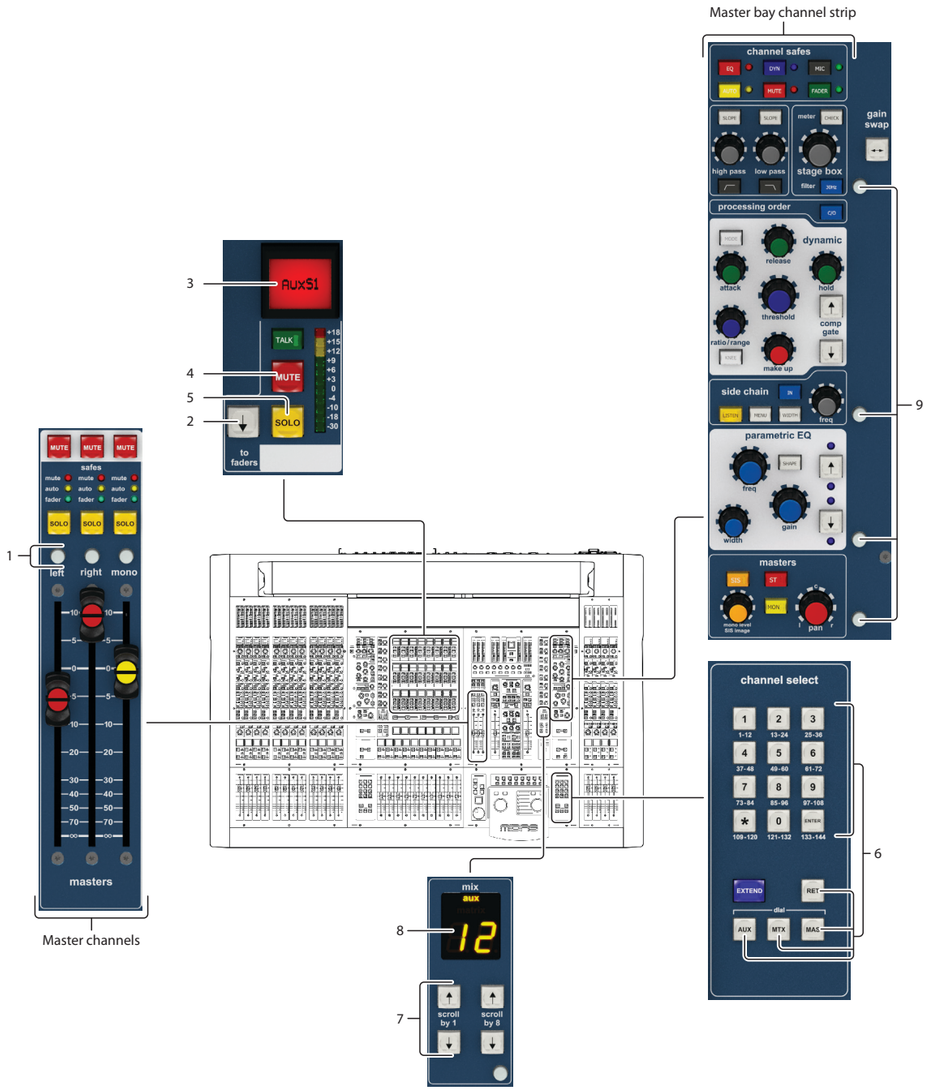
Druk op de snelle toegangsknop in het mixgedeelte van de gewenste snelle invoerstrip. Dit heeft geen invloed op de huidige populatie van de snelle outputzone.

U kunt een aux-bus of matrixbus-verwerkingsgebied op de GUI selecteren door op de titel van de gewenste bank met mixbussen te klikken in het **overzicht van het ingangskanaal** van de GUI-kanaalstrip (zie **Typische Sends-secties van de mixen in de Gui-kanaalstrip**) .

NL

Navigeren door de uitgangskanalen

De uitgangskanalen bestaan uit auxes, matrices en masters.



Item	Element (en)	Omschrijving
1	Knop voor snelle toegang - hoofdkanalen	Selecteert snel het lokale hoofdkanaal. Brandt (blauw) indien actief.
2	Naar faders	Verplaatst de momenteel geselecteerde groep naar de faders eronder.
3	LCD-selectieknop	Selecteert het kanaal. Heeft een verlicht LCD-display (met door de gebruiker in te stellen kleur van de achtergrondverlichting), waarop de groepsnaam wordt weergegeven.
4	Stilteknop	Dempt het geselecteerde kanaal.
5	Solo-knop	Solos het geselecteerde kanaal.
6	Kanaalselectietoetsen en knoppen	De knoppen in het kanaaltype-gedeelte (behalve de INPUT-knop) worden gebruikt met de cijfertoetsen in het kanaalselectiegedeelte (onderste) om een specifiek uitgangskanaalnummer te selecteren en dit toe te wijzen aan het bedieningsoppervlak (zie Fout zoeken naar een probleemkanaal.
7	**scrollen met 1** knoppen	Deze linker- en rechterschuiftoetsen scrollen een voor een door de kanalen. Kanaalselectie volgt het scrollen.
8	**scrollen met 24** knoppen	Deze linker- en rechterschuiftoetsen scrollen door de kanalen 24 tegelijk. Kanaalselectie volgt het scrollen.
9	Knop voor snelle toegang - kanaalstrip	Selecteert snel het lokale verwerkingsgebied van het geselecteerde kanaal of kanaalpaar, maar heeft geen invloed op de kanaalselectie. Brandt (blauw) indien actief.

>> Om uitgangskanalen toe te wijzen aan het bedieningsoppervlak

Doe een van de volgende dingen:

- **Kanaaltype knoppen -** Op de PRO X zijn de Channel Type-knoppen vervangen door 24 Out LCD's die op de gebruikelijke manier kunnen worden toegewezen: houd ingedrukt en selecteer vervolgens de kanalen die u wilt toewijzen.
- **Scroll-knoppen -** Scroll het gewenste uitgangskanaal naar het bedieningsoppervlak met behulp van de scroll met 1-knoppen in het kanaalselectiegedeelte (bovenste).

Om de gewenste uitgangsgroep te selecteren, bladert u door de snelle ingangszone met de **Scroll by 24**-toetsen.

>> Om een verwerkingsgebied te selecteren

Misschien wilt u een specifiek verwerkingsgebied van een uitvoerkanaal dat is toegewezen aan de lokale kanaalstrip, bijvoorbeeld om verwerking uit te voeren of om zijn parameters naar een ander uitvoerkanaal te kopiëren. Om dit te doen, op voorwaarde dat het uitvoerkanaal momenteel is geselecteerd op het bedieningsoppervlak, drukt u op de snelle toegangsknop lokaal naar het gewenste verwerkingsgebied van de kanaalstrip om het te selecteren.

U kunt een verwerkingsgebied selecteren via de GUI door op een niet-controle gebied te klikken binnen het gewenste gedeelte van het 'overzicht' display (aux send, aux return, matrix of master) in de GUI channel strip.

Navigatie via de GUI

De GUI heeft unieke navigatiehulpmiddelen waarmee u vanuit een van de verwerkingsgebieden in de GUI-kanaalstrip kunt terugkeren naar een kanaaloverzichtsweergave en ook door de geschiedenis van de GUI-schermweergave kunt bladeren.

>> Om terug te navigeren naar het overzichtsscherm van een kanaal vanuit een van de verwerkingsgebieden in de GUI-kanaalstrip

Klik op de terugkeerpijl in de kanaalkop.

>> Om een GUI-scherm te vinden dat u onlangs heeft geopend

Gebruik de terug / vooruit browserknoppen om een van de volgende handelingen uit te voeren:

Om terug te keren naar het GUI-scherm dat u zojuist hebt geopend, klikt u op de knop Terug

Om een van de GUI-schermen te openen die u onlangs hebt bezocht, klikt u op de knoppen Vorige / Volgende. Met de terugknop gaat u terug door uw browsergeschiedenis, terwijl de vooruitknop de andere kant op gaat.

De terug / vooruit-knoppen zijn vergelijkbaar met die op standaardbrowsers die op elke pc worden gebruikt.

Fout Zoeken naar een probleemkanaal

Als u het nummer van het kanaal kent dat een probleem heeft, kunt u het snel naar het bedieningsoppervlak navigeren door het kanaaltype en nummer in te voeren via de onderste **kanaalselectie** (lager) en **kanaaltype** secties.

>> Om een kanaal te selecteren met behulp van zijn nummer

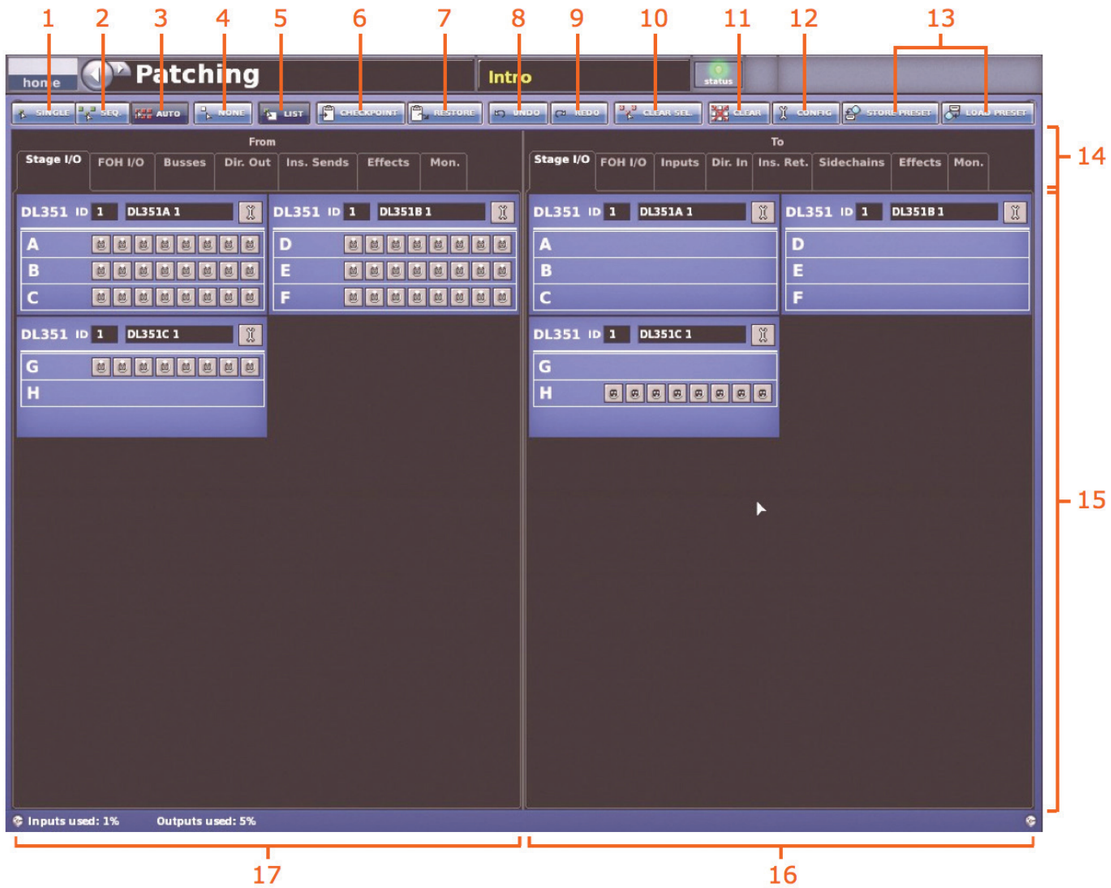
1. Druk in het **kanaaltype**-gedeelte op de knop van het gewenste type. Als het kanaal bijvoorbeeld een ingang is, drukt u op **INPUT**.
2. Typ in het **kanaalselectiegedeelte** (onderste) het kanaalnummer. Druk bijvoorbeeld op **4** en vervolgens op **7** voor kanaal 47.
3. Druk op **Enter**.

NL

Patchen

Invoering

Patching is een GUI-functie waarmee u aan alle systeemrouteringsvereisten kunt voldoen. Het GUI-hoofdmenu heeft een patchoptie die u naar het patchscherm brengt, dat alle beschikbare patchconnectoren in het systeem bevat. Dit scherm biedt een eenvoudig te gebruiken interface, waar u uw bron- en bestemmingspatching-opties kunt selecteren, mogelijk gemaakt door een paneel met functieknoppen. Bovendien kunt u op het patchscherm de eenheden (apparaten) instellen. U kunt bijvoorbeeld de analoge versterking aanpassen, +48 V fantoomspanning enz. Selecteren van de lijn-I / O-units die in het systeem zijn aangesloten.



Item	Element (en)	Omschrijving
1	**SINGLE**-knop	Hiermee kunt u een enkele bron naar een enkele bestemming of meerdere bestemmingen patchen. Zie Single Patching (SINGLE).
2	**SEQ.** knop	Hiermee kunt u meerdere bronnen selecteren en ze een voor een patchen. Zie Sequence Patching (SEQ.).
3	**AUTO**-knop	Hiermee kunt u een blok bronnen selecteren en ze allemaal automatisch patchen, simpelweg door een enkele bestemming te selecteren. Alle bestaande Patches binnen het bestemmingsbereik zullen worden vervangen door de nieuwe.
4	**GEEN** knop	Wist alle momenteel geselecteerde patchconnectoren van alle tabbladen in de secties Van en Tot.
5	**LIST**-knop	Verandert het tooltip-type van standaard naar lijst bij het uitvoeren van een sequentie-patching via de SEQ. knop.
6	**CHECKPOINT**-knop	Stelt een patch-opslagpunt of momentopname in die de patch-status op dat moment bevat. Elke keer dat op CHECKPOINT wordt geklikt, wordt het vorige checkpoint overschreven.
7	**RESTORE**-knop	Keert de patchstatus terug naar het laatste controlepunt of, als er geen controlepunten zijn gemaakt, wordt de patchstatus teruggezet naar de opstartconditie. Alle patches die in de tussenliggende periode zijn uitgevoerd, gaan verloren.

Item	Element (en)	Omschrijving
8	**UNDO-knop**	Maakt de laatste enkele patch ongedaan, zelfs als deze deel uitmaakte van een meervoudige patchbewerking. Herhaalde klikken zullen de voorgaande patchbewerkingen ongedaan maken, teruggaan naar het laatste controlepunt of opstarten als er geen controlepunten zijn gemaakt.
9	REDO-knop	Maakt opnieuw een bewerking ongedaan. Dit kan worden herhaald voor elk ongedaan maken in de vorige ongedaan maken-bewerking.
10	WIS SEL. knop	Wist alle huidige selecties en hun patches. Belangrijk: In tegenstelling tot de NONE-knop, die alleen de huidige selecties verwijdert (gemarkeerd in geel), CLEAR SEL. gaat een stap verder door ook de patch te verwijderen. Dit stopt alle audio die mogelijk door het gepatchte signaal is gegaan.
11	CLEAR-knop	Wist alle patching. Belangrijk: Wees zeer voorzichtig bij het gebruik van deze functie. Let op de waarschuwing die verschijnt nadat u op deze knop hebt geklikt.
12	CONFIG-knop	Opent het venster AES50-apparaatconfiguratie, van waaruit u de I / O-tabbladen in het patchscherm kunt instellen (zie venster Standaard AES50-apparaatconfiguratie).
13	STORE PRESET en LOAD PRESET toetsen	Dit zijn functieknoppen voor de gebruikersbibliotheek (preset). Zie Gebruikersbibliotheek (voorinstellingen).
14	Titelgedeelte	Sectietitels en tabbladnamen.
15	Patchgebied	Bevat alle patchconnectoren op lipjes.
16	Naar sectie	Bevat de tabbladen die alle patchconnectorbestemmingen bevatten.
17	Van sectie	Bevat de tabbladen die alle patchconnectorbronnen bevatten.

>> Om het patchscherm te openen

Doe een van de volgende dingen:

- Kies in de GUI **home> Patching**
- Druk op de **patching / metering**-knop in de primaire navigatiezone
- Klik in de GUI op een src (source) of **dest** (bestemming) knop. Het **patchscherm** wordt geopend op het betreffende tabblad / configuratievenster.

Over de patchprocedure

Over de patchprocedure

Hoewel patching kan worden gezien als het routeren / herrouten van de inkomende, interne en uitgaande signalen van het controlecentrum, omvat patching in de context van het patchscherm ook de instelling en configuratie van de stage en FOH rack I / O-apparaten. De patchprocedure wordt in eerste instantie uitgevoerd na de installatie van het systeem en omvat:

- **Apparaat configuratie -** Configureer de apparaten door hun parameters aan te passen (zie hieronder)
- **De I / O-rack-apparaten instellen -** Stel de systeemapparaten in, zoals lijn-I / O, DN9696 en generieke AES50, in de I / O-tabbladen in de Van en Aan-secties van het patchscherm (zie De I / O-rekapparaten instellen)
- **Patchen -** Voer alle vereiste routing uit, bijvoorbeeld microfoons naar ingangskanalen (zie How To Patch)
- **Snake selectie -** Configureer het controlecentrum volgens het type 'slang' dat u gebruikt voor de X- en Y-netwerken (zie Het type slang configureren). Dit is belangrijk, omdat het controlecentrum niet werkt tenzij het slangtype correct is geconfigureerd.

Het slangentype configureren

Belangrijk:

De slangen moeten correct worden geconfigureerd voordat het controlecentrum wordt bediend, omdat het geen audio - of besturingsgegevens doorgeeft als de slangen niet correct zijn geconfigureerd.

U kunt de Neutron DSP Engine op het controlecentrum aansluiten met koperen of glasvezelslangen. Het controlecentrum moet met deze informatie worden geconfigureerd voordat de bediening kan beginnen.

>> Om het controlecentrum te configureren met de slangtype-informatie

1. Kies in de GUI start> Voorkeuren> Algemeen.
2. Klik onder de kop Stage Link X op de optie Glasvezel of Koper, afhankelijk van de optie die op het X-netwerk is aangesloten. Een geselecteerde optie bevat een rode cirkel.

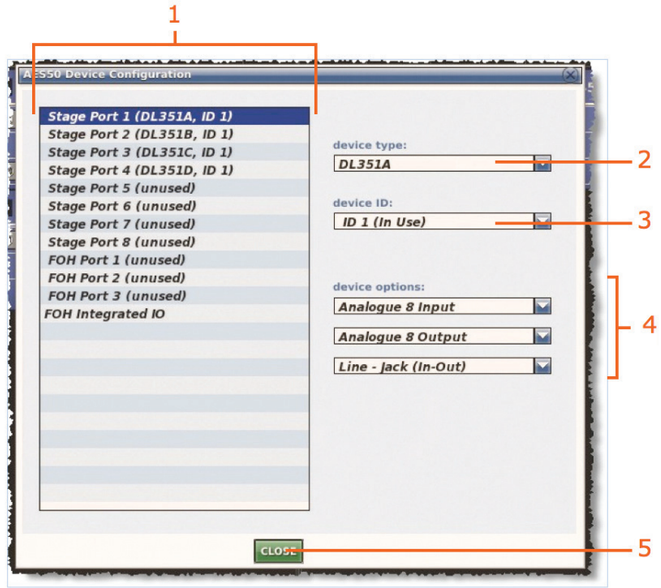
Doe hetzelfde voor het Y-netwerk, onder de kop Stage **Link Y.**.

De I / O-rekapparaten instellen

U kunt de apparaten toevoegen, verwijderen en instellen, zoals lijn-I / O's, microfoonsplitters, DN9696s etc., die zich in de Stage I / O- en FOH I / O-racks bevinden. Dit wordt gedaan via het AES50 Device Configuration-venster.
Hier kunt u de apparaat-ID instellen en ook het type kaarten (modules) dat op de fysieke eenheid is gemonteerd. De opties zijn contextgevoelig, dus sommige zijn mogelijk leeg, afhankelijk van het type apparaat.

Om te voorzien in de dubbele redundante poorten van de Mic Splitter en Modular I / O (X- en Y-aansluitingen) zijn er verschillende opties in het apparaattype: vervolgkeuzelijst, bijvoorbeeld DL431 Cable Red, DL155 Cable Red, enz. het apparaat wordt toegewezen aan een poort (zoals voor elk apparaat), vervolgens wordt een tweede poort toegewezen aan de redundante verbinding, maar met dezelfde apparaat-ID (zie hieronder voor details).

NL



Item	Omschrijving
1	Lijst met Stage- en FOH-poorten, met de huidige apparaattoewijzingen.
2	de vervolgkeuzelijst **type apparaat** bevat een lijst met beschikbare apparaten waaruit u kunt kiezen.
3	**apparaat-ID** vervolgkeuzelijst, bevat een volledige lijst met ID's voor het geselecteerde apparaattype. Degenen die al in gebruik zijn, worden voorafgegaan door de tekst "(In gebruik)".
4	vervolgkeuzelijst (en) met **apparaatopties**, waaruit u de kaart kunt selecteren die daadwerkelijk in de fysieke eenheid is geplaatst. De posities van de vervolgkeuzelijsten zijn relatief ten opzichte van de kaartposities in de fysieke eenheid.
5	**CLOSE**-knop, sluit het **AES50 Device Configuration**-venster.

>> Om een apparaat toe te voegen of de instellingen ervan te wijzigen

1. Klik op **CONFIG** om het venster **AES50 Device Configuration** te openen.
2. Klik op de poort waaraan u het apparaat wilt toewijzen. Bijvoorbeeld "FOH-poort 3 (ongebruikt)". De tekst in het **apparaattype**: veld zal dienovereenkomstig veranderen. (Een poort waaraan geen apparaat is toegewezen, heeft de tekst "(unused)" achter de naam.)
3. Klik in het **apparaattype**: vervolgkeuzelijst op het type apparaat. Bijvoorbeeld "DL351A".
4. Klik in de **apparaat-ID**: vervolgkeuzelijst op de ID die u voor het apparaat wilt. Bijvoorbeeld "ID6".
5. Klik in de **apparaatopties**: vervolgkeuzelijst op het type fysieke kaarteenheid. Bijvoorbeeld "Analogue 8 Input". Als er meer dan één **apparaatopties** zijn: vervolgkeuzelijst, herhaal voor de overige, zorg ervoor dat ze overeenkomen met de daadwerkelijk geplaatste kaarten (alleen DL351 en DL451).
6. Klik op **SLUITEN**.

De apparaten configureren

U heeft de mogelijkheid om de apparaten te configureren vanuit het patchscherm. Parameters, zoals versterking en +48 V fantoomspanning, kunnen worden aangepast respectievelijk in- / uitgeschakeld via een apparaatspecifiek configuratievenster.

Deze configuratie-instellingen kunnen onafhankelijk zijn van kanaalgegevens, aangezien ze (totdat ze zijn gepatcht) alleen de fysieke eenheid besturen. Als een apparaat vervolgens naar een of meer kanalen wordt gepatcht, besturen de kanalen het apparaat en vice versa.

In het configuratiegedeelte van het apparaat kunnen ook audioparameters worden beheerd wanneer het apparaat wordt gebruikt als een directe verbinding met een ander apparaat. Zo kan FOH stage lopen via een digitale slang, in plaats van via de DSP. In dit geval worden de instellingen ook opgeslagen in het showbestand en kunnen ze worden geautomatiseerd, ook al worden de signalen niet door de DSP van de controlecentrum geleid.

Apparaatconfiguratieprocedure

Hoewel de procedure voor het configureren van de apparaten vergelijkbaar is, zijn hun parameters afhankelijk van het apparaattype. De procedure voor het configureren van apparaten van een vergelijkbaar type omvat:

- Het configuratievenster van het apparaat openen
- Een van de kaarten / kanaalbereiken van het apparaat selecteren en de beschikbare parameters configureren
- Herhalen voor de andere kaarten / kanaalbereiken van het apparaat
- Herhalen voor de andere apparaten
- Het configuratievenster van het apparaat sluiten.

>> Om het configuratievenster van een apparaat te openen

Klik op de steeksleutel van het apparaat.

>> Om de configuratie van een I / O-apparaat in te stellen / te wijzigen

1. Open het configuratievenster van het I / O-apparaat dat u wilt configureren.
2. Selecteer het I / O-apparaat in de vervolgkeuzelijst bovenaan het configuratievenster.
3. Selecteer de kaart / het kanaal dat u wilt configureren / wijzigen in de vervolgkeuzelijst in de rechterbovenhoek van het configuratievenster. Bijvoorbeeld de "Analoog in kaart".
4. Configureer de parameters in een kanaal. Pas bijvoorbeeld in kanaal “In1” de versterking aan en schakel de + 48V fantoomspanning in.
5. Herhaal stap 4 voor de andere kanalen op de kaart.
6. Herhaal stap 3 tot en met stap 5 voor de andere kaarten.
7. Configureer indien nodig andere I / O-apparaten door stap 2 tot stap 6 te herhalen.
8. Klik op **SLUITEN**.

Hoe te patchen

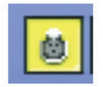
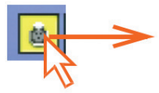
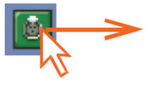
Patchen houdt in feite in dat u de bronpatching-connectoren selecteert in de sectie **Van** van het scherm **Patchen** en vervolgens hun bestemming (en) selecteert in de sectie **Naar**. U kunt patches afzonderlijk of in veelvouden selecteren door de sequentie en automatische bewerkingen te gebruiken.

>> Om een tabblad te openen in de secties Van of Tot

Klik op de tabbladtitel. Klik bijvoorbeeld op Ins. Verzendt om het tabblad verzendt invoegen te openen.

>> Om een enkele patchconnector te selecteren

Klik op de patchconnector. De effecten van het klikken op een patchconnector worden weergegeven in de volgende tabel.

Klikken	Doet dit in het gedeelte Van	Doet dit in het gedeelte Aan
	Selecteert de patchconnector. 	Doet een van de volgende dingen (op voorwaarde dat een bronpatchconnector (s) is (zijn) geselecteerd in de sectie Van): • Selecteert de patchconnector tijdens een enkele patchbewerking.  • Patches voor de patchconnector tijdens een reeks of een automatische patchbewerking.  Anders heeft dit geen effect.
	Maakt de selectie van de patchconnector ongedaan, die vervolgens terugkeert naar de vorige status (gepatcht of niet gepatcht).  of 	Verwijdert de patch. 
	Selecteert de patchconnector en alle verbindingen waarnaar deze is gepatcht in de sectie Aan.	Verwijdert de patch. 

NOTITIE: Om snel de bestemmingen van een bronpatchconnector te controleren, klikt u erop. Dit zal het en al zijn bestemmingen selecteren. Een groene driehoek zal verschijnen onder de naam van een willekeurig tabblad in het gedeelte Aan dat een bestemming (en) bevat.

NL

Enkele patching (SINGLE)

Met de **SINGLE**-functieknop kunt u een enkele bron naar een enkele bestemming of meerdere bestemmingen patchen.

>> Om een enkele bron naar een enkele bestemming te patchen

Het volgende voorbeeld laat zien hoe je een output van een microfoonsplitter naar een inputkanaal patcht.

1. Klik op **ENKEL**.
2. Selecteer de bronpatchconnector. Klik bijvoorbeeld op het tabblad **Stage I / O** van het gedeelte **From** op de eerste patchconnector (XLR1) van kaart A van de DL351 Modular I / O. De achtergrond wordt geel en er verschijnt een groene driehoek onder de tabtitel (zoals rechts weergegeven).



3. Selecteer de bestemmingspatchconnector. Klik bijvoorbeeld op het tabblad **Ingangen** van de sectie **Aan** op de patchconnector voor ingangskanaal 14 (Mic14). Het wordt nu naar de bron gepatcht. Als de nieuwe patch een signaal draagt, is deze audio mogelijk hoorbaar, afhankelijk van de instellingen van het controlecentrum.



NOTITIE: U kunt ook enkele patchbewerkingen uitvoeren met de **CLEAR SEL**. en **AUTO**-functies.

>> Om een enkele bron naar meerdere bestemmingen te patchen

Patch de gewenste bronpatchconnector naar een van zijn bestemmingen, zoals beschreven in **Een enkele bron naar een enkele bestemming patchen**.

Selecteer in het gedeelte **Aan** de andere bestemmingen.

Sequence patching (SEQ.)

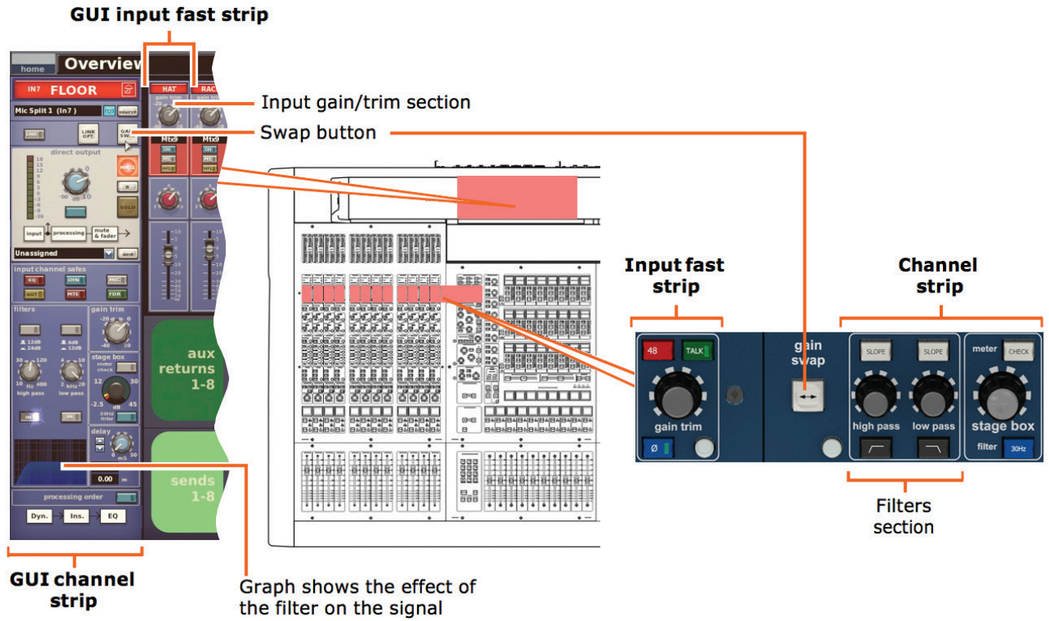
Als u een aantal Patches moet doen, en elk heeft maar één bestemming, dan kunt u de sequence-functie gebruiken. Alle bronpatchconnectoren worden geselecteerd in de sectie Van voordat ze een voor een worden gepatcht in de sectie Naar. Dit bespaart u dat u aan het begin van elke patch terug hoeft te gaan naar het gedeelte Van.

Om u te helpen bij het patchen van sequenties, kunt u de tooltip wijzigen in het lijsttype (zie de LIST-functieknop in het diagram van het patchscherm).

Basis operatie

Dit gedeelte is bedoeld om u vertrouwd te maken met het controlecentrum door u te laten zien hoe u enkele basisbewerkingen kunt uitvoeren om er wat audio uit te halen.

NOTITIE: Aangezien de werking van beide ingangsbays in principe hetzelfde is, zal dit hoofdstuk over het algemeen alleen de werking van het 12-kanaals ingangsbereik laten zien. Eventuele verschillen in werking tussen de 4-kanaals en 12-kanaals input bays worden echter gemarkeerd.



NOTITIE: De gain trim en stage box bedieningsknoppen op het bedieningsoppervlak passen alles aan wat is 'verwisseld' naar hun respectievelijke strips en niet noodzakelijk wat hun namen suggereren. De stagebox-bedieningsknop (kanaalstrip) bestuurt altijd de alternatieve 'swap' naar degene die worden weergegeven in de snelle invoerstrips op het GUI-scherm.

>> Om de versterking van de stagebox / console-versterking in te stellen

1. Druk in de **gain-trim**-sectie van een inputstrip op de quick access-knop (zie **Gain- en filter-secties van de input-strips**). Dit selecteert het ingangskanaal en wijst zijn configuratieverwerkingsgebied toe aan de GUI-kanaalstrip, die de **GAIN SWAP**-knop bevat.
2. Druk op de pijl-links-rechts gain-swap-knop (of klik op **GAIN SWAP**) om de **gain-trim**- en **stageboxsecties** om te wisselen.
3. Stel de **gain-trimregelknop** in op het vereiste niveau dat past bij de MIDAS-voorversterker-karakteristiek. Een geschikt niveau zou er een kunnen zijn die slechts de gele LED's verlicht. Doe dit voor elk vereist kanaal. Bestuur de microfoonversterkers voor die 'MIDAS-kleuring'; voel je vrij om overdrive als je wilt.
4. Nadat je de vereiste gain-status hebt bereikt, druk je op de pijl-links-rechts gain swap-knop (of klik op **GAIN SWAP**) om de winsten terug te wisselen naar hun standaardstatus.
5. Pas de regelknop voor de gain-trim aan om (deze keer) de digitale trim van de console (+20 dB tot -40 dB continue trim) aan te passen voor de gewenste versterkingsstructuur.
6. Stel analoge afstandsbedieningen in voor de eerste installatie en pas vervolgens de digitale trim aan voor showtime.

De ingangsversterking van een microfoonversterker instellen

Het controlecentrum heeft twee ingangsversterkingen per kanaal, de ene is de versterking op afstand voor de analoge microfoonvoor (stageboxversterking) en de andere is de digitale trim (consoleversterking). In de standaardstatus bevindt de versterking van de stagebox zich in de kanaalstrip en de consoleversterking in elke snelle ingangstrip. U kunt deze secties echter omwisselen (door op de gain swap-knop te drukken) om u een meer globale controle te geven over de gain van de stagebox.

7. Adjust the **gain trim** control knob to (this time) adjust the console digital trim (+20 dB to -40 dB continuous trim) for your preferred gain structure.
8. Set analogue remotes for initial set-up, then adjust digital trim for showtime.

De hoog- en laagdoorlaatfilters instellen

Selecteer hoog- en laagdoorlaatfilters. De hoog- en laagdoorlaatfilters kunnen aan / uit worden geschakeld en hebben elk twee instellingen. De filters worden gerepliceerd in de GUI, die ook de waarde van het actieve filter laat zien.

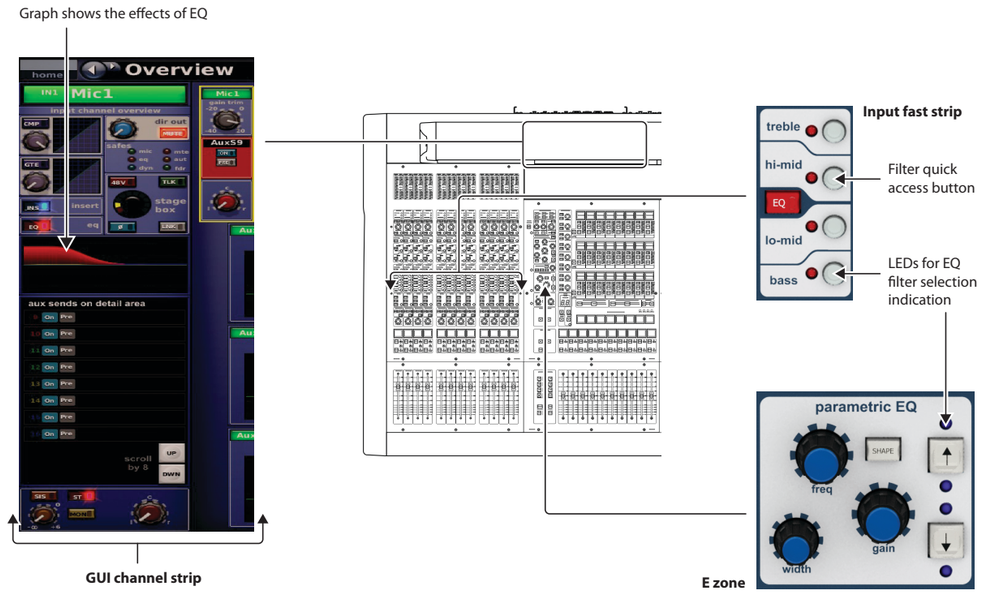
>> Om zowel hoog- als laagdoorlaatfilters in te stellen

1. Druk in de **gain-trim**-sectie van een snelle invoerstrip (zie het diagram **Gain- en filtersecties van de inputstrips**) op de knop voor snelle toegang. Dit selecteert het ingangskanaal en wijst zijn configuratieverwerkingsgebied toe aan de GUI-kanaalstrip, die de **filter**sectie bevat.
2. Druk in het filtersectie van de ingangskanaalstrip op de filterselectieknop (**hoogdoorlaat** of **laagdoorlaat**) om het filter in te schakelen.
3. Druk indien nodig op de **SLOPE**-knop van het filter om de helling (dB) in te stellen; de status wordt weergegeven in de GUI. Voor het hoogdoorlaatfilter in = 24 dB en uit = 12 dB, en voor het laagdoorlaatfilter in = 12 dB en uit = 6 dB.
4. Pas de **hoogdoorlaat**- / **laagdoorlaatregelknop** aan om de filterfrequentie (Hz) in te stellen. De bereiken zijn 10 Hz tot 400 Hz voor het hoogdoorlaatfilter en 2 kHz tot 40 kHz voor het laagdoorlaatfilter.

NL

Input egalisatie (E Zone)

Gebruik EQ om het ingangssignaal gelijk te maken via de treble-, hi-mid-, lo-mid- en basfilters, die zich in de E-zone van de ingangskanaalstrip bevinden. Treble en bas hebben elk een parametrische filteroptie en drie specifieke shelving-modi. Visuele feedback voor EQ is alleen via GUI.



>> Om het ingangssignaal te EQI

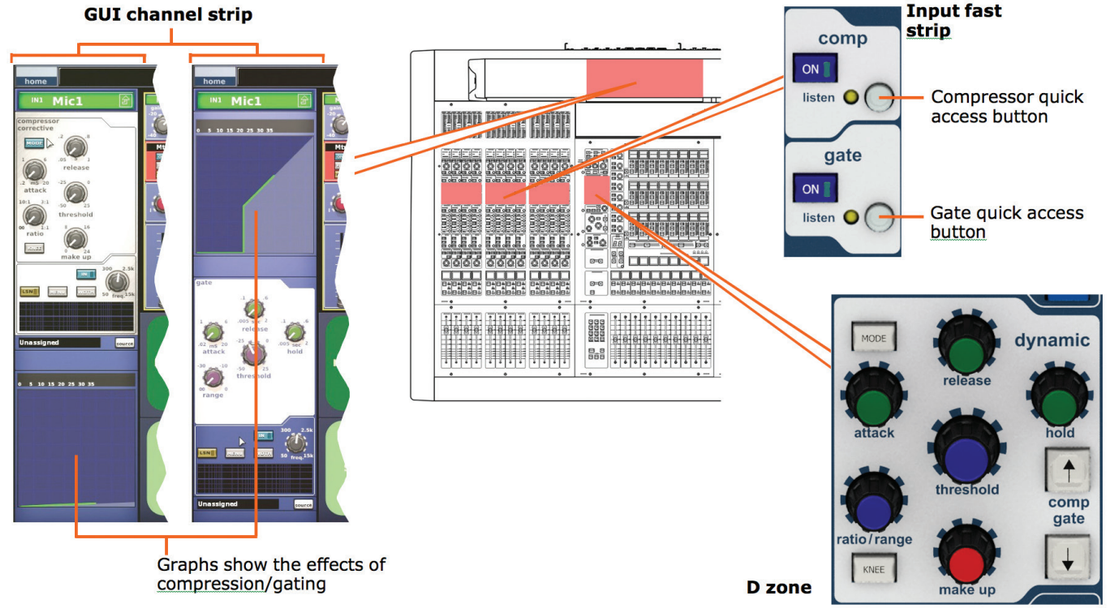
1. Druk in een snelle strip voor invoer op de knop voor snelle toegang van het gewenste EQ-filter (**hoge tonen, hi-mid, lo-mid of bas**). Dit selecteert het kanaal en opent het verwerkingsgebied van het EQ-filter in de kanaalstrip van de GUI. U kunt er ook naartoe navigeren met behulp van de pijltjestoetsen voor lage en hoge tonen omhoog en omlaag in de E-zone (hierboven weergegeven).
2. Druk in de snelle invoerbalk op **EQ** om de EQ in te schakelen. De LED van de **EQ**-knop gaat branden als de EQ is ingeschakeld.
3. Pas in de E-zone de regelknoppen voor **freq**, **breedte** en **gain** aan om EQ naar wens toe te passen.
4. Luister naar de verschillende filters, inclusief de typen 'minimale harmonische verstoring', door er doorheen te scrollen met de **SHAPE**-knop.

   NOTITIE: De filters voor minimale harmonische verstoring zijn helder en diep, die beschikbaar zijn voor respectievelijk hoge en lage tonen. Deze filters gebruiken psychoakoestische verschijnselen om steile hellingen te genereren die natuurlijk klinken.

Input Dynamics Processing (D Zone)

Stel compressor- en gate-dynamiekprocessors in met behulp van de regelaars in de D-zone van de ingangskanaalstrip.

Er zijn vier compressoren beschikbaar: corrigerende, adaptieve, creatieve en vintage, elk met de optie harde knie, gemiddelde knie en zachte knie.



>> Om een compressor / limiter in te stellen

5. Druk in een snelle invoerstrip op de snelle toegangsknop voor de compressor in de **comp**-sectie. Dit selecteert het kanaal en wijst het verwerkingsgebied van de compressor toe aan de GUI-kanaalstrip.
6. Druk in de comp-sectie op **ON** om de compressor in te schakelen.
7. In de D-zone bedien je de **attack, ratio / range** (ratio), **release, threshold** en **make-up** controls om processing toe te passen. U kunt ook een limiter instellen door een hoge drempel en een steile verhouding (groter dan 5: 1) te gebruiken. De vast**houd**knop heeft geen effect, aangezien deze alleen voor het hek wordt gebruikt.
8. Druk op **KNEE** om de verschillende algoritmen te beluisteren.
9. Druk op **MODE** om verschillende compressortypes te proberen (**correctief, adaptief, creatief, glanzend** en **vintage**).

>> Om een poort op te zetten

1. Druk in een snelle invoerstrip op de knop voor snelle toegang tot het hek in het **poort**gedeelte. Dit selecteert het kanaal en wijst zijn poortverwerkingsgebied toe aan de GUI-kanaalstrip.
2. Druk in het poortgedeelte op **ON** om het hek in te schakelen.
3. In de D-zone bedien je de **attack, ratio / range** (range), **release**, **drempel** en **hold**-knoppen om verwerking toe te passen. De **make-up**regelknop heeft geen effect, aangezien deze alleen voor de compressor wordt gebruikt
4. Er is ook een **MODE**-functie om de modi **Gate**, **Transient Gate** of Ducker te selecteren.

Uitvoerverwerking

De uitgangen hebben een zesbands PEQ met plankenmodi op de banden 1, 2 en 6. Ze hebben ook de mogelijkheid om een GEQ te gebruiken, die toegankelijk is via de GEQ-knop in hun EQ-verwerkingsgebieden.

NL

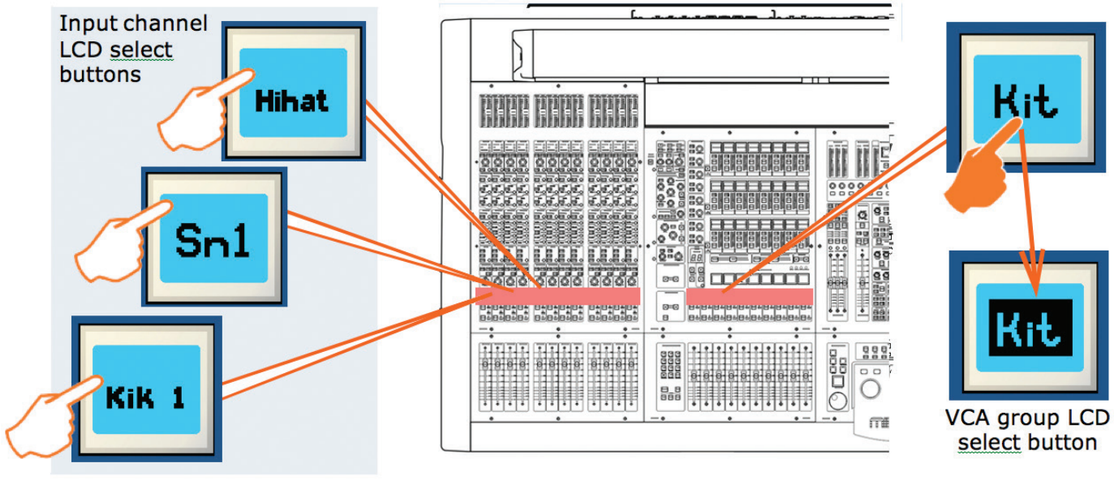
VCA / POP-groepen gebruiken

VCA / POP-groepen (onderkant van de mixbay) maken gelijktijdige controle over een aantal kanalen mogelijk. Dit biedt een snelle methode om bepaalde kanalen naar het bedieningsoppervlak te brengen en bespaart u dat u hun naam / nummer hoeft te onthouden. U kunt kanaalgroepassociaties kiezen en ook de kleur en legenda van de LCD-selectieknop van elke groep configureren om ze direct herkenbaar te maken. De LCD-selectieknop voor elke groep wordt gebruikt voor zowel het toewijzen van groepsleden als het oproepen van groepen.

Aan elke groep kunnen alle kanalen (input / output) worden toegewezen, hoewel het in de normale praktijk waarschijnlijker is dat ze alleen het ene of het andere hebben.

VCA-groepen omvatten fader-, solo- en mute-regeling. POP-groepen - die geen audiofunctie hebben - zijn echter beperkt tot het openen van kanalen (op gebied A of B). Met POP-groepen kunt u een groep verwante instrumenten maken die u voor een bepaalde functie op het bedieningsoppervlak nodig hebt.

>> Om kanalen toe te wijzen aan een VCA / POP-groep



1. Houd de LCD-selectieknop van de gewenste groep (VCA of POP) ingedrukt. Bijvoorbeeld "Kit" in de VCA's (zoals hierboven weergegeven). De LCD-selectieknop van de groep begint te knipperen wanneer u zich in de selectiemodus voor groepslid bevindt en de ingangen springen naar de programmeermodus.
2. Voer een van de volgende handelingen uit terwijl u de LCD-selectieknop nog steeds ingedrukt houdt:
   - Om een ingangskanaal aan de groep toe te wijzen, drukt u op de LCD-selectieknop van het gewenste ingangskanaal. Herhaal dit voor alle andere ingangskanalen die u in de groep wilt hebben. Bijvoorbeeld: "Kik 1", "Sn1", "Hihat" en "Tom" (hierboven weergegeven). Blader indien nodig naar een nieuwe bank met ingangskanalen
   - Om een uitgangskanaal aan de groep toe te wijzen, drukt u op de LCD Select-knop van het gewenste uitgangskanaal. Herhaal dit voor alle andere uitgangskanalen die u in de groep wilt hebben. Navigeer indien nodig door de gewenste uitgangskanalen naar het bedieningsoppervlak. De LCD-selectieknop van alle uitgangskanalen die zich op het bedieningsoppervlak bevinden en die groepsleden zijn, gaat branden. Individuele uitgangsselectieknoppen knipperen als hun bank een lid van de huidige groep bevat.
3. Laat de groep LCD-selectieknop los. De groep bevat nu de kanaalleden die je zojuist hebt toegewezen en de groep wordt geselecteerd.
4. Om de groep te verlaten, drukt u snel op de groep LCD-selectieknop.

VCA / POP-groepen configureren

De standaardnaam en de bijbehorende kleur van een groep, die verschijnen op de LCD-selectieknop en op de GUI, kunnen worden geconfigureerd om aan uw eigen voorkeur te voldoen. U kunt de kleur van de groepsleden ook globaal wijzigen zodat deze overeenkomt met de groepskleur.

De configuratie wordt uitgevoerd op het scherm **Groepsblad**.

> **NOTITIE:** Als u op het pictogram van de bedieningsknop klikt, gaat u naar het scherm **VCA-groepen** (een submenu van de optie **Stuurgroepen**), dat controle over groepsbeheer biedt.

>> Om het scherm Groepsblad te openen

Doe een van de volgende dingen:

- Kies in de GUI home> Stuurgroepen> Groepsblad
- Druk in de primaire navigatiezone op de knop voor toegang tot het scherm vca / toewijsbare bedieningselementen.

>> Om de naam van een VCA / POP-groep in te stellen

Doe een van de volgende dingen:

- **Kies uit een lijst met vooraf geconfigureerde namendoor** op het potloodpictogram van de groep te klikken. Klik in de vervolgkeuzelijst op de naam van uw keuze, bijvoorbeeld "E Gtr". Blader indien nodig door de lijst
- **Typ een nieuwe naamdoor** te klikken in het naamveld van de groep. De aanwijzer verandert in een wit knipperende I-vormige cursor, die aan het einde van het naamveld verschijnt. Typ de nieuwe naam via het toetsenbord (maximaal zes tekens).

>> Om de kleur van een VCA / POP-groep in te stellen

1. Klik op het paletpictogram van de groep.
2. Klik in het palet op de door u gekozen kleur.

>> Om de kleur van een VCA / POP-groep en al zijn leden in te stellen

Klik op het vulpictogram van de groep. De kleur van alle groepsleden komt nu overeen met die van de groep.

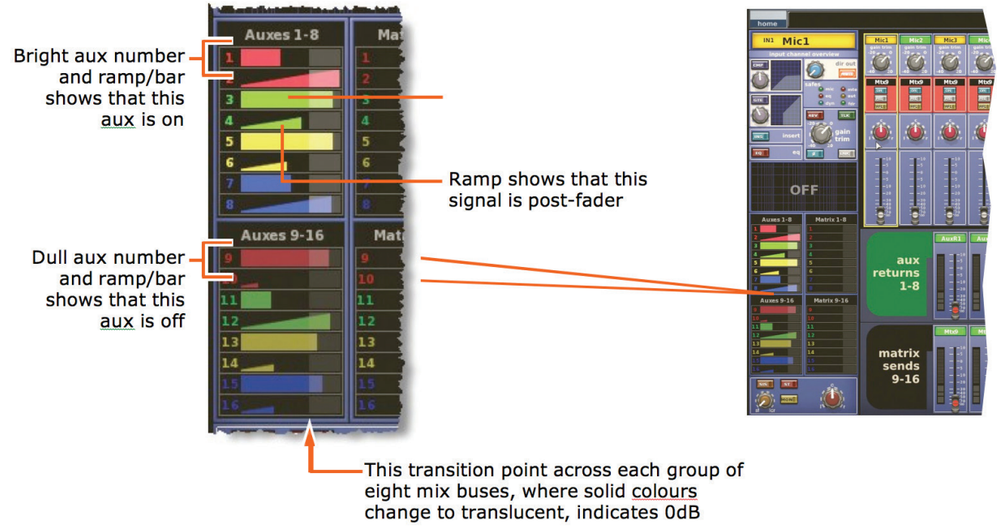
Een mix opzetten

Het controlecentrum heeft 96 configureerbare mixbussen (72 auxen en 24 matrices); de auxes kunnen worden ingesteld op mixen, subgroepen of mix minus. Alle mixen kunnen ook worden ingesteld als stereoparen of mono. 24 matrixuitgangen zijn ook rechtstreeks toegankelijk vanaf ingangskanalen via niveauregelaars, waardoor het controlecentrum 32 discrete mixen kan leveren, plus links, rechts en mono. De mixsecties (input fast strips) en de mix en sends secties (mix en master bays) zorgen voor mix controle en navigatie, terwijl de bus mode selectie alleen via GUI is.

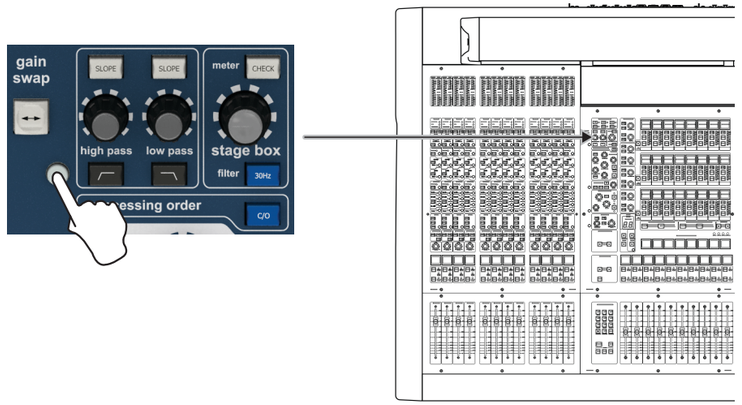
Net als bij de inputs en groepen, vindt identificatie van mengsels plaats door middel van kleurcodering.

De overzichtsdisplays in de GUI-kanaalstrip (zie hieronder) tonen de status van de mixen, die qua kleur zijn afgestemd op die in het sends-gedeelte van het bedieningsoppervlak.

>> Om de mixbus-modus te selecteren



1. Selecteer de mixbus (zie **Een mixbus selecteren**).
2. Druk op de snelle toegangsknop (naast de filtersectie) om het mixoverzicht aan de kanaalstrip toe te wijzen. Bijvoorbeeld het **aux send-overzicht** voor AuxS1..



3. Klik op een niet-controlegebied binnen een van de secties (bijvoorbeeld dir in) om het configuratieverwerkingsgebied in de GUI-kanaalstrip te openen.
4. Klik herhaaldelijk op **MODE** om door de mixmodi (**mix**, **group** en **mix minus**) te bladeren en de gewenste te selecteren. De groepsmodus is alleen fader zonder pre-fader, en in de mix minus-modus worden aanvankelijk alle bussen gerouteerd - je moet een busroutingschakelaar aanzetten om hem uit de mix te halen. De stereomixmodus - met mix geselecteerd en de **LINK**-knop aan - is alleen toegankelijk via het oneven genummerde uitgangskanaal van het gekoppelde paar. In de stereomixmodus wordt de bovenste bedieningsknop panaanpassing en de onderste regelt het niveau. Wanneer u een stereomix maakt, kunt u de oneven of even uitgang gebruiken om de twee kanalen te koppelen, maar de modus van het oneven kanaal wordt op beide gebruikt.

>> Om een mono aux-mix op te zetten

5. Zorg ervoor dat de mixbus niet is gekoppeld en selecteer mix (zie **De mixbusmodus selecteren**).
6. Selecteer het ingangskanaal (zie **Een ingangskanaal selecteren**).
7. Klik in de GUI binnen de juiste verzendsectie (aux of matrices) in het overzichtsscherm om het verwerkingsgebied te openen.
8. Doe het volgende in het **mix**gedeelte (bovenste gedeelte):
   - Druk op PRE om pre-fader (aan) of post-fader (uit) te selecteren.
   - Druk op ON om de aux-mix van input naar aux-output te leiden
   - Pas de niveauregelknop aan om het signaalniveau te wijzigen.

Je hebt de mogelijkheid om ze aan te passen met de pan / fader-regelaars in de input fast zone (12-kanaals input bay); dit staat bekend als de "flip" -modus. (U kunt ze ook aanpassen in de GUI-kanaalstrip - overzicht of verwerkingsgebied - met slepen.)

NL

Mix bus routing

Je kunt een aux of matrix (of zelfs master output) naar een effect of output sturen. Dit is alleen een GUI-bewerking, die wordt uitgevoerd via de GUI-kanaalstrip of het **patchscherm** (zie **Patchen**).

>> Om een aux of matrix naar een effect of output te leiden

Doe een van de volgende dingen:

- Klik in het verwerkingsgebied van de kanaalstrip op de gewenste mixbusbestemming in de vervolgkeuzelijst. Voor details over het openen van het verwerkingsgebied, raadpleegt u De mixbusmodus selecteren
- Klik in het verwerkingsgebied van de kanaalstrip op dest. Hierdoor wordt het patchscherm en het juiste tabblad geopend. Voor details over het openen van het verwerkingsgebied, raadpleegt u De mixbusmodus selecteren
- Open het patchscherm en routeer de aux / matrix van daaruit. Zie Patchen voor informatie over patchen.

Koppelen

U kunt twee mixen aan elkaar koppelen. Paren kunnen alleen worden gemaakt van aangrenzende mixbussen van dezelfde kleur. Om een paar mixbussen te koppelen, klikt u op de **LINK**-knop van een van de mixbussen (oneven of even) die u wilt koppelen (zie **De mixbusmodus selecteren**).

De gekoppelde parameters zijn standaard de door de gebruiker configureerbare algemene standaardkoppelingsinstellingen, die worden ingesteld via het GUI-menu (kies **Home> Voorkeuren> Koppelen**). U kunt deze standaardlinkinstellingen voor het paar echter overschrijven via het venster Stereo Linking Options, dat wordt geopend door op LINK OPT te drukken. knop (rechts van de LINK-knop).

Fader Flip gebruiken

Voor informatie over het gebruik van fader flip, zie **Bedienen van de mix bussen in flip modus**.

> **NOTITIE:** Als u fader flip gebruikt om de aux-busniveaus te regelen, gebruik dan altijd de GUI om het niveau te controleren. Dit komt doordat de fader-niveaumarkeringen een maximum van +10 dB hebben, terwijl de aux-busniveaus slechts tot +6 dB gaan.

Het effectenrek opzetten

Het **effectenscherm** van de GUI bevat een virtueel rack van 24 eenheden. U kunt maximaal 24 effecteenheden in het rek hebben, waarvan het aantal afhankelijk is van de configuratie (via de sectie **Effecten en GEQ's** van het scherm **Voorkeuren**).

Elke eenheid kan elke combinatie van de effecten bevatten die worden vermeld in het venster **Apparaattype wijzigen**.

Het **toewijsbare bedieningspaneel** is gemeenschappelijk voor alle effecten en laat u effectparameters regelen via het equivalente paneel op het bedieningsoppervlak (masterbay).

>> Om een effect te kiezen

1. Kies in de GUI home> Rack Units> Effects. U kunt ook op de knop voor toegang tot het effecten / grafische scherm in de primaire navigatiezone drukken.
2. Klik binnen de door u gekozen rekpositie. Dit wordt de positie van het nieuwe effect.
3. Klik in het effectvenster op WIJZIG APPARAATTYPE.
4. Klik in het venster Apparaattype wijzigen op het door u gekozen apparaattype.
5. Klik OK.
6. Wijzig de parameters van het nieuwe effectapparaat indien nodig. Pas bijvoorbeeld bedieningsknoppen aan, druk op knoppen enz. U kunt zelfs de naam van het effect wijzigen door het naamveld (linkerbovenhoek van het effectvenster) te bewerken.
7. Klik op **SLUITEN** om het effectvenster te sluiten. Het nieuwe effect verschijnt in het effectenrek. U kunt nu het nieuwe effect patchen, dat zich op de tabbladen **Effecten** van zowel de **From**- als **To**-secties van het **Patch**-scherm bevindt. Zie **Patchen** voor informatie over het patchen.

Eenvoudige routing naar master-stereo-uitgangen

Hieronder ziet u hoe u audio verkrijgt. Zorg ervoor dat er niets is gedempt en dat de masterfaders omhoog staan voordat u verder gaat met deze handeling.

>> Om audio te verkrijgen

Doe een van de volgende dingen:

- Druk op de **ST** (stereo) -knop van een snelle strip
- Druk op de **ST** (stereo) -toets van een kanaalstrip.

Scène- en showbeheer (automatisering)

Met automatisering kunt u showbestanden en de scènes in de shows beheren. Dit kan allemaal via het **Automation**-scherm (een GUI-menuoptie).

>> Om het automatiseringsscherm te openen

Doe een van de volgende dingen:

- Kies in de GUI home> Automation> Automation
- Druk in de primaire navigatiezone op de toegangsknop voor het automatiserings- / archiveringsscherm.

Beheren van de shows

Met de vier knoppen (NEW, LOAD, SAVE en SAVE AS) bovenaan het Automation-scherm kun je een nieuwe show maken, een bestaande show laden, de huidige show updaten of een nieuwe show creëren met de huidige instellingen.

Belangrijk:

We raden u aan uw showinstellingen regelmatig op te slaan (zie Een show opslaan versus een scène opslaan). Het controlecentrum geeft aan dat er showinstellingen zijn die kunnen worden opgeslagen door de achtergrondkleur van de SAVE-knop in rood te veranderen.

>> Om een nieuwe show te maken

1. Klik op **NIEUW**.
2. Typ in het **Enter new show name**: venster de door u gekozen naam voor de nieuwe show.
3. Klik **OK**. U kunt nu de scènes voor uw nieuwe show maken en beheren. (Als u op **CANCEL** klikt in plaats van op **OK**, wordt het venster **Enter new show name**: sluiten zonder een nieuwe show te maken.)

>> Om een show op te slaan of een nieuwe te maken op basis van de huidige instellingen

Doe een van de volgende dingen:

- Om de huidige show bij te werken met de laatste instellingen, klik je op SAVE
- Om een nieuwe show te maken met de huidige show-instellingen, klik op SAVE AS. Typ vervolgens in het venster Bestand opslaan de naam van de nieuwe show. Klik op OK om de nieuwe show op te slaan en het venster te sluiten. (Als u op Annuleren klikt, wordt het venster gesloten zonder de nieuwe show op te slaan.)

>> Om een show te laden

4. Klik op **LADEN**.
5. Klik in het venster Bestand laden op het showbestand dat u wilt laden (rechts weergegeven). De bestandsnaam wordt weergegeven in het veld Dit **bestand laden**: naam. Het Load File-venster bevat een lijst met alle momenteel geladen shows. Als het gewenste bestand er niet is, laad het dan vanaf een USB-geheugenstick (zie **Een showbestand laden (importeren)** vanaf een USB-geheugenstick).
6. Klik op OK om het bestand te laden en het venster te sluiten. De show file naam zal verschijnen in het show file name veld (naast de **SAVE AS** knop) als het geladen is.

Beheer van de scènes

Een automatiseringsgedeelte in de masterbay ondersteunt het automatiseringsscherm door een aantal bedieningselementen te bieden voor scènenavigatie en -beheer. Een jogwheel en een volgende LCD-knop zijn unieke automatiseringsbedieningen, terwijl de winkel-, ok-, annulerings-, laatste en nu-knoppen worden gerepliceerd op het automatiseringsscherm.

De vier gekleurde, verlichte knoppen zijn contextgevoelig en lichten alleen op als ze beschikbaar zijn. Gewoonlijk worden drie scenes in de cue-lijst (Automation-scherm) gemarkeerd om overeen te komen met de knopkleuren (rood, geel of groen) om te laten zien op welke scene elke knop zal reageren.

Het jogwiel scrollt snel in beide richtingen door de afzonderlijke scènes. U kunt zelfs naar de lege scenes gaan aan het einde van de cue-lijst en dan naar het begin gaan. De bediening van het jogwiel heeft geen invloed op de scèneselectie.

De volgende LCD-knop geeft informatie weer over de scène waarnaar u zojuist hebt gescrold.

Met extra functieknoppen op het automatiseringsscherm kunt u scènes kopiëren en ook kiezen wat er in elke scène wordt opgeslagen (scoopknoppen opslaan en oproepen).

> **NOTITIE:** Het oogpictogram in het **Automation**-scherm (net onder de **ADD MIDI**-knop) opent een **Show**-venster dat een lijst met filteropties bevat.

>> Om door de scènes te navigeren met het jogwiel

Draai het jogwiel met de klok mee of tegen de klok in om één voor één door de scènes te bladeren.

Bij gebruik van het jogwiel zal de volgende LCD-knop geel oplichten en de scène volgen die momenteel geel is gemarkeerd in de cue-lijst. In dit geval heeft het indrukken van deze knop alleen effect als er momenteel een niet-lege scène is gemarkeerd.

>> Om een scène op te roepen

Belangrijk

Zorg er bij het oproepen van een nieuwe scène voor dat de uitgangsniveaus van de monitor laag zijn, aangezien de instellingen van de nieuwe scène hogere audio-uitgangsniveaus kunnen produceren dan degene die wordt vervangen. Als u een scène oproept, worden ook alle niet-opgeslagen aanpassingen aan de vorige scène gewist.

Doe een van de volgende dingen:

- Druk op **laatste** om de scene selectie te veranderen naar degene die momenteel rood gemarkeerd is in de cue lijst, de laatst geselecteerde scene
- Druk **nu** om de scene selectie te veranderen naar degene die momenteel geel gemarkeerd is in de cue lijst
- Druk op **next** (LCD-knop) om de scèneselectie te veranderen in de scène die momenteel groen is gemarkeerd in de cue-lijst, de scène die onmiddellijk volgt op de 'nu'-scène. Als u echter het jogwiel heeft gebruikt, zal het effect anders zijn.

>> Om een nieuwe scène te maken met de huidige instellingen

1. Klik op SCÈNE OPSLAAN.
2. Typ de scènenaam in het venster Scène opslaan.
3. Typ scènenotities in het deelvenster Notities.
4. Doe een van de volgende dingen:
   - Klik op "Invoegen vóór scène" om de nieuwe scène tussen de momenteel geel gemarkeerde scène en de scène er onmiddellijk voor te plaatsen
   - Klik op "Opslaan om scène leeg te maken" om de nieuwe scène in de momenteel geel gemarkeerde scène te plaatsen, op voorwaarde dat deze leeg is
   - Klik op "Opslaan naar volgende scène" om de nieuwe scène in de volgende te plaatsen, mits deze leeg is
   - Klik op "Scène overschrijven" om de scène te overschrijven die momenteel geel is gemarkeerd. Er verschijnt een OK-knop onder in het venster, links van de knop Annuleren. De opties in het venster Scène opslaan zijn contextgevoelig, dus sommige kunnen grijs worden weergegeven om aan te geven dat ze niet beschikbaar zijn.
5. Klik **OK**. Hierdoor wordt de scène opgeslagen, eventuele wijzigingen opgeslagen en het venster gesloten. (Als u op **ANNULEREN** klikt, wordt het venster gesloten en worden eventuele wijzigingen genegeerd.)

Extra controle - evenementen beheren

U kunt de MIDI- of GPIO-functies van het controlecentrum gebruiken om de parameters van een extern apparaat (uitgaand) te besturen, en omgekeerd kunt u een extern apparaat gebruiken om het controlecentrum (inkomend) te besturen. Door de unieke 'interne' gebeurtenisoptie te gebruiken, kunt u ook gebeurtenissen activeren vanuit de showfile zelf. Dit alles wordt gedaan door gebeurtenissen in scènes / puntscènes te creëren.

U kunt elk aantal en typen events in elke scene / puntscène hebben, en eventparameters worden ingesteld en bewerkt in een Edit Event-venster. Net als bij scènes / puntscènes, kunt u gebeurtenissen overslaan tijdens repetities.

Om het beheer van gebeurtenissen te vergemakkelijken, wordt er een menu geopend wanneer u met de rechtermuisknop op een scène / puntscène of gebeurtenis klikt. Met de menu-opties kunt u evenementen maken, bewerken en kopiëren. Klik op een optie om deze te selecteren.

>> Om een evenement te maken

Selecteer de scène waarin u de gebeurtenis wilt maken en voer een van de volgende handelingen uit:

- Klik indien nodig op de knop **ADD GPIO**, **ADD INTERNAL** of **ADD MIDI**
- Kies in het 'rechtsklik'-menu **Toevoegen**> **Midi-evenement**, **Toevoegen> Intern evenement** of **Toevoegen> GPIO-evenement**, indien nodig.

>> Om een evenement te bewerken

1. Open het venster Gebeurtenis bewerken door een van de volgende handelingen uit te voeren:
   - Klik met de rechtermuisknop op de gebeurtenis die u wilt bewerken en kies vervolgens Bewerken in het snelmenu
   - Selecteer het evenement dat u wilt bewerken en klik op BEWERKEN.

NL

2. Kies de gewenste opties in het venster Gebeurtenis bewerken. U kunt bijvoorbeeld een programmawijziging gebruiken om de gebeurtenis te activeren.
3. Klik op SLUITEN om het venster Gebeurtenis bewerken te sluiten.

>> Om een evenement te kopiëren en te plakken

1. Klik met de rechtermuisknop op de gebeurtenis die u wilt kopiëren en kies vervolgens Kopiëren in het menu.
2. Selecteer de scène waarin u de gekopieerde gebeurtenis wilt plakken. Of, als de scène al een gebeurtenis (sen) bevat, selecteert u de gebeurtenis waarna u de gekopieerde gebeurtenis wilt plakken.
3. Klik met de rechtermuisknop om het menu te openen en kies Plakken.

Toon editor

Met het **Show Editor**-scherm kunt u heel gemakkelijk instellingen kopiëren en plakken via scènes.

Het paneel helemaal links van het **Show Editor**-scherm toont de bronnen, zoals kanalen, GEQ's en effecten, van waaruit u de instellingen kunt kopiëren. Het deelvenster **Secties** in het midden van het scherm bevat bronsecties die u naar de scène (s) kunt kopiëren. Helemaal rechts op het scherm is het Scenelist-paneel, dat een cue-lijst is van de huidige show.

>> Om het scherm Show Editor te openen

Doe een van de volgende dingen:

- Kies in het GUI-menu **home> Automation> Show Editor**
- Klik in het **automatiseringsscherm** op **TOON EDITOR**.

>> Om secties te kopiëren en in een scène (s) te plakken

1. Klik in het scherm **Show Editor** op de bronnen die de secties bevatten die u naar een scène (s) wilt kopiëren. Deze bevinden zich helemaal links op het scherm. U kunt elke combinatie van ingangen, aux-returns, aux-sends, matrices, GEQ's, effecten en masters kiezen.
2. Klik in het deelvenster **Secties** op de vakjes van de secties die u wilt kopiëren. Aangevinkte opties worden gekopieerd.
3. Klik in het deelvenster **Scenelist** op de scène (s) waarin u de secties wilt plakken. U kunt de knoppen onderaan de lijst gebruiken om u als volgt te helpen:
4. Klik op **ALLES** om alle scènes in de lijst te selecteren
5. Klik op **GEEN** om alle geselecteerde scènes te deselecteren.
6. Klik op **PLAKKEN IN SCÈNES**.

Uw showbestanden opslaan op een USB-geheugenstick

Als u zeker weet dat uw showbestand is zoals u het wilt, raden we u aan het op een verwijderbaar opslagapparaat (USB-geheugenstick) op te slaan. Dit levert een waardevolle back-up op voor het geval het showbestand dat is opgeslagen in het interne geheugen van het controlecentrum, verloren gaat, bijvoorbeeld als gevolg van onbedoelde verwijdering.

U kunt ook showbestanden vanaf hetzelfde opslagapparaat in het controlecentrum laden.

>> Om een showbestand op een USB-geheugenstick op te slaan (te exporteren)

1. Sluit indien nodig het showbestand dat u wilt exporteren en sla het op; u kunt een open showbestand niet exporteren.
2. Steek de USB-geheugenstick in de actieve USB-aansluiting, deze met de **actieve** LED. Bijvoorbeeld **USB-sleutel 2**.
3. Doe een van de volgende dingen:
   - Kies in de GUI **home> Files**
   - Druk in de primaire navigatiezone tweemaal op de toegangsknop voor het **automatiserings- / archiveringsscherm**.
4. Mogelijk ziet u een bericht "Analyseren ..." in het paneel **Verwisselbare opslag**, wat betekent dat de MIDAS-map op de USB-geheugenstick wordt gelezen. Wacht tot het bericht is verdwenen. Klik vervolgens in het Control Surface-paneel op het showbestand dat u wilt kopiëren.
5. Klik op **EXPORTEREN**.
6. In het veld **Weet u zeker dat u wilt exporteren**? berichtvenster op OK. Het bestand wordt naar de USB-geheugenstick gekopieerd.
7. Wanneer uw showbestand verschijnt in het paneel **Verwisselbare opslag**, is het klaar met kopiëren naar de USB-geheugenstick. Verwijder de USB-geheugenstick.

>> Om een showbestand van een USB-geheugenstick te laden (importeren)

The procedure is similar to the export procedure, as detailed in **To Save (Export) A Show File To A USB Memory Stick**, but select the file to be imported to the control centre from the **Removable Storage** panel and then click **IMPORT**.

De procedure is vergelijkbaar met de exportprocedure, zoals beschreven in Een **showbestand opslaan (exporteren) naar een USB-geheugenstick**, maar selecteer het bestand dat moet worden geïmporteerd naar het controlecentrum vanuit het paneel **Verwisselbare opslag** en klik vervolgens op IMPORT.

Kopiëren en plakken gebruiken

Met de kopieer- en plakknoppen (rechterbovenhoek van de GUI) kun je de parameters van één / alle verwerkingsgebieden van een enkel kanaal - zoals de EQ, compressor, poort enz. - kopiëren en ze in één / alle plakken van de kanalen van een vergelijkbaar type.

>> Om een verwerkingsgebied naar een kanaal / alle kanalen te kopiëren

1. Navigeer indien nodig door het verwerkingsgebied van het kanaal naar de kanaalstrip (zie **Een verwerkingsgebied selecteren**).
2. Klik op **kopiëren**.
3. Doe een van de volgende dingen:
   - Om het verwerkingsgebied naar een ander kanaal te kopiëren, selecteert u het kanaal en klikt u op **plakken**. (Omdat de gekopieerde parameters nog steeds worden opgeslagen, kunt u in zoveel kanalen plakken als u wilt)
   - Om het verwerkingsgebied naar alle andere kanalen te kopiëren, klikt u met de rechtermuisknop op **Plakken** om het menu te openen en kiest u **Plakken op alles**.

>> Om alle parameters naar een kanaal / alle kanalen te kopiëren

1. Selecteer indien nodig het kanaal waarvan u alle verwerkingsgebieden wilt kopiëren.
2. Klik met de rechtermuisknop op kopiëren om het menu te openen en kies vervolgens Alles kopiëren.
3. Doe een van de volgende dingen:
   - Om de parameters naar een ander kanaal te kopiëren, selecteert u het gewenste kanaal en klikt u op **plakken**
   - Om het verwerkingsgebied naar alle andere kanalen te kopiëren, klikt u met de rechtermuisknop op **Plakken** om het menu te openen en kiest u **Plakken op alles**.

Kopieer en plak regels en beperkingen

- U kunt alleen vergelijkbare functies kopiëren en plakken. U kunt bijvoorbeeld de invoer-EQ niet van het ene kanaal naar de uitvoer-EQ van een ander kanaal kopiëren, aangezien deze verschillend zijn
- Je kunt alleen kopiëren en plakken in vergelijkbare kanaaltypes. U kunt bijvoorbeeld niet kopiëren van een aux en plakken naar een matrix
- Het kopiëren en plakken tussen ingangen is beperkt tot alleen de ingangsbays
- Kanaalnamen worden niet gekopieerd
- Het luisteren naar de compressor en de gate-zijketen kan niet worden gekopieerd.

Gebruikersbibliotheek (voorinstellingen)

Het controlecentrum heeft een gebruikersbibliotheek waar u instellingen kunt opslaan, zoals voor de EQ of het hele kanaal. U wilt bijvoorbeeld de EQ-instellingen opslaan van een zanger die mogelijk wordt gevraagd om tijdens een toekomstige show op te treden. U kunt deze EQ-instellingen zo nodig gemakkelijk terugroepen naar het juiste kanaal.

De instellingen worden opgeslagen als voorinstellingen, die worden opgeslagen in een bibliotheek. De bibliotheekbestanden worden beheerd via een **Preset Manager**-scherm op de GUI. Hier kunt u nieuwe bibliotheken aanmaken, bestaande bibliotheken laden, de huidige bibliotheek opslaan of een nieuwe naam geven. U kunt ook voorinstellingen uit de bibliotheek verwijderen.

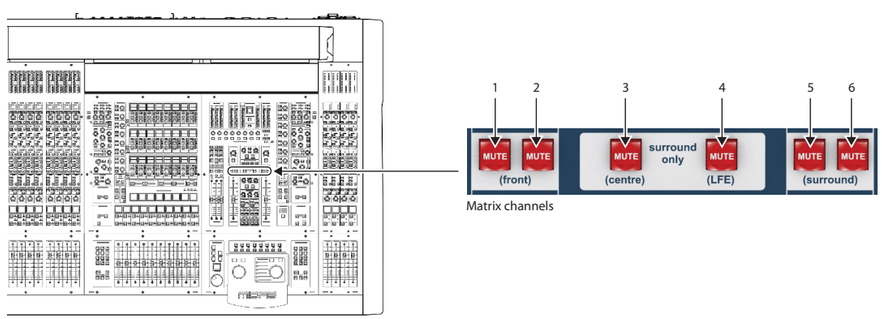
Voordat u een voorinstelling kunt opslaan / laden, moet u een nieuwe bibliotheek met voorinstellingen maken of een bestaande openen. Om een nieuwe te maken, opent u het scherm **Preset Manager** (kies **home> Preset Manager**) en klikt u op **Nieuw**. Klik vervolgens op **OK** nadat u de details hebt ingevoerd in het **venster Nieuwe bibliotheeknaam** invoeren.

>> Om een preset op te slaan in de gebruikersbibliotheek

1. Zorg ervoor dat de instellingen die u wilt opslaan zijn toegewezen aan de kanaalstrip en klik vervolgens op **voorinstelling opslaan**. Als het kanaaloverzicht wordt weergegeven, worden alle instellingen opgeslagen in de preset. Anders worden alleen de instellingen van het weergegeven verwerkingsgebied opgeslagen.
2. Typ in het venster **Save Preset** (rechts weergegeven) de door u gekozen presetnaam (**Preset Name**), uw naam (**Preset Author**) en eventueel een opmerking (**Notes**).
3. Klik **OK**.

>> Om de modus voor surround-panning te selecteren

1. Kies in een GUI-scherm **start> Voorkeuren> Algemeen** om het scherm **Voorkeuren** te openen.

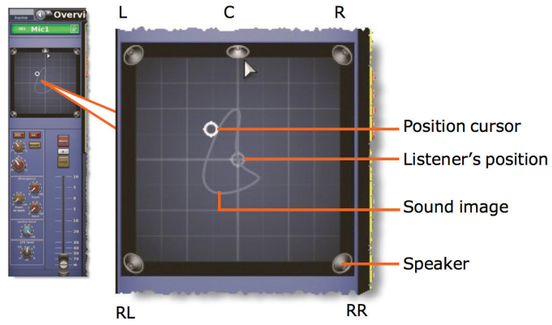


>> Om een preset te laden

1. Zorg ervoor dat het kanaalgedeelte waarin u de instellingen van de preset wilt laden, is toegewezen aan de kanaalstrip en klik vervolgens op **preset laden**.
2. Klik in het venster **Load Preset** op de gewenste preset.
3. Klik **OK**.

Surround Panning

Naast stereo heeft het controlecentrum drie surround-panning-modi: quad; links, midden, rechts en surround (LCRS); en 5.1 surround.



Om u te helpen de surround-panning-envelop te visualiseren, heeft het verwerkingsgebied van de master van de GUI-kanaalstrip een ruimtelijk diagram (rechts weergegeven) dat in realtime wordt bijgewerkt wanneer u de panning-regelaars bedient.

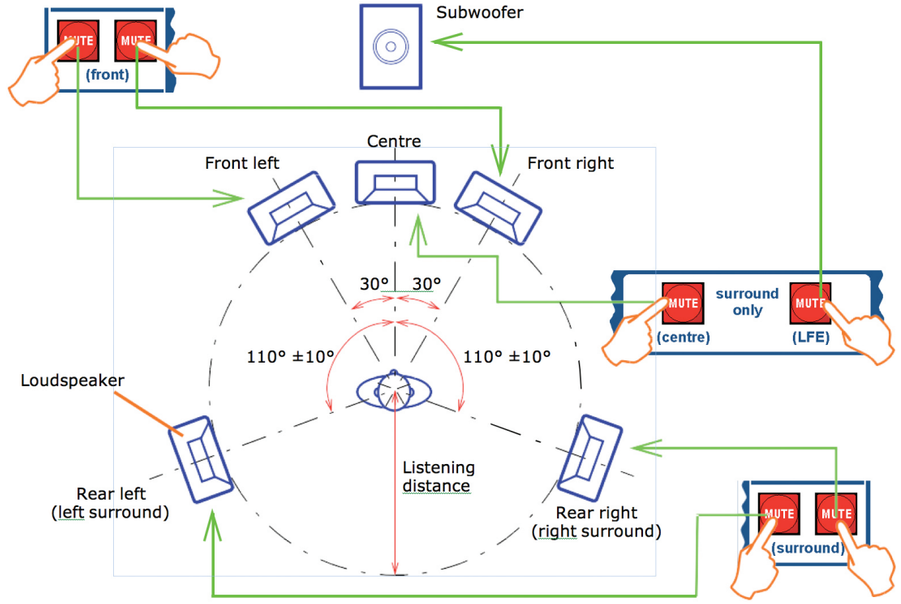
De surround-panning-modi worden bediend via een surround-bewakingssysteem, dat matrixkanalen 1 tot 6 gebruikt als de surround-buskanalen. De kanalen worden gedempt via zes **MUTE**-knoppen in de masterbay. De aansluitingen voor de monitoruitgangen van het controlecentrum lopen via de **surround-, sub-, midden**- en **voor**-XLR's op het achterpaneel.

De 5.1 panning-modus gebruikt alle zes kanalen, terwijl de quad-modus er vier gebruikt (links en rechts op zowel de voorkant als de surround). Hoewel de LCRS-modus vijf kanalen gebruikt (links en rechts voor, midden en surround links en rechts), zijn beide surroundkanalen hetzelfde. (In een LCRS-surround-panningopstelling kunt u een enkele surround-luidspreker direct achter de luisteraar plaatsen.)

In de surroundmodus leidt de **SIS**-knop het kanaal naar de surround-bussen op vrijwel dezelfde manier als de **ST**-knop naar de masterbussen.

Het onderstaande diagram toont de locatie van de surround **MUTE**-knoppen en hun toewijzing van matrixkanalen, en toont de toewijzing van de surround **MUTE**-knoppen per luidspreker en de aanbevolen1 5.1 surroundsysteemconfiguratie.

NL



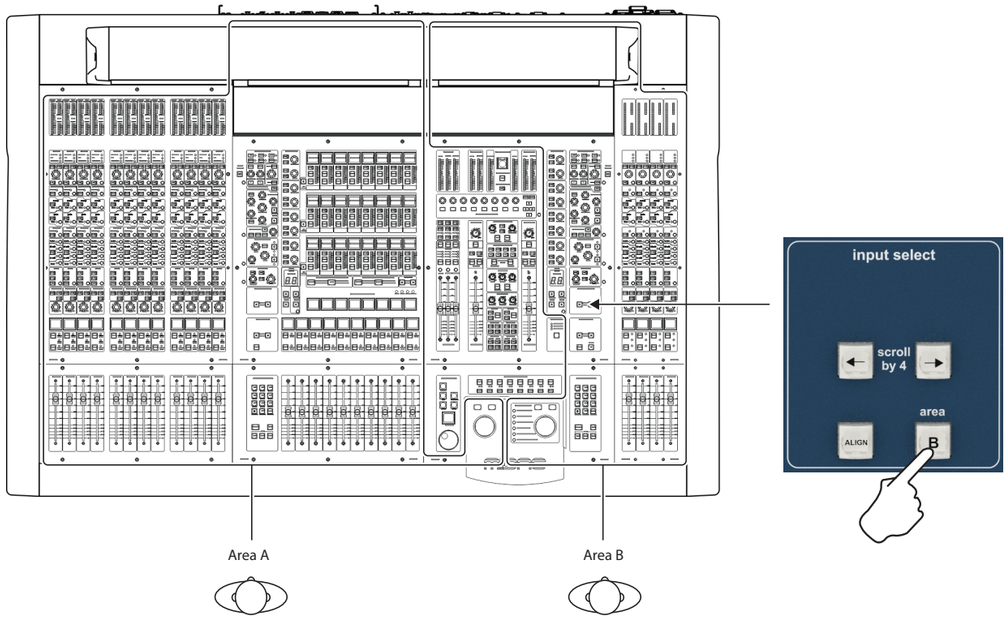
1. Selecteer in het gedeelte **Surround Mode** de gewenste surround-modus.

Twee-man operatie

De controlecentrum kan door twee personen tegelijk worden bediend. In deze werkingsmodus wordt het 4-kanaals invoercompartiment aangeduid als gebied B, en werkt onafhankelijk van het 12-kanaals invoercompartiment, dat altijd gebied A is. (U kunt hetzelfde kanaal tegelijkertijd in beide compartimenten laten selecteren.)

NOTITIE: Deze functie kan ook door een enkele operator worden gebruikt als ze ergens belangrijke kanalen moeten opslaan. In dit geval kan gebied B op dezelfde manier worden gebruikt als een 'kanaal 25' zou worden gebruikt op een analoge console.

Het bovenstaande diagram toont de gebieden die zijn aangeduid als A en B tijdens tweemansbediening en toont ook de locatie van de knop van gebied **B**. Alle andere delen van het bedieningsoppervlak zijn gemeenschappelijk voor beide gebieden.



VCA / POP-groepen kunnen vooraf worden geselecteerd om gebied A of B te vullen, en een enkele groep ingangen kan leden hebben in beide gebieden van het bedieningsoppervlak. Een operator kan ze vervolgens terugroepen naar zijn eigen gebied om aan te werken.

NOTITIE: Als u in gebied B werkt, vergeet dan niet om de optie B te selecteren, waar van toepassing, met name in het monitorgedeelte. Merk ook op dat solo B (ook voor talkback) volledig onafhankelijk is van gebied B, dat alleen voor navigatie wordt gebruikt.

>> Om het controlecentrum in te stellen voor bediening door twee personen

Druk in het invoerselectiegedeelte van de masterbay op B (zie hierboven).

Externe AES50-synchronisatie

Als u AES50-audio tussen twee MIDAS digitale consoles wilt aansluiten, moet de slave-console worden ingesteld op externe AES50-synchronisatie, ongeacht de synchronisatiebron van de master-console.

	Console 2 synchronisatie-instelling			
Console 1 synchronisatie-instelling	**Meester**	**Word klok**	**AES3**	**Externe AES50 vanaf console 1**
Meester	Niet geldig	Niet geldig	Niet geldig	Geldige verbinding
Word klok	Niet geldig	Niet geldig	Niet geldig	Geldige verbinding
AES3	Niet geldig	Niet geldig	Niet geldig	Geldige verbinding
Externe AES50 van console 2	Geldige verbinding	Geldige verbinding	Geldige verbinding	Niet geldig

A valid connection can be a tie line between the stage routers or any I/O unit with internal click, or a mic split which is receiving sync on the opposite port.

Security (Locking Mode)

If you need to leave the control centre unattended, but you want to preserve its current state of operation, you can lock it via the GUI menu. This will prevent unauthorised adjustment of its settings. When locked the GUI displays the 'splash' screens (shown during the start up sequence) and none of the controls on the control surface will function; the control centre will be totally locked out.

>> To lock the control centre

At the GUI, choose **home > Lock**.

>> To unlock the control centre

At the GUI, click **UNLOCK**. This button is in the lower-left corner of both GUI screens. For security, this button has been designed to blend in with the background to disguise it. When unlocked, the control centre will revert to the state it was in the last time it was locked.

Het systeem installeren

De apparatuur uitpakken

Bewaar na het zorgvuldig uitpakken van de apparatuur al het verpakkingsmateriaal, aangezien dit nuttig kan zijn mocht het nodig zijn om de apparatuur later te vervoeren.

Inspecteer de apparatuur zorgvuldig op tekenen van transportschade. Het heeft strenge kwaliteitscontroles en tests ondergaan voordat het werd verpakt en was in perfecte staat toen het de fabriek verliet. Als de apparatuur echter tekenen van schade vertoont, dient u het transportbedrijf onmiddellijk op de hoogte te stellen. Alleen u, de geadresseerde, kunt een claim indienen bij de vervoerder voor transportschade.

Een rek maken

Bij de standaardlevering is het rack dat bij uw systeem wordt geleverd, volledig uitgerust met de Neutron DSP Engine-unit en de I / O-unit (s) die geschikt zijn voor uw systeem.

Bedrading instructies

Het systeem van stroom voorzien

Hieronder volgen de aanbevolen procedures voor het opstarten en uitschakelen van het systeem.

NOTITIE: Raadpleeg hun gebruikershandleidingen als u twijfelt over het in- en uitschakelen van de rekeenheden.

>> Om het systeem aan te zetten

Belangrijke notitie:

Schakel het luidsprekersubsysteem NIET in voordat het opstarten van het systeem is voltooid.

Nadat alle systeemverbindingen zijn gemaakt (zie **Bedradingsinstructies**), start u het systeem als volgt op:

1. Zorg ervoor dat alle systeemapparatuur is uitgeschakeld, zoals het controlecentrum, het luidsprekersubsysteem, de Neutron DSP Engine-unit en de I / O-unit (s).
2. Schakel het bedieningscentrum in (zie Het bedieningscentrum inschakelen).
3. Verplaats in het hoofdvak van het controlecentrum alle monitor- en hoofdkanaalfaders naar de minimumpositie en demp het volledige hoofdkanaal.
4. Schakel de andere systeemapparatuur in, zoals de Neutron DSP Engine-unit en I / O-unit (s). Dit kan in elke gewenste volgorde worden gedaan.
5. Schakel het luidsprekersubsysteem in nadat de statusindicator bovenaan elk GUI-scherm groen is geworden.
6. Schakel de audiobron in en begin met het afspelen van de audio.
7. Controleer op het bedieningscentrum of de audio-ingangen naar de masterkanalen worden geleid. Schakel vervolgens het dempen van de masterkanalen in en verhoog geleidelijk hun faders terwijl u naar de geluidsniveaus uit de luidsprekers luistert.

Als er helemaal geen geluid uit de luidsprekers komt wanneer de faders op maximaal staan, verplaats de faders dan tot onder het 0dB-niveau en controleer of de audio ergens langs de ingangspaden is gedempt en controleer ook of de individuele luidsprekers zijn ingeschakeld. Zie Geen audio als er nog steeds geen geluid uit de luidsprekers komt.

>> Om het systeem uit te schakelen

Belangrijke notitie:

VOORDAT u een van de systeemcomponenten uitschakelt, vergeet niet het geluid van de luidsprekers te dempen en het luidsprekersubsysteem uit te schakelen.

1. Demp de audio van de luidsprekers en schakel het luidsprekersubsysteem uit.
2. Schakel de I / O-unit (s) uit.
3. Schakel de Neutron DSP Engine unit uit.
4. Schakel het bedieningscentrum uit (zie Het bedieningscentrum uitschakelen).

NL

Het controlecentrum in- / uitschakelen

Ga als volgt te werk om de bedieneenheid op een veilige manier in of uit te schakelen, waarbij u alle **WAARSCHUWINGEN** en **voorzorgsmaatregelen** in acht neemt.

>> To switch on the control centre

Let op (1)!

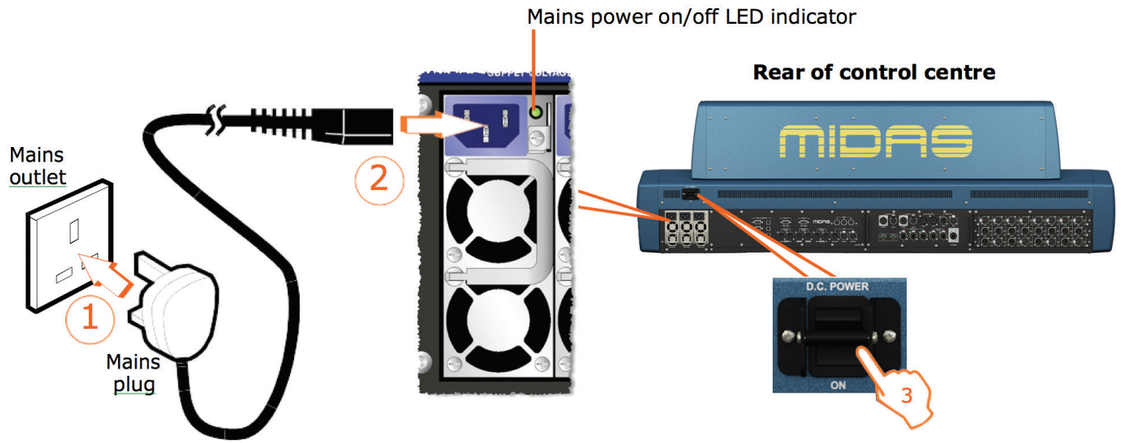
Voor een correcte werking moeten minimaal twee voedingsmodules de besturingseenheid van stroom voorzien.

Let op (2)!

Controleer voor het inschakelen of alle eindversterkers van de monitorluidsprekers zijn uitgeschakeld of gedempt

Voer na het aansluiten van de audiokabels het volgende uit:Voer na het aansluiten van de audiokabels het volgende uit:

1. Steek de drie netsnoeren in het stopcontact.
2. **Let op (1)**! hierboven, steek de connectoren (zie bedradingsinstructies) van de voedingskabels in de stopcontacten aan de achterkant van de bedieneenheid. (De groene LED naast elk stopcontact gaat branden als de netvoeding is ingeschakeld.)
3. **Let op (2)**! hierboven, schakel het controlecentrum van stroom door de DC POWER-schakelaar in te schakelen. Het controlecentrum zal opstarten en, wanneer de standaard GUI-schermen worden weergegeven, is het klaar voor gebruik.



>> Om het controlecentrum uit te schakelen

1. Zorg ervoor dat u alle gewenste shows, scènes of instellingen hebt opgeslagen (zie **Uw showbestanden opslaan op een USB-geheugenstick**).
2. Kies in de GUI **home> Voorkeuren> Systeem afsluiten**.
3. Bij **het afsluiten van het GEHELE systeem**? prompt op **OK**.
4. Schakel de DC POWER-schakelaar uit (achterkant van het bedieningscentrum) nadat de uitschakelsequentie is voltooid.
5. Koppel de voedingskabels los van de achterkant van het bedieningscentrum.

De ID van de unit (s) instellen

Nadat u uw systeem hebt aangesloten, moet u mogelijk de ID van de unit (s) in het rack instellen, zoals de Neutron DSP Engine, aangezien elke unit zijn eigen unieke ID-nummer moet hebben.

NOTITIE: De I / O-eenheid hoeft niet in het systeem te zijn aangesloten om zijn ID in te stellen, aangezien de procedure offline kan worden uitgevoerd.

>> Om de ID van een eenheid in te stellen

Hoewel het programmeermenu van elk type I / O-eenheid er enigszins anders uit kan zien, is de procedure voor het instellen van de ID in principe erg vergelijkbaar. Raadpleeg de gebruikershandleiding voor volledige instructies over het instellen van de ID van elke specifieke I / O-eenheid.

1. Schakel indien nodig de I / O-unit in.
2. Houd **MENU** ongeveer twee seconden ingedrukt om het hoofdmenu te openen.
3. Gebruik indien nodig de pijl omlaag om naar de optie Set ID te navigeren.
4. Druk op **SELECTEREN** om de ingestelde ID-optie in te voeren.
5. Gebruik indien nodig de pijl-omlaag om naar het gewenste ID-nummer te navigeren.
6. Druk op **SELECTEREN** om het ID-nummer te selecteren.
7. Druk herhaaldelijk op **MENU** om het hoofdmenu te verlaten. (Het apparaat zal automatisch de programmeermodus verlaten na 20 seconden inactiviteit, dat wil zeggen als geen van de programmeertoetsen binnen die tijd wordt ingedrukt.)

Bijlage A: Problemen oplossen

Geen geluid

Als je je systeem hebt geïnstalleerd en alle instructies voor het verkrijgen van audio hebt gevolgd, maar je hoort niets via de luidsprekers, controleer dan het volgende:

- Zorg ervoor dat de juiste ST-knoppen in de snelle invoerstrips zijn ingeschakeld
- Zorg ervoor dat de juiste ST-knoppen in de source a / b-panelen (monitorgedeelte van de masterbay) zijn ingeschakeld
- Zorg ervoor dat niets is gedempt
- Zorg ervoor dat er geen faders op het minimum staan
- Controleer of de VCA / groep-masterfaders op eenheidsversterking staan
- Gebruik solo op geselecteerde punten in het signaalpad om te proberen vast te stellen waar het signaal verloren gaat
- Controleer of de signaalroutering correct is door ervoor te zorgen dat kanaalbronnen / bestemmingen correct zijn toegewezen.

Als u nog steeds geen audio heeft, neem dan contact op met MIDAS Technische Ondersteuning.

Diagnostiek

U kunt het **diagnosescherm** bekijken om een overzicht te krijgen van de huidige gezondheid en status van het systeem. Het **diagnoseschерm** toont real-time connectiviteit van het systeem, de status van verbonden knooppunten en of een apparaat is geconfigureerd of niet.

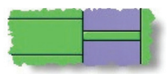
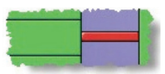
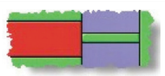
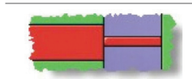
De **status**-led bovenaan het scherm, die constant wordt weergegeven terwijl de controlecentrum is ingeschakeld, is gekoppeld aan de status van individuele items op het scherm **Diagnostiek**. U kunt erop klikken om te zien wat de fout veroorzaakt.



Item	Element(en)	Omschrijving
1	**CONFIG**-knop	Opent het venster **AES50 Device Configuration**.
2	Kolomtitels	De kolommen bevatten het volgende: Niet **geconfigureerd** bevat alle eenheden die niet zijn **geconfigureerd** tijdens de patchprocedure; Geconfigureerd bevat geconfigureerde eenheden; **Link** toont de router / unit-verbinding; **Stage Router / FOH Router** bevat de juiste router en alle bijbehorende rekeenheden; en **HyperMAC** toont de router / router-verbindingen.

NL

De kleur van elk apparaat, samen met de link (indien van toepassing), geeft de huidige status aan, zoals weergegeven in de volgende tabel.

Staat	Omschrijving	Eenheidsstatus	Koppelingsstatus	Verbinding van Active Link
	Zowel de unit als de link zijn groen	Mooi zo	Mooi zo	Mooi zo
	Eenheid is groen en de link is rood	Mooi zo	Slecht	Niet bekend
	Eenheid is rood en de link is groen	Storing	Mooi zo	Niet bekend
	Zowel de unit als de link zijn rood	Niet bekend	Slecht	Slecht

Er is ook een oranje toestand, wat betekent dat het item / de item (s) een fout bevat, maar de fout heeft geen invloed op de audio.

Het bekijken van de status van de mastercontrollers is bijzonder belangrijk, vooral wanneer u de actieve mastercontroller wilt verwisselen (zie **De actieve mastercontroller verwisselen**), omdat het u laat zien welke mastercontroller momenteel het netwerk bestuurt.

Wisselen van het actieve netwerk

In het hoogst onwaarschijnlijke geval dat het actieve netwerk (X of Y) een storing vertoont, kunt u overschakelen naar het standby-netwerk, zodat dit het actieve netwerk wordt.

NOTITIE: De swap-functie wisselt geen controlegegevens, aangezien deze niet-audiogegevens hun eigen weg door het netwerk vinden. Hierdoor kan de router overschakelen naar de inactieve link, zelfs als de actieve link verbroken of verwijderd is.

>> Om de status van het actieve netwerk te controleren

Open in de GUI het scherm Diagnostics door home> Diagnostics te kiezen en controleer vervolgens de status van de actieve HyperMAC-link. Als het groen is, is de link goed, maar als het rood is, is er een probleem en moet je overschakelen naar de standby HyperMAC-link.

Verwisselen van de actieve hoofdregelaar

Hoewel het hoogst onwaarschijnlijk is dat de actieve mastercontroller (MC) een storing zal vertonen, moet u, mocht dit ooit gebeuren, de standby-MC activeren.

>> Om de actieve mastercontroller om te wisselen

1. Kies in de GUI **home> Files**.
2. Klik op **FILE SYNC**.
3. Klik in het venster **Bestandssynchronisatie van de hoofdcontroller** op de knop **ACTIEF MAKEN** van de standby-MC. Dit wordt de actieve.

Appendix B: Technical Specifications

Systeemspecificaties	
Bemonsteringsfrequentie	96 kHz
Wachttijdvertraging	<2 mS Input naar Master (geen compensatie)
Dynamisch bereik	106 dB 22 Hz - 22 kHz (geen vooraccentuering)
Maximale spanningsversterking	80 dB-ingangen naar subgroepen en masters
86 dB-ingangen naar Aux en Matrix	-100 dB physically adjacent input channels
Overspraak @ 1 kHz	-100 dB fysiek aangrenzende ingangskanalen
Overspraak @ 10 kHz	-90 dB fysiek aangrenzend ingangskanaal
Fader / Pan afgesneden bij 1 kHz	-100 dB
Fader / Pan afgesneden bij 10 kHz	-100 dB
energiebehoeften	100-240 V wisselstroom ± 10% 50-60 Hz
Bedrijfstemperatuurbereik	+5 tot +45 graden C
Opslag temperatuurbereik	-20 tot +60 graden C

Översikt

Introduktion

Välkommen till PRO X Live Audio System. PRO X är en användarvänlig, toppmodern, högpresterande digital konsol speciellt utformad för livebruk.

Kontrollcentret, som utgör en integrerad del av sitt Live Audio System, utvecklades av Midas för att erbjuda ljudproffs högpresterande ljudutrustning, utformad för att ge kompromisslös ljudkvalitet med en funktionssats som erbjuder alla nödvändiga faciliteter och funktioner. Det representerar det allra bästa av brittisk design och teknik i kombination med samtida, effektiva tillverkningsmetoder och ger dig många års pålitlig service.

Så, för att få bästa resultat med ett minimum av ansträngning, läs den här snabbstartsguiden och slutligen njut av ditt Midas PRO X Live Audio System!

Om den här guiden

Detta är snabbstartsguiden för PRO X Live Audio System. Syftet är att snabbt bekanta användaren med kontrollcentret, visa hur man ställer in systemet och sedan visa hur man utför några grundläggande operationer på kontrollcentret för att producera lite ljud. Denna guide är strukturerad så att den också kan ge en användbar introduktionsguide för utbildningsändamål.

Detta dokument riktar sig till yrkesverksamma, såsom front of house (FOH) och monitor (MON) ingenjörer, som kommer att använda den här utrustningen i en livemiljö. Det antas att läsaren har tidigare erfarenhet av att använda professionell ljudutrustning och troligen har genomgått utbildning i detta system.

Denna guide har utformats specifikt så att mixingenjörer och systemtekniker kan gå direkt till de områden som är tillämpliga på dem, det vill säga drift och anslutning och installation av systemet. Resten av guiden är avsedd för allmän läsekrets.

För fullständig information om PRO X Live Audio System, se ägaren till PRO X Live Audio System, som finns på vår webbplats Midasconsoles.com.

> **NOTERA:** Innehållet i den här guiden ersätter inte information som levereras med någon annan artikel i detta PRO-serie Live Audio System.

PRO X Host Software Version

Vårt team av mjukvaruutvecklare arbetar ständigt för att säkerställa att du får ut mesta möjliga av programvaran PRO X Live Audio System, så se till att du har den senaste versionen installerad på din PRO X genom att besöka nedladdningssidan på Midasconsoles.com

Garanti & registrering

Midas har totalt förtroende för produktens kvalitet och tillförlitlighet. För att säkerhetskopiera detta kommer denna produkt med standard Midas tre års garanti.

Ta dig tid att registrera din produkt genom att fylla i och skicka in registreringskortet eller genom att registrera dig på vår hemsida Midasconsoles.com.

Service & Support

PRO Series Live Audio Systems är mycket högteknologiska utrustningar. Vi tillhandahåller enastående support och service för att ge användarna förtroende för Midas digitala produkter.

PRO X Live Audio System

Vi presenterar PRO X

Med sin exemplariska ljudprestanda och vägtestade robusta och tillförlitliga konstruktion har Midas PRO-serien blivit guldstandarden i konsertturning och installerat live-ljud. Använda tekniker som utvecklats från den klassledande och visionära flaggskeppet Midas XL8-konsolen och erbjuder samma enastående samplingssynkroniserade och fassammanhängande ljudprestanda, interpolerade kontrollfunktioner och intuitiv navigering, PRO3, PRO6 och PRO9 Live Audio Systems har blivit branschens gå till val för live-förstärkningskonsoler.

Nu växer PRO-serien med en växel med PRO X Live Audio System och den branschföränderliga NEUTRON Audio System Engine. Med 168 samtidiga ingångskanaler och 99 tidsinriktade och fassammanhängande bussar utan avvägningar i kanal- eller bussräkningar.

Sann och konsekvent 96 kHz samplingsfrekvens och 40-bitars floating point-bearbetning ger exemplifierande ljudbehandling, och de översamplade och interpolerade digitala signalbehandlingsalgoritmerna, kombinerat med de helt interpolerade och beröringskänsliga användarkontrollerna, resulterar i ett jämnt kontinuerligt svar och omedelbarhet av arbetet på en analog konsol. Parameterjustering blir snabb och enkel, den kontinuerliga fasförskjutningen av en svept frekvensstyrning hörs utan kvantiseringseffekterna av de diskreta stegen som finns i andra digitala konsoler.

PRO X har de robusta och vägbeprövade Klark Teknik HyperMAC- och SuperMAC (AES50-kompatibla) nätverksteknikerna med sina extremt låga och deterministiska latenser och robust felkorrigering.

Dess kraftfulla ljudnätverk erbjuder upp till 288 ingångar och 294 utgångar vid 96 kHz samplingsfrekvens. För ökad tillförlitlighet har både PRO X Live Audio System och NEUTRON Audio System Engine en HyperMAC-router med 192 dubbelriktade kanaler över dubbla redundanta koppar- eller optiska fiberormar.

PRO X Live Audio System har dubbla 15" TFT-skärmar med fullfärg i dagsljus som kan användas i alla miljöer, både inomhus och utomhus.

De 10 VCA (variabla kontrollföreningen) och åtta POPulationsgrupper, i kombination med den avancerade navigering som erbjuds av den utgångscentrerade mittdelen, möjliggör samtidig visning av 24 mono- eller stereomixbussar.

Allt detta ger en enastående mixupplevelse.

Översikt

PRO X är ett mycket kraftfullt och flexibelt ljudbehandlingssystem som ger en komplett lösning för alla ljudblandnings- och signalfördelningsapplikationer i en levande ljudmiljö. Manövreringen av kontrollytan är intuitiv, unik och enkel. Dess layout är baserad på bekanta analoga linjer för att behålla den "analoga" känslan. För att hantera de många kanalerna använder kontrollcentret VCA / POP-grupper och färger, och dessutom finns det olika navigeringskontroller som underlättar snabb åtkomst och val av kanal / buss. Ett GUI-gränssnitt som kan ses i dagsljus överst på kontrollytan hjälper till att hantera och ger extra funktionalitet.

Live-ljudsystemet är tolerant för många typer av maskin- eller programvarufel. För att uppnå detta använder systemet dubbel redundans, där en nyckelkomponent har en identisk redundant reserv som är redo att ta över om den skulle misslyckas. Andra felscenarier hanteras av N + 1-principen, där redundanta komponenter utgör en acceptabel del av systemet.

Klark Teknik DN9696-inspelaren kan användas med live-ljudsystemet för direkt inspelning av flera spår och 'virtuell' ljudkontroll.

Applikationer

PRO-serien är arbetshästen Midas Digital Console Systems, som liknar industristandarden Heritage 3000. Även om PRO-serien är utformad för den traditionella live-ljudmiljön, är de också idealiska för medelstora teatrar, små hus för tillbedjan, och sända. Så, som en verkligt multifunktionell konsol i Midas-traditionen, är PRO-serien lämpliga för många applikationer, till exempel:

- Live sound turnerande MON eller FOH uppgifter
- Levande ljud liten teater MON eller FOH uppgifter
- Live sound house of worship MON- eller FOH-uppgifter
- Live-sound-sändarmixer med grundläggande 5.1-surroundfunktioner och övervakning.

PRO X - nästa generations PRO-seriekonsol

Om du redan är bekant med PRO-seriens konsoler är du redan på god väg att bemästra PRO X. Med några undantag som beskrivs här är PRO X-funktionaliteten nästan identisk med dess föregångare i PRO-serien. På grund av dess förbättrade funktionsegenskaper och ökade processorkraft var det nödvändigt att göra följande ändringar i det väletablerade formatet:

NEUTRON

Kraftverket mitt i PRO X-systemet är den nya NEUTRON Audio System Engine. NEUTRON är resultatet av ett treårigt forsknings- och utvecklingsprogram som har sett Midas-ingenjörer skjuta bortom höljet med sin expertis och kunskap.

De senaste, senaste generationens DSP: er och högpresterande FPGA, tillsammans med MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data) -arkitektur, ger mer än 100 gigaflops av ljudbehandling i realtid. Detta innebär att NEUTRON har potential att tillhandahålla mer än 800 ljudvägar. Ditt system förblir helt framtidssäkert. Det ger oklanderlig Midas sonic prestanda och funktionalitet.

Men det handlar inte bara om rå, siffra kraft och höga kanalantal, NEUTRON handlar också om finess. Genom att lägga till I / O-lådor med de bästa omvandlarna och anpassade bearbetningsalgoritmer som drar nytta av över 40 års lyssningserfarenhet i toppen av branschen, tar NEUTRON ljudkvaliteten på dessa kanaler till en annan nivå.

Alla Midas digitala konsolsystem har ett omfattande och automatiskt latenshanteringssystem och NEUTRON är inget undantag. Detta system hanterar all intern routing och bearbetningslatens och inkluderar även kompensation för externa analoga insatser. Alla ljudprover synkroniseras före summering, vilket resulterar i absolut faskoherens vid utgångarna och helt undviker "kamfiltreringseffekterna" av mindre noggrant utformade system som resulterar i att specifika frekvenser avbryts helt.

Kanalantal

Med 168 ingångar, 96 bussar och tre huvudkanaler, på PRO X är det du ser vad du får. Det finns ingen DSP-delning med "rök och spegel", PRO X ger ett fullständigt antal kanaler och fullt bussantal vid 96 kHz när som helst.

Mix Bay Output Fast Zone

PRO X-kontrollytan har en helt ny utgångssektion som gör det lätt att hantera det potentiellt stora antalet bussar. En sida med 24 av de möjliga 96 bussmästarna visas över tre rader om åtta, var och en av positionerna är lätt att identifiera med samma typ av omkopplare som kanalfacket.

Det digitala skrivnamnet och RGB-bakgrundsbelysningsfärgen betyder att du inte får missa valet. Genom att trycka 'till faders' på vilken rad som helst släpps masterfadern för dessa bussar till mixfacket.

Alla bussar kan rullas igenom, på sidor om 24, och när en utdata läggs till i en POP-grupp kommer den att utvecklas till den dedikerade utgångssektionen, vilket gör det ännu enklare att organisera ditt arbetsflöde.

Kanal & bussnavigeringszon

Kärnan i Midas-konsolnavigering är VCA- och POPulation-grupperna, som ger primär åtkomst till flera kanaler (vanligtvis grupperade i relaterade kluster av mixingenjörer). För att komma åt alla kanaler som tillhör någon av VCA- eller POP-grupperna, tryck bara på väljarknappen och dessa kanaler fälls ut till kontrollytan.

Om du tänker på VCA-fadrarna som om de vardera var containrar för alla kanaler de kontrollerar blir det en naturlig och enkel uppgift att hitta kanaler. Denna metod utökas ytterligare genom tillhandahållandet av användaranpassade POP-grupper (POPulation), som kan innehålla valfri kombination av kanaler som du vill komma åt direkt, genom att trycka på en switch.

Ytterligare effekter

PROX kan samtidigt behandla upp till 24 samtidiga interna flerkanaliga effekter och NEUTRONs 40-bitars ljudbearbetning med flytande punkter är värd för ett brett urval av virtuella FX-enheter, som sträcker sig från fördröjningsenheter med dubbla mono, stereomodulering och många olika reverb FX, multiband komprimering, dynamisk EQ och flerkanalig dual-function dynamics-bearbetning.

Alla FX-processorer är specialdesignade för att fungera i Midas automatiska kompensationssystem för latens. Detta säkerställer en faskoherent samplingsnoggrann blandning oavsett om FX-enheterna används som kanalinsatser eller som skicka och returnera.

Delay FX kan konfigureras individuellt för att synkronisera med PRO X: s Global Tap-Tempo-hårdvaruknapp, vilket gör förändringar i farten till tempobaserade effektparametrar barns lek. Upp till 36 1/3 oktav Klark Teknik DN370 Graphic Equalizers (GEQ) tillhandahålls, som kan patchas i vilken utgång som helst.

SE

Om kontrollcentret

Översikt över kontrollcentret

Kontrollcentret har en kombinerad kontrollyta och GUI som ger en rad lättanvända kontroller för exakt manipulation av ljud.

Kontrollcentret är av modulär konstruktion och bygger på ett robust MIDAS-ramramchassi som liknar de som används för etablerade MIDAS-analoga produkter. Ramen rymmer tre fullstora vikar med en mindre till höger. Alla vikar styrs från en enda processor och ger tillsammans ingenjörens primära blandningsbehov.

Alla tillhörande strömförsörjningar, datorns moderkort, minne och grafikkort finns i kontrollcentret, som också innehåller en digital ljudrouterbox som stöder lokala FOH (infoga) I / O-kontakter på bakpanelen. Betydande tvungen luftkylning tillhandahålls av ett skott och stora (men långsamma) interna fläktar. Dessa ger mycket låg ljudnivå, lämpliga för sittande områden, teatrar och konsertljud och kan till och med stängas av under användarinställningsmenyn.

Externt har kontrollcentret tre huvudområden: kontrollyta, GUI och bakpanel. Kontrollytan är fylld med direkt igenkännbara kontroller som är logiskt fördelade i större avsnitt. GUI, som består av två skärmar längst upp i mittfacken, förbättrar driften genom att ge visuella representationer av kontrollytan och ger dig också extra funktionalitet. Bakpanelen tillhandahåller alla kontrollcentraler och nätverksanslutningar och rymmer eluttagen och isolatorbrytaren.

Med en modulär design liknar kontrollcentrets övergripande form och form MIDAS flaggskepp XL8. Kontrollytan är uppdelad i vikar, var och en innehåller en platt faderbricka och ett grunt rake-kontrollområde. Centrala vikar har också ett tredje område som rymmer en brant rakad skärm.

Flera typer av hårdvarufel tolereras av kontrollcentret utan förlust av ljudkontroll på grund av den dubbla redundansen och N + 1-metoderna som ingår i systemet. Detta underlättas ytterligare av vikarnas modulära karaktär och GUI-oberoende. Endera av GUI-skärmarna kan användas för att styra hela kontrollcentret, även om ingen av kontrollytans hårdvara fungerar. Enheten erbjuder möjlighet till universell ingång, N + 1 redundanta strömförsörjningar med tre låsande nätkontakter.

Bay och GUI layout

Kontrollcentret har fyra diskreta vikar som innehåller följande kontrollytkontroller:

- **Ingångsfack (12 och 4 kanaler) -** två ingångsfack ger snabb åtkomst till ingångsfadrar och viktiga signalbehandlingskontroller
- **Blanda vik -** ger tillgång till utgångar och grupper, en detaljerad bearbetningskontroll (alla kanaler) och navigeringskontroller
- **Master Bay -** ger åtkomst till huvudutgångsblandningarna, övervakningsfadrar (A och B), automatisering, kommandokontroll, tilldelningsbar effektkontroll och en annan uppsättning detaljerade bearbetnings- och navigeringskontroller.

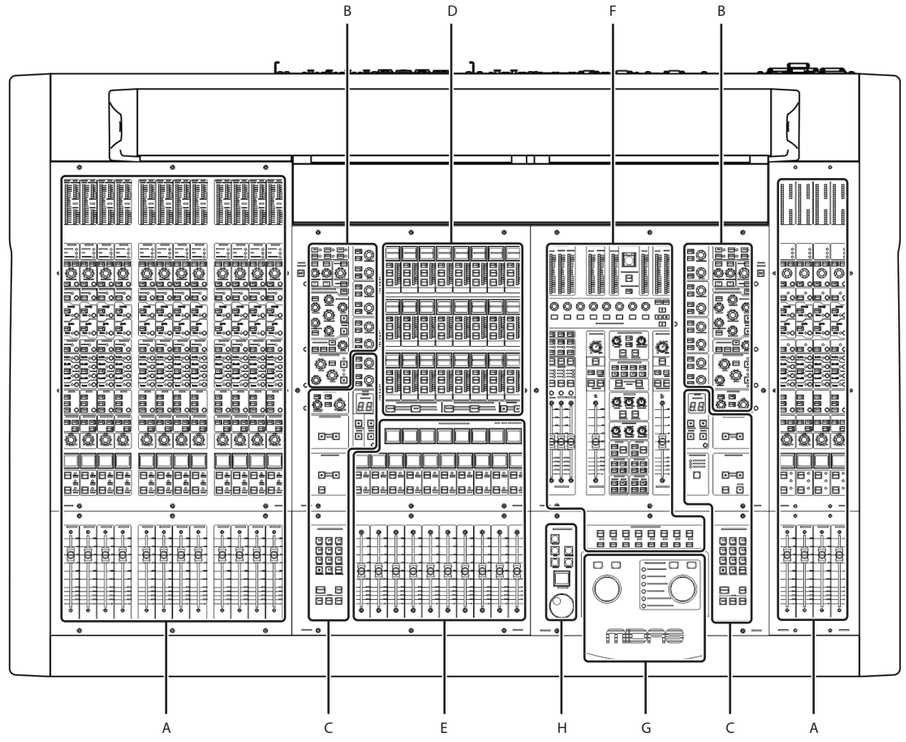
Två GUI-skärmar längst upp i de centrala vikarna ger omfattande skärmstöd (standardkonfiguration) och extra funktionalitet för kanaler och bussar. Till exempel vid blandning eller bearbetning. De underlättar också användningen av GUI-menyn, vilket ger dig åtkomst till de många kraftfulla funktionerna i kontrollcentret, såsom lappning, effekter, GEQ, diagnostik etc.



1. Ingångsfack (12 kanaler)
2. Blanda vik
3. Master Bay
4. Ingångsfack (4 kanaler)
5. Blanda GUI-skärmen
6. Master Bay GUI-skärm
7. Talk mic och USB-kontakter.

Kontrollera ytan

Kontrollytan är uppdelad i områden vars funktion i stor utsträckning beror på vikplatsen. Varje vik har olika kontrollelement med lokal feedback och / eller support från de två centralt placerade GUI-skärmarna. Skärmarna kan fjärrstyras via externa VGA-anslutningar, och tredjepartssystem kan också ses / styras via en integrerad KVM-omkopplare på bakpanelen.



A - Inmatning snabbzon: 16 inmatade snabbstrips över 12-kanaliga och 4-kanaliga ingångsfack ger operatörens "måste ha nu" kontroller.

B - kanalremsa och mixar: bearbetningsområden, såsom D-zon (dynamisk), E-zon (EQ) och mixkontroller, ger en mer omfattande kontroll genom att möjliggöra detaljerade justeringar av en enskild kanals ljudparametrar.

C - kanal- och bussnavigeringszon: sektioner för kanal- och bussnavigering och val. Mer information finns i Navigation.

D - output snabbzon: den nya utgångscentrerade mittdelen, möjliggör samtidig visning av 24 mono- eller stereomixbussar och avancerade navigeringsknappar.

E - VCA- och POP-grupper: VCA-faders och POP-gruppsektioner.

F - diverse: huvudkanalremsor, A- och B-signalövervakning, kommunikation, I-zone, surroundövervakning och tysta grupper.

G - primär navigeringszon: trackballs för mix och master bay GUI-skärmkontroll och en skärmåtkomstpanel (mellan trackballs) för direkt åtkomst till GUI-menyalternativ.

H - automatisering: scenbutik / återkallning och systemredigering.

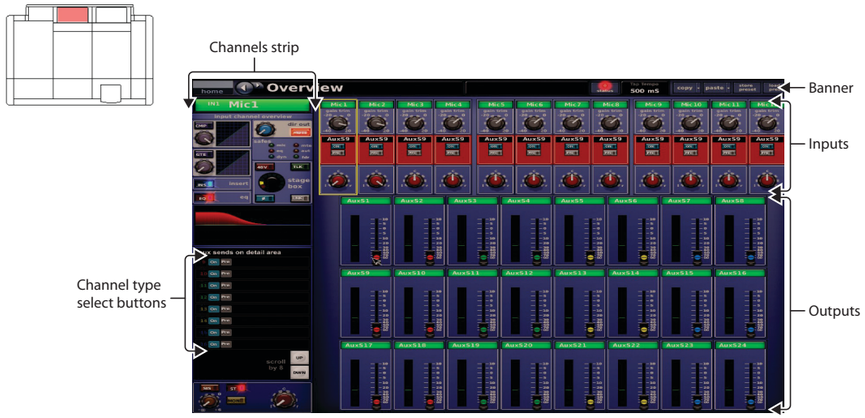
SE

Under visningstiden styrs skärmfunktionerna som kräver snabb åtkomst av kontrollknappar, tryckknappsbrytare, faders etc. Mer komplexa funktioner som inte kräver denna snabba åtkomst styrs av styrbollarna och navigeringsknapparna. Ett tangentbord som är integrerat i flygfodralet används för textinmatning via huvudfackets GUI-skärm. Ett externt USB-tangentbord kan användas för att styra GUI-skärmen för mix-bay.

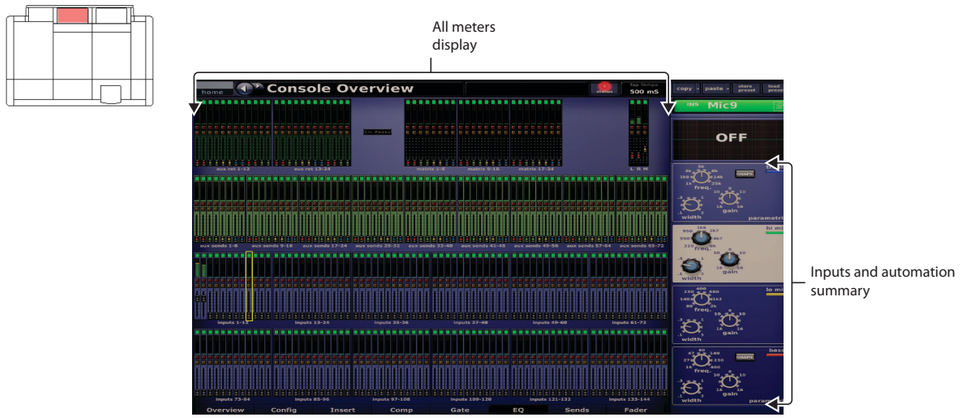
Valet av kontroller som tillhandahålls av varje facktyp prioriteras av åtkomsttidens betydelse. Snabbzonområden, som innehåller snabba remsor, ger omedelbar tillgång till specifika funktioner över facket och kanalremsor ger större kontroll över den valda snabbremsan.

GUI

GUI består av två skärmar som ger en bildlig återgivning av kontrollytans layout så att dess skärmar är lätta att följa en överblick. Det speglar inte bara vad som händer på kontrollytan, men det ger också extra funktionalitet via en GUI-meny. Den här menyn ger åtkomst till alla skärmar som du behöver för att ställa in, konfigurera, hantera och hantera hela kontrollcentret, allt från en enda rullgardinsmeny med lätt att följa alternativ.



Ovan: Typisk översiktsskärm (standard för mix-GUI-skärmen)



Ovan: Skärmen för typiska mätare utan att ett program är laddat (standard för GUI-skärmen för huvudfacket)

Varje GUI-skärm har sin egen standarddisplay, även om endera kan väljas via GUI-huvudmenyn. Översiktsskärmen visar 12 ingångar och 24 utgångar, som väljs på ytan. Konsolöversiktsskärmen visar mätarna. båda skärmarna har en banner högst upp, som ständigt visas och en kanalremsa längst ut.

Kanalremsorna har en liknande funktion som de på kontrollytan, men ger extra funktionalitet. Var och en visar en översikt över tillhörande vald kanal, som är indelad i specifika sektioner som ger åtkomst till behandlingsområden.

Anslutningar på fram- och bakpanelen

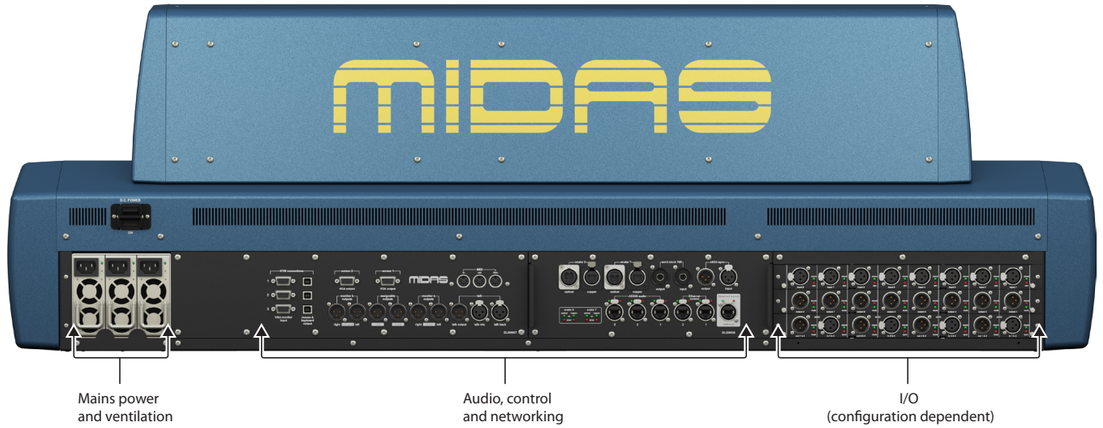
Kontrollcentret har anslutningspaneler både på framsidan och baksidan och även till vänster om Mix Bay GUI-skärmen.

Anslutningspanelen till vänster om GUI har ett XLR-uttag och två USB-uttag för anslutning av en samtalsmikrofon respektive USB-enheter. Du kan till exempel ansluta ett USB-minne för säkerhetskopiering och överföring av showfiler eller ett USB-tangentbord för textredigering på GUI. Det översta USB-uttaget är associerat med mix-facket och det nedre med master-facket.

Det finns två paneler i vardera änden av kontrollcentrets framsida, under armstöden. Alla har ett tangentbord och telefonuttag. De vänstra och högra tangentbordsuttagen manövrerar mix- och master bay-GUI-skärmarna. Telefonkontakten i den vänstra panelen är avsedd för bildskärm A-sektionen och den andra är för bildskärm B.

En kontaktpanel på baksidan av kontrollcentret har tre huvudsektioner (se nedan). Till vänster finns tre elintag och ventilationsaggregat, med en likströmbrytare ovan. Mittavsnittet innehåller anslutningar för ljud, nätverk, kommunikation, intercoms, synkronisering, externa fjärrenheter och kringutrustning. Avsnittet till höger är det användarkonfigurerbara modulära I / O-avsnittet.

Det modulära I / O-avsnittet kan rymma upp till tre av följande I / O-moduler i valfri kombination: DL441-modul för analog ingång (mic); DL442 analog utgångsmodul; DL443 analog Jack I / O-modul; DL444 8 analog mikrofon in och 8 analog utgångsmodul och DL452 AES / EBU in- och utgångsmodul. Detta ger maximalt 24 ingångar och 24 utgångar, om lämpliga kort är monterade.



Ovan: Bakifrån av kontrollcentret.

SE

Grundläggande principer

Innan du börjar

Detta kapitel är avsett att bekanta dig med kontrollcentret genom att visa dig hur du utför några grundläggande åtgärder för att få lite ljud ur det.

> **NOTERA:** Eftersom driften av båda ingångsfacken i princip är densamma, kommer detta kapitel i allmänhet endast att visa funktionen för 12-kanals ingångsfack. Eventuella skillnader i funktion mellan 4-kanals och 12-kanals ingångsfack kommer dock att visas.

Glöm inte att även om detta system är en komplex, högteknologisk utrustning, är det mycket enkelt att använda.

Principer för drift

Control centre operation is based on the concept of colours and groups rather than 'layering' or 'paging', which is the case with most digital consoles on the market today.

With so many channels available it is far easier to remember them by their user-configured individual/group colour and name rather than their channel number.

The control surface is populated with instantly recognisable controls that are logically distributed in major sections, so that all the controls you need to access most of the time are always on the control surface, while the remainder are only one action away. You can display all I/O meters, both on the control surface and the GUI, to give instant monitoring feedback.

Driftlägen

Du kan ändra vissa aspekter av kontrollcentrets drift genom att tilldela olika uppgifter till vissa områden på kontrollytan. Detta avsnitt kommer att förklara de olika sätten på vilken kontrollytan kan fungera.

Normalt läge

Under normal drift manövreras 12-kanals ingångsfacket från mixfackets kontroller och GUI-skärmen, medan kontrollerna och GUI-skärmen i masterfacket styr 4-kanals ingångsfack. Båda ingångsfacken fungerar tillsammans och är i själva verket område A.

> **NOTERA:** 12-kanals ingångsfacket kommer alltid att vara område A, oavsett vilket driftläge du använder.

Använda 4-kanals ingångsfack som område B

Du kan tilldela 4-kanals ingångsfack som område B, vilket gör båda ingångsfacken oberoende av varandra. Detta underlättar tvåmansoperationer (se Tvåmansoperation).

Styrning av mixbussarna i vändläge

Flip ger ett mer globalt tillvägagångssätt för att blanda bussnivåkontroll. Normalt kan du bara använda nivåreglaget i kanalremsorna för att justera signalnivån för aux / matrix mix-bussarna som går till aux / matrix-kanalerna. Genom att använda flip har du dock möjlighet att styra dem från antingen panoreringsknapparna eller fadrarna i de snabba inmatningsremsorna.

I vändläge rullar vänster / höger pilknapparna i den övre kanalvalssektionen över de inmatade snabbremsorna.

>> För att konfigurera kontrollcentret för pan eller fader flip

1. I GUI väljer du hem> Inställningar> Allmänt.
2. Beroende på vilket alternativ du behöver klickar du på alternativknappen för något av följande i avsnittet Fader-vändning. När ett alternativ väljs innehåller det en röd cirkel:
   - "Flip to Faders"
   - "Flip to Pans".

>> Att bläddra blandningar för att mata in pan / fader-kontroll

Tryck på FLIP med en utgång vald på kontrollytan. Knappen tänds för att visa att du befinner dig i "vänd" -läge. Den aktuella valda mixbussen i de inmatade snabbremsorna ändras till AuxS1 och på GUI kommer bakgrundsfärgen på kokkärl och faders att ändras i enlighet därmed.

LCD-väljarknapparna i de inmatade snabbremsorna visar också det aktuella bussläget, till exempel "MONO AUX".

Tips och tips

- **Kontrollera vad som är dolt -** På kontrollcentret, till skillnad från på en analog kontrollyta, kommer några av inställningarna och parametrarna att vara dolda ur sikte. Vid olika tidpunkter under en mix rekommenderar vi att du väljer och visar oanvända parametrar för att se till att det inte finns några dolda överraskningar, till exempel en efterklangssändning kvar från en tidigare mix
- **Kontrollera skärmen Mätare -** Det är en bra idé att ofta övervaka skärmen Mätare (standardvisning av huvudfackets GUI), som snabbt ger en översikt över kontrollcentrets status och funktion. Den visar alla mätare och statusförhållanden för faders och vissa switchar, som solon och mutes. Vissa saker förblir dock dolda.

Spara ditt arbete

Vi rekommenderar att du sparar ditt arbete regelbundet medan du utför procedurerna i denna guide. Inte bara är denna bra praxis under normal drift, men i detta fall kan det spara dig från att förlora några inställningar som kan visa sig användbara senare. För att göra detta skapar du en ny show (se Öppna automatiseringsskärmen) och fortsätt läsa igenom resten av detta avsnitt och följ instruktionerna noggrant. Spara ditt arbete på bekväma platser (se Skapa en ny scen med de aktuella inställningarna och för att spara en show eller skapa en ny från de aktuella inställningarna).

Spara en show kontra att lagra en scen

Det är viktigt att förstå skillnaderna mellan att spara en show och att lagra en scen.

- Om du lagrar en scen sparas de aktuella inställningarna för systemet i showfilen. Scendata uppdateras aldrig om du inte lagrar en scen manuellt. Showfilen förblir osparad i RAM.

Även om kontrollcentrets tillstånd kopieras var femte sekund lagras det inte i en scen. Istället placeras den i NVRAM (icke-flyktigt random access-minne) i kontrollcentrets minne, vilket är en typ av RAM som inte förlorar sina data när strömmen går. Om kontrollcentralen oavsiktligt tappar ström laddas dessa inställningar så att ljudparametrarna är identiska, så att ljudnivåhopp undviks. När strömmen går förlorad kommer den laddade showfilen (om någon) inte att återställas och alla ändringar som inte sparats förloras.

- Att spara en show kopierar showfilen till kontrollcentrets interna SSD-disk. Detta ger dig en "permanent" kopia, förutsatt att du stänger av systemet ordentligt, som beskrivs i följande avsnitt.

Stänga av kontrollcentralen ordentligt

När du stänger av kontrollcentret rekommenderar vi att du använder avstängningsalternativet i GUI-menyn (se Så här stänger du av kontrollcentret).

Genom att använda avstängning lagras den cachade kopian av showdata, som underhålls av systemet, automatiskt. Avstängning använder sedan den aktuella showfilen, NVRAM-data och cachefiler för att återställa kontrollcentret till exakt samma tillstånd som vid avstängning. till och med till det ställe att ladda den osparade showen och placera dig vid rätt scen, med icke-lagrade scendata på kontrollytan.

Om du inte använder avstängningsalternativet återställs ljudparametrarna fortfarande, men show- och showstatus (sparad / ej sparad) kan inte återställas automatiskt. Du måste ladda om showen manuellt, så ändras alla sparade ändringar.

Arbeta med kontrollcentret

Även om många kontroller på kontrollcentret liknar motsvarande motsvarigheter av analog typ, har vissa specifikt utformats för PRO-serien, särskilt de för navigering och GUI-drift. Eftersom du förmodligen har haft erfarenhet av analoga konsoler, känner du redan till de flesta PRO X-kontrollerna och deras funktion. Därför behandlar detta kapitel endast de GUI-kontroller som kan vara nya för dig.

Navigationskontrollerna, såsom snabbåtkomstknappar och bläddringsknappar, beskrivs i Navigation, och de som är specifika för automatisering finns i Managing The Scenes.

Om kanaldrift

Under normal drift tilldelas uppgiften att kontrollera ingången (12 kanaler), aux, retur, aux-sändning och matrixkanaler till de två facken till vänster. De två facken till höger styr ingången (4-kanals) och huvudkanaler.

Denna uppgiftsallokering gäller på samma sätt som GUI-skärmarna. Du kan dock styra valfri kanal från endera GUI-skärmen. Detta görs genom att navigera kanalen till GUI-kanalremsan via GUI-menyn; styrning är också tillgänglig via den lokala kanalremsan på kontrollytan.

Om GUI-drift

Detta avsnitt förklarar de grundläggande procedurerna du kan utföra på GUI-skärmarna. I allmänhet kommer du att styra och använda GUI genom att kombinera de funktioner som beskrivs här.

Varje styrboll kontrollerar en pekares rörelse på respektive GUI-skärm. Den vänstra styrbollen styr mix-GUI-skärmen och den högra styr GUI-skärmen i master bay. Varje styrboll har två knappar som har liknande funktioner som knapparna på en PC / bärbar mus. Den vänstra knappen används för att klicka och dra, medan den högra knappen vanligtvis används för redigering och finare kontrollåtgärder.

Använda GUI-skärmkontrollerna

Det här avsnittet visar hur du använder GUI-skärmelement, såsom knappar, kontrollknappar, rullgardinslistor och skjutreglage.

>> För att slå på / stänga av en GUI-knapp

Klicka på knappen. Om den har en statusindikator tänds / släcks detta för att visa att den är på / av respektive.

>> För att justera en GUI-kontrollratt eller fader

Använd en dragoperation. Flytta pekaren uppåt / nedåt / vänster / höger för justering.

>> Att välja ett alternativ från en listruta

Klicka på rullgardinspilen. Listrutan öppnas för att visa hela eller hela dess innehåll, beroende på hur många objekt den innehåller.

Gör en av följande:

Klicka på det alternativ du behöver

Om det behövs bläddrar du i listan (se "Att bläddra i en rullgardinslista" nedan) för att visa alternativet och klicka sedan på det.

>> För att bläddra i en rullgardinslista

Med rullgardinsmenyn visas gör du något av följande:

Dra rullningsrutan

Klicka på rullningsfältet. Bläddringsrutan kommer att "hoppa" i klickets riktning till en annan position i rullningsfältet

Klicka på en pil upp / ned. Bläddringsrutan kommer att "hoppa" i riktning mot bläddringspilen till en annan rullningsfältposition. Att klicka på en rullningspil när rullningsrutan ligger intill den har ingen effekt.

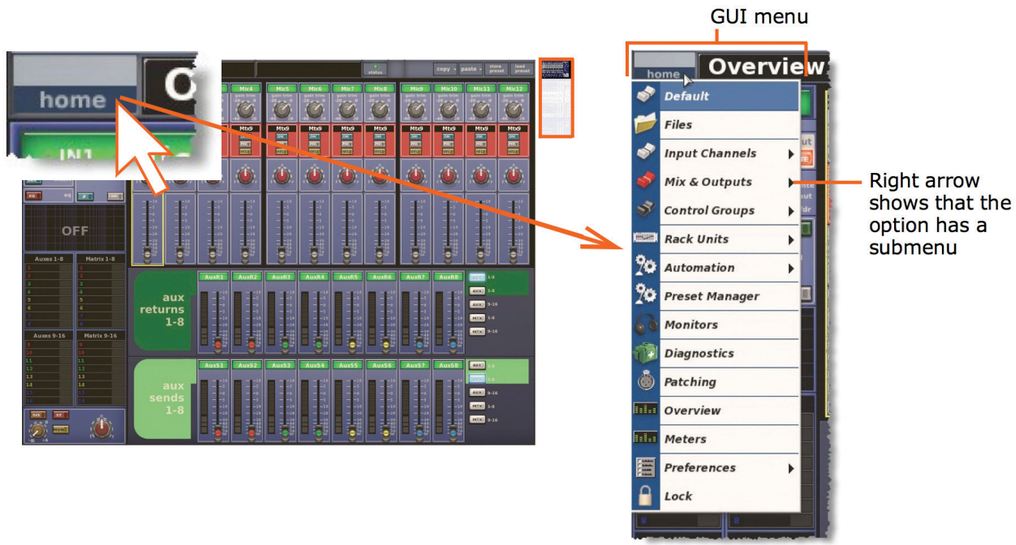
Använda GUI-menyn

Du kan öppna GUI-menyn på endera GUI-skärmen, eller så kan du gå direkt till en GUI-menyskärm med hjälp av en skärmåtkomstknapp.

I hela denna guide visas alternativen för val av meny- / undermenyalternativ i följande format (till exempel för att välja skärmen för allmänna preferenser): **hem> Inställningar> Allmänt**

>> För att öppna GUI-menyn

Klicka på hem.



SE

>> För att välja ett GUI-menyalternativ

Klicka på menyalternativet, till exempel Bildskärmar. Bakgrunden för menyalternativet ändras till blått när det är klart för val.

>> För att öppna undermenyn till ett GUI-menyalternativ

Flytta pekaren över pilen till höger om önskat menyalternativ. Undermenyn öppnas automatiskt till höger om pilen.

>> För att öppna en GUI-menyskärm med en skärmåtkomstknapp

I den primära navigeringszonen trycker du på en skärmåtkomstknapp för att öppna den första skärmen (skrivs ut till höger om knappen). Tryck på den igen för att öppna den andra skärmen.

Textredigering

Ett tangentbord används för att skriva in text i GUI, till exempel för att konfigurera ingångs- och utgångskanalnamn. Redigerbar text på GUI finns i textrutor, som vanligtvis består av en enda rad med begränsad längd. Även om all textredigering kan göras med de vanliga tangentbordsfunktionerna, kan GUI användas för att hjälpa dig, till exempel genom att markera delar av text (med dra).



Dessa två exempel visar hur du använder skärmåtkomstknapparna för att öppna automatiseringsskärmen (enstaka tryck) och skärmen för grafiska EQ (två tryck). Dessa knappar tar dig direkt till skärmen du vill ha.

>> För att skriva in / redigera text via tangentbordet

I GUI: n klickar du i textrutan för att placera en insättningspunkt i den. Pekaren ändras till en I-balkform.

Skriv in den nya texten med hjälp av tangentbordet. Om textrutan redan innehåller en del text kan du först ta bort den eller redigera den, vilket kan göras via tangentbordet eller genom att klippa, kopiera och klistra in efter att du högerklickat.

Tryck på ENTER på tangentbordet för att stänga textrutan (eller klicka på ett tomt område på GUI-skärmen). Pekarens form ändras tillbaka till en pil.

Navigering

En introduktion till navigering

Kontrollcentret ger dig unika navigeringskontroller för att snabbt och enkelt komma åt de objekt, som kanaler, bussar, grupper och bearbetningsområden, som du behöver för blandning.

Navigering är en viktig funktion i kontrollcentret. En av fördelarna med digitala konsoler jämfört med analoga är att deras kanalantal inte är begränsat av kontrollytans hårdvara. Detta innebär dock att endast en viss mängd kanaler kan vara vid kontrollytan när som helst, medan de andra är "dolda". Så navigering krävs för att komma åt dessa dolda kanaler när du behöver dem.

> **NOTERA:** Sättet som kontrollcentret är inställt på att fungera kan förändra funktionen hos vissa navigeringskontroller. Mer information finns i driftlägen.

Navigering sker främst via kontrollytan, även om GUI kan erbjuda ett alternativ och också har några unika navigationsfunktioner.

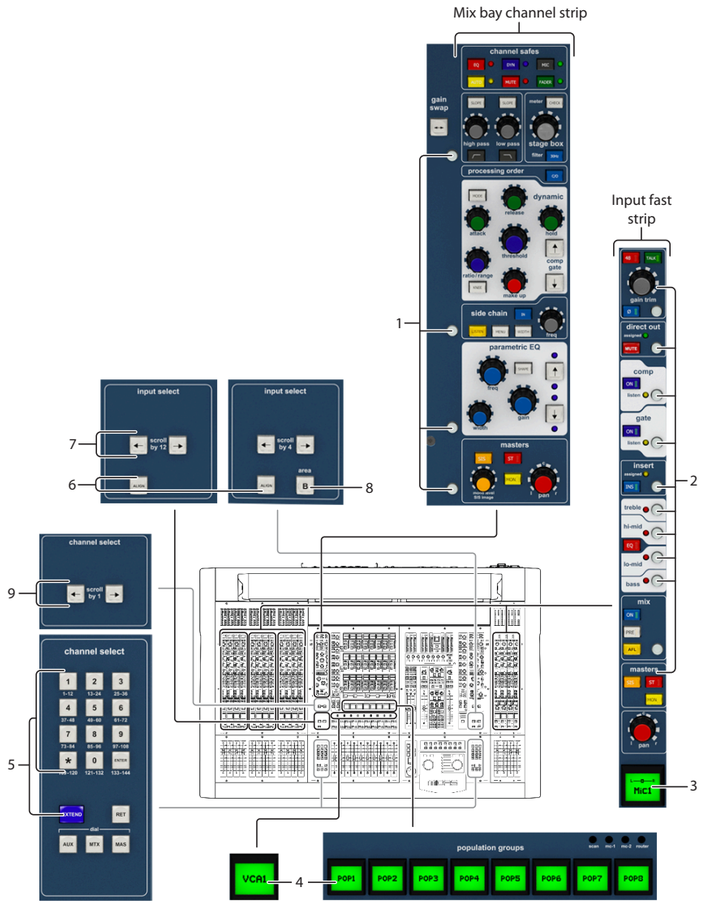
Navigera ingångskanalerna

Ingångskanalerna är grupperade i "banker", varvid varje bank innehåller fyra kanaler i följd.

Under normal drift fyller fyra banker av ingångskanaler inmatningsfacken och dessa visas över kontrollytan i stigande ordning från vänster till höger.

SE

Ingångskanalnavigeringskontroller på PRO X.



Artikel	Element (er)	Beskrivning
1	Snabbåtkomstknapp - kanalremsa	Väljer snabbt det lokala behandlingsområdet för den valda kanalen eller kanalparet men påverkar inte kanalvalet. Lyser (blå) när den är aktiv.
2	Snabbåtkomstknapp - mata in snabb remsa	Väljer snabbt den lokala ingångskanalen och tilldelar det lokala bearbetningsområdet till mix-remsan. Lyser (blå) när den är aktiv.
3	LCD-väljarknapp - mata in snabb remsa	Väljer den lokala ingångskanalen. Har en bakgrundsbelyst LCD-skärm (med användarkonfigurerbar bakgrundsbelysningsfärg), som visar kanalnamn etc. När det väljs ändras skärmen till en "negativ" bild.
4	LCD-väljarknapp - VCA / POP-grupp	Väljer VCA / POP-gruppen och viker ut gruppmedlemmarna till kontrollytan. Har en bakgrundsbelyst LCD-skärm (med användarkonfigurerbar bakgrundsbelysningsfärg) som visar gruppnamn. När den väljs ändras displayen till en "negativ" bild. Denna knapp används också för att ställa in gruppen (se Att tilldela kanaler till en VCA / POP-grupp).
5	Kanalvalsknappar och -knapp	INPUT-knappen i kanaltypsektionen används med siffertangenterna i det nedre kanalvalssektionen för att välja ett specifikt kanalnummer, tilldela det till kontrollytan (se Felsökning av en problemkanal).
6	**ALIGN-knapp**	Navigerar den för närvarande valda ingångskanalen till den lokala inmatningsfacket (se Att navigera den valda ingångskanalen tillbaka till kontrollytan ”).
7	**bläddra med 4/12-knapparna**	Dessa vänster och höger bläddringsknappar bläddrar genom ingångskanalerna 12 kanaler åt gången i den vänstra 12-kanalsfacket och 4 åt gången i den högra 4-kanalsfacket
8	**B-knappen**	Tilldelar 4-kanals ingångsfack som område B, som sedan fungerar med huvudfackets kanalremsa.
9	**bläddra med 1 knappar**	Dessa vänster- och högerbläddringsknappar rullar genom kanalerna en i taget. Kanalval följer rullningen.

>> Att tilldela en ingångskanal till kontrollytan

Gör en av följande:

- **Bläddringsknappar -** Bläddra önskad ingångskanal till kontrollytan med hjälp av rullningsknapparna med 1/12 i ingångsvalssektionen.
- **VCA / POP gruppknappar -** Om önskad ingångskanal finns i en grupp, tryck på dess VCA / POP-grupp LCD-väljarknapp.

Du kan använda GUI-menyn för att välja vilken VCA / POP-grupp du vill via **hem> Kontrollgrupper> VCA-gruppalternativ**.

>> För att välja en ingångskanal

Gör något av följande med den önskade ingångskanalen som för närvarande är tilldelad de snabba ingångsremsorna på kontrollytan:

- **LCD-väljarknapp -** Tryck på LCD-väljarknappen i önskad snabbremsa. Detta tilldelar ingångskanalen till den lokala kanalremsan och dess ingångskanalöversikt till GUI-kanalremsan
- **Snabbåtkomstknapp -** Tryck på valfri snabbknapp i önskad snabbinmatning. Detta tilldelar ingångskanalen till den lokala kanalremsan och dess lokala behandlingsområde till GUI-kanalremsan.

Du kan använda rullningsknapparna med 1-knapparna i den övre kanalvalssektionen för att bläddra kanal för kanal för att gå till den ingångskanal du vill ha. Du kan bläddra över alla ingångskanaler med den här metoden och önskad ingångskanal behöver inte tilldelas kontrollytan från början. Kanalval följer rullningen.

Du kan använda GUI-menyn för att välja vilken ingångskanal du vill via alternativet **hem> Ingångskanaler**.

>> För att navigera den valda ingångskanalen tillbaka till kontrollytan

Om du har navigerat den valda ingångskanalen bort från kontrollytan kan du ta tillbaka den genom att trycka på ALIGN.

>> Att välja ett behandlingsområde

Du kanske vill att ett specifikt behandlingsområde för en ingångskanal som tilldelats den lokala kanalremsan, till exempel för att utföra bearbetning eller för att kopiera dess parametrar till en annan ingångskanal.

Gör en av följande:

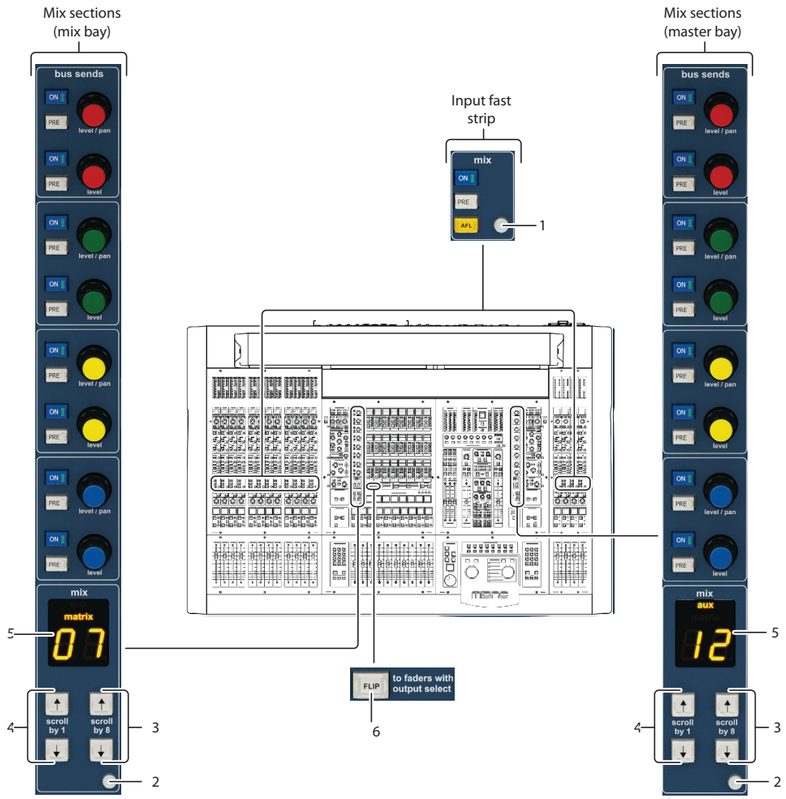
- **Snabbåtkomstknapp (kanalremsa) -** Om den önskade ingångskanalen för närvarande är vald på kontrollytan, tryck på snabbåtkomstknappen lokalt till önskat behandlingsområde i kanalremsan
- **Snabbåtkomstknapp (mata in snabb remsa) -** Om den önskade ingångskanalen för närvarande befinner sig på kontrollytan men inte är markerad, tryck på snabbåtkomstknappen lokalt till önskat behandlingsområde i dess inmatade snabbremsa.

Du kan välja ett behandlingsområde via ingångskanalöversikten i GUI-kanalremsan genom att klicka inom ett icke-kontrollområde i önskat avsnitt.

SE

Navigera blandbussarna

Ingångskanalerna har vardera aux- och matrixbussar.



Artikel	Element (er)	Beskrivning
1	Snabbåtkomstknapp - mata in snabb remsa	Den här knappen i mix-sektionen på inmatningsremsorna väljer snabbt den lokala mixområdet för den valda kanalen. Lyser (blå) när den är aktiv.
2	Snabbåtkomstknapp - mixval	Den här knappen i mix-sektionen av mix- och masterbays väljer snabbt banken för den för närvarande valda aux / matrisbussen, tilldelar den till den lokala kanalremsan på kontrollytan och tilldelar också bussbehandlingsområdet till den lokala GUI-kanalremsan . Lyser (blå) när den är aktiv.
3	**bläddra med 8** knappar	Dessa upp- och nedrullningsknappar bläddrar bland mixbussarna i grupper om åtta (en bank) åt gången.
4	**bläddra med 1** knappar	Dessa upp- och nedrullningsknappar rullar genom mixbussarna en i taget. Mixbussval följer rullningen.
5	Visa	Visar numret på den valda mixbussen och dess typ.
6	**FLIP**-knapp	Se **Styrning av mixbussarna i vändningsläge.**

>> Att navigera en mixbuss till kontrollytan

Gör en av följande:

- Bläddra till önskad mixbuss med **bläddringsknapparna 1** i **mix**-sektionen. Mixbussval följer rullningen
- Bläddra över önskad mix av bussar till kontrollytan med hjälp av **bläddra med 8**-knapparna i **mix**-sektionen
- Välj önskad mixbuss i **Output Bay** och tryck på Align.

>> Att välja en mixbuss

Gör en av följande:

- **Bläddringsknappar** - Bläddra till önskad mixbuss med bläddringsknapparna 1 i mix-sektionen. Mixbussval följer rullningen
- **Beröringskänsliga kontrollrattar** - Med önskad mixbuss tilldelad mix-sektionen på kontrollytan, peka på / manövrera dess kontrollratt.

>> För att navigera blandningsbussens behandlingsområde till kanalremsan

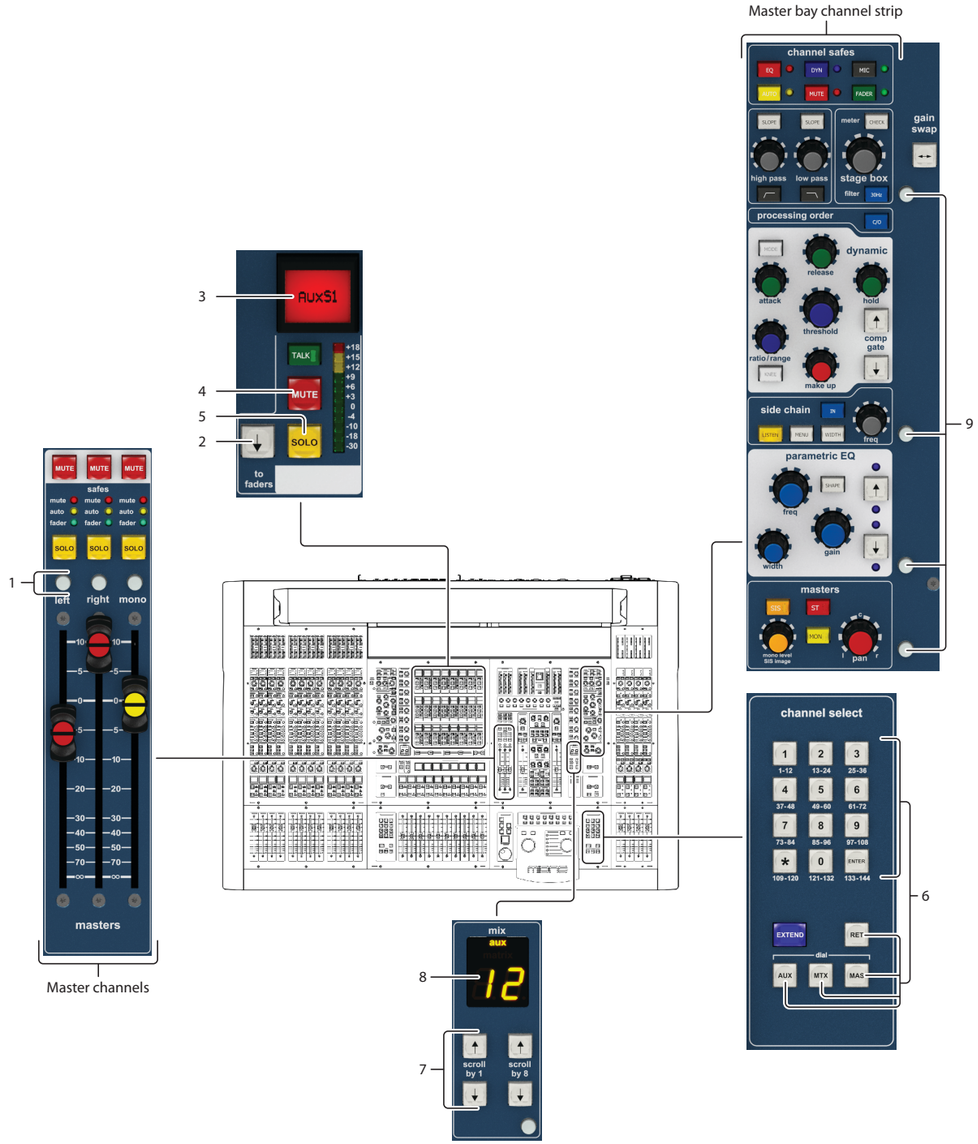
Tryck på snabbåtkomstknappen i mix-sektionen på önskad inmatningsremsa. Detta påverkar inte den nuvarande befolkningen i den snabba produktionszonen.

Du kan välja ett aux-buss- eller matrisbussbehandlingsområde på GUI genom att klicka på titeln på önskad mix av mixbussar i ingångskanalöversikten för GUI-kanalremsan (se **Typiska skickar avsnitt av mixerna i Gui Channel Strip**).

SE

Navigera i utgångskanalerna

Utgångskanalerna består av hjälpmedel, matriser och mästare.



Artikel	Element (er)	Beskrivning
1	Snabbåtkomstknapp - huvudkanaler	Välj snabbt den lokala masterkanalen. Lyser (blå) när den är aktiv.
2	Till Faders	Flyttar den för närvarande valda gruppen till fadrarna nedan.
3	LCD-väljarknapp	Väljer kanal. Har en bakgrundsbelyst LCD-skärm (med användarkonfigurerbar bakgrundsbelysningsfärg) som visar gruppnamn.
4	Mute-knapp	Stänger av den valda kanalen.
5	Solo-knapp	Solo den valda kanalen.
6	Kanalvalsknappar och -knappar	Knapparna i kanaltypsektionen (förutom INPUT-knappen) används med siffertangenterna i kanalvalssnittet (nedre) för att välja ett specifikt utgångskanalnummer och tilldelar det till kontrollytan (se Felsökning av en problemkanal.
7	**bläddra med 1** knappar	Dessa vänster- och högerbläddringsknappar rullar genom kanalerna en i taget. Kanalval följer rullningen.
8	**bläddra med 24** knappar	Dessa vänster- och högerbläddringsknappar rullar genom kanalerna 24 åt gången. Kanalval följer rullningen.
9	Snabbåtkomstknapp - kanalremsa	Väljer snabbt det lokala behandlingsområdet för den valda kanalen eller kanalparet men påverkar inte kanalvalet. Lyser (blå) när den är aktiv.

>> Att tilldela utgångskanaler till kontrollytan

Gör en av följande:

- **Kanaltypsknappar -** På PRO X har kanaltypsknapparna ersatts med 24 ut-LCD-skärmar som kan tilldelas på vanligt sätt: tryck och håll ned och välj sedan de kanaler du vill tilldela.
- **Bläddringsknappar -** Bläddra önskad utgångskanal till kontrollytan med hjälp av bläddringsknapparna 1 i kanalvalet (övre).

För att välja önskad utgångsgrupp, bläddra genom den snabba inmatningszonen med Bläddra med 24-knapparna.

>> Att välja ett behandlingsområde

Du kanske vill att ett specifikt behandlingsområde för en utgångskanal som tilldelats den lokala kanalremsan, till exempel för att utföra bearbetning eller för att kopiera dess parametrar till en annan utgångskanal. För att göra detta, förutsatt att utgångskanalen för närvarande är vald på kontrollytan, trycker du på snabbåtkomstknappen lokalt till önskad kanalremsas behandlingsområde för att välja den.

Du kan välja ett behandlingsområde via GUI genom att klicka på ett icke-kontrollområde inom det önskade avsnittet i översiktsdisplayen (aux-sändning, aux-retur, matris eller master) i GUI-kanalremsan.

Navigering via GUI

GUI har unika navigeringsverktyg för att återgå till en kanalöversiktsvisning från ett av dess behandlingsområden i GUI-kanalremsan, och även för att bläddra igenom GUI-skärmens visningshistorik.

>> För att navigera tillbaka till en kanals översiktsvisning från ett av dess behandlingsområden i GUI-kanalremsan

Klicka på returpilen i kanalrubriken.

>> Hitta en GUI-skärm som du nyligen öppnade

Använd webbläsarknapparna bakåt / framåt för att göra något av följande:

För att återgå till GUI-skärmen som du just har öppnat, klicka på tillbaka-knappen

Klicka på bakåt / framåt-knapparna för att öppna en av de GUI-skärmar du nyligen har besökt. Tillbaka-knappen tar dig tillbaka genom din webbläsarhistorik, medan framåtknappen går motsatt väg.

Bakåt / framåt-knapparna liknar dem i standardwebbläsare som används på vilken dator som helst.

Fel att hitta en problemkanal

Om du vet numret på kanalen som har problem kan du snabbt navigera det till kontrollytan genom att skriva in dess kanaltyp och nummer via sektionerna för nedre kanalval (nedre) och kanaltyp.

>> Att välja en kanal med dess nummer

1. Tryck på knappen för önskad typ i avsnittet kanaltyp. Till exempel, om kanalen är en ingång, tryck på INPUT.
2. Skriv in kanalens nummer i avsnittet kanalval (nedre). Tryck till exempel på 4 och sedan på 7 för kanal 47.
3. Tryck enter.

Konfigurera ingångar och utgångar

På samma sätt som VCA / POP-grupperna kan du ändra namn och färg på varje ingång och utgång. Detta görs via GUI på deras respektive arkskärmar. För konfigurationsinformation, se **Konfigurera VCA / POP-grupper**.

>> För att öppna skärmen Input / Output Sheet

Gör en av följande:

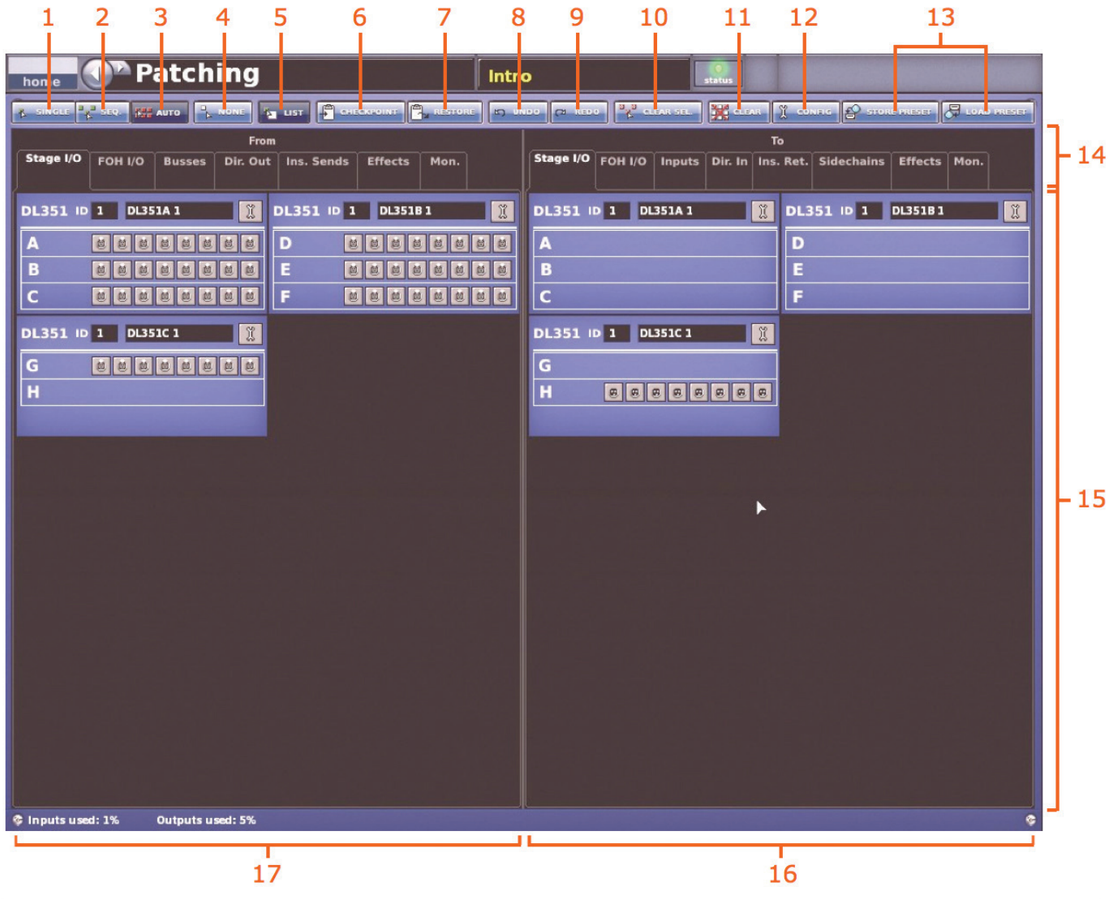
- I GUI: n väljer du **hem> Inmatningskanaler> Inmatningsark** för att öppna skärmen Inmatningsark, eller väljer **hem> Mix & utgångar> Utmatningsblad** för att öppna skärmen **Utmatningsark**
- I den primära navigeringszonen trycker du på **ingångs- / utgångsskärmens** åtkomstknapp för att öppna ingångsskärmen. För att öppna skärmen för **utmatningsark**, tryck på den igen.

SE

Patching

Introduktion

Patching är en enda GUI-funktion som låter dig utföra alla systemruttkrav. GUI-huvudmenyn har ett Patching-alternativ som tar dig till Patching-skärmen, som innehåller alla tillgängliga patcheringskontakter i systemet. Den här skärmen ger ett lättanvänt gränssnitt där du kan välja dina käll- och målfixeringsalternativ, underlättade av en panel med funktionsknappar. Dessutom låter skärmen Patching dig ställa in enheterna (enheterna). Du kan till exempel justera den analoga förstärkningen, välja +48 V fantomspänning etc. för de I / O-enheter som är anslutna till systemet.



Artikel	Element (er)	Beskrivning
1	**ENKEL**-knapp	Låter dig korrigera en enda källa till en enda destination eller flera destinationer. Se **Single Patching (SINGLE)**.
2	**SEKV**. knapp	Låter dig välja flera källor och lappa dem en efter en. Se **Sequence Patching (SEQ.)**.
3	**AUTO**-knappen	Låter dig välja ett källblock och korrigera dem automatiskt, helt enkelt genom att välja en enda destination. Eventuella befintliga korrigeringar inom målområdet kommer att ersättas med de nya.
4	**INGEN** knapp	Rensar alla för närvarande valda patch-anslutningar från alla flikar i avsnittet Från och Till.
5	**LIST**-knapp	Ändrar typ av verktygstips från standard till lista när du utför en sekvenslappning som fungerar via SEQ. knapp.
6	**CHECKPOINT**-knapp	Ställer in en lagringsplats eller ögonblicksbild som innehåller patcheringsstatusen vid det ögonblicket. Varje gång du klickar på CHECKPOINT skrivs den tidigare kontrollpunkten över.
7	**Återställ**-knappen	Återställer lappstatus till den sista kontrollpunkten, eller, om inga kontrollpunkter har skapats, återställs lappstatus till startläge. All lapp som görs under den mellanliggande perioden kommer att gå förlorad.
8	**Ångra**-knappen	Ångrar den senaste enskilda korrigeringsfilen, även om den var en del av en multiplappningsoperation. Upprepade klick kommer att ångra de föregående lappåtgärderna, gå tillbaka till den senaste kontrollpunkten eller starta om inga kontrollpunkter har skapats.

Artikel	Element (er)	Beskrivning
9	**REDO**-knapp	Gör om ett ångra. Detta kan upprepas för varje ångra i föregående ångraoperation.
10	**KLAR VÄLJ**. knapp	Rensar alla aktuella val och deras korrigeringar. Viktig: Till skillnad från knappen INGEN, som bara tar bort de aktuella valen (markerade i gult), RENSA SEL. går ett steg längre genom att ta bort plåstret också. Detta kommer att stoppa alla ljud som kan ha gått igenom den korrigerade signalen.
11	**CLEAR**-knapp	Rensar alla lappar. Viktig: Var försiktig när du använder den här funktionen. Observera varningen som visas efter att du har klickat på den här knappen.
12	**CONFIG**-knapp	Öppnar AES50 Device Configuration-fönstret, varifrån du kan ställa in I / O-flikarna i Patching-skärmen (se Typiskt AES50 Device Configuration-fönster).
13	**STORE PRESET** och **LOAD PRESET**-knappar	Dessa är funktionsknappar för användarbibliotek (förinställda). Se Användarbibliotek (förinställningar).
14	Titelavsnitt	Avsnittstitlar och fliknamn.
15	Patching area	Innehåller alla patch-kontakter på flikar.
16	Till avsnitt	Inrymmer flikarna som innehåller alla destinationer för patch-anslutning.
17	Från avsnitt	Inrymmer flikarna som innehåller alla källor för patch-anslutning.

>> För att komma åt Patching-skärmen

Gör en av följande:

- På GUI väljer du **hem> Patching**
- Tryck på knappen för **lapp / mätning** i den primära navigeringszonen
- Klicka på en **src** (källa) eller **dest** (destination) på GUI-gränssnittet. **Patching**-skärmen öppnas vid lämplig flik / konfigurationsfönster.

Om Patching Procedure

Även om lapp kan betraktas som dirigering / omdirigering av kontrollcentrets inkommande, interna och utgående signaler, i samband med Patching-skärmen, omfattar lappning även inställning och konfiguration av scen- och FOH-rack I / O-enheter. Lappningsproceduren genomförs initialt efter systeminstallationen och omfattar:

- **Enhetskonfiguration -** Konfigurera enheterna genom att justera deras parametrar (se nedan)
- **Ställa in I / O-rackenheter -** Ställ in systemenheterna, till exempel linje I / O, DN9696 och generisk AES50, på flikarna I / O i avsnittet **Från** och **till** på **Patching**-skärmen (se **Ställa in I / O-rackenheter**)
- **Patching -** Utför all nödvändig routing, till exempel mikrofoner till ingångskanaler (se **Hur man lappar)**
- **Ormval -** Konfigurera kontrollcentret efter typen av "orm" som du använder för X- och Y-nätverken (se **Konfigurera ormtypen). Detta är viktigt eftersom kontrollcentret inte fungerar om inte ormtypen är korrekt konfigurerad.**

Konfigurera ormtyp

Viktig:

Ormarna måste konfigureras korrekt innan manövrerar kontrollcentret, eftersom det inte skickar ljud eller styrdata om ormarna inte är konfigurerade korrekt.

Du kan ansluta Neutron DSP Engine till kontrollcentret med koppar eller fiberoptiska ormar. Kontrollcentret måste konfigureras med denna information innan driften kan börja.

>> Att konfigurera kontrollcentret med ormtypsinformation

1. I GUI väljer du **hem> Inställningar> Allmänt**.
2. Klicka på alternativet **Fiber** eller **koppar** under rubriken **Stage Link X**, beroende på vilket som passar till X-nätverket. Ett valt alternativ innehåller en röd cirkel.

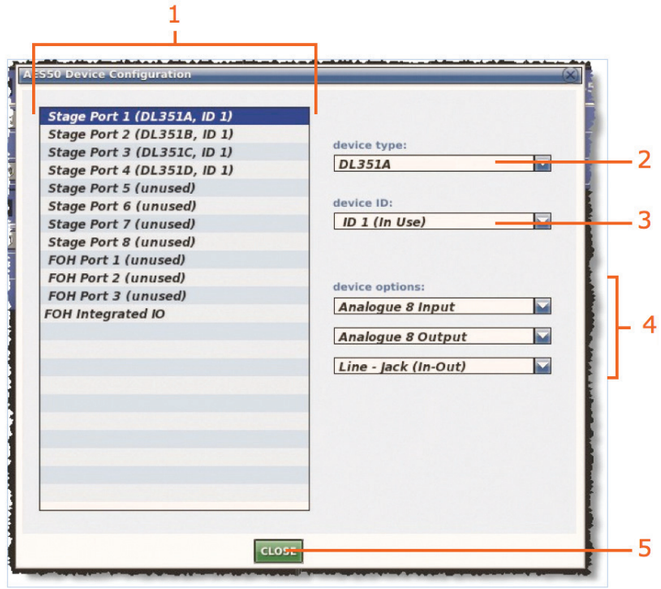
Gör detsamma för Y-nätverket under rubriken Stage Link Y..

Ställa in I / O-rackenheter

Du kan lägga till, ta bort och ställa in enheterna, till exempel linje I / O, mikrofondelare, DN9696s etc., som finns i steg I / O och FOH I / O-rack. Detta görs via fönstret AES50 Device Configuration. Här kan du ställa in enhets-ID och även den typ av kort (moduler) som är monterade på den fysiska enheten. Alternativen är kontextkänsliga, så vissa kan vara tomma, beroende på vilken typ av enhet.

För att tillgodose de dubbla redundanta portarna på Mic Splitter och Modular I / O (X- och Y-anslutningar) finns det flera alternativ i enhetstypen: listruta, till exempel DL431 kabelröd, DL155 kabelröd etc. Inledningsvis, enheten tilldelas en port (som för vilken enhet som helst), sedan tilldelas en andra port till den redundanta anslutningen, men med samma enhets-ID (se nedan för detaljer).

SE



Artikel	Beskrivning
1	Lista över Stage- och FOH-portar som visar aktuella enhetstilldelningar.
2	rullgardinsmeny för enhetstyp, innehåller en lista över tillgängliga enheter att välja mellan.
3	rullgardinsmeny för enhets-ID, innehåller en fullständig lista med ID för vald enhetstyp. De som redan används kommer att prefixas med texten ”(I bruk)”.
4	rullgardinsmeny (er) för enhetsalternativ, där du kan välja det kort som faktiskt sitter i den fysiska enheten. Listrutans positioner är relativt kortpositionerna i den fysiska enheten.
5	STÄNG-knappen, stänger AES50-enhetens konfigurationsfönster.

>> För att lägga till en enhet eller ändra dess inställning

1. Klicka på CONFIG för att öppna fönstret AES50 Device Configuration.
2. Klicka på porten som du vill tilldela enheten till. Till exempel “FOH Port 3 (oanvänd)”. Texten i enhetstyp: fält kommer att ändras i enlighet därmed. (En port som inte har någon enhet tilldelad kommer att ha texten "(oanvänd)" efter sitt namn.)
3. I listrutan Enhetstyp: klicka på enhetstypen. Till exempel ”DL351A”.
4. I listrutan enhets-ID: klicka på det ID du vill ha för enheten. Till exempel “ID6”.
5. I rullgardinsmenyn för **enhetsalternativ** klickar du på den typ av kortanpassad fysisk enhet. Till exempel ”Analog 8 ingång”. Om det finns mer än ett **enhetsalternativ**: rullgardinslista, upprepa för de återstående och se till att de matchar de faktiska korten som är monterade (endast DL351 och DL451).
6. Klicka på **STÄNG**.

Konfigurera enheterna

Du har möjlighet att konfigurera enheterna från Patching-skärmen. Parametrar, såsom förstärkning och spänning på +48 V, kan justeras eller slås på / av respektive via ett enhetsspecifikt konfigurationsfönster.

Dessa konfigurationsinställningar kan vara oberoende av kanaldata, eftersom de (tills de lappas) bara styr den fysiska enheten. Om en enhet därefter patchas till en eller flera kanaler, styr kanalen / enheterna enheten och vice versa.

Enhetens konfigurationsområde tillåter också kontroll av ljudparametrar när enheten används som en direktanslutning till en annan enhet. Till exempel FOH till scenen via en digital orm, istället för genom DSP. I det här fallet sparas också inställningarna i showfilen och kan automatiseras, även om signalerna inte dirigeras via DSP: s kontrollcenter.

Enhetskonfigurationsprocedur

Även om proceduren för att konfigurera enheterna är likartad, beror deras parametrar på enhetstyp. Förfarandet för att konfigurera enheter av liknande typ innefattar:

- Öppnar konfigurationsfönstret på enheten
- Välja ett av enhetens kort / kanalområden och konfigurera tillgängliga parametrar
- Upprepas för de andra korten / kanalområdena för enheten
- Upprepas för andra enheter
- Stänger enhetens konfigurationsfönster.

>> För att öppna konfigurationsfönstret för en enhet

Klicka på enhetens nyckelknapp.

>> För att ställa in / ändra konfigurationen för en I / O-enhet

1. Öppna konfigurationsfönstret för den I / O-enhet som du vill konfigurera.
2. Välj I / O-enheten i listrutan högst upp i konfigurationsfönstret.
3. Välj kortet / kanalen du vill konfigurera / ändra från rullgardinsmenyn längst upp till höger i konfigurationsfönstret. Till exempel ”Analog In Card”.

4. Konfigurera parametrarna i en kanal. Till exempel, i kanal "In1", justera förstärkningen och slå på + 48V fantomspänningen.
5. Upprepa steg 4 för de andra kanalerna på kortet.
6. Upprepa steg 3 till steg 5 för de andra korten.
7. Konfigurera vid behov andra I / O-enheter genom att upprepa steg 2 till steg 6.
8. Klicka på **STÄNG**.

Hur man lappar

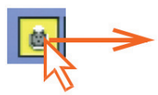
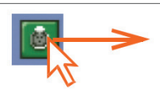
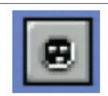
Patching innebär i grunden att du väljer källkorrigeringskontakter i avsnittet Från på Patching-skärmen och sedan väljer deras destination (er) i avsnittet Till. Du kan välja lappar var för sig eller i multiplar genom att använda sekvensen och automatiska operationer.

>> För att öppna en flik i avsnittet Från eller Till

Klicka på flikens titel. Klicka till exempel på Ins. Skickar för att öppna fliken Infoga skickar.

>> För att välja en enda patch-kontakt

Klicka på patch-anslutningen. Effekterna av att klicka på en patch-anslutning visas i följande tabell.

Klicka	Gör detta i avsnittet Från	Gör detta i avsnittet Till
	Väljer patch-kontakt. 	Kommer att göra något av följande (förutsatt att en eller flera källkodsanslutningar har valts i avsnittet Från): • Väljer patch-anslutningen under en enda lappning.  • Patchar patch-anslutningen under antingen en sekvens eller en automatisk lappning.  Annars har detta ingen effekt.
	Avmarkerar patch-anslutningen, som sedan återgår till sitt tidigare tillstånd (lappad eller omatchad).  or 	Tar bort plåstret. 
	Markerar patch-anslutningen och alla de som den är lappad till i avsnittet Till.	Tar bort plåstret. 

NOTERA: Klicka snabbt på destinationerna för en källkorrigeringsanslutning. Detta väljer den och alla dess destinationer. En grön triangel visas under namnet på valfri flik i avsnittet Till som innehåller en eller flera mål.

SE

Single Patching (SINGLE)

Med **SINGLE**-funktionsknappen kan du korrigera en enda källa till en enda destination eller flera destinationer.

>> Att patcha en enda källa till en enda destination

Följande exempel visar hur du lappar en utgång från en mikrofonsdelare till en ingångskanal.

1. Klicka på **ENKEL**.
2. Välj källkorrigeringsanslutningen. Till exempel, på fliken **Steg I / O** i avsnittet **Från**, klickar du på den första patch-kontakten (XLR1) på kort A på DL351 Modular I / O. Dess bakgrund ändras till gul och en grön triangel visas under flikens titel (som visas till höger).



3. Välj anslutningsdestination för destination. Till exempel, på fliken **Ingångar** i avsnittet **Till**, klicka på patch-anslutningen för ingångskanal 14 (Mic14). Det kommer nu att korrigeras till källan. Om det nya plåstret bär en signal kan detta ljud höras, beroende på inställningarna för kontrollcentret.



NOTERA: Du kan också utföra enstaka lappoperationer med **CLEAR SEL**. och **AUTO**-funktioner.

>> Att patcha en enda källa till flera destinationer

Patcha den önskade källkorrigeringsanslutningen till en av dess destinationer, som beskrivs i Att patcha en enda källa till en enda destination.

Välj de andra destinationerna i avsnittet Till.

Sekvenslappning (SEKV.)

Sekvenslappning (SEKV.)

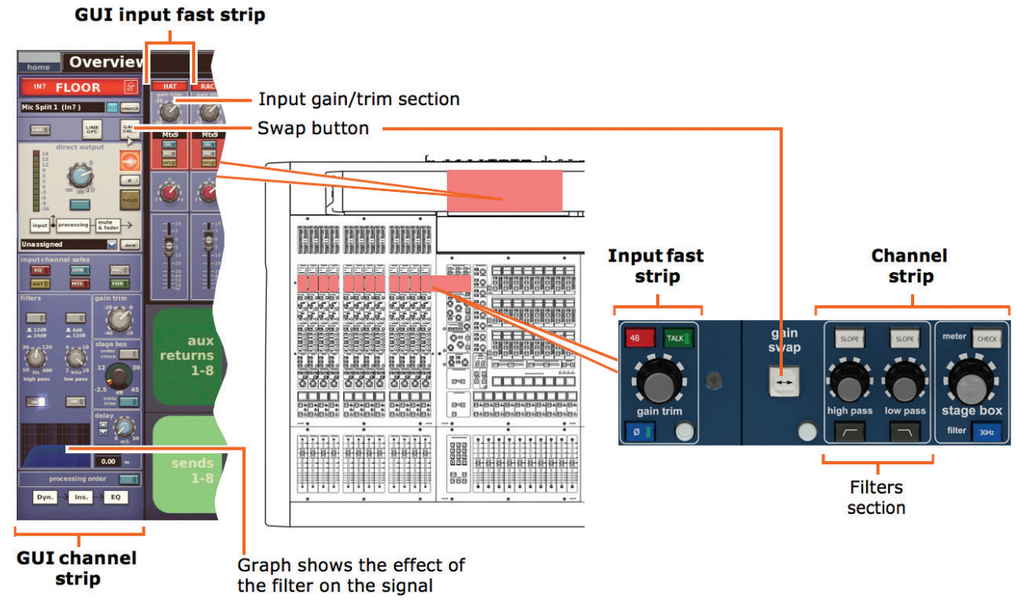
Om du behöver göra ett antal korrigeringsfiler och var och en bara har en enda destination kan du använda sekvensfunktionen. Alla källkorrigeringsfästen är markerade i avsnittet **Från** innan de lappas, en efter en, i **Till**-sektionen. Detta sparar att du måste gå tillbaka till avsnittet Från i början av varje korrigeringsfil.

För att hjälpa dig med sekvenslappning kan du ändra verktygstips till listtyp (se **LIST**-funktionsknappen i **Patching Screen**-diagrammet).

Grundläggande användning

Detta avsnitt är avsett att bekanta dig med kontrollcentret genom att visa dig hur du utför några grundläggande åtgärder för att få lite ljud ur det.

NOTERA: Eftersom driften av båda ingångsfacken i princip är densamma, kommer detta kapitel i allmänhet endast att visa funktionen för 12-kanals ingångsfack. Emellertid kommer alla skillnader i funktion mellan 4-kanals och 12-kanals ingångar att markeras.



NOTERA: Förstärknings- och scenboxens kontrollrattar på kontrollytan kommer att justera vad som har 'bytts' till deras respektive remsor och inte nödvändigtvis vad deras namn antyder. Scenlådans kontrollratt (kanalremsa) kontrollerar alltid det alternativa 'swap' till det som visas i ingångssnabbremsorna på GUI-skärmen.

>> För att ställa in scenboxförstärkning / konsolförstärkning

1. I förstärkningsavsnittet på en inmatningsremsa trycker du på snabbåtkomstknappen (se Förstärknings- och filteravsnitt på inmatningsremsorna). Detta väljer ingångskanalen och tilldelar dess konfigurationsbehandlingsområde till GUI-kanalremsan, som innehåller GAIN SWAP-knappen.
2. Tryck på vänster-höger-pilens förstärkningsknapp (eller klicka på GAIN SWAP) för att byta förstärkning och trimning av sektioner.
3. Justera förstärkningsreglaget till önskad nivå för att passa MIDAS förförstärkaregenskap. En lämplig nivå kan vara en som bara tänder de gula lysdioderna. Gör detta för varje kanal som krävs. Kör mikrofonförstärkarna för den 'MIDAS-färgen'; känn dig fri att överdriva om du vill.
4. När du har uppnått det önskade förstärkningstillståndet trycker du på vänster-höger-pilens förstärkningsknapp (eller klickar på GAIN SWAP) för att byta vinsterna tillbaka till deras standardläge.
5. Justera förstärkningsreglaget för (denna gång) justera konsolens digitala trim (+20 dB till -40 dB kontinuerlig trim) för din önskade förstärkningsstruktur.
6. Ställ in analoga fjärrkontroller för första inställningen och justera sedan digital trim för showtime.

Ställa in en förstärkares ingångsförstärkning

Kontrollcentret har två ingångsförstärkningar per kanal, en är fjärrförstärkningen för den analoga mikrofonen före (scenboxförstärkning) och den andra är den digitala trimmen (konsolförstärkning). I standardläget är steglådans förstärkning i kanalremsan och konsolförstärkningen är i varje ingångssnabbremsa. Du kan dock byta över dessa avsnitt (genom att trycka på förstärkningsknappen) för att ge dig en mer global kontroll över scenboxförstärkningen.

Ställa in hög- och lågpassfiltret

Välj hög- och lågpassfilter. Hög- och lågpassfiltret kan slås på / av och, när de är på, har de båda två inställningar. Filtren replikeras på GUI, vilket också visar värdet på filtret i drift.

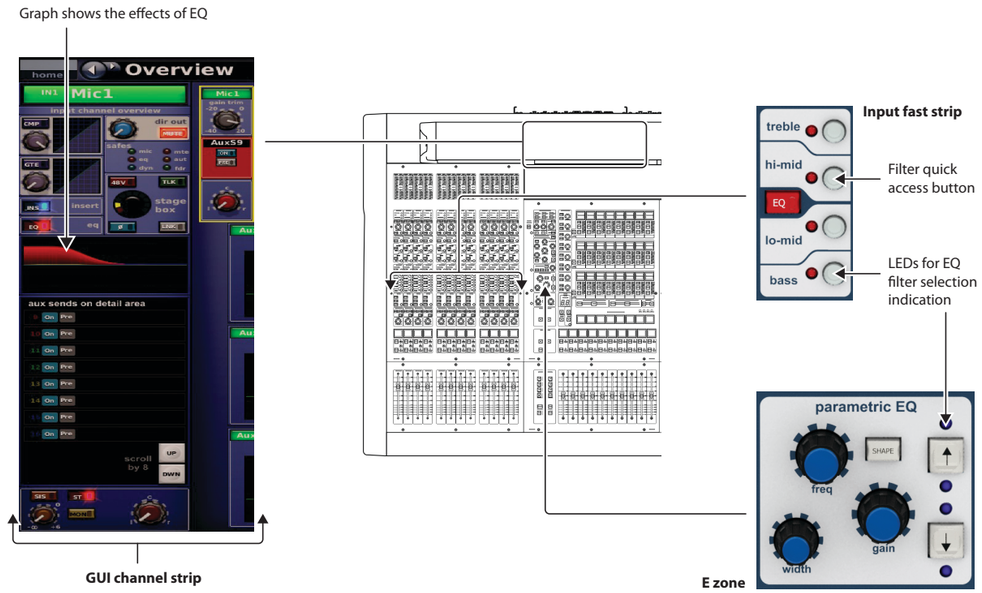
>> För att ställa in både hög- och lågpassfilter

1. I förstärkningsavsnittet för en inmatad snabbremsa (se **avsnittet Förstärkning och filter i ingångsremsdiagrammet**), tryck på snabbåtkomstknappen. Detta väljer ingångskanalen och tilldelar dess konfigurationsbehandlingsområde till GUI-kanalremsan, som innehåller filteravsnittet.
2. I filteravsnittet på ingångskanalremsan trycker du på filtervalsknappen (**högpass** eller **lågpass**) för att byta in filtret.
3. Tryck vid behov på filterets **SLOPE**-knapp för att ställa in dess lutning (dB); dess status visas på GUI. För högpassfiltret, in = 24 dB och ut = 12 dB, och för lågpassfiltret, in = 12 dB och ut = 6 dB.
4. Justera **högpass** / **lågpassreglaget** för att ställa in filterfrekvensen (Hz). Områdena är 10 Hz till 400 Hz för högpassfiltret och 2 kHz till 40 kHz för lågpassfiltret.

SE

Input Equalisation (E Zone)

Använd EQ för att utjämna insignalen via diskant, hi-mid, lo-mid och basfilter, som ligger i ingångskanalens E-zon. Diskant och bas har vardera ett parametriskt filteralternativ och tre specifika hyllägen. Visuell feedback för EQ sker endast via GUI.



>> För att EQ-ingångssignalen

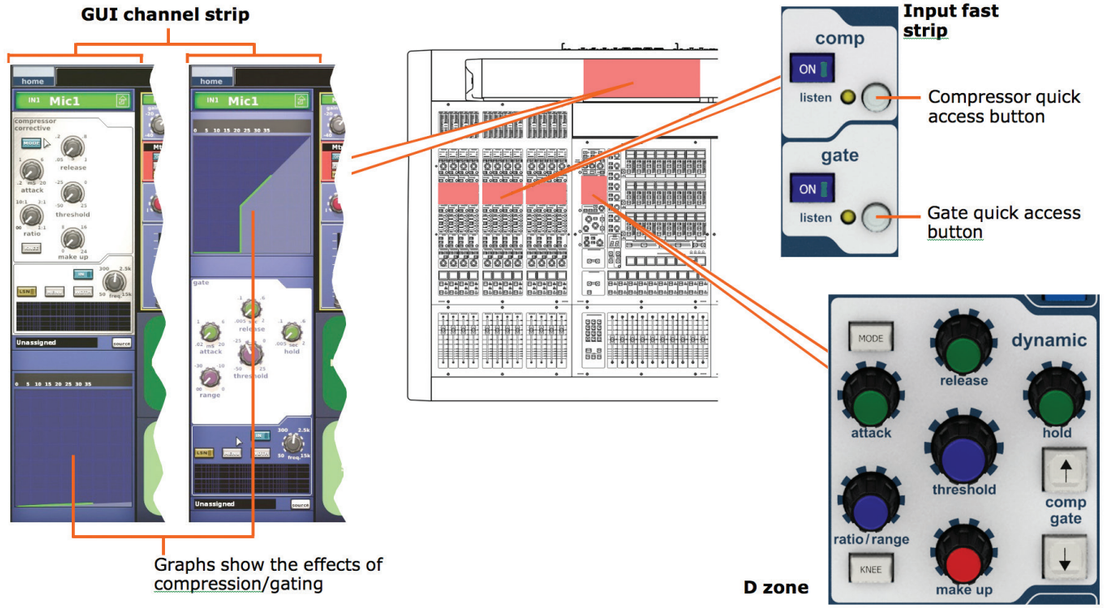
1. I en inmatad snabbremsa trycker du på snabbåtkomstknappen för önskat EQ-filter (**diskant, hi-mid, lo-mid eller bas**). Detta väljer kanal och öppnar EQ-filterets behandlingsområde i GUI: s kanalremsa. Alternativt kan du navigera till den med bas- och diskantknapparna upp och ned i E-zonen (visas ovan).
2. Tryck på EQ för att sätta in **EQ** i den inmatade snabbremsan. **EQ**-knappens lysdiod tänds när dess EQ slås på.
3. I E-zonen justerar du **freq**-, **bredd** - och **förstärkningsknapparna** för att tillämpa EQ efter önskemål.
4. Auditionera de olika filtren, inklusive typerna av "minimal harmonisk störning", genom att bläddra genom dem med **SHAPE**-knappen.

   NOTERA: De minsta harmoniska störningsfiltren är ljusa och djupa, vilka finns tillgängliga för diskant respektive bas. Dessa filter använder psykoakustiska fenomen för att skapa branta sluttningar som låter naturliga.

Input Dynamics Processing (D Zone)

Ställ in kompressor- och gate-dynamikprocessorer med hjälp av kontrollerna i ingångskanalens D-zon.

Det finns fyra kompressorer tillgängliga, korrigerande, anpassningsbara, kreativa och vintage, alla med möjlighet till hårt knä, medium knä och mjukt knä.



>> Att ställa in en kompressor / begränsare

1. I en inmatad snabbremsa, tryck på kompressorns snabbåtkomstknapp i **comp**-avsnittet. Detta väljer kanalen och tilldelar dess kompressorbehandlingsområde till GUI-kanalremsan.
2. I **komp**-sektionen trycker du på **PÅ** för att sätta in kompressorn.
3. I D-zonen, använd **attacken, förhållandet / intervallet** (förhållandet), **frigöring**, **tröskel** och **gör upp** kontroller för att tillämpa bearbetning. Du kan också ställa in en begränsare genom att använda en hög tröskel och ett brant förhållande (större än 5: 1). Hållkontrollknappen påverkar inte eftersom den endast används för porten.
4. Tryck på **KNEE** för att testa olika algoritmer.
5. Tryck på **MODE** för att prova olika kompressortyper (**korrigerande, adaptiva, kreativa, skimmer** och **vintage**).

>> Att ställa in en grind

1. I en inmatad snabbremsa trycker du på grindens snabbåtkomstknapp i **grind**sektionen. Detta kommer att välja kanal och tilldela dess gate-behandlingsområde till GUI-kanalremsan.
2. I p**ort**delen trycker du på **PÅ** för att sätta in porten.
3. I D-zonen, använd **attackerna**, **förhållandet / intervallet** (intervallet), **frigöring**, **tröskel** och **håll** ned kontrollerna för att tillämpa bearbetning. **Smink**reglaget har ingen påverkan eftersom det bara används för kompressorn
4. Det finns också en **MODE**-funktion för att välja antingen **Gate**, **Transient Gate** eller **Ducker**-lägen.

Output Processing

Utgångarna har en sex-band PEQ med hyllägen på band 1, 2 och 6. De har också möjlighet att använda en GEQ, som nås via GEQ-knappen i deras EQ-behandlingsområden.

Använda VCA / POP-grupper

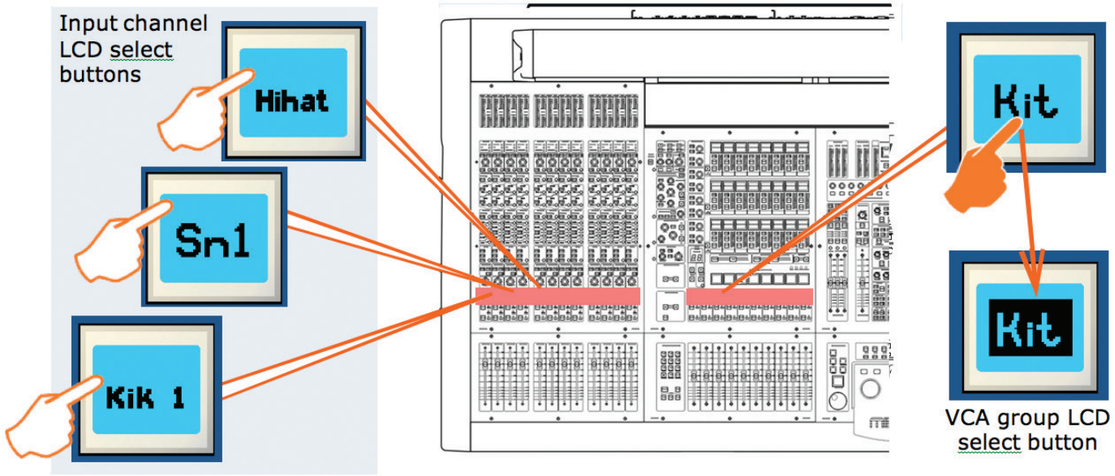
VCA / POP-grupper (botten av mixfacket) tillåter samtidig kontroll över ett antal kanaler. Detta ger en snabb metod för att föra vissa kanaler till kontrollytan och sparar att du måste komma ihåg deras namn / nummer. Du kan välja kanalgruppsassociationer och även konfigurera färgen och förklaringen på varje grupps LCD-väljarknapp för att göra dem omedelbart igenkännliga. LCD-väljarknappen för varje grupp används för både gruppmedlemsuppgift och gruppåterkallelse.

Vilken grupp som helst kan ha alla kanaler (input / output) tilldelade, även om det i normal praktik är mer troligt att de bara har den ena eller den andra.

VCA-grupper inkluderar fader, solo och mute-kontroll. POP-grupper - som inte har någon ljudfunktion - är dock begränsade till utfällbara kanaler (på område A eller B). POP-grupper låter dig skapa en grupp relaterade instrument som du behöver på kontrollytan för någon funktion.

SE

>> För att tilldela kanaler till en VCA / POP-grupp



1. Håll ned LCD-väljarknappen för önskad grupp (VCA eller POP). Till exempel ”Kit” i VCA: erna (som visas ovan). Gruppens LCD-väljarknapp börjar blinka när du är i val av gruppmedlem och ingångarna hoppar till programläge.
2. Medan du fortfarande håller ned LCD-väljarknappen gör du något av följande:
   - För att tilldela en ingångskanal till gruppen, tryck på LCD-valknappen för önskad ingångskanal. Upprepa för andra ingångskanaler du vill ha i gruppen. Till exempel “Kik 1”, “Sn1”, “Hihat” och “Tom” (visas ovan). Om det behövs, bläddra till en ny bank med ingångskanaler
   - För att tilldela en utgångskanal till gruppen, tryck på LCD-knappen för önskad utgångskanal. Upprepa för alla andra utgångskanaler du vill ha i gruppen. Navigera vid behov till önskade utgångskanaler till kontrollytan. LCD-valsknappen för alla utgångskanaler som är vid kontrollytan och som är gruppmedlemmar tänds. Enskilda utgångsvalsknappar kommer att blinka om deras bank innehåller en medlem i den aktuella gruppen.
3. Släpp gruppknappen för LCD-val. Gruppen innehåller nu de kanalmedlemmar du just har tilldelat och gruppen kommer att väljas.
4. För att lämna gruppen trycker du snabbt på gruppknappen för LCD-skärm.

Konfigurera VCA / POP-grupper

Standardnamnet och tillhörande färg för en grupp, som visas på LCD-väljarknappen och på GUI, kan konfigureras för att passa dina egna önskemål. Du kan också ändra färgen på gruppmedlemmarna globalt så att de matchar gruppfärgen.

Konfigurationen utförs på skärmen **Gruppblad**.

> **NOTERA:** Genom att klicka på ikonen för kontrollratten kommer du till skärmen VCA Groups (en undermeny till alternativet Control Groups), som ger kontroll över grupphantering.

>> För att komma åt skärmen Gruppark

Gör en av följande:

- På GUI: n väljer du hem> Kontrollgrupper> Gruppblad
- I den primära navigeringszonen trycker du på vca / tilldelningsbar knapp för skärmåtkomst.

>> För att ställa in namnet på en VCA / POP-grupp

Gör en av följande:

- **Välj från en lista med förkonfigurerade namn**genom att klicka på pennikonen för gruppen. I listrutan klickar du på namnet du väljer, till exempel “E Gtr”. Bläddra i listan om det behövs
- **Skriv in ett nytt namn**genom att klicka i gruppens namnfält. Pekaren ändras till en vit blinkande I-formad markör som kommer att visas i slutet av namnfältet. Skriv in det nya namnet via tangentbordet (högst sex tecken).

>> För att ställa in färgen på en VCA / POP-grupp

1. Klicka på palettikonen för gruppen.
2. Klicka på din färg i paletten.

>> Att ställa in färgen på en VCA / POP-grupp och alla dess medlemmar

Klicka på fyllningsikonen för gruppen. Färgen på alla gruppmedlemmar matchar nu gruppens.

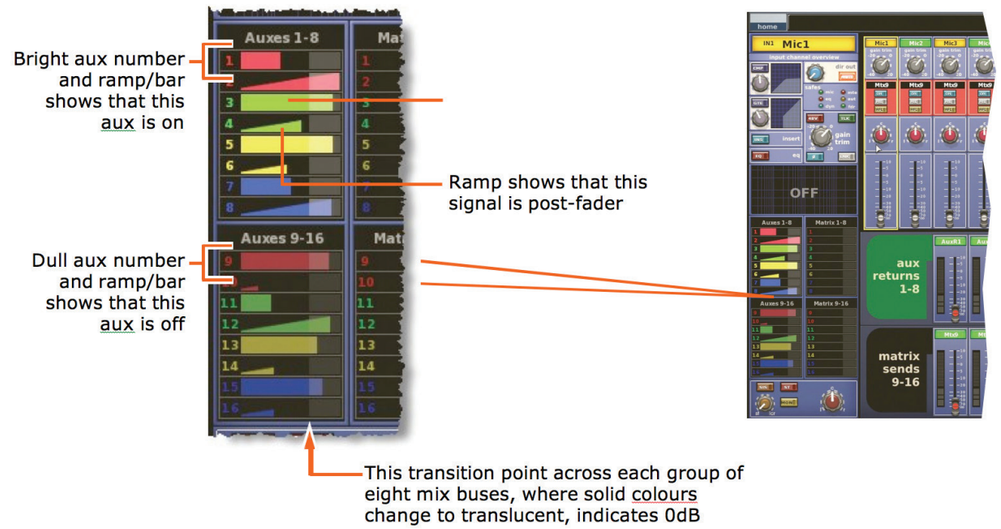
Ställa in en mix

Kontrollcentret har 96 konfigurerbara mixbussar (72 auxer och 24 matriser); auxen kan ställas in på blandningar, undergrupper eller bland minus. Alla mixer kan också ställas in som stereopar eller mono. 24 matrisutgångar kan också nås direkt från ingångskanaler via nivåkontroller, vilket ger kontrollcentret möjlighet att tillhandahålla 32 diskreta mixer, plus vänster, höger och mono. Mix-sektionerna (mata in snabba remsor) och mix- och send-sektionerna (mix- och master-vikar) ger mixkontroll och navigering, medan bussläget är endast via GUI.

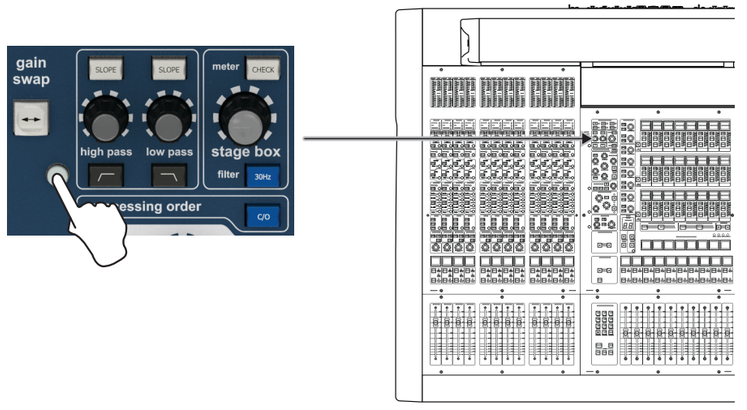
På samma sätt som ingångarna och grupperna, identifieras blandningar genom färgkodning.

Översiktsdisplayerna i GUI-kanalremsan (se nedan) visar status för mixerna, som är färgkoordinerade för att matcha dem i avsändsektionen på kontrollytan.

>> För att välja mixbussläge



3. Välj mixbussen (se Att välja en mixbuss).
4. Tryck på snabbåtkomstknappen (intill filteravsnittet) för att tilldela mixöversikten till kanalremsan. Till exempel översändningen av aux för AuxS1.



5. Klicka på ett icke-kontrollområde inom ett av avsnitten (till exempel dir in) för att öppna konfigurationsbehandlingsområdet i GUI-kanalremsan.
6. Klicka på MODE upprepade gånger för att bläddra bland blandningslägena (mixa, gruppera och mixa minus) för att välja det du vill ha. Grupläget är bara fader utan pre-fader, och i mix minus-läge är alla bussar initialt dirigerade - du måste sätta på en bussruttomkopplare för att ta ut den från mixen. Stereomixningsläge - med vald mix och LINK-knapp på - nås endast från det udda numrerade utgångskanalen för det länkade paret. I stereomixningsläge blir den övre kontrollknappen panjustering och den nedre justerar nivån. När du skapar en stereomix kan du använda antingen udda eller jämn utgång för att länka de två kanalerna, men läget för udda kanalen används på båda.

>> Att skapa en mono aux mix

1. Se till att mixbussen inte är länkad, välj mix (se För att välja mixbussläge).
2. Välj ingångskanal (se För att välja en ingångskanal).
3. I GUI: n klickar du på i avsändningsavsnittet (aux eller matriser) i översiktsdisplayen för att öppna bearbetningsområdet.
4. Gör följande i mix-avsnittet (övre):
   - Tryck på **PRE** för att välja pre-fader (on) eller post-fader (off).
   - Tryck på **ON** för att dirigera aux-mixen från ingång till aux-utgång
   - Justera nivåreglaget för att ändra signalnivån.

Du har möjlighet att justera dem med pan / fader-kontrollerna i den inmatade snabbzonen (12-kanals ingångsfack); detta kallas "flip" -läge. (Du kan också justera dem i GUI-kanalremsan - översikt eller bearbetningsområde - med hjälp av dra.)

SE

Blanda bussruttning

Du kan dirigera en aux eller matris (eller till och med masteroutput) till en effekt eller output. Detta är en GUI-enda operation, som görs via GUI-kanalremsan eller Patching-skärmen (se **Patching**).

>> För att dirigera en aux eller matris till en effekt eller output

Gör en av följande:

- Klicka på önskad mixbussdestination i listrutan i bearbetningsområdet för kanalremsan. Mer information om hur du öppnar behandlingsområdet finns i Välja mixbussläge
- Klicka på dest i bearbetningsområdet för kanalremsan. Detta öppnar Patching-skärmen och lämplig flik. Mer information om hur du öppnar behandlingsområdet finns i Välja mixbussläge
- Öppna Patching-skärmen och dirigera aux / matrisen därifrån. För information om lappning, se Patching.

Länkar

Du kan länka två blandningar tillsammans. Par kan bara skapas från intilliggande mixbussar av samma färg. För att länka ett par mixbussar, klicka på LÄNK-knappen för någon av mixbussarna (udda eller jämna) som du vill länka (se För att välja mixbussläget).

De länkade parametrarna är standardinställningarna för de användarkonfigurerbara globala standardlänkinställningarna, som ställs in via GUI-menyn (välj hem> Inställningar> Länkning). Du kan dock åsidosätta dessa standardlänkinställningar för paret via fönstret Stereolänkalternativ, som öppnas genom att trycka på LINK OPT. -knappen (till höger om LINK-knappen).

Använda Fader Flip

För information om hur du använder fader flip, se **Kontrollera mixbussarna i vändningsläge**.

> **NOTERA:** När du använder fader flip för att kontrollera aux-bussnivåerna, använd alltid GUI för att kontrollera nivån. Detta beror på att fader-nivåmarkeringarna har maximalt +10 dB, medan aux-bussnivåerna bara går upp till +6 dB.

Ställa in effektstället

GUI: s Effekt-skärm innehåller ett virtuellt rack med 24 enheter. Du kan ha högst 24 effekter i racket, antalet beror på konfiguration (via avsnittet Effekter och GEQ på skärmen Inställningar).

Varje enhet kan innehålla vilken kombination som helst av de effekter som anges i fönstret Ändra enhetstyp.

Den tilldelningsbara kontrollpanelen är gemensam för alla effekter och låter dig styra effektparametrar via motsvarande panel på kontrollytan (huvudfacket).

>> Att välja en effekt

1. I GUI: n väljer du **hem> Rack> Effekter**. Alternativt kan du trycka på effekt- / grafikskärmsknappen i den primära navigeringszonen.
2. Klicka inom din valda rackposition. Detta kommer att vara positionen för den nya effekten.
3. Klicka på **ÄNDRA ENHETSTYP** i effektfönstret.
4. Klicka på den valda enhetstypen i fönstret **Ändra enhetstyp**.
5. Klicka på **OK**.
6. Ändra parametrarna för den nya effektenheten vid behov. Justera till exempel kontrollknapparna, tryck på knappar etc. Du kan till och med ändra effektens namn genom att redigera dess namnfält (övre vänstra hörnet i effektfönstret).
7. Klicka på **STÄNG** för att stänga effektfönstret. Den nya effekten visas i effektstället. Du kan nu korrigera den nya effekten, som kommer att finnas på flikarna **Effekter** i både **Från** och **Till**-sektionerna på lappskärmen. För information om hur du **lappar**, se **Patching**.

Enkel routing för att mastera stereoutgångar

Följande visar hur du får ljud. Innan du fortsätter med den här åtgärden, se till att inget är avstängt och att masterfaders är uppe.

>> För att få ljud

Gör en av följande:

- Tryck på ST (stereo) -knappen på en inmatad snabbremsa
- Tryck på ST (stereo) -knappen på en kanalremsa.

Scen- och showhantering (automatisering)

Med automatisering kan du hantera showfiler och scener inom showerna. Allt kan göras via skärmen **Automation** (ett GUI-menyalternativ).

>> För att öppna skärmen Automation

Gör en av följande:

- I GUI: n väljer du hem> Automation> Automation
- I den primära navigeringszonen trycker du på åtkomstknappen för automatisering / arkivering.

Hanterar föreställningarna

De fyra knapparna (NEW, LOAD, SAVE och SAVE AS) längst upp på Automationsskärmen låter dig skapa en ny show, ladda en befintlig show, uppdatera den aktuella showen eller skapa en ny show med de aktuella inställningarna.

Viktig:

Vi rekommenderar att du sparar dina showinställningar regelbundet (se Spara en show jämfört med att lagra en scen). Kontrollcentret indikerar att det finns programinställningar som ska sparas genom att ändra bakgrundsfärgen på SPARA-knappen till röd.

>> Att skapa en ny show

1. Klicka på NY.
2. I fönstret Ange nytt shownamn: skriv ditt valda namn för den nya showen.
3. Klicka på OK. Du kan nu skapa och hantera scenerna för din nya show. (Klicka på AVBRYT istället för OK för att stänga fönstret Ange nytt shownamn: utan att skapa en ny show.)

>> För att spara en show eller skapa en ny från de aktuella inställningarna

Gör en av följande:

- Klicka på SPARA för att uppdatera det aktuella programmet med de senaste inställningarna
- Klicka på SPARA AS för att skapa en ny show med de aktuella showinställningarna. Skriv sedan in namnet på den nya showen i fönstret Spara fil. Klicka på OK för att spara den nya showen och stänga fönstret. (Klicka på Avbryt för att stänga fönstret utan att spara den nya showen.)

>> För att ladda en show

1. Klicka på LADDA.
2. I fönstret Ladda fil klickar du på den visningsfil du vill ladda (visas till höger). Filnamnet visas i fältet Ladda den här filen: namn. Fönstret Ladda fil innehåller en lista över alla för närvarande laddade program. Om den du vill ha inte finns, laddar du den från ett USB-minne (se Så här laddar du (importerar) en showfil från ett USB-minne).
3. Klicka på OK för att börja ladda filen och stänga fönstret. Visningsfilnamnet kommer att visas i fältet för visningsfilnamn (bredvid knappen SPARA AS) när det är laddat.

Hantera scenerna

Ett automatiseringsavsnitt i huvudfacket stöder automatiseringsskärmen genom att tillhandahålla ett antal kontroller för scennavigering och hantering. Ett jogwheel och nästa LCD-knapp är unika automatiseringskontroller, medan butikens, ok, avbryt, sista och nu-knapparna replikeras på automatiseringsskärmen.

De fyra färgade knapparna med bakgrundsbelysning är kontextkänsliga och lyser bara när de är tillgängliga. Normalt markeras tre scener i kölistan (automatiseringsskärmen) för att matcha knappens färger (röd, gul eller grön) för att visa vilken scen varje knapp kommer att agera på.

Vridhjulet rullar snabbt genom de enskilda scenerna i båda riktningarna. Du kan till och med gå till de tomma scenerna mot slutet av kölistan och sedan linda till början. Joghjulets funktion påverkar inte scenvalet.

Nästa LCD-knapp visar information om scenen som du just har bläddrat till.

Ytterligare funktionsknappar på automatiseringsskärmen låter dig kopiera scener och även välja vad som ska lagras i varje scen (lagra och återkalla omfångsknappar).

> **NOTERA:** Ögonikonen på automatiseringsskärmen (precis under ADD MIDI-knappen) öppnar ett Visa-fönster som innehåller en lista med filteralternativ..

>> För att navigera i scenerna med hjälp av rullhjulet

Vrid rullhjulet medurs eller moturs för att bläddra igenom scenerna en efter en.

När du använder rullhjulet lyser nästa LCD-knapp gult och spårar scenen som för närvarande är markerad med gult i kölistan. I det här fallet kommer att trycka på den här knappen endast att påverka om en scen som inte är tom för närvarande är markerad.

>> Att återkalla en scen

Viktig:

När du återkallar en ny scen, se till att monitorns utgångsnivåer är låga, eftersom inställningarna för den nya scenen kan producera högre ljudnivåer än den den ersätter. Om du återkallar en scen raderas också alla osparade justeringar som gjorts i den tidigare scenen.

Gör en av följande:

- Tryck **senast** för att ändra scenval till det som för närvarande är markerat med rött i kölistan, som var den senast valda scenen
- Tryck **nu** för att ändra scenval till det som för närvarande är markerat med gult i kölistan
- Tryck på **nästa** (LCD-knapp) för att ändra scenval till det som för närvarande är markerat med grönt i kölistan, vilket är scenen direkt efter "nu" -scenen. Men om du har använt rullhjulet kommer effekten att bli annorlunda.

>> Skapa en ny scen med de aktuella inställningarna

1. Klicka på **STORE SCENE**.
2. I fönstret **Store Scene** skriver du in scennamnet.
3. Skriv in eventuella **anteckningar** på panelen Anteckningar.
4. Gör en av följande:
   - Klicka på "Infoga före scen" för att placera den nya scenen mellan den som för närvarande är markerad i gult och scenen omedelbart före den
   - Klicka på "Lagra för att tömma scen" för att placera den nya scenen i den som för närvarande är markerad med gult, förutsatt att den är tom
   - Klicka på "Lagra till nästa scen" för att placera den nya scenen i nästa, förutsatt att den är tom
   - Klicka på "Skriv över scen" för att skriva över scenen som för närvarande är markerad med gult. En OK-knapp visas längst ner i fönstret, till vänster om knappen Avbryt. Alternativen i Store Scene-fönstret är kontextkänsliga, så vissa kan vara nedtonade för att visa att de inte är tillgängliga.
5. Klicka på **OK**. Detta lagrar scenen, sparar alla ändringar du har gjort och stänger fönstret. (Klicka på **AVBRYT** för att stänga fönstret och ignorera eventuella ändringar.)

Ytterligare kontroll - hantera händelser

Du kan använda MIDI- eller GPIO-funktionerna i kontrollcentret för att styra parametrarna för en extern enhet (utgående), och omvänt kan du använda en extern enhet för att styra kontrollcentret (inkommande). Genom att använda det unika "interna" händelsealternativet kan du också utlösa händelser från själva showfilen. Allt detta görs genom att skapa händelser i scener / punktscener.

Du kan ha valfritt antal och typer av händelser i valfri scen / punktscen, och händelseparametrar ställs in och redigeras i ett fönster för Redigera händelse. På samma sätt som scener / punktscener kan du hoppa över händelser under repetitioner.

För att underlätta händelsehantering öppnas en meny när du högerklickar på en scen / punktscene eller händelse. Menyalternativen låter dig skapa, redigera och kopiera händelser. Klicka på ett alternativ för att välja det.

>> Att skapa ett evenemang

Välj scenen där du vill skapa händelsen och gör sedan något av följande:

- Klicka på **ADD GPIO**, **ADD INTERNAL** eller **ADD MIDI**-knappen efter behov
- Från menyn 'högerklicka' väljer du Lägg **till> Midi-händelse**, **Lägg till> Intern händelse** eller **Lägg till> GPIO-händelse** efter behov.

>> För att redigera en händelse

1. Öppna fönstret Redigera händelse genom att göra något av följande:
   - Högerklicka på händelsen du vill redigera och välj sedan **Redigera** från högerklickmenyn
   - Välj den händelse du vill redigera och klicka sedan på **REDIGERA**.
2. I fönstret **Redigera händelse** väljer du dina alternativ efter behov. Du kan till exempel använda en programändring för att utlösa händelsen.
3. Klicka på **STÄNG** för att stänga fönstret **Redigera händelse**.

SE

>> För att kopiera och klistra in en händelse

1. Högerklicka på händelsen du vill kopiera och välj sedan **Kopiera** i menyn.
2. Välj scenen där du vill klistra in den kopierade händelsen. Eller, om scenen redan innehåller en eller flera händelser, välj den händelse som du vill klistra in den kopierade händelsen efter.
3. Högerklicka för att öppna menyn och välj sedan **Klistra** in.

Visa redaktör

På skärmen Visa redaktör kan du mycket enkelt kopiera och klistra in inställningar genom scener.

Panelen längst till vänster på skärmen Visa redaktör visar källorna, som kanaler, GEQ och effekter, från vilka du kan kopiera inställningarna. Avsnittspanelen i mitten av skärmen innehåller källavsnitt som du kan kopiera till scenen / scenerna. Längst till höger på skärmen finns Scenelist-panelen, som är en kölista för den aktuella showen.

>> För att öppna skärmen Visa redigerare

Gör en av följande:

- Från hemmenyn väljer du **hem> Automation> Visa redigerare**
- Klicka på **VISA REDAKTÖ**R på **skärmen Automation**.

>> För att kopiera och klistra in avsnitt till en eller flera scener

1. Klicka på källorna som innehåller sektionerna du vill kopiera till en eller flera scener på skärmen **Visa redigerare**. Dessa finns längst till vänster på skärmen. Du kan välja vilken kombination som helst av ingångar, aux-returer, aux-sändningar, matriser, GEQ: er, effekter och master.
2. Klicka på rutorna för **sektionerna** som du vill kopiera på panelen Avsnitt. Markerade alternativ kopieras.
3. Klicka på scen (er) där du vill klistra in avsnitten i **scenpanelen**. Du kan använda knapparna längst ner i listan för att hjälpa dig på följande sätt:
4. Klicka på **ALLA** för att välja alla scener i listan
5. Klicka på **INGEN** för att avmarkera alla valda scener.
6. Klicka på **KListra in på scener**.

Spara dina showfiler på ett USB-minne

När du är nöjd med att din showfil är hur du vill ha den, rekommenderar vi att du sparar den på en flyttbar lagringsenhet (USB-minne). Detta ger en värdefull säkerhetskopia om showfilen som är lagrad i internminnet i kontrollcentret skulle gå förlorad, till exempel på grund av oavsiktlig radering.

Du kan också ladda visa filer till kontrollcentret från samma lagringsenhet.

>> För att spara (exportera) en showfil till ett USB-minne

1. Stäng vid behov och spara den showfil du vill exportera. du kan inte exportera en öppen showfil.
2. Sätt i USB-minnet i det aktiva USB-uttaget, som är det med den **aktiva** lysdioden. Till exempel **USB-nyckel 2**.
3. Gör en av följande:
   - I GUI: n väljer du **hem> Filer**
   - I den primära navigeringszonen trycker du två gånger på åtkomstknappen för **automatisering / arkivering**.
4. Du kan se meddelandet "Analysera ..." i panelen **Removable Storage**, vilket innebär att MIDAS-mappen på USB-minnet läses. Vänta tills meddelandet rensas. Klicka sedan på den visningsfil du vill kopiera i Kontrollytans panel.
5. Klicka på **EXPORT**.
6. I **är du säker på att du vill exportera**? klicka på **OK**. Filen börjar kopiera till USB-minnet.
7. När din showfil visas på panelen **Removable Storage**, har den kopierats till USB-minnet. Ta bort USB-minnet.

>> För att ladda (importera) en showfil från ett USB-minne

Proceduren liknar exportproceduren, som beskrivs i **Att spara (exportera) A Visa fil till ett USB-minne**, men välj filen som ska importeras till kontrollcentret från panelen **Removable Storag**e och klicka sedan på **IMPORT**.

Proceduren liknar exportproceduren, som beskrivningar i Att spara (exportera) A Visa fil till ett USB-minne, men välj filen som ska importeras till kontrollcentret från panelen **Removable Storage** och klicka sedan på **IMPORT**.

Använda Kopiera och klistra in

Kopiera och klistra in knapparna (övre högra hörnet av GUI) låter dig kopiera parametrarna för en / alla enskilda kanals bearbetningsområden - som EQ, kompressor, grind etc. - och klistra in dem till en / alla av kanaler av liknande typ.

>> För att kopiera ett behandlingsområde till en kanal / alla kanaler

1. Om det behövs navigerar du kanalens behandlingsområde till kanalremsan (se Så här väljer du ett behandlingsområde).
2. Klicka på kopiera.
3. Gör en av följande:
   - För att kopiera behandlingsområdet till en annan kanal, välj kanalen och klicka sedan på **klistra** in. (Eftersom de kopierade parametrarna fortfarande är lagrade kan du klistra in så många kanaler som du vill)
   - För att kopiera bearbetningsområdet till alla andra kanaler, högerklicka på **klistra** in för att öppna menyn och välj sedan **Klistra in till alla**.

>> För att kopiera alla parametrar till en kanal / alla kanaler

1. Välj vid behov den kanal från vilken du vill **kopiera** alla behandlingsområden.
2. Högerklicka på kopiera för att öppna menyn och välj sedan **Kopiera alla**.
3. Gör en av följande:
   - För att kopiera parametrarna till en annan kanal, välj önskad kanal och klicka sedan på klistra in
   - För att kopiera bearbetningsområdet till alla andra kanaler, högerklicka på klistra in för att öppna menyn och välj sedan K**listra in till alla**.

Kopiera och klistra in regler och begränsningar

- Du kan bara kopiera och klistra in liknande funktioner. Du kan till exempel inte kopiera ingångs-EQ från en kanal till utgångens EQ för en annan, eftersom de är olika
- Du kan bara kopiera och klistra in på liknande kanaltyper. Du kan till exempel inte kopiera från en aux och klistra in till en matris
- Kopiering och klistra in över ingångar är begränsad till endast ingångsfacken
- Kanalnamn kopieras inte
- Kompressor- och grindkedjans lyssning kan inte kopieras.

Användarbibliotek (förinställningar)

Kontrollcentret har ett användarbibliotek där du kan lagra inställningar, till exempel för EQ eller hela kanalen. Du kanske till exempel vill lagra EQ-inställningarna för en sångare som kan uppmanas att uppträda under en framtida show. Du kan sedan enkelt återkalla dessa EQ-inställningar till lämplig kanal, om det behövs.

Inställningarna lagras som förinställningar som sparas i ett bibliotek. Biblioteksfilerna hanteras via en förinställd hanteringsskärm på GUI. Här kan du skapa nya bibliotek, ladda befintliga bibliotek, spara det aktuella biblioteket eller ge det ett nytt namn. Du kan också ta bort förinställningar från biblioteket.

Innan du kan spara / ladda en förinställning måste du skapa ett nytt förinställt bibliotek eller öppna ett befintligt. För att skapa en ny, öppna skärmen Förinställningshanterare (välj hem> Förinställningshanterare) och klicka på Ny. Efter att ha skrivit in detaljerna i fönstret Ange nytt biblioteksnamn klickar du på OK.

>> För att spara en förinställning i användarbiblioteket

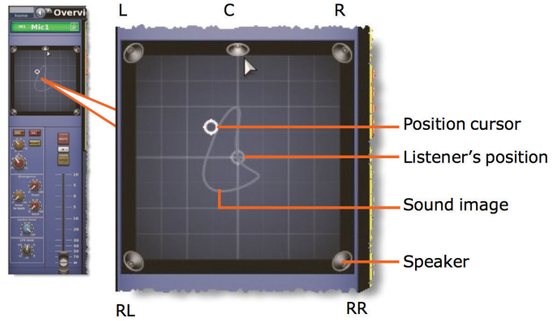
1. Se till att inställningarna du vill spara tilldelas kanalremsan och klicka sedan på lagra förinställning. Om kanalens översikt visas sparas alla dess inställningar i förinställningen. Annars sparas bara inställningarna för det visade behandlingsområdet.
2. I fönstret Spara förinställning (visas till höger) skriver du in ditt valda förinställda namn (Förinställt namn), ditt namn (Förinställd författare) och eventuella anteckningar (Anteckningar) efter behov.
3. Klicka på OK.

>> För att ladda en förinställning

1. Se till att kanalsektionen där du vill ladda inställningarna för förinställningen tilldelas kanalremsan och klicka sedan på laddningsförinställning.
2. Klicka på önskad förinställning i fönstret Ladda förinställning.
3. Klicka på OK.

Surroundpanning

Förutom stereo har kontrollcentret tre surroundpanningslägen: fyrhjuling; vänster, mitt, höger och surround (LCRS); och 5.1 surround.



För att hjälpa dig visualisera surroundpanoreringskuvertet har GUI-kanalremsans bearbetningsområde ett rumsdiagram (visas till höger) som uppdateras i realtid när du använder panoreringskontrollerna.

Surroundpanningslägen drivs via ett surroundövervakningssystem, som använder matriskanalerna 1 till 6 som surroundbusskanaler. Kanalerna är avstängda via sex MUTE-knappar i huvudfacket. Kontrollcentralens utgångsanslutningar sker via surround-, sub-, center- och front-XLR på bakpanelen.

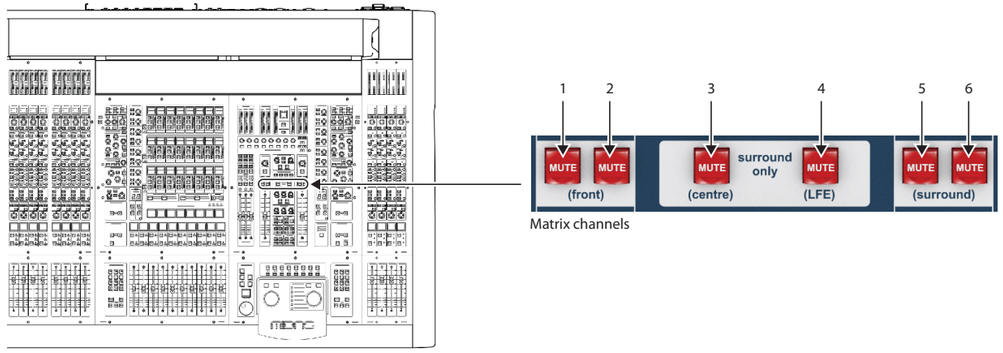
5.1-panoreringsläget använder alla sex kanalerna, medan fyrläget använder fyra (vänster och höger både på framsidan och surround). Även om LCRS-läget använder fem kanaler (vänster och höger fram, mitt och surround vänster och höger), är båda surroundkanalerna desamma. (I ett LCRS-surroundpanoreringsarrangemang kan du ha en enda surroundhögtalare placerad direkt bakom lyssnaren.)

I surroundläge dirigerar SIS-knappen kanalen till surroundbussarna på ungefär samma sätt som ST-knappen dirigerar till huvudbussarna.

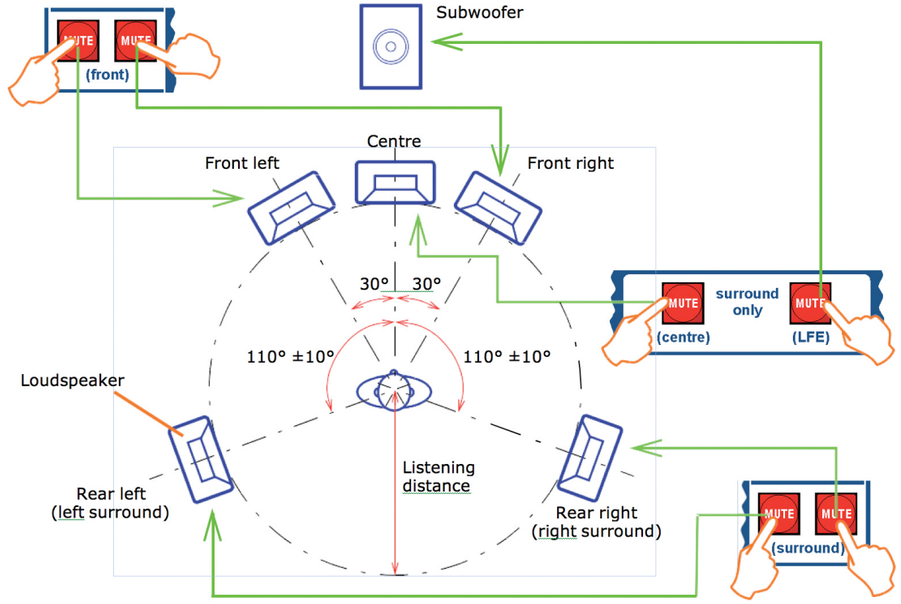
Diagrammet nedan visar placeringen av surround-MUTE-knapparna och deras matriskanaltilldelning och visar fördelningen av surround-MUTE-knapparna per högtalare och den rekommenderade 5.1-surroundsystemkonfigurationen.

>> För att välja surroundpanningsläge

1. På en GUI-skärm väljer du **hem> Inställningar> Allmänt** för att öppna skärmen Inställningar.



SE



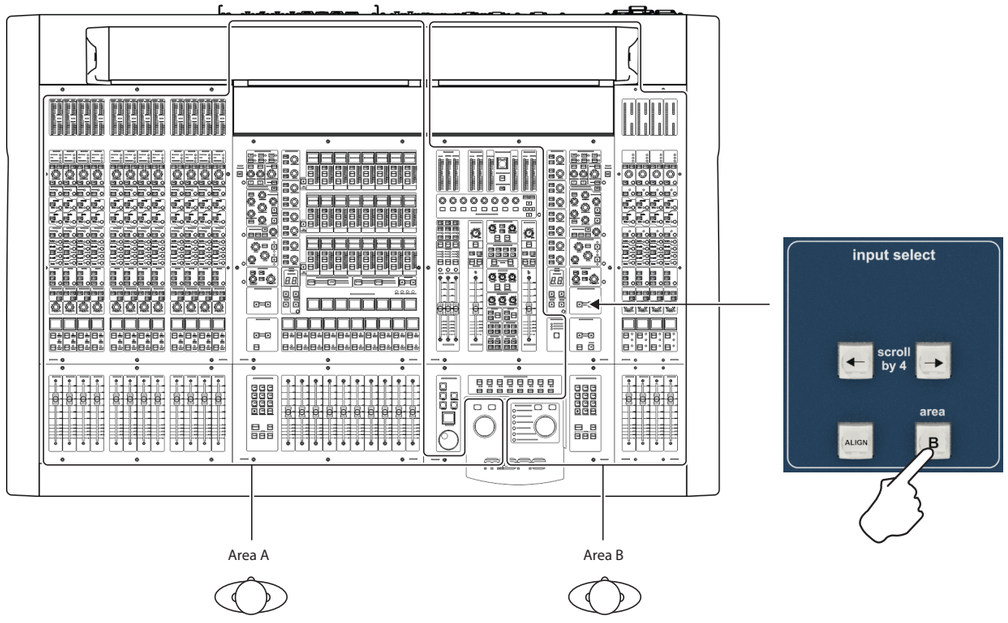
1. Välj önskat surroundläge i avsnittet Surroundläge.

Tvåmansoperation

Kontrollcentret kan drivas av två personer samtidigt. I detta driftsätt betecknas 4-kanals ingångsfält som område B och fungerar oberoende av 12-kanals ingångsfack, vilket alltid är område A. (Du kan ha samma kanal vald i båda facken.)

NOTERA: Denna funktion kan också användas av en enda operatör om de behöver någonstans för att lagra viktiga kanaler. I detta fall kan område B användas på samma sätt som en 'kanal 25' skulle användas på en analog konsol.

Diagrammet ovan visar de områden som är betecknade som A och B under tvåmansoperationer och visar också platsen för området B-knappen. Alla andra delar av kontrollytan är gemensamma för båda områdena.



VCA / POP-grupper kan väljas i förväg för att fylla i område A eller B, och en enda grupp ingångar kan ha medlemmar i båda områdena på kontrollytan. En operatör kan sedan återkalla dem till sitt eget område att arbeta med.

NOTERA: När du arbetar i område B, kom ihåg att välja alternativet B, där så är lämpligt, särskilt i bildskärmsavsnittet. Observera också att solo B (även för talkback) är helt oberoende av område B, som endast används för navigering.

>> Att ställa in kontrollcentret för tvåmannsdrift

I ingångsväljsektionen i huvudfacket, tryck på **B** (se ovan).

Extern AES50-synkronisering

Om du vill ansluta AES50-ljud mellan två MIDAS digitala konsoler måste slavkonsolen vara inställd på extern AES50-synkronisering, oavsett huvudkonsolens synkroniseringskälla.

	Inställning för synkronisering av konsol 2			
Inställning för synkronisering av konsol 1	**Bemästra**	**Word Clock**	**AES3**	**Extern AES50 från konsol 1**
Bemästra	Inte giltig	Inte giltig	Inte giltig	Giltig anslutning
Word Clock	Inte giltig	Inte giltig	Inte giltig	Giltig anslutning
AES3	Inte giltig	Inte giltig	Inte giltig	Giltig anslutning
Extern AES50 från konsol 2	Giltig anslutning	Giltig anslutning	Giltig anslutning	Inte giltig

En giltig anslutning kan vara en kopplingslinje mellan scenroutrarna eller vilken som helst I / O-enhet med internt klick, eller en mikrofonsplit som får synkronisering på motsatt port.

Säkerhet (låsningsläge)

Om du behöver lämna kontrollcentret utan uppsikt men vill behålla det nuvarande driftläget kan du låsa det via GUI-menyn. Detta förhindrar obehörig justering av dess inställningar. När den är låst visar GUI "splash" -skärmarna (visas under uppstartssekvensen) och ingen av kontrollerna på kontrollytan fungerar; kontrollcentret kommer att vara helt utestängt.

>> För att låsa kontrollcentret

I GUI väljer du **hem> Lås.**

>> För att låsa upp kontrollcentret

Klicka på **UNLOCK** på GUI: n. Den här knappen finns i det nedre vänstra hörnet på båda GUI-skärmarna. För säkerhet är den här knappen utformad för att smälta in i bakgrunden för att dölja den. När den är upplåst kommer kontrollcentret att återgå till det läge det var förra gången det var låst.

Installera systemet

Packa upp utrustningen

Efter noggrant uppackning av utrustningen, spara allt förpackningsmaterial, eftersom det kommer att visa sig vara användbart om det skulle bli nödvändigt att transportera utrustningen senare.

Inspektera utrustningen noggrant för tecken på skador som uppstår under transporten. Den har genomgått sträng kvalitetskontroll och tester före förpackningen och var i perfekt skick när den lämnade fabriken. Om utrustningen visar tecken på skada, meddela dock transportföretaget utan dröjsmål. Endast du, mottagaren, kan väcka krav på transportören för skada under transporten.

Göra upp ett rack

I standardutrustningen är racket som medföljer ditt system fullt utrustat med Neutron DSP-motorenheten och de I / O-enheter som passar ditt system.

Kopplingsinstruktioner

Strömförsörjning av systemet

I det följande beskrivs de rekommenderade upp- och avstängningsprocedurerna för systemet.

NOTERA: Om du är osäker på hur du sätter på / stänger av rackenheterna, se deras bruksanvisningar.

>> För att starta systemet

Viktig notering:

Slå INTE på högtalarsystemet förrän efter att systemet har startats.

När alla systemanslutningar har gjorts (se ledningsinstruktioner) startar du systemet genom att göra följande:

1. Se till att all systemutrustning är avstängd, t.ex. kontrollcenter, högtalarsystem, Neutron DSP-motorenhet och I / O-enhet (er).
2. Slå på kontrollcentret (se Så här aktiverar du kontrollcentret).
3. I kontrollcentrets huvudfack flyttar du alla bildskärmar och huvudkanalfadrar till minsta läge och stänger av hela huvudkanalen.
4. Slå på den andra systemutrustningen, till exempel Neutron DSP-motorenheten och I / O-enheten. Detta kan göras i vilken ordning du vill.
5. När statusindikatorn överst på varje GUI-skärm har ändrats till grön, slå på högtalarsystemet.
6. Slå på ljudkällan och börja spela upp ljudet.
7. På kontrollcentret, kontrollera att ljudingångarna dirigeras till huvudkanalerna. Slå sedan på masterkanalerna och öka dem gradvis medan du lyssnar på ljudnivåerna från högtalarna.

Om det alls inte hörs något ljud från högtalarna när fadrarna är maximala, flytta fadrarna till under 0dB-nivån och kontrollera om ljudet är avstängt någonstans längs ingångsvägarna och kontrollera också att de enskilda högtalarna är på. Om det fortfarande inte hörs något ljud från högtalarna, se Inget ljud.

>> För att stänga av systemet

Viktig notering:

INNAN du stänger av någon av systemkomponenterna, glöm inte att stänga av ljudet från högtalarna och stäng av högtalarsystemet.

1. Stäng av ljudet från högtalarna och stäng av högtalarsystemet.
2. Stäng av I / O-enheten.
3. Stäng av Neutron DSP-motorenheten.
4. Stäng av kontrollcentralen (se **Stänga av kontrollcentret**).

SE

Slå på / av kontrollcentret

Gör följande för att slå på eller stänga av kontrollcentret på ett säkert sätt och följ alla **VARNINGAR** och **försiktighetsåtgärder**.

>> För att slå på kontrollcentret

Varning (1)!

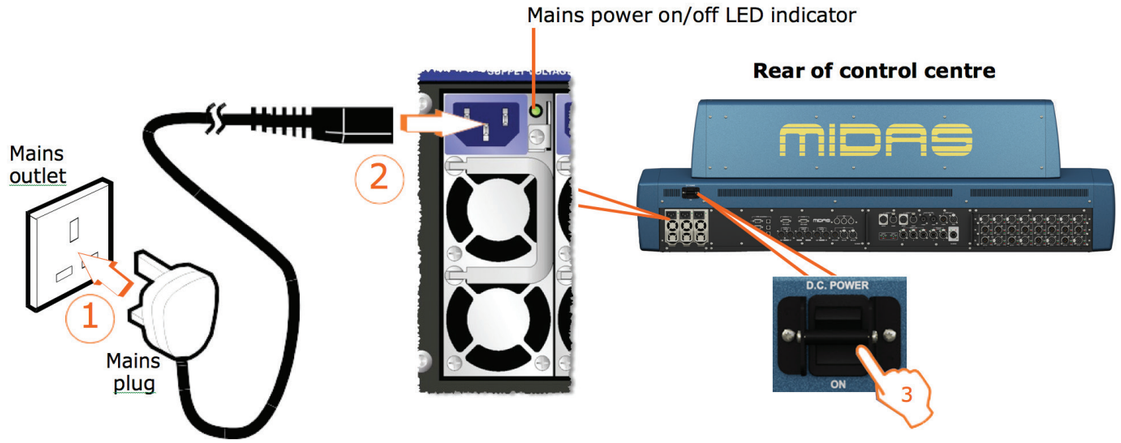
Minst två strömförsörjningsmoduler måste leverera ström till kontrollcentralen för korrekt drift.

Varning (2)!

Innan du slår på, kontrollera att alla högtalarförstärkare är avstängda eller avstängda.

När du har anslutit ljudkablarna gör du följande:

1. Anslut de tre nätkablarna till eluttagen.
2. Var **försiktig (1)!** ovan, anslut kontakterna (se **ledningsanvisningarna**) till nätkablarna i eluttagen på kontrollcentrets baksida. (Den gröna lysdioden bredvid varje nätuttag tänds om strömförsörjningen är på.)
3. Var **försiktig (2)!** ovan, använd ström till kontrollcentret genom att slå på DC POWER-omkopplaren. Kontrollcentret startar upp och när standard GUI-skärmarna visas är det klart för användning.



>> För att stänga av kontrollcentralen

1. Se till att du har sparat alla program, scener eller inställningar du behöver (se **Spara dina showfiler på ett USB-minne**).
2. I GUI: n väljer du **hem> Inställningar> Avstängningssystem**.
3. Vid **Shutdown HELA systemet**? snabbt, klicka på OK.
4. När avstängningssekvensen är klar stänger du av DC POWER-omkopplaren (bak på kontrollcentret).
5. Koppla bort nätkablarna från kontrollcentrets baksida.

Ställa in ID för enheten

Efter att du har anslutit systemet kan du behöva ställa in ID: n för enhet (er) i racket, till exempel Neutron DSP Engine, eftersom varje enhet måste ha sitt eget unika ID-nummer.

> **NOTERA:** I / O-enheten behöver inte vara ansluten i systemet för att du ska kunna ställa in dess ID, eftersom proceduren kan utföras offline.

>> För att ställa in ID för en enhet

Även om programmeringsmenyn för varje typ av I / O-enhet kan se lite annorlunda ut, är proceduren för att ställa in dess ID i princip väldigt lik. För fullständiga instruktioner om hur du ställer in ID för varje enskild I / O-enhet, se dess bruksanvisning.

1. Slå på I / O-enheten vid behov.
2. Håll **MENU** intryckt i ungefär två sekunder för att öppna huvudmenyn.
3. Om det behövs använder du nedåtpilen för att navigera till det inställda ID-alternativet.
4. Tryck på **VÄLJ** för att ange det inställda ID-alternativet.
5. Använd vid behov nedåtpilen för att navigera till önskat ID-nummer.
6. Tryck på **VÄLJ** för att välja ID-nummer.
7. Tryck upprepade gånger på **MENU** för att lämna huvudmenyn. (Enheten stänger automatiskt programmeringsläget efter 20 sekunders inaktivitet, det vill säga om ingen av programmeringsknapparna trycks ned inom den tiden.)

Bilaga A: Felsökning

Inget ljud

Om du har ställt in ditt system och följt alla instruktioner för att få ljud men du inte hör något genom högtalarna, kontrollera följande:

- Se till att lämpliga ST-knappar i inmatningsremsorna är på
- Se till att lämpliga ST-knappar i källans a / b-paneler (bildskärmsdelen i huvudfacket) är på
- Se till att inget är avstängt
- Se till att inga faders är inställda på minimum
- Kontrollera att VCA- / gruppmästarfadrarna har enhetsvinst
- Använd solo vid utvalda punkter i signalvägen för att försöka hitta var signalen går förlorad
- Kontrollera om signalrutten är korrekt genom att se till att kanalkällor / destinationer är korrekt tilldelade.

Om du fortfarande inte har något ljud, kontakta MIDAS teknisk support.

Diagnostik

Du kan visa diagnosskärmen för att få en översikt över systemets nuvarande status och status. Diagnostikskärmen visar systemanslutning i realtid, anslutna noder och huruvida en enhet är konfigurerad eller inte.

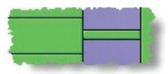
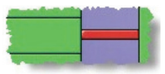
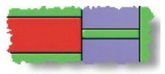
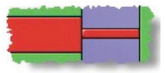
Statuslampan högst upp på skärmen, som ständigt visas medan kontrollcentralen är påslagen, är kopplad till statusen för enskilda objekt på diagnosskärmen. Du kan klicka på den för att se vad som orsakar felet.



Artikel	Element (er)	Beskrivning
1	**CONFIG-knapp**	Öppnar fönstret AES50 Device Configuration.
2	Kolumnrubriker	Kolumnerna innehåller följande: Okonfigurerade innehåller några enheter som inte har konfigurerats under lappproceduren; Konfigurerad innehåller konfigurerade enheter; Länk visar router / enhetens anslutning; Stage Router / FOH Router innehåller lämplig router och tillhörande rackenheter; och HyperMAC visar router / routeranslutningar.

SE

Färgen på varje enhet, tillsammans med dess länk (om tillämpligt), anger dess nuvarande status, som visas i följande tabell.

stat	Beskrivning	Enhetsstatus	Länkstatus	Anslutning av Active Link
	Både enheten och länken är gröna	Bra	Bra	Bra
	Enheten är grön och länken är röd	Bra	Dålig	Okänt
	Enheten är röd och länken är grön	Fel	Bra	Okänt
	Både enheten och länken är röda	Okänt	Dålig	Dålig

Det finns också ett gult tillstånd, vilket innebär att föremålen är felaktiga, men felet påverkar inte ljudet.

Det är särskilt viktigt att se status för huvudkontrollerna, särskilt när du vill byta ut den aktiva huvudkontrollen (se Byta av den aktiva huvudkontrollen), eftersom den visar vilken huvudkontroll som för närvarande styr nätverket.

Byta det aktiva nätverket

I det mycket osannolika fallet att det aktiva nätverket (X eller Y) utvecklar ett fel kan du byta till standby-nätverket, vilket gör det till det aktiva.

NOTERA: Växelfunktionen byter inte styrdata, eftersom denna icke-ljuddata hittar sin egen väg genom nätverket. Detta gör att routern kan byta till den inaktiva länken, även om den aktiva länken är trasig eller borttagen.

>> För att kontrollera hälsan hos det aktiva nätverket

Öppna diagnosskärmen i GUI genom att välja hem> Diagnostik och kontrollera sedan statusen för den aktiva HyperMAC-länken. Om den är grön är länken bra, men om den är röd finns det ett problem och du bör byta till standby HyperMAC-länken.

Byta den aktiva huvudkontrollen

Även om det är mycket osannolikt att den aktiva huvudkontrollen (MC) kommer att utveckla ett fel, skulle det hända att du måste aktivera standby-MC.

>> Att byta ut den aktiva huvudkontrollen

1. I GUI: n väljer du **hem> Filer**.
2. Klicka på **FILSYNC**.
3. I fönstret Master Controller **File Synchronization** klickar du på **MAKE ACTIVE**-knappen i standby-MC. Detta blir den aktiva.

Bilaga B: Tekniska specifikationer

Systemspecifikationer	
Samplingsfrekvens	96 kHz
Latency Delay	<2 mS Input to Master (ingen kompensation)
Dynamiskt omfång	106 dB 22 Hz - 22 kHz (ingen förtryck)
Maximal spänningsförstärkning	80 dB ingångar till undergrupper och mästare
86 dB ingångar till Aux och Matrix	-100 dB physically adjacent input channels
Crosstalk @ 1 kHz	-100 dB fysiskt intilliggande ingångskanaler
Överhörning @ 10 kHz	-90 dB fysiskt intilliggande ingångskanal
Fader / Pan cut off @ 1 kHz	-100 dB
Fader / Pan cut off @ 10 kHz	-100 dB
Kraftbehov	100-240 V växelström ± 10% 50-60 Hz
Drifttemperaturens omfång	+5 till +45 grader C
Förvaringstemperatur	-20 till +60 grader C

Przegląd

Wprowadzenie

Witamy w systemie audio PRO X Live. PRO X to przyjazna dla użytkownika, najnowocześniejsza i wydajna konsola cyfrowa zaprojektowana specjalnie do użytku na żywo.

Centrum sterowania, które stanowi integralną część jego systemu audio na żywo, zostało stworzone przez Midas, aby zaoferować profesjonalistom audio wysokiej jakości sprzęt audio, zaprojektowany tak, aby zapewnić bezkompromisową jakość dźwięku z zestawem funkcji, który oferuje wszystkie niezbędne udogodnienia i funkcje. Reprezentuje to, co najlepsze w brytyjskim projektowaniu i inżynierii w połączeniu z nowoczesnymi, wydajnymi metodami produkcji i zapewnia wieloletnią niezawodną obsługę.

Aby uzyskać najlepsze rezultaty przy minimalnym wysiłku, przeczytaj ten przewodnik szybkiego startu i wreszcie ciesz się swoim systemem audio Midas PRO X Live!

O tym przewodniku

To jest skrócona instrukcja obsługi systemu audio PRO X Live. Jego celem jest szybkie zaznajomienie użytkownika z centrum sterowania, pokazanie, jak skonfigurować system, a następnie pokazanie, jak wykonać podstawowe operacje na centrum sterowania, aby wyprodukować dźwięk. Ten przewodnik ma taką strukturę, że może również stanowić użyteczny przewodnik wprowadzający do celów szkoleniowych.

Ten dokument jest skierowany do profesjonalistów, takich jak inżynierowie front of house (FOH) i monitory (MON), którzy będą używać tego sprzętu podczas występów na żywo. Zakłada się, że czytelnik ma już doświadczenie w obsłudze profesjonalnego sprzętu audio i najprawdopodobniej przeszedł szkolenie z obsługi tego systemu.

Ten przewodnik został opracowany specjalnie po to, aby inżynierowie miksowania i technicy systemów mogli od razu przejść do obszarów, które ich dotyczą, to znaczy do obsługi, podłączania i konfiguracji systemu. Pozostała część poradnika przeznaczona jest dla wszystkich czytelników.

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat systemu audio PRO X Live, zapoznaj się z instrukcją obsługi systemu audio PRO X Live, którą można znaleźć na naszej stronie internetowej pod adresem Midasconsoles.com.

> **UWAGA:** Treść tego przewodnika nie zastępuje żadnych informacji dostarczonych z jakimkolwiek innym elementem tego systemu audio na żywo z serii PRO.

Wersja oprogramowania PRO X Host

Nasz zespół inżynierów oprogramowania nieustannie pracuje nad zapewnieniem maksymalnego wykorzystania oprogramowania hosta PRO X Live Audio System, więc upewnij się, że masz zainstalowaną najnowszą wersję na swoim PRO X, odwiedzając stronę pobierania na Midasconsoles.com

Rejestracja gwarancji

Midas ma całkowite zaufanie do jakości i niezawodności tego produktu. Aby to potwierdzić, ten produkt jest objęty standardową trzyletnią gwarancją Midas.

Poświęć trochę czasu na zarejestrowanie produktu, wypełniając i zwracając kartę rejestracyjną lub rejestrując się na naszej stronie internetowej pod adresem Midasconsoles.com.

Serwis i wsparcie

Systemy audio na żywo z serii PRO to bardzo zaawansowane technologicznie urządzenia. Zapewniamy doskonały poziom wsparcia i usług, aby dać użytkownikom zaufanie do produktów cyfrowych Midas.

System audio PRO X Live

Przedstawiamy PRO X

Dzięki wzorowej jakości dźwięku oraz sprawdzonej na drogach wytrzymałej i niezawodnej konstrukcji, seria Midas PRO stała się złotym standardem w trasach koncertowych i instalowaniu dźwięku na żywo. Wykorzystując technologie opracowane na podstawie wiodącej w swojej klasie i wizjonerskiej flagowej konsoli Midas XL8 oraz oferując tę samą wyjątkową, zsynchronizowaną i spójną fazowo jakość dźwięku, interpolowane funkcje sterowania i intuicyjną nawigację, systemy PRO3, PRO6 i PRO9 Live Audio stały się w branży wybór konsol wzmacniających dźwięk na żywo.

Teraz rodzina PRO wrzuca wyższy bieg dzięki systemowi audio PRO X Live i rewolucyjnemu silnikowi systemu audio NEUTRON. Wyposażony w 168 jednoczesnych kanałów wejściowych i 99 wyrównanych czasowo i spójnych fazowo szyn bez kompromisów w liczbie kanałów lub szyn.

Prawdziwa i spójna częstotliwość próbkowania 96 kHz i 40-bitowe przetwarzanie zmiennoprzecinkowe zapewniają wzorową jakość przetwarzania dźwięku, a algorytmy przetwarzania sygnału cyfrowego oversamplingu i interpolacji w połączeniu z w pełni interpolowanymi i wrażliwymi na dotyk kontrolkami użytkownika zapewniają płynną ciągłą reakcję i natychmiastową pracę. na konsoli analogowej. Regulacja parametrów staje się szybka i łatwa, ciągłe przesunięcie fazowe przemiatanej kontroli częstotliwości jest słyszalne bez efektów kwantyzacji dyskretnych kroków, które można znaleźć w innych konsolach cyfrowych.

PRO X jest wyposażony w wytrzymałe i sprawdzone na drogach technologie sieciowe Klark Teknik HyperMAC i SuperMAC (zgodne z AES50) z ich ultra-niskimi i deterministycznymi opóźnieniami oraz solidną korekcją błędów.

Jego potężna sieć audio oferuje do 288 wejść i 294 wyjść przy częstotliwości próbkowania 96 kHz. Aby zwiększyć niezawodność, zarówno PRO X Live Audio System, jak i NEUTRON Audio System Engine są wyposażone w router HyperMAC z 192 dwukierunkowymi kanałami z podwójnymi redundantnymi połączeniami miedzianymi lub światłowodowymi.

System audio PRO X Live wyposażony jest w dwa 15-calowe, pełnokolorowe wyświetlacze TFT czytelne w świetle dziennym do użytku we wszystkich środowiskach, zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz.

10 VCA (zmienna asocjacja sterowania) i osiem grup POPulation, w połączeniu z zaawansowaną nawigacją oferowaną przez centralną sekcję wyjściową, umożliwia jednoczesne wyświetlanie 24 szyn miksowanych mono lub stereo.

Wszystko to zapewnia niezrównane wrażenia podczas miksowania.

Przegląd

PRO X to bardzo mocny i elastyczny system przetwarzania dźwięku, który zapewnia kompletne rozwiązanie dla każdej aplikacji do miksowania i dystrybucji sygnału w środowisku dźwiękowym na żywo. Obsługa powierzchni sterującej jest intuicyjna, wyjątkowa i łatwa. Jego układ jest oparty na znanych liniach analogowych, aby zachować ten „analogowy" charakter. Aby zarządzać wieloma kanałami, centrum sterowania wykorzystuje grupy i kolory VCA / POP, a dodatkowo dostępne są różne elementy sterujące nawigacją, które pomagają w szybkim dostępie i wyborze kanału / magistrali. Graficzny interfejs użytkownika widoczny w świetle dziennym w górnej części panelu sterowania wspomaga obsługę i zapewnia dodatkową funkcjonalność.

System audio na żywo jest odporny na wiele typów awarii sprzętu lub oprogramowania. Aby to osiągnąć, system wykorzystuje podwójną redundancję, w której kluczowy komponent ma identyczną rezerwową rezerwę, która jest gotowa do przejęcia w przypadku awarii. Inne scenariusze awarii są zarządzane zgodnie z zasadą N + 1, w której nadmiarowe komponenty stanowią akceptowalną część systemu.

Rejestrator Klark Teknik DN9696 może być używany z systemem audio na żywo do nagrywania wielościeżkowego na żywo i „wirtualnego" sprawdzania dźwięku.

Applications

Seria PRO to klasy średniej i wysokiej klasy cyfrowych konsol Midas Digital Console, zbliżone do branżowego standardu Heritage 3000. Chociaż seria PRO została zaprojektowana z myślą o tradycyjnym środowisku koncertowym na żywo, są one również idealne dla średnich kin, małe domy modlitwy, instalacje i transmisje. Tak więc, będąc prawdziwie wielofunkcyjną konsolą w tradycji Midas, seria PRO nadaje się do wielu zastosowań, takich jak:

- Dźwięk w trasie koncertowej Obowiązki MON lub FOH
- Dźwięk na żywo w małym teatrze Obowiązki MON lub FOH
- Dźwiękowy dom modlitwy na żywo Obowiązki MON lub FOH
- Mikser transmisji dźwięku na żywo z podstawowymi funkcjami dźwięku przestrzennego 5.1 i monitorowaniem.

PRO X - konsola nowej generacji z serii PRO

Jeśli znasz już konsole z serii PRO, to jesteś już na najlepszej drodze do opanowania PRO X. Z kilkoma opisanymi tutaj wyjątkami, funkcjonalność PRO X jest prawie identyczna z jej poprzednikami z serii PRO. Ze względu na jego ulepszoną funkcjonalność i zwiększoną moc obliczeniową konieczne było wprowadzenie następujących zmian w ugruntowanym formacie:

NEUTRON

Potęgą w centrum systemu PRO X jest nowy silnik systemu audio NEUTRON. NEUTRON jest wynikiem trzyletniego programu badawczo-rozwojowego, w ramach którego inżynierowie Midas przekroczyli granice swojej wiedzy i doświadczenia.

Jego najnowocześniejsze procesory DSP najnowszej generacji i wysokowydajny układ FPGA w połączeniu z architekturą MIMD (Multiple Instruction, Multiple Data) zapewniają ponad 100 gigaflopów wydajności przetwarzania dźwięku w czasie rzeczywistym. Oznacza to, że NEUTRON może zapewnić ponad 800 ścieżek audio. Twój system pozostaje całkowicie przyszłościowy. Zapewnia nienaganną jakość dźwięku i funkcjonalność Midasa.

Ale nie chodzi tylko o surową moc obliczeniową i dużą liczbę kanałów, NEUTRON to także finezja. Dodając skrzynki we / wy z najlepszymi konwerterami i niestandardowymi algorytmami przetwarzania, które czerpią z ponad 40-letniego doświadczenia w słuchaniu na szczycie branży, NEUTRON przenosi jakość dźwięku tych kanałów na inny poziom.

Wszystkie cyfrowe konsole Midas posiadają wszechstronny i automatyczny system zarządzania opóźnieniami i NEUTRON nie jest wyjątkiem. Ten system zarządza całym wewnętrznym routingiem i opóźnieniami przetwarzania, a także obejmuje kompensację dla zewnętrznych wkładek analogowych. Wszystkie próbki audio są synchronizowane przed zsumowaniem, co skutkuje absolutną spójnością fazy na wyjściach i całkowitym uniknięciem efektów „filtrowania grzebieniowego" mniej starannie zaprojektowanych systemów, które powodują całkowite wyeliminowanie określonych częstotliwości.

Liczba kanałów

Dzięki 168 wejściom, 96 szynom i trzem kanałom głównym w PRO X otrzymujesz to, co widzisz. Nie ma współdzielenia DSP „dymu i lustra", PRO X zapewnia pełną liczbę kanałów wejściowych i pełną liczbę szyn przy 96 kHz w dowolnym momencie.

Strefa szybka wyjścia Mix Bay

Powierzchnia sterująca PRO X posiada całkowicie nową sekcję wyjściową, która sprawia, że obsługa potencjalnie ogromnej liczby autobusów jest dziecinnie prosta. Strona 24 z 96 możliwych szyn zbiorczych jest wyświetlana w trzech rzędach po osiem, przy czym każda pozycja jest łatwo identyfikowana przez ten sam rodzaj przełącznika wyboru, co wnęka kanału.

Cyfrowa nazwa wpisu i kolor podświetlenia RGB oznaczają, że nie można przegapić wyboru. Naciśnięcie „to faders" w dowolnym rzędzie powoduje umieszczenie suwaka głównego dla tych autobusów w kieszeni miksera.

Wszystkie autobusy można przewijać na stronach 24, a po dodaniu wyjścia do grupy POP, zostanie ono rozwinięte do dedykowanej sekcji wyjściowej, co jeszcze bardziej ułatwi organizację przepływu pracy.

Strefa nawigacji po kanałach i autobusach

Sercem nawigacji konsoli Midas są grupy VCA i POPulation, które zapewniają podstawowy dostęp do wielu kanałów (zazwyczaj grupowanych w powiązane klastry przez inżynierów miksu). Aby uzyskać dostęp do wszystkich kanałów należących do dowolnej grupy VCA lub POP, wystarczy nacisnąć przełącznik wyboru, a kanały te rozwiną się na powierzchnię sterowania.

Jeśli pomyślisz o suwakach VCA tak, jakby były kontenerami dla wszystkich kontrolowanych przez nie kanałów, znalezienie kanałów staje się naturalnym i łatwym zadaniem. Ta metoda jest dodatkowo rozszerzana poprzez udostępnianie dostosowanych przez użytkownika grup POP (POPulation), które mogą zawierać dowolną kombinację kanałów, do których chcesz uzyskać natychmiastowy dostęp, po naciśnięciu przełącznika.

Dodatkowe efekty

PROX może jednocześnie przetwarzać do 24 jednoczesnych wewnętrznych efektów wielokanałowych, a 40-bitowe zmiennoprzecinkowe przetwarzanie audio NEUTRON obsługuje szeroki wybór wirtualnych urządzeń FX, które obejmują jednostki opóźnienia dual-mono, modulację stereo i wiele różnych efektów pogłosu, wielopasmowe kompresja, dynamiczny korektor i wielokanałowe dwufunkcyjne przetwarzanie dynamiki.

Wszystkie procesory FX są specjalnie zaprojektowane do działania w ramach systemu automatycznej kompensacji latencji Midas. Zapewnia to spójny fazowo miks z dokładnością do próbki, niezależnie od tego, czy urządzenia FX są używane jako inserty kanałowe, czy jako send-and-return.

Delay FX można indywidualnie skonfigurować, aby zsynchronizować się z przyciskiem sprzętowym Global Tap-Tempo PRO X, wprowadzając w locie zmiany parametrów efektów opartych na tempie, dziecinnie proste. Dostępnych jest do 36 1/3 oktawowych korektorów graficznych Klark Teknik DN370 (GEQ), które można podłączyć do dowolnego wyjścia.

PL

0 Centrum sterowania

Przegląd centrum sterowania

Centrum sterowania ma połączoną powierzchnię sterowania i GUI, które zapewniają szereg łatwych w użyciu elementów sterujących do precyzyjnej manipulacji dźwiękiem.

Centrum sterowania ma konstrukcję modułową i jest zbudowane na solidnej ramie stalowej MIDAS, podobnej do tych, które są używane w znanych produktach analogowych MIDAS. W ramie znajdują się trzy pełnowymiarowe przęsła z mniejszym po prawej stronie. Wszystkie wnęki są sterowane z jednego procesora i łącznie zapewniają podstawowe potrzeby inżyniera w zakresie mieszania.

Wszystkie powiązane zasilacze, płyty główne komputerów, pamięci i karty graficzne są umieszczone w centrum sterowania, które zawiera również skrzynkę z cyfrowym routerem audio obsługującą lokalne złącza we / wy FOH (wkładane) na tylnym panelu. Znaczne wymuszone chłodzenie powietrzem zapewnia przegroda i duże (ale wolno pracujące) wentylatory wewnętrzne. Generują one bardzo niski poziom hałasu, odpowiednie do miejsc siedzących, teatrów i koncertów, a nawet można je wyłączyć w menu preferencji użytkownika.

Zewnętrznie centrum sterowania ma trzy główne obszary: powierzchnię sterowania, graficzny interfejs użytkownika i panel tylny. Powierzchnia sterowania jest wypełniona natychmiast rozpoznawalnymi elementami sterującymi, które są logicznie rozmieszczone w głównych sekcjach. Graficzny interfejs użytkownika, który składa się z dwóch ekranów w górnej części wnęk środkowych, poprawia działanie, zapewniając wizualną reprezentację powierzchni sterowania, a także zapewnia dodatkową funkcjonalność. Na panelu tylnym znajduje się całe centrum sterowania i łączność sieciowa, a także gniazda sieciowe i wyłącznik.

Dzięki modułowej konstrukcji, ogólna forma i kształt centrum sterowania są podobne do flagowego XL8 firmy MIDAS. Powierzchnia kontrolna jest podzielona na wnęki, z których każda zawiera płaską tacę tłumików i płytko pochylony obszar kontrolny. W środkowych zatokach znajduje się również trzeci obszar, w którym znajduje się nachylony ekran wyświetlacza.

Centrum sterowania toleruje wiele typów błędów sprzętowych bez utraty kontroli nad dźwiękiem ze względu na podwójną redundancję i metody N + 1 wbudowane w system. Jest to dodatkowo wspomagane przez modułowy charakter zatok i niezależność od GUI. Dowolny z ekranów GUI może być używany do obsługi całego centrum sterowania, nawet jeśli żaden sprzęt powierzchni sterującej nie działa. Urządzenie oferuje możliwość stosowania uniwersalnych, redundantnych zasilaczy N + 1 z trzema zatrzaskowymi złączami sieciowymi.

Układ wnęki i GUI

Centrum sterowania ma cztery dyskretne wnęki, w których znajdują się następujące elementy sterujące powierzchni sterującej:

- **Kieszenie wejściowe (12-kanałowe i 4-kanałowe)** - dwie kieszenie wejściowe zapewniają szybki dostęp do tłumików wejściowych i ważnych elementów sterujących przetwarzaniem sygnału
- **Mix bay** - zapewnia dostęp do wyjść i grup, szczegółowy kontroler przetwarzania (wszystkie kanały) oraz sterowanie nawigacyjne
- **Master bay** - zapewnia dostęp do głównych miksów wyjściowych, suwaków monitora (A i B), automatyki, sterowania komunikacją, przypisywalnej kontroli efektów oraz innego zestawu szczegółowych elementów sterujących przetwarzaniem i nawigacją.

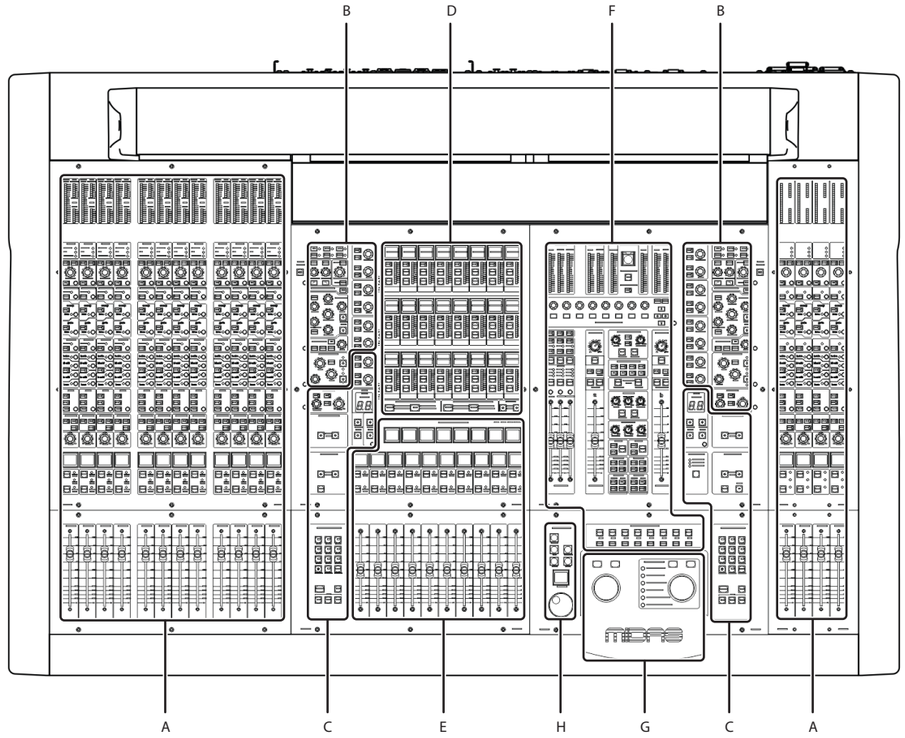
Dwa wyświetlacze GUI na górze wnęk centralnych zapewniają rozbudowaną obsługę ekranu (konfiguracja standardowa) oraz dodatkową funkcjonalność kanałów i szyn. Na przykład podczas mieszania lub przetwarzania. Ułatwiają również korzystanie z menu GUI, które daje dostęp do wielu potężnych funkcji centrum sterowania, takich jak łatanie, efekty, GEQ, diagnostyka itp.



1. Gniazdo wejściowe (12-kanałowe)
2. Mix bay
3. Master bay
4. Pole wejściowe (4-kanałowe)
5. Ekran GUI Mix Bay
6. Ekran GUI Master Bay
7. Mikrofon do rozmów i złącza USB.

Powierzchnia kontrolna

Powierzchnia sterowa podzielona jest na obszary, których funkcja jest w dużej mierze zależna od lokalizacji zatoki. Każda wnęka ma różne elementy sterujące z lokalnym sprzężeniem zwrotnym i / lub wsparciem z dwóch centralnie umieszczonych ekranów GUI. Ekranami można sterować zdalnie za pośrednictwem zewnętrznych połączeń VGA, a systemy innych producentów można również wyświetlać / sterować za pomocą zintegrowanego przełącznika KVM na panelu tylnym.



A — zybka strefa wejściowa: 16 wejściowych szybkich pasków w 12-kanałowych i 4-kanałowych wnękach wejściowych zapewnia operatorowi elementy sterujące, które muszą mieć teraz

B — Listwa i miksy kanałów: obszary przetwarzania, takie jak strefa D (dynamiczna), strefa E (EQ) i elementy sterujące miksowaniem, zapewniają bardziej wszechstronną kontrolę, umożliwiając szczegółową regulację parametrów audio pojedynczego kanału.

C — strefa nawigacji po kanałach i autobusach: sekcje do nawigacji i wyboru po kanałach i autobusach. Aby uzyskać szczegółowe informacje, zobacz Nawigacja.

D — Szybka strefa wyjściowa: nowa sekcja centralna zorientowana na wyjście, umożliwia jednoczesne wyświetlanie 24 szyn miksowanych mono lub stereo oraz zaawansowane przyciski nawigacyjne.

E — Grupy VCA i POP: suwaki VCA i sekcje grup POP.

F — różne: paski kanału głównego, monitorowanie ścieżki sygnału A i B, komunikacja, strefa I, monitorowanie surround i grupy wyciszenia.

G — podstawowa strefa nawigacji: kulki kulkowe do sterowania ekranem GUI miksera i wnęki głównej oraz panel dostępu do ekranu (między kulkami) zapewniający bezpośredni dostęp do opcji menu GUI.

H — automatyzacja: zapis / przywołanie sceny i edycja systemu.

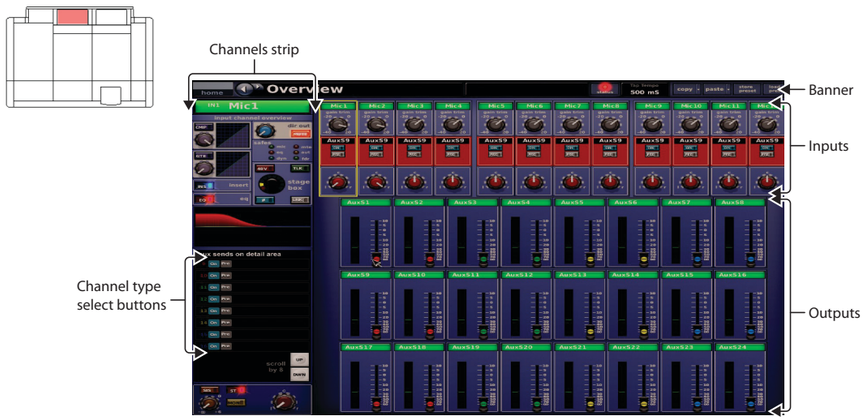
PL

Podczas pokazu funkcje ekranu, które wymagają szybkiego dostępu, są kontrolowane za pomocą pokręteł, przełączników, suwaków itp. Bardziej złożone funkcje, które nie wymagają tego szybkiego dostępu, są sterowane za pomocą trackballów i klawiszy nawigacyjnych. Klawiatura zintegrowana ze skrzynią transportową służy do wprowadzania tekstu za pośrednictwem ekranu graficznego interfejsu użytkownika wnęki głównej. Do obsługi ekranu graficznego interfejsu użytkownika wnęki miksera można użyć zewnętrznej klawiatury USB.

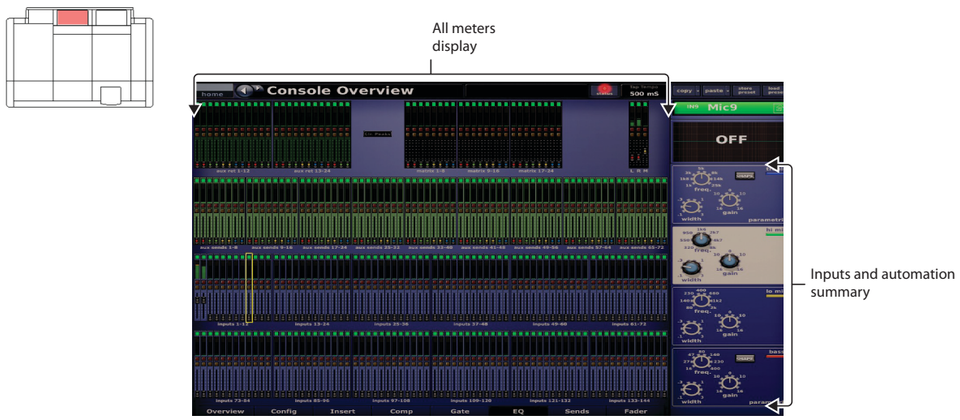
Wybór sterowania zapewnianego przez każdy typ pola jest uszeregowany według ważności czasu dostępu. Obszary szybkiej strefy, które zawierają szybkie paski, zapewniają natychmiastowy dostęp do określonych funkcji w polu, a paski kanałowe zapewniają większą kontrolę nad wybranym szybkim pasem.

GUI

Graficzny interfejs użytkownika składa się z dwóch ekranów, które zapewniają obrazowe przedstawienie układu powierzchni sterowania, dzięki czemu można łatwo śledzić jego wyświetlacze na pierwszy rzut oka. Nie tylko odzwierciedla to, co dzieje się na powierzchni sterującej, ale także zapewnia dodatkowe funkcje za pośrednictwem menu GUI. To menu zapewnia dostęp do wszystkich ekranów potrzebnych do konfiguracji, konfiguracji, zarządzania i obsługi całego centrum sterowania, a wszystko to z poziomu pojedynczej rozwijanej listy łatwych do naśladowania opcji.



Powyżej: typowy ekran **przeglądu** (domyślny ekran GUI komory mieszania)



Powyżej: Ekran typowych **mierników** bez załadowanego pokazu (domyślny ekran interfejsu graficznego wnęki głównej)

Każdy ekran GUI ma swój własny domyślny ekran, chociaż jeden z nich można wybrać z głównego menu GUI. Ekran Przegląd wyświetla 12 wejść i 24 wyjścia, które są wybierane na powierzchni. Ekran przeglądu konsoli pokazuje liczniki; oba ekrany mają na górze baner, który jest stale wyświetlany, oraz pasek kanału na najbardziej zewnętrznej stronie.

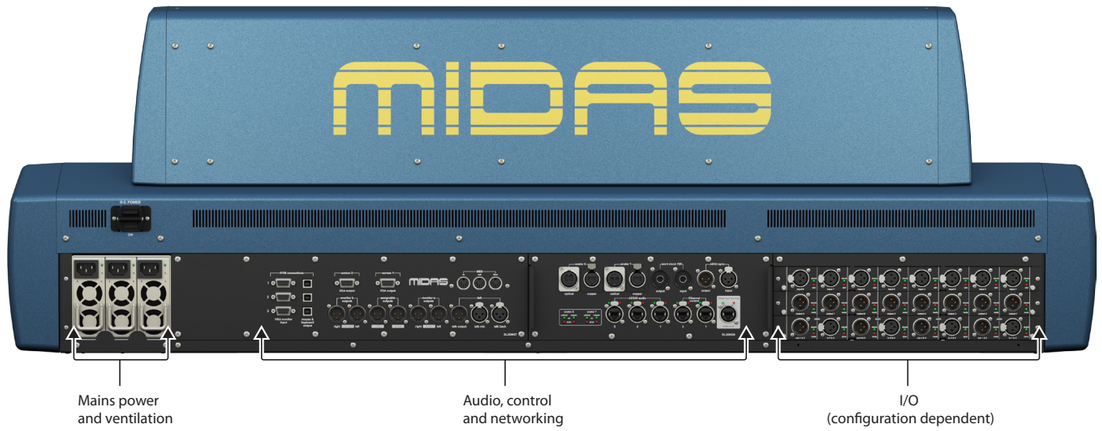
Listwy kanałowe pełnią podobną funkcję jak te na powierzchni sterującej, ale zapewniają dodatkową funkcjonalność. Każdy wyświetla przegląd skojarzonego wybranego kanału, który jest podzielony na określone sekcje, które zapewniają dostęp do obszarów przetwarzania.

Połączenia na panelu przednim i tylnym

Centrum sterowania ma panele złączy z przodu iz tyłu, a także po lewej stronie ekranu graficznego interfejsu użytkownika wnęki na mieszanie.

Panel złączy po lewej stronie GUI ma gniazdo XLR i dwa gniazda USB do podłączenia odpowiednio mikrofonu rozmównego i urządzeń USB. Na przykład można podłączyć pamięć USB do tworzenia kopii zapasowych i przesyłania plików pokazowych lub klawiaturę USB do edycji tekstu w GUI. Górne gniazdo USB jest skojarzone z wnęką miksera, a dolne z wnęką główną.

Na każdym końcu przedniej części centrum sterowania, pod podłokietnikami, znajdują się dwa panele. Każdy ma klawiaturę i gniazdo telefoniczne. Lewe i prawe gniazda klawiatury obsługują odpowiednio ekrany GUI mix i master bay. Gniazdo telefoniczne w lewym panelu jest przeznaczone dla sekcji monitora A, a drugie dla monitora B.



Powyżej: widok z tyłu centrum sterowania.Z

Panel złączy z tyłu centrum sterowania składa się z trzech głównych sekcji (patrz poniżej). Po lewej stronie znajdują się trzy gniazda zasilania sieciowego i zespoły wentylacyjne, z wyłącznikiem prądu stałego powyżej. Sekcja środkowa zawiera połączenia audio, sieci, komunikacji, domofonów, synchronizacji, zewnętrznych urządzeń zdalnych i urządzeń peryferyjnych. Sekcja po prawej stronie to konfigurowalna przez użytkownika modułowa sekcja we / wy.

Modułowa sekcja I / O może pomieścić do trzech spośród następujących modułów I / O w dowolnej kombinacji: Moduł wejść analogowych DL441 (mikrofon); Moduł wyjść analogowych DL442; Moduł I / O z analogowym gniazdem DL443; DL444 Moduł 8 analogowych wejść mikrofonowych i 8 analogowych wyjść liniowych oraz moduł wejść i wyjść DL452 AES / EBU. Daje to maksymalnie 24 wejścia i 24 wyjścia, jeśli zamontowane są odpowiednie karty.

PL

Podstawowe zasady

Zanim zaczniesz

Ten rozdział ma na celu zaznajomienie Cię z centrum sterowania poprzez pokazanie, jak wykonać kilka podstawowych operacji, aby wydobyć z niego trochę dźwięku.

> **UWAGA:** Ponieważ działanie obu pól wejściowych jest zasadniczo takie samo, w niniejszym rozdziale przedstawiono ogólnie tylko działanie 12-kanałowego pola wejściowego. Zostaną jednak pokazane wszelkie różnice w działaniu między 4-kanałowymi i 12-kanałowymi wnękami wejściowymi.

Proszę nie zapominać, że chociaż ten system jest złożonym, zaawansowanym technologicznie urządzeniem, jest bardzo łatwy w użyciu.

Zasady działania

Działanie centrum sterowania opiera się na koncepcji kolorów i grup, a nie na „warstwach" czy „stronicowaniu", co ma miejsce w przypadku większości konsol cyfrowych dostępnych obecnie na rynku.

Przy tak wielu dostępnych kanałach znacznie łatwiej jest je zapamiętać na podstawie ich indywidualnego / grupowego koloru i nazwy skonfigurowanej przez użytkownika, a nie numeru kanału.

Powierzchnia sterowania jest wypełniona natychmiast rozpoznawalnymi elementami sterującymi, które są logicznie rozmieszczone w głównych sekcjach, dzięki czemu wszystkie elementy sterujące, których potrzebujesz przez większość czasu, są zawsze na powierzchni sterowania, a reszta jest tylko o jedną akcję. Możesz wyświetlić wszystkie mierniki we / wy, zarówno na powierzchni sterującej, jak i na graficznym interfejsie użytkownika, aby zapewnić natychmiastową informację zwrotną.

Tryby pracy

Możesz zmienić niektóre aspekty działania centrum sterowania, przypisując różne zadania do określonych obszarów powierzchni sterowania. W tej sekcji wyjaśniono różne sposoby działania powierzchni sterującej.

Tryb normalny

Podczas normalnej pracy 12-kanałowa wnęka wejściowa jest obsługiwana z kontrolek wnęki miksera i ekranu GUI, podczas gdy kontrolki i ekran GUI w kieszeni głównej obsługują 4-kanałową wnękę wejściową. Oba pola wejściowe działają zgodnie i są w efekcie obszarem A.

> **UWAGA:** 12-kanałowa wnęka wejściowa zawsze będzie obszarem A, bez względu na używany tryb pracy.

Wykorzystanie 4-kanałowej wnęki wejściowej jako obszaru B

Możesz przypisać 4-kanałową wnękę wejściową jako obszar B, dzięki czemu oba pola wejściowe będą niezależne od siebie. Ułatwia to dwuosobową obsługę (patrz Obsługa dwuosobowa).

Controlling the mix buses in flip mode

Flip zapewnia bardziej globalne podejście do sterowania na poziomie magistrali mieszanej. Zwykle można używać tylko pokręteł regulacji poziomu na paskach kanałów do regulacji poziomu sygnału szyn miksujących aux / matrix prowadzących do kanałów aux / matrix. Jednak używając przerzucania masz możliwość kontrolowania ich za pomocą pokręteł sterujących panoramą lub suwaków w szybkich paskach wejściowych.

W trybie przewijania przyciski strzałek w lewo / w prawo w górnej sekcji wyboru kanału przewijają szybkie paski wejściowe.

Sterowanie szynami mix w trybie flip

1. Flip zapewnia bardziej globalne podejście do sterowania na poziomie magistrali mieszanej. Zwykle można używać tylko pokręteł regulacji poziomu na paskach kanałów do regulacji poziomu sygnału szyn miksujących aux / matrix prowadzących do kanałów aux / matrix. Jednak używając przerzucania masz możliwość kontrolowania ich za pomocą pokręteł sterujących panoramą lub suwaków w szybkich paskach wejściowych.
2. W trybie przewijania przyciski strzałek w lewo / w prawo w górnej sekcji wyboru kanału przewijają szybkie paski wejściowe.
   - "Flip to Faders"
   - "Flip to Pans".

>> Przerzucanie miksów w celu sterowania suwakiem pan / fader

Po wybraniu wyjścia na powierzchni sterującej naciśnij przycisk FLIP. Przycisk zaświeci się, aby pokazać, że jesteś w trybie „odwracania". Aktualnie wybrana szyna miksowania w szybkich paskach wejściowych zmieni się na AuxS1, a w GUI kolor tła paneli i suwaków zmieni się odpowiednio.

Również przyciski wyboru LCD w szybkich paskach wejściowych wyświetlą aktualny tryb magistrali, na przykład „MONO AUX".

Porady i wskazówki

- **Sprawdź, co jest ukryte -** W centrum sterowania, w przeciwieństwie do analogowej powierzchni sterującej, niektóre ustawienia i parametry zostaną ukryte. W różnych momentach miksu zalecamy wybranie i przejrzenie nieużywanych parametrów, aby upewnić się, że nie ma żadnych ukrytych niespodzianek, na przykład wysłanie pogłosu z poprzedniego miksu.
- **Sprawdź ekran mierników -** Dobrym pomysłem jest częste monitorowanie ekranu Mierniki (domyślny widok interfejsu graficznego wnęki głównej), który zapewnia szybki przegląd stanu i działania centrum sterowania. Pokazuje wszystkie mierniki i stan suwaków oraz niektórych przełączników, takich jak solówki i wyciszenia. Jednak niektóre rzeczy pozostaną ukryte.

Zapisywanie Twojej pracy

Zalecamy regularne zapisywanie swojej pracy podczas wykonywania procedur opisanych w tym przewodniku. Jest to dobra praktyka nie tylko podczas normalnej pracy, ale w tym przypadku może uchronić Cię przed utratą niektórych ustawień, które mogą okazać się przydatne później. Aby to zrobić, utwórz nowy spektakl (patrz Otwieranie ekranu automatyzacji), a następnie kontynuuj czytanie pozostałej części tej sekcji, postępując zgodnie z instrukcjami. Zapisz swoją pracę w dogodnych punktach (zobacz Tworzenie nowej sceny przy użyciu bieżących ustawień i Zapisywanie spektaklu lub tworzenie nowego z bieżących ustawień).

Zapisywanie programu a przechowywanie sceny

Ważne jest, aby zrozumieć różnice między zapisywaniem programu a przechowywaniem sceny.

- Zapisanie sceny zapisuje aktualne ustawienia systemu do pliku spektaklu. Dane sceny nigdy nie są aktualizowane, chyba że ręcznie zapiszesz scenę. Plik spektaklu pozostaje niezapisany w pamięci RAM.

Chociaż stan centrum sterowania jest kopiowany co pięć sekund, nie jest zapisywany w scenie. Zamiast tego jest umieszczany w NVRAM (nieulotnej pamięci o dostępie swobodnym) pamięci centrum sterowania, która jest rodzajem pamięci RAM, która nie traci danych, gdy wyłącza się zasilanie. Jeśli centrum sterowania przypadkowo utraci moc, ustawienia te są ładowane, aby parametry dźwięku były identyczne, co pozwala uniknąć skoków poziomu dźwięku. Po utracie zasilania załadowany plik pokazu (jeśli istnieje) nie zostanie później przywrócony, a wszelkie niezapisane zmiany w nim zostaną utracone.

- Zapisanie spektaklu kopiuje plik spektaklu na wewnętrzny dysk półprzewodnikowy centrum sterowania. Zapewnia to „trwałą" kopię, pod warunkiem prawidłowego

Prawidłowe zamykanie centrum sterowania

Podczas wyłączania centrum sterowania zalecamy skorzystanie z opcji zamykania w menu GUI (zobacz Wyłączanie centrum sterowania).

Używając shutdown, automatycznie zapisywana jest buforowana kopia danych spektaklu, które są utrzymywane przez system. Shutdown następnie wykorzystuje bieżący plik pokazu, dane NVRAM i pliki pamięci podręcznej, aby przywrócić centrum sterowania do dokładnie tego samego stanu, w jakim znajdował się w momencie wyłączenia; nawet do momentu załadowania niezapisanego pokazu i umieszczenia cię na właściwej scenie, z niezapisanymi danymi sceny na powierzchni sterującej.

Jeśli nie użyjesz opcji Shutdown, parametry audio są nadal przywracane, ale status pokazu i pokazu (zapisany / niezapisany) nie może zostać przywrócony automatycznie. Musisz ręcznie przeładować przedstawienie, a wszelkie niezapisane zmiany zostaną utracone.

Praca z centrum sterowania

Chociaż wiele elementów sterujących w centrum sterowania jest podobnych do ich odpowiedników typu analogowego, niektóre z nich zostały specjalnie zaprojektowane dla serii PRO, szczególnie dla nawigacji i obsługi interfejsu GUI. Ponieważ zapewne masz doświadczenie z konsolami analogowymi, większość elementów sterujących PRO X i ich działanie znasz już wcześniej. Dlatego w tym rozdziale omówiono tylko elementy sterujące GUI, które mogą być dla Ciebie nowe.

Elementy sterujące nawigacją, takie jak przyciski szybkiego dostępu i przyciski przewijania, są opisane w Nawigacji, a te przeznaczone specjalnie do automatyzacji można znaleźć w Zarządzaniu scenami.

Informacje o działaniu kanałów

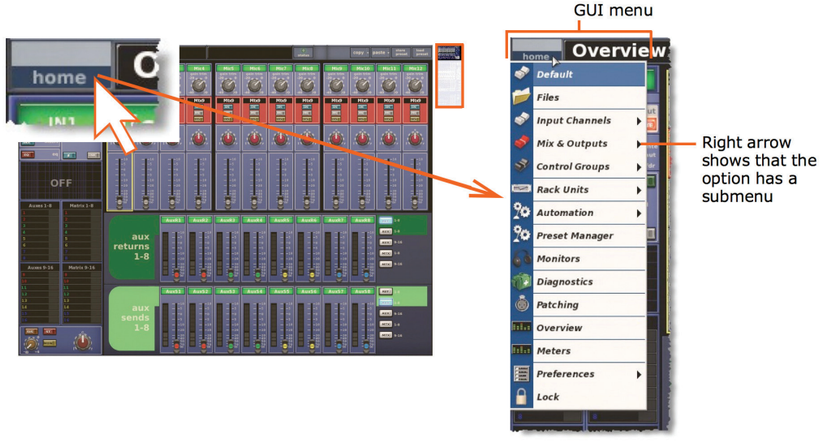
Podczas normalnej pracy zadanie sterowania kanałami wejściowymi (12 kanałów), AUX, Return, Aux Send i Matrix jest przydzielone do dwóch pól po lewej stronie. Dwie kieszenie po prawej stronie sterują kanałami wejściowymi (4-kanałowymi) i głównymi.

Ta alokacja zadań ma zastosowanie podobnie do ekranów GUI. Możesz jednak sterować dowolnym kanałem z dowolnego ekranu GUI. Odbywa się to poprzez przejście kanału do paska kanału GUI za pośrednictwem menu GUI; sterowanie jest wtedy również dostępne za pośrednictwem lokalnego paska kanału na powierzchni sterowania.

Informacje o obsłudze interfejsu GUI

W tej sekcji opisano podstawowe procedury, które można wykonać na ekranach GUI. Ogólnie rzecz biorąc, będziesz kontrolować i obsługiwać GUI, łącząc opisane tutaj operacje.

Każdy trackball kontroluje ruch wskaźnika na odpowiednim ekranie GUI. Lewy trackball obsługuje ekran GUI wnęki miksowania, a prawy obsługuje ekran GUI w kieszeni głównej. Każdy trackball ma dwa przyciski, które mają podobną funkcjonalność jak przyciski myszy do komputera stacjonarnego / laptopa. Lewy przycisk jest używany do operacji „kliknij i przeciągnij", podczas gdy prawy przycisk jest zwykle używany do edycji i dokładniejszych operacji kontrolnych.



Obsługa elementów sterujących na ekranie GUI

W tej sekcji pokazano, jak obsługiwać elementy ekranu GUI, takie jak przyciski, pokrętła sterujące, listy rozwijane i suwaki.

>> Włączanie / wyłączanie przycisku GUI

W tej sekcji pokazano, jak obsługiwać elementy ekranu GUI, takie jak przyciski, pokrętła sterujące, listy rozwijane i suwaki.

>> Regulacja pokrętła lub suwaka GUI

Użyj operacji przeciągania. Przesuń wskaźnik w górę / w dół / w lewo / w prawo, aby dokonać regulacji.

>> Aby wybrać opcję z listy rozwijanej

Kliknij strzałkę w dół. Lista rozwijana zostanie rozwinięta, aby wyświetlić część lub całość jej zawartości, w zależności od liczby zawartych w niej elementów.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

Kliknij żądaną opcję

W razie potrzeby przewiń listę (patrz „Aby przewinąć listę rozwijaną" poniżej), aby wyświetlić opcję, a następnie ją kliknij.

>> Aby przewinąć listę rozwijaną

Po wyświetleniu listy rozwijanej wykonaj jedną z następujących czynności:

Przeciągnij pole przewijania

Kliknij pasek przewijania. Pole przewijania „przeskoczy" w kierunku kliknięcia do innej pozycji na pasku przewijania

Kliknij strzałkę przewijania w górę / w dół. Pole przewijania „przeskoczy" w kierunku strzałki przewijania do innej pozycji paska przewijania. Kliknięcie strzałki przewijania, gdy sąsiaduje z nią pole przewijania, nie ma żadnego efektu.

Korzystanie z menu GUI

Możesz otworzyć menu GUI na dowolnym ekranie GUI lub możesz przejść bezpośrednio do ekranu menu GUI, używając przycisku dostępu do ekranu.

W tym przewodniku sekwencje wyboru opcji menu / podmenu są pokazane w następującym formacie (na przykład do wyboru ekranu ogólnych preferencji): strona główna> Preferencje> Ogólne

>> Aby otworzyć menu GUI

Kliknij dom.

PL

>> Aby wybrać opcję menu GUI

Kliknij opcję menu, na przykład Monitory. Tło opcji menu zmieni się na niebieskie, gdy będzie gotowe do wyboru.

>> Aby otworzyć podmenu opcji menu GUI

Przesuń wskaźnik nad strzałkę po prawej stronie żądanej opcji menu. Podmenu otworzy się automatycznie po prawej stronie strzałki.

>> Aby otworzyć ekran menu GUI za pomocą przycisku dostępu do ekranu

W głównej strefie nawigacji naciśnij przycisk dostępu do ekranu, aby otworzyć pierwszy ekran (wydrukowany po prawej stronie przycisku). Naciśnij go ponownie, aby otworzyć

Edycja tekstu

Klawiatura służy do wpisywania tekstu w interfejsie GUI, na przykład do konfigurowania nazw kanałów wejściowych i wyjściowych. Edytowalny tekst w GUI znajduje się w polach tekstowych, które zazwyczaj składają się z jednego wiersza o ograniczonej długości. Chociaż cała edycja tekstu może być przeprowadzona przy użyciu normalnych funkcji klawiatury, GUI może służyć jako pomoc, na przykład poprzez podświetlanie fragmentów tekstu (za pomocą przeciągania).



Te dwa przykłady pokazują, jak używać przycisków dostępu do ekranu, aby otworzyć ekran Automation (pojedyncze naciśnięcie) i ekran Graphic EQ (dwa naciśnięcia). Te przyciski prowadzą bezpośrednio do żądanego ekranu.

>> Wprowadzanie / edytowanie tekstu za pomocą klawiatury

W graficznym interfejsie użytkownika kliknij pole tekstowe, aby umieścić w nim punkt wstawiania. Wskaźnik zmieni kształt na dwuteownik.

Za pomocą klawiatury wpisz nowy tekst. Jeśli pole tekstowe zawiera już jakiś tekst, możesz go najpierw usunąć lub edytować, co można zrobić za pomocą klawiatury lub za pomocą opcji wycinania, kopiowania i wklejania po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.

Naciśnij klawisz ENTER na klawiaturze, aby wyjść z pola tekstowego (lub kliknij pusty obszar ekranu GUI). Kształt wskaźnika zmieni się z powrotem w strzałkę.

Nawigacja

Wprowadzenie do nawigacji

Centrum sterowania zapewnia unikalne elementy sterujące nawigacją, aby szybko i łatwo uzyskać dostęp do elementów, takich jak kanały, autobusy, grupy i obszary przetwarzania, które będą potrzebne do miksowania.

Nawigacja jest ważną cechą centrum sterowania. Jedną z zalet konsol cyfrowych w porównaniu z konsolami analogowymi jest to, że ich liczba kanałów nie jest ograniczona przez sprzęt powierzchni sterującej. Oznacza to jednak, że tylko pewna liczba kanałów może znajdować się w dowolnym momencie na powierzchni sterującej, podczas gdy inne są „ukryte". Dlatego nawigacja jest wymagana, aby uzyskać dostęp do tych ukrytych kanałów, kiedy tylko ich potrzebujesz.

> **UWAGA:** Sposób, w jaki centrum sterowania jest ustawione na działanie, może zmienić działanie niektórych elementów sterujących nawigacją. Aby uzyskać więcej informacji, zobacz Tryby pracy.

Nawigacja odbywa się głównie za pomocą powierzchni sterującej, chociaż GUI może stanowić alternatywę, a także ma własne unikalne funkcje nawigacyjne.

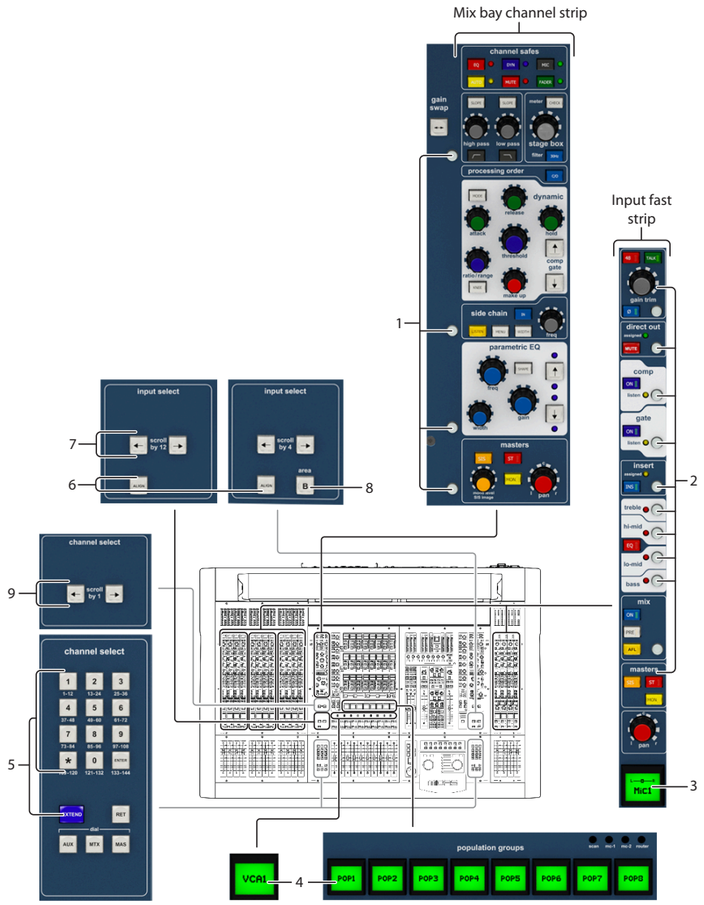
Poruszanie się po kanałach wejściowych

Kanały wejściowe są pogrupowane w „banki", a każdy bank zawiera cztery kolejno ponumerowane kanały.

Podczas normalnej pracy cztery banki kanałów wejściowych zapełniają zatoki wejściowe i są one wyświetlane na powierzchni sterowania w kolejności rosnącej od lewej do

PL

Wprowadź elementy sterujące nawigacją po kanałach w PRO X.



Pozycja	Elementy	Opis
1	Przycisk szybkiego dostępu - pasek kanałów	Szybko wybiera lokalny obszar przetwarzania wybranego kanału lub pary kanałów, ale nie wpływa na wybór kanału. Świeci (na niebiesko), gdy jest aktywny.
2	Przycisk szybkiego dostępu - wprowadzanie szybkiego paska	Szybko wybiera lokalny kanał wejściowy i przypisuje lokalny obszar przetwarzania do paska kanału miksera. Świeci (na niebiesko), gdy jest aktywny.
3	Przycisk wyboru LCD - wprowadź szybki pasek	Wybiera lokalny kanał wejściowy. Posiada podświetlany wyświetlacz LCD (z kolorem podświetlenia konfigurowalnym przez użytkownika), który pokazuje nazwę kanału itp. Po wybraniu, wyświetlacz zmienia się na obraz „negatywowy".
4	Przycisk wyboru LCD - grupa VCA / POP	Wybiera grupę VCA / POP, rozwijając członków grupy na powierzchnię sterującą. Posiada podświetlany wyświetlacz LCD (z konfigurowalnym kolorem podświetlenia), na którym wyświetlana jest nazwa grupy. Po wybraniu, obraz zmienia się na „negatyw". Ten przycisk służy również do konfigurowania grupy (patrz Przypisywanie kanałów do grupy VCA / POP).
5	Przyciski i przyciski wyboru kanału	Przycisk INPUT w sekcji typu kanału jest używany wraz z klawiszami numerycznymi w dolnej sekcji wyboru kanału, aby wybrać określony numer kanału, przypisując go do powierzchni sterującej (patrz Wyszukiwanie usterki kanału powodującego problem).
6	Przycisk ALIGN	Umożliwia nawigację aktualnie wybranym kanałem wejściowym do lokalnej kieszeni wejściowej (patrz Nawigacja po wybranym kanale wejściowym z powrotem do powierzchni sterującej ").
7	przewiń za pomocą przycisków 4/12	Te przyciski przewijania w lewo i w prawo przewijają kanały wejściowe po 12 kanałów jednocześnie w lewej wnęce 12-kanałowej i po 4 w prawej wnęce 4-kanałowej.
8	Przycisk B.	Przypisuje 4-kanałową wnękę wejściową jako obszar B, który następnie współpracuje z paskiem kanału pola głównego.
9	przewiń za pomocą 1	Te przyciski przewijania w lewo i w prawo służą do przewijania kanałów po kolei. Wybór kanału następuje po przewijaniu.

>> Aby przypisać kanał wejściowy do powierzchni sterującej

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- **Przyciski przewijania -** Przewiń żądany kanał wejściowy do powierzchni sterującej za pomocą przycisków przewijania 1/12 w sekcji wyboru wejścia.
- **Przyciski grup VCA / POP -** Jeśli żądany kanał wejściowy znajduje się w grupie, naciśnij przycisk wyboru grupy VCA / POP na wyświetlaczu LCD.

Możesz użyć menu GUI, aby wybrać dowolną grupę VCA / POP, wybierając opcję **Home> Control Groups> VCA Groups**.

>> To select an input channel

Mając żądany kanał wejściowy aktualnie przypisany do szybkich pasków wejściowych na powierzchni sterowania, wykonaj jedną z następujących czynności:

- **Przycisk wyboru LCD -** Naciśnij przycisk wyboru LCD na żądanym szybkim pasku wprowadzania. Spowoduje to przypisanie kanału wejściowego do paska kanału lokalnego, a przeglądu kanałów wejściowych do paska kanału GUI
- **Przycisk szybkiego dostępu -** Naciśnij dowolny przycisk szybkiego dostępu na wybranym pasku szybkiego dostępu. Spowoduje to przypisanie kanału wejściowego do paska kanału lokalnego, a jego lokalny obszar przetwarzania do paska kanału GUI.

Możesz użyć przycisków przewijania 1 w górnej sekcji wyboru kanału, aby przewijać kanał po kanale i przejść do żądanego kanału wejściowego. Za pomocą tej metody można przewijać wszystkie kanały wejściowe, a żądany kanał wejściowy nie musi być początkowo przypisywany do powierzchni sterującej. Wybór kanału następuje po przewijaniu.

Możesz użyć menu GUI, aby wybrać dowolny kanał wejściowy za pomocą opcji **Home> Input Channels**.

>> Aby nawigować wybranym kanałem wejściowym z powrotem do powierzchni sterującej

Jeśli nawigowałeś aktualnie wybranym kanałem wejściowym z dala od powierzchni sterującej, możesz go przywrócić, naciskając **ALIGN.**

>> Aby wybrać obszar przetwarzania

Możesz na przykład chcieć, aby określony obszar przetwarzania kanału wejściowego przypisany do paska kanału lokalnego przeprowadzał przetwarzanie lub kopiowanie jego parametrów do innego kanału wejściowego.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

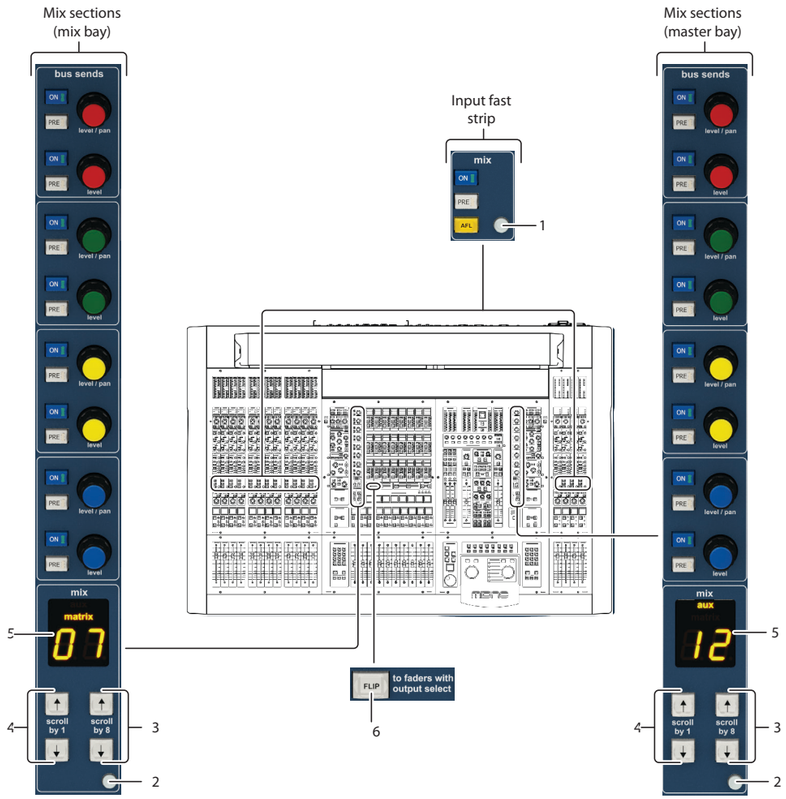
- **Przycisk szybkiego dostępu (pasek kanałów) -** Jeśli żądany kanał wejściowy jest aktualnie wybrany na powierzchni sterującej, naciśnij przycisk szybkiego dostępu lokalny dla żądanego obszaru przetwarzania na pasku kanałów
- **Przycisk szybkiego dostępu (szybki pasek wejściowy) -** Jeśli żądany kanał wejściowy znajduje się obecnie na powierzchni sterującej, ale nie jest zaznaczony, naciśnij przycisk szybkiego dostępu lokalny dla żądanego obszaru przetwarzania na jego pasku szybkiego dostępu.

Możesz wybrać obszar przetwarzania za pomocą przeglądu kanałów wejściowych na pasku kanału GUI, klikając w obszarze, który nie jest kontrolowany w żądanej sekcji.

PL

Poruszanie się po autobusach Mix

Każdy z kanałów wejściowych ma szyny miksujące aux i matrix.



Pozycja	Elementy	Opis
1	Przycisk szybkiego dostępu - wprowadzanie szybkiego paska	Ten przycisk w sekcji miksowania szybkich pasków wejściowych szybko wybiera obszar lokalnego miksu wybranego kanału. Świeci (na niebiesko), gdy jest aktywny.
2	Przycisk szybkiego dostępu - wybór **miksu**	Ten przycisk w sekcji miksowania wnęki miksującej i nadrzędnej szybko wybiera bank aktualnie wybranej szyny Aux / Matrix, przypisując go do lokalnego paska kanału na powierzchni sterowania, a także przypisując obszar przetwarzania magistrali do lokalnego paska kanału GUI .
3	**przewiń za pomocą 8 przycisków**	Te przyciski przewijania w górę iw dół przewijają szyny miksera w grupach po osiem (jeden bank) na raz.
4	**przewiń za pomocą 1 przycisków**	Te przyciski przewijania w górę iw dół przewijają kolejno szyny miksujące. Wybór szyny mieszanej następuje po przewijaniu.
5	Pokaz	Pokazuje numer aktualnie wybranej szyny miksera i jej typ.
6	**Przycisk FLIP**	Zobacz Sterowanie szynami Mix w trybie odwracania.

>> Aby nawigować po szynie miksera do powierzchni sterującej

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Przewiń do żądanej szyny miksera, używając przycisków przewijania 1 w sekcji miksowania. Wybór szyny mieszanej następuje po przewijaniu
- Przewiń żądany bank szyn miksujących do powierzchni sterującej za pomocą przewijania za pomocą 8 przycisków w sekcji miksowania
- Wybierz żądaną szynę miksującą w kieszeni wyjściowej i naciśnij Wyrównaj.

>> Aby wybrać szynę miksującą

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- **Przyciski przewijania** - Przewiń do żądanej szyny miksera za pomocą przycisków przewijania 1 w sekcji miksowania. Wybór szyny mieszanej następuje po przewijaniu
- **Dotykowe pokrętła sterujące** - Po przypisaniu żądanej szyny miksowania do sekcji miksowania na panelu sterowania dotknij / użyj jej pokrętła sterującego.

>> Aby przejść przez obszar przetwarzania szyny miksowania do paska kanału

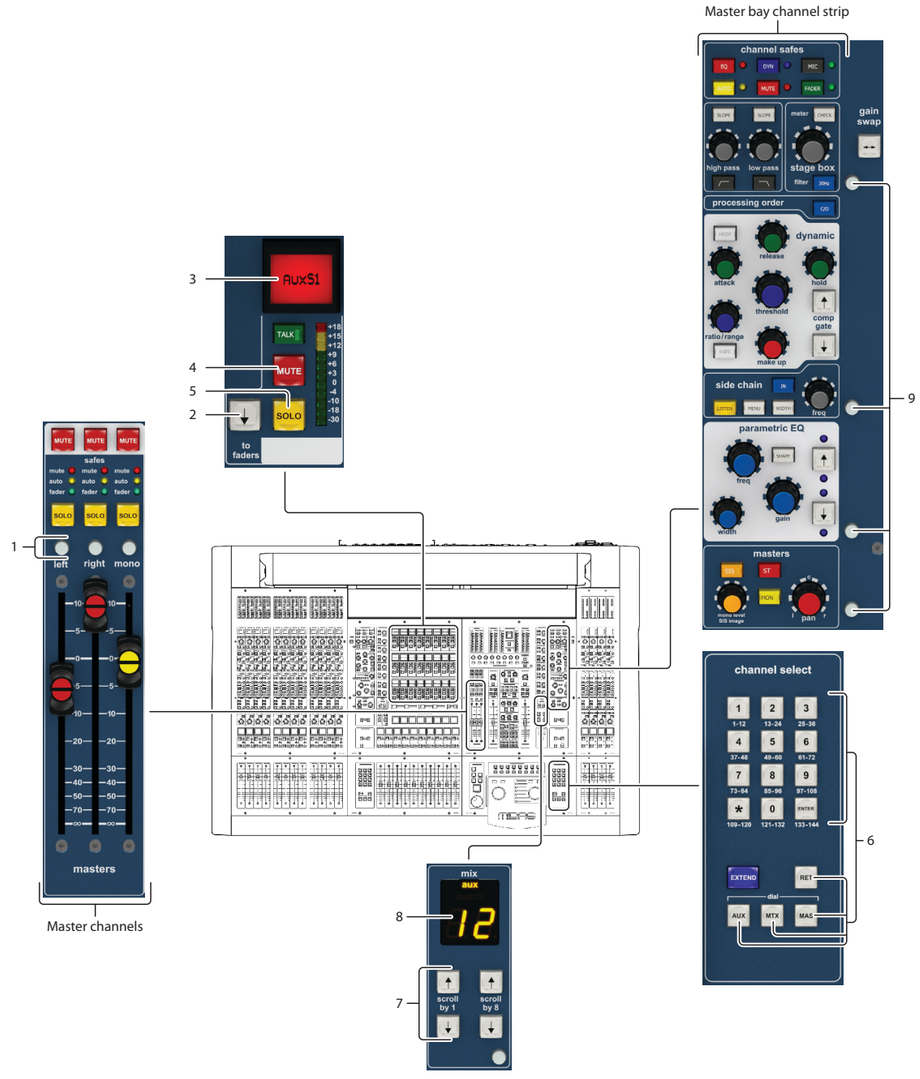
Naciśnij przycisk szybkiego dostępu w sekcji miksowania żądanego szybkiego paska wejściowego. Nie ma to wpływu na obecną populację wyjściowej strefy szybkiej.

Możesz wybrać obszar przetwarzania szyny aux lub szyny macierzy w GUI, klikając tytuł żądanego banku szyn miksujących w przeglądzie kanałów wejściowych na pasku kanału GUI (patrz Typowe sekcje wysyłek miksów w pasku kanału Gui).

PL

Poruszanie się po kanałach wyjściowych

Kanały wyjściowe zawierają Auxes, Matrices i Master.



Item	Element(s)	Description
1	Przycisk szybkiego dostępu - kanały główne	Szybko wybiera lokalny kanał główny. Świeci (na niebiesko), gdy jest aktywny.
2	Do Faders	Przenosi aktualnie wybraną grupę do poniższych suwaków.
3	Przycisk wyboru LCD	Wybiera kanał. Posiada podświetlany wyświetlacz LCD (z konfigurowalnym kolorem podświetlenia), na którym wyświetlana jest nazwa grupy.
4	Przycisk wyciszenia	Wycisza wybrany kanał.
5	Przycisk Solo	Solos wybrany kanał.
6	Klawisze i przyciski wyboru kanałów	Przyciski w sekcji typu kanału (z wyjątkiem przycisku WEJŚCIE) są używane wraz z klawiszami numerycznymi w sekcji wyboru kanału (niższa), aby wybrać określony numer kanału wyjściowego, przypisując go do powierzchni sterującej (patrz Wyszukiwanie usterek kanału powodującego problem.
7	**przewiń za pomocą 1 przycisków**	Te przyciski przewijania w lewo i w prawo służą do przewijania kanałów po kolei. Wybór kanału następuje po przewijaniu.
8	**przewiń za pomocą 24 przycisków**	Te przyciski przewijania w lewo i w prawo przewijają kanały 24 naraz. Wybór kanału następuje po przewijaniu.
9	Przycisk szybkiego dostępu - pasek kanałów	Szybko wybiera lokalny obszar przetwarzania wybranego kanału lub pary kanałów, ale nie wpływa na wybór kanału. Świeci (na niebiesko), gdy jest aktywny.

>> Aby przypisać kanały wyjściowe do powierzchni sterującej

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- **Przyciski typu kanału -** W PRO X przyciski typu kanału zostały zastąpione 24 wyjściami LCD, które można przypisać w zwykły sposób: naciśnij i przytrzymaj, a następnie wybierz kanały, które chcesz przypisać.
- **Przyciski przewijania -** Przewiń żądany kanał wyjściowy do powierzchni sterującej za pomocą przycisków przewijania o 1 w sekcji wyboru kanału (górnej).

Aby wybrać żądaną grupę wyjść, przewiń strefę szybkiego wejścia za pomocą 24 przycisków przewijania.

>> Aby wybrać obszar przetwarzania

Możesz na przykład chcieć, aby określony obszar przetwarzania kanału wyjściowego przypisany do paska kanału lokalnego przeprowadzał przetwarzanie lub kopiowanie jego parametrów do innego kanału wyjściowego. Aby to zrobić, pod warunkiem, że kanał wyjściowy jest aktualnie wybrany na powierzchni sterującej, naciśnij przycisk szybkiego dostępu lokalny dla obszaru przetwarzania żądanego kanału, aby go wybrać.

Możesz wybrać obszar przetwarzania za pomocą GUI, klikając obszar, który nie jest kontrolowany w żądanej sekcji ekranu „przeglądu" (wyjście Aux, Aux Return, Matrix lub Master) na pasku kanału GUI.

Nawigacja przez GUI

GUI ma unikalne narzędzia nawigacyjne, za pomocą których można powrócić do ekranu „przeglądu" kanału z jednego z jego obszarów przetwarzania na pasku kanału GUI, a także przeglądać historię wyświetlania ekranu GUI.

>> Aby przejść z powrotem do ekranu przeglądu kanału z jednego z jego obszarów przetwarzania na pasku kanału GUI

Kliknij strzałkę powrotu w nagłówku kanału.

>> Aby znaleźć ostatnio otwarty ekran GUI

Użyj przycisków przeglądarki wstecz / dalej, aby wykonać jedną z następujących czynności:

Aby powrócić do właśnie otwartego ekranu GUI, kliknij przycisk Wstecz

Aby otworzyć jeden z ostatnio odwiedzonych ekranów GUI, kliknij przyciski Wstecz / Dalej. Przycisk Wstecz przeniesie Cię z powrotem do historii przeglądarki, a przycisk Dalej działa odwrotnie.

Znalezienie błędu w kanale, w którym występuje problem

Jeśli znasz numer kanału, którego dotyczy problem, możesz szybko przejść do panelu sterowania, wpisując jego typ i numer kanału, korzystając z dolnej sekcji wyboru kanału (niższa) i sekcji typu kanału.

>> Aby wybrać kanał za pomocą jego numeru

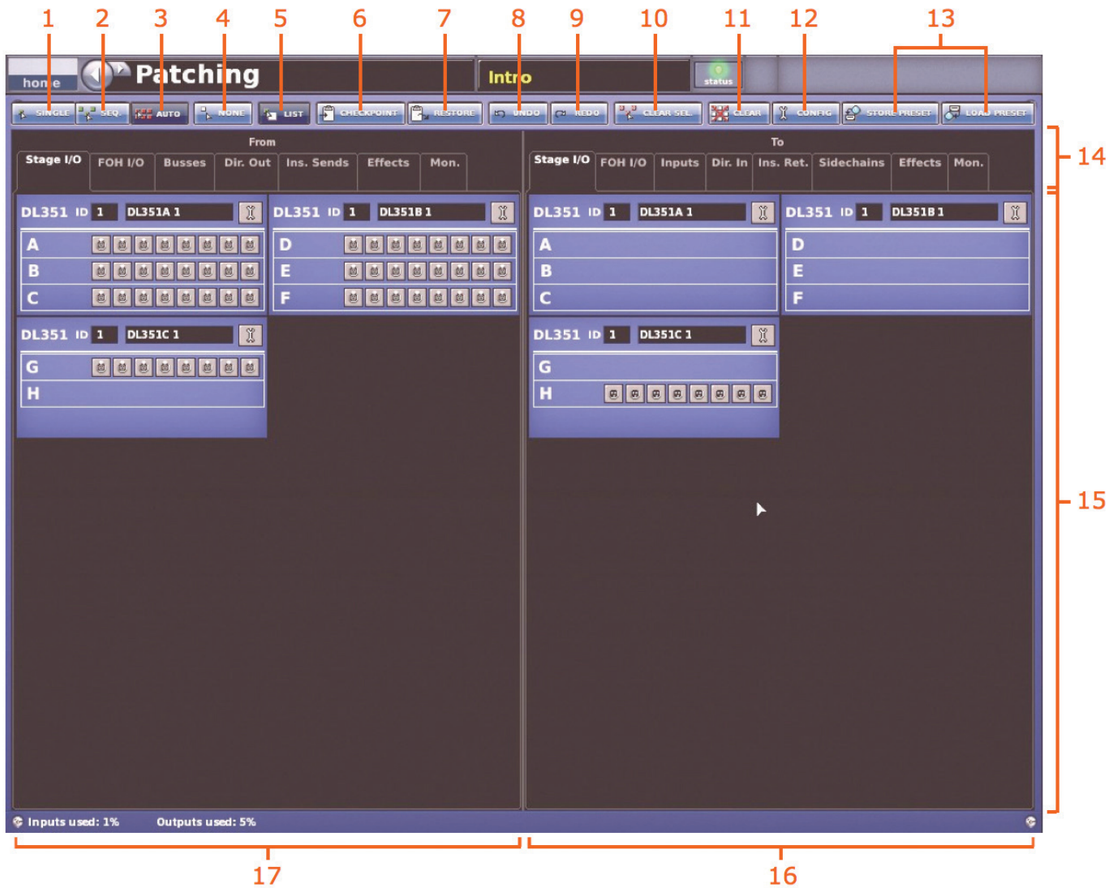
1. W sekcji typu kanału naciśnij przycisk żądanego typu. Na przykład, jeśli kanał jest wejściem, naciśnij INPUT.
2. W dolnej sekcji wyboru kanału wpisz numer kanału. Na przykład naciśnij 4, a następnie 7 dla kanału 47.
3. Naciśnij enter.

PL

Poprawianie

Wprowadzenie

Poprawianie to funkcja dostępna tylko w graficznym interfejsie użytkownika, która umożliwia spełnienie wszystkich wymagań dotyczących routingu systemu. W menu głównym GUI znajduje się opcja Krosowanie, która przenosi do ekranu Krosowania, który zawiera wszystkie dostępne złącza krosowania w systemie. Ten ekran zapewnia łatwy w użyciu interfejs, w którym można wybrać opcje krosowania źródła i miejsca docelowego, ułatwione przez panel przycisków funkcyjnych. Dodatkowo ekran Patching pozwala na konfigurację jednostek (urządzeń). Na przykład, można ustawić wzmocnienie analogowe, wybrać napięcie fantomowe +48 V itp. Jednostek liniowych I / O podłączonych w systemie.



Item	Element(s)	Description
1	**POJEDYNCZY** przycisk	Umożliwia patchowanie jednego źródła do jednego miejsca docelowego lub wielu miejsc docelowych. Zobacz Single Patching (SINGLE).
2	**SEQ.** przycisk	Pozwala wybrać wiele źródeł i po kolei je łączyć. Zobacz Patchowanie sekwencji (SEQ.).
3	Przycisk **AUTO**	Pozwala wybrać blok źródeł i załatać je wszystkie automatycznie, po prostu wybierając jedno miejsce docelowe. Wszelkie istniejące poprawki w zakresie docelowym zostaną zastąpione nowymi.
4	Przycisk **BRAK**	Czyści wszystkie aktualnie wybrane złącza krosowe ze wszystkich zakładek w sekcjach Od i Do.
5	Przycisk **LISTA**	Zmienia typ podpowiedzi ze standardowej na listę podczas wykonywania poprawiania sekwencji za pośrednictwem SEQ. przycisk.
6	Przycisk **PUNKT KONTROLNY**	Ustawia punkt przechowywania poprawek lub migawkę, która zawiera aktualny stan poprawiania. Za każdym razem, gdy kliknięto CHECKPOINT, poprzedni punkt kontrolny jest nadpisywany.
7	**PRZYWRÓĆ** przycisk	Przywraca stan łatania do ostatniego punktu kontrolnego lub, jeśli nie utworzono żadnych punktów kontrolnych, przywraca stan łatania do stanu włączenia. Wszystkie poprawki wykonane w międzyczasie zostaną utracone.

Item	Element(s)	Description
8	Przycisk **UNDO**	Cofa ostatnią pojedynczą poprawkę, nawet jeśli była to część operacji wielokrotnego instalowania. Powtarzające się kliknięcia cofają poprzednie operacje łatania, cofają się do ostatniego punktu kontrolnego lub włączają, jeśli nie utworzono żadnych punktów kontrolnych.
9	Przycisk **REDO**	Ponawia cofnięcie. Można to powtórzyć dla każdego cofnięcia w poprzedniej operacji cofania.
10	**CLEAR SEL.** przycisk	Czyści wszystkie bieżące selekcje i ich poprawki. Ważny: W przeciwieństwie do przycisku NONE, który usuwa jedynie bieżący wybór (podświetlony na żółto), CLEAR SEL. idzie o krok dalej, usuwając również łatkę. Spowoduje to zatrzymanie dźwięku, który mógł przechodzić przez połączony sygnał.
11	Przycisk **CLEAR**	Czyści wszystkie poprawki. Ważny: Zachowaj szczególną ostrożność podczas korzystania z tej funkcji. Zwróć uwagę na ostrzeżenie, które pojawi się po kliknięciu tego przycisku.
12	Przycisk **CONFIG**	Otwiera okno Konfiguracja urządzenia AES50, w którym można ustawić zakładki We / Wy na ekranie Patchowanie (patrz okno Typowa konfiguracja urządzenia AES50).
13	Przyciski **STORE PRESET** i **LOAD PRESET**	Są to przyciski funkcyjne biblioteki użytkownika (wstępnie ustawione). Zobacz Biblioteka użytkownika (ustawienia wstępne).
14	Sekcja tytułowa	Tytuły sekcji i nazwy kart.
15	Obszar łatania	Zawiera wszystkie złącza krosowe na zaczepach.
16	Do sekcji	Zawiera zakładki zawierające wszystkie miejsca docelowe złącza krosowego.
17	Z sekcji	Zawiera zakładki zawierające wszystkie źródła złączy krosowych.

>> Aby uzyskać dostęp do ekranu Patchowania

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W graficznym interfejsie użytkownika wybierz kolejno opcje home> Patching
- Naciśnij przycisk krosowania / pomiaru w podstawowej strefie nawigacji
- W GUI kliknij przycisk src (źródło) lub dest (miejsce docelowe). Ekran Patchowania zostanie otwarty w odpowiedniej zakładce / oknie konfiguracji.

O procedurze łatania

Chociaż krosowanie można traktować jako przekierowywanie / przekierowywanie przychodzących, wewnętrznych i wychodzących sygnałów centrum sterowania, w kontekście ekranu Patchowanie, krosowanie obejmuje również ustawianie i konfigurację urządzeń Stage i FOH Rack I / O. Procedura łatania jest wstępnie przeprowadzana po instalacji systemu i obejmuje:

- **Konfiguracja urzadzenia -** Skonfiguruj urządzenia, dostosowując ich parametry (patrz poniżej)
- **Konfiguracja urządzeń we / wy rack -** Skonfiguruj urządzenia systemowe, takie jak Line I / O, DN9696 i generic AES50, w zakładkach I / O w sekcjach From i To na ekranie Patching (patrz Konfiguracja urządzeń I / O Rack)
- **Poprawianie -** Wykonaj wszystkie wymagane trasy, na przykład mikrofony do kanałów wejściowych (zobacz Jak krosować)
- **Wybór węża -** Skonfiguruj centrum sterowania zgodnie z typem „węża", którego używasz dla sieci X i Y (patrz Konfiguracja typu węża). Jest to ważne, ponieważ centrum sterowania nie będzie działać, jeśli typ węża nie zostanie poprawnie skonfigurowany.

Konfigurowanie typu węża

Ważny:

Węże muszą być prawidłowo skonfigurowane przed uruchomieniem centrum sterowania, ponieważ nie będą one przekazywać dźwięku ani danych sterujących, jeśli węże nie są prawidłowo skonfigurowane.

Możesz podłączyć silnik Neutron DSP do centrum sterowania za pomocą węży miedzianych lub światłowodowych. Centrum sterowania należy skonfigurować przy użyciu tych informacji, zanim będzie można rozpocząć pracę.

>> Aby skonfigurować centrum sterowania z informacjami o typie węża

1. W graficznym interfejsie użytkownika wybierz kolejno opcje Strona główna> Preferencje> Ogólne.
2. Pod nagłówkiem Stage Link X kliknij opcję Fibre lub Copper, w zależności od tego, która jest podłączona do sieci X. Wybrana opcja będzie zawierała czerwone kółko.

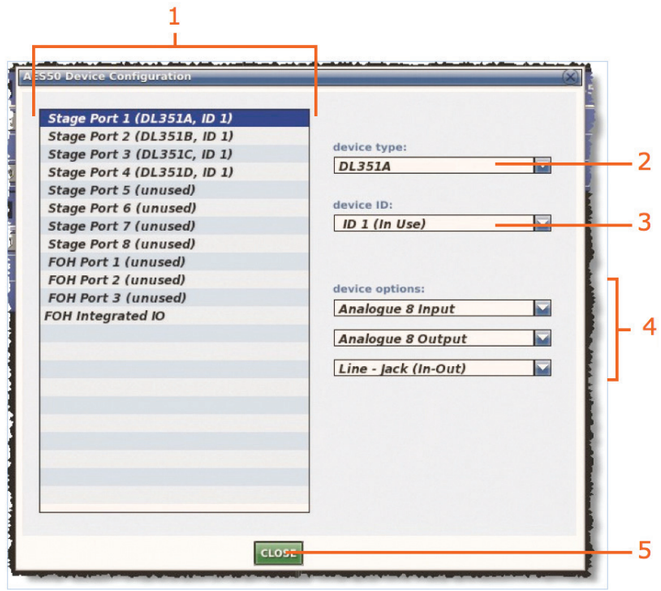
Zrób to samo dla sieci Y, pod nagłówkiem Stage Link Y..

Konfigurowanie urządzeń we / wy rack

Możesz dodawać, usuwać i konfigurować urządzenia, takie jak wejścia / wyjścia liniowe, rozdzielacze mikrofonów, DN9696 itp., Które znajdują się w stojakach Stage I / O i FOH I / O. Odbywa się to za pośrednictwem okna konfiguracji urządzenia AES50. Tutaj możesz ustawić identyfikator urządzenia, a także rodzaj kart (modułów) zamontowanych w jednostce fizycznej. Opcje zależą od kontekstu, więc niektóre mogą być puste, w zależności od typu urządzenia.

Aby zapewnić obsługę podwójnych redundantnych portów rozdzielacza mikrofonu i modułowych wejść / wyjść (połączenia X i Y), istnieje kilka opcji w typie urządzenia: lista rozwijana, na przykład czerwony kabel DL431, czerwony kabel DL155 itp. urządzenie jest przydzielane do portu (jak w przypadku każdego urządzenia), a następnie do nadmiarowego połączenia przydzielany jest drugi port, ale z tym samym identyfikatorem urządzenia (szczegółowe informacje znajdują się poniżej).

PL



Item	Description
1	Lista portów Stage i FOH, pokazująca aktualne przypisania urządzeń.
2	rozwijana lista typów urządzeń, zawiera listę dostępnych urządzeń do wyboru.
3	rozwijana lista identyfikatorów urządzeń, zawiera pełną listę identyfikatorów dla wybranego typu urządzenia. Te już używane będą poprzedzone tekstem „ (W użyciu)”.
4	device options drop-down list(s), from which you can select the card that is actually fitted in the physical unit. The positions of the drop-down lists are relative to the card positions in the physical unit.
5	Przycisk ZAMKNIJ, zamyka okno Konfiguracja urządzenia AES50.

>> Aby dodać urządzenie lub zmienić jego konfigurację

1. Kliknij **CONFIG**, aby otworzyć okno **Konfiguracja urządzenia AES50**.
2. Kliknij port, do którego chcesz przydzielić urządzenie. Na przykład „Port FOH 3 (nieużywany)”. Tekst w polu **typ urządzenia**: odpowiednio się zmieni. (Port, do którego nie jest przypisane żadne urządzenie, będzie miał tekst „(nieużywane)” po nazwie).
3. Na liście rozwijanej **typ urządzenia**: kliknij typ urządzenia. Na przykład „DL351A”.
4. Na liście rozwijanej **ID urządzenia**: kliknij żądany identyfikator urządzenia. Na przykład „ID6”.
5. W **opcjach urządzenia**: na liście rozwijanej kliknij typ jednostki fizycznej, w której znajduje się karta. Na przykład „Wejście analogowe 8”. Jeśli dostępnych jest więcej niż jedno urządzenie: lista rozwijana, powtórz dla pozostałych, upewniając się, że pasują do faktycznie zainstalowanych kart (tylko DL351 i DL451).
6. Kliknij **ZAMKNIJ**.

Konfiguracja urządzeń

Masz możliwość konfiguracji urządzeń z ekranu Patchowanie. Parametry, takie jak wzmocnienie i napięcie fantomowe +48 V, można odpowiednio regulować lub włączać / wyłączać za pomocą odpowiedniego okna konfiguracyjnego.

Te ustawienia konfiguracyjne mogą być niezależne od danych kanału, ponieważ (do czasu zainstalowania) sterują tylko jednostką fizyczną. Jeśli urządzenie jest następnie łączone z jednym lub większą liczbą kanałów, kanał (y) sterują urządzeniem i odwrotnie.

Obszar konfiguracji urządzenia umożliwia również kontrolę parametrów audio, gdy urządzenie jest używane jako bezpośrednie połączenie z innym urządzeniem. Na przykład FOH do scenografii za pośrednictwem cyfrowego węża zamiast przez DSP. W tym przypadku ustawienia są również zapisywane w pliku spektaklu i mogą być zautomatyzowane, nawet jeśli sygnały nie są kierowane przez centrum sterowania DSP.

Procedura konfiguracji urządzenia

Chociaż procedura konfiguracji urządzeń jest podobna, ich parametry zależą od typu urządzenia. Procedura konfiguracji urządzeń podobnego typu obejmuje:

- Otwarcie okna konfiguracji urządzenia
- Wybór jednej z kart / zakresów urządzenia i konfiguracja dostępnych parametrów
- Powtarzanie dla innych kart / zakresów kanałów urządzenia
- Powtarzanie dla innych urządzeń
- Zamknięcie okna konfiguracji urządzenia.

>> Otwieranie okna konfiguracji urządzenia

Kliknij przycisk klucza urządzenia.

>> Aby ustawić / zmienić konfigurację urządzenia I / O

1. Otwórz okno konfiguracji urządzenia I / O, które chcesz skonfigurować.
2. Wybierz urządzenie we / wy z listy rozwijanej u góry okna konfiguracji.

3. Wybierz kartę / kanał, który chcesz skonfigurować / zmienić, z rozwijanej listy w prawym górnym rogu okna konfiguracji. Na przykład „Karta wejścia analogowego”.
4. W kanale skonfiguruj parametry. Na przykład w kanale „In1” wyreguluj wzmocnienie i włącz napięcie fantomowe + 48V.
5. Powtórz krok 4 dla pozostałych kanałów na karcie.
6. Powtórz kroki od 3 do 5 dla pozostałych kart.
7. W razie potrzeby skonfiguruj inne urządzenia we / wy, powtarzając kroki od 2 do 6.
8. Kliknij ZAMKNIJ.

Jak załatać

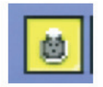
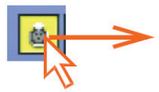
Krosowanie zasadniczo polega na wybraniu źródłowych łączników krosujących w sekcji Od ekranu Krosowanie, a następnie wybraniu ich przeznaczenia (miejsc) w sekcji Do. Możesz wybierać ścieżki pojedynczo lub w wielokrotnościach, używając sekwencji i operacji automatycznych.

>> Aby otworzyć kartę w sekcjach Od lub Do

Kliknij tytuł karty. Na przykład kliknij Ins. Wysyła, aby otworzyć zakładkę wysyłania wkładki.

>> Aby wybrać jedno złącze krosowe

Kliknij złącze krosowe. W poniższej tabeli przedstawiono efekty kliknięcia złącza krosowego.

Klikanie	Robi to w sekcji Od	Robi to w sekcji Do.
	Wybiera złącze krosowe. 	Wykona jedną z następujących czynności (pod warunkiem, że w sekcji Od wybrano źródłowe złącza poprawek): • Wybiera złącze krosowe podczas jednej operacji łączenia.  • Łata złącze krosowe podczas sekwencji lub automatycznej operacji łączenia.  W przeciwnym razie nie ma to żadnego skutku.
	Odznacza złącze krosowe, które następnie powraca do poprzedniego stanu (załatane lub niezałatane).  or 	Usuwa poprawkę. 
	W sekcji Do wybiera złącze krosowe i wszystkie, do których jest podłączona.	Usuwa poprawkę. 

UWAGA: Aby szybko sprawdzić miejsca docelowe złącza źródłowego, kliknij je. Spowoduje to wybranie go i wszystkich jego miejsc docelowych. Pod nazwą dowolnej karty w sekcji Do, która zawiera miejsca docelowe, pojawi się zielony trójkąt.

PL

Pojedyncze łatanie (POJEDYNCZE)

Przycisk funkcyjny **SINGLE** umożliwia krosowanie jednego źródła do jednego miejsca docelowego lub wielu miejsc docelowych.

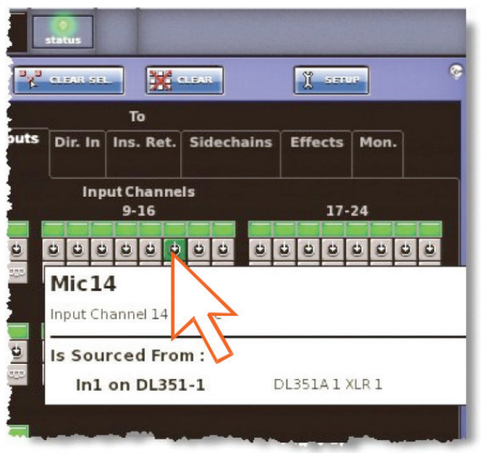
>> Aby załatać jedno źródło do jednego miejsca docelowego

Poniższy przykład pokazuje, jak połączyć wyjście z rozdzielacza mikrofonu na kanał wejściowy.

1. Kliknij POJEDYNCZO.
2. Wybierz złącze źródłowe. Na przykład na karcie Stage I / O w sekcji From kliknij pierwsze złącze krosowe (XLR1) karty A modułu DL351 Modular I / O. Jego tło zmieni się na żółte, a pod tytułem karty pojawi się zielony trójkąt (jak pokazano po prawej).



3. Wybierz docelowe złącze poprawek. Na przykład na karcie Wejścia w sekcji Do kliknij złącze krosowe dla kanału wejściowego 14 (Mic14). Zostanie teraz załatany do źródła. Jeśli nowy patch przenosi sygnał, ten dźwięk może być słyszalny, w zależności od ustawień centrum sterowania.



UWAGA: Możesz również wykonać pojedyncze operacje łatania za pomocą CLEAR SEL. i funkcje AUTO.

>> Aby załatać jedno źródło do wielu miejsc docelowych

Połącz żądane złącze krosowe źródła z jednym z jego miejsc docelowych, jak opisano w sekcji Aby połączyć jedno źródło z jednym miejscem docelowym.

W sekcji Do wybierz inne miejsca docelowe.

Patchowanie sekwencji (SEQ.)

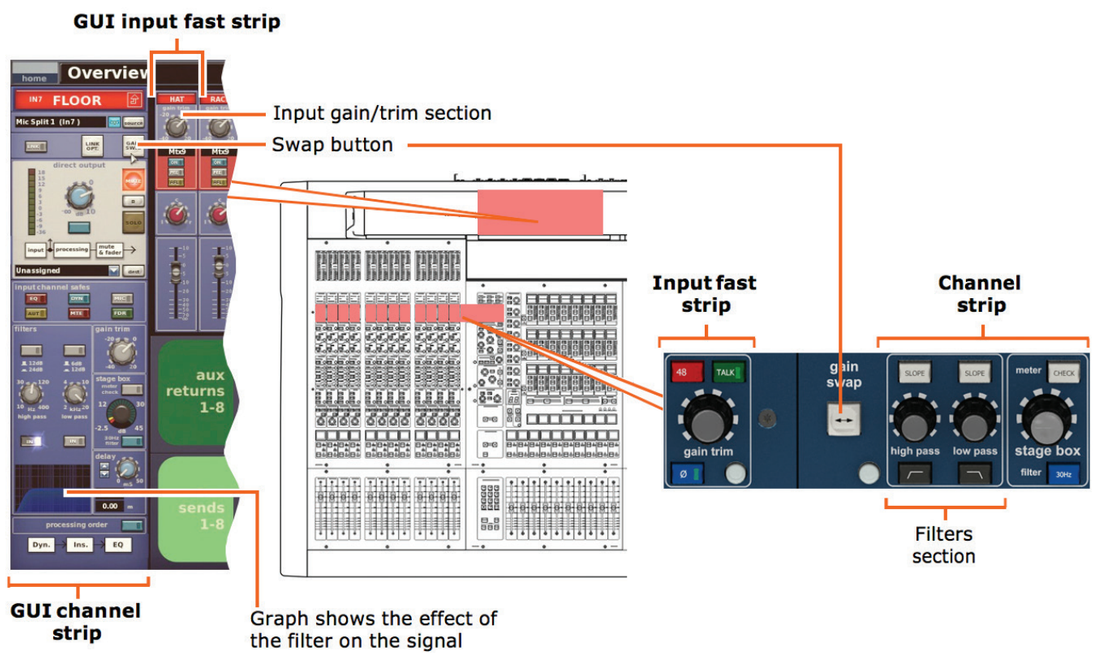
Jeśli potrzebujesz zrobić kilka poprawek, a każda z nich ma tylko jedno miejsce docelowe, możesz użyć funkcji sekwencji. Wszystkie złącza źródłowe są wybierane w sekcji Od przed podłączeniem, jedno po drugim, w sekcji Do. Dzięki temu nie musisz wracać do sekcji Od na początku każdej poprawki.

Aby pomóc Ci w łączeniu sekwencji, możesz zmienić podpowiedź na typ listy (zobacz przycisk funkcyjny LISTA na diagramie Ekranu krosowania).

Podstawowa operacja

Ta sekcja ma na celu zaznajomienie Cię z centrum sterowania, pokazując, jak wykonać kilka podstawowych operacji, aby wydobyć z niego trochę dźwięku.

UWAGA: Ponieważ działanie obu pól wejściowych jest zasadniczo takie samo, w niniejszym rozdziale przedstawiono ogólnie tylko działanie 12-kanałowego pola wejściowego. Jednak wszelkie różnice w działaniu między 4-kanałowymi i 12-kanałowymi wnękami wejściowymi zostaną podświetlone.



Ustawianie wzmocnienia wejściowego wzmacniacza mikrofonowego

Centrum sterowania ma dwa wzmocnienia wejściowe na kanał, jedno to zdalne wzmocnienie dla analogowego przedwzmacniacza mikrofonu (wzmocnienie pola sceny), a drugie to cyfrowe trymowanie (wzmocnienie konsoli). W stanie domyślnym wzmocnienie stage boxa znajduje się w pasku kanału, a wzmocnienie konsoli jest w każdym szybkim pasku wejściowym. Możesz jednak zamienić te sekcje (naciskając przycisk zamiany wzmocnienia), aby uzyskać bardziej globalną kontrolę nad wzmocnieniem Stage Box.

UWAGA: Potencjometry wzmocnienia i pokrętła kontroli sceny na powierzchni sterującej dostosują wszystko, co zostało "zamienione" na odpowiednie paski, a niekoniecznie to, co sugerują ich nazwy. Pokrętło sterowania sceną (pasek kanału) zawsze steruje alternatywną zamianą do tych pokazanych w szybkich paskach wejściowych na ekranie GUI.

>> Aby ustawić wzmocnienie sceny / wzmocnienie konsoli

1. W sekcji regulacji wzmocnienia paska szybkiego wejścia naciśnij przycisk szybkiego dostępu (patrz Sekcje wzmocnienia i filtra pasków wejściowych). Spowoduje to wybranie kanału wejściowego i przypisanie jego obszaru przetwarzania konfiguracji do paska kanału GUI, który zawiera przycisk GAIN SWAP.
2. Naciśnij przycisk zmiany wzmocnienia ze strzałką w lewo i w prawo (lub kliknij GAIN SWAP), aby zamienić sekcje trymera wzmocnienia i sekcji sceny.
3. Ustaw pokrętło regulacji wzmocnienia do wymaganego poziomu, aby dopasować go do charakterystyki przedwzmacniacza MIDAS. Odpowiednim poziomem może być taki, który tylko oświetla żółte diody LED. Zrób to dla każdego wymaganego kanału. Steruj wzmacniaczami mikrofonowymi dla tego „zabarwienia MIDAS"; jeśli chcesz, możesz przesterować.
4. Po osiągnięciu wymaganego stanu wzmocnienia, naciśnij przycisk zamiany wzmocnienia ze strzałką w lewo i w prawo (lub kliknij ZMIANA WZMOCNIENIA), aby zamienić wzmocnienia z powrotem do ich stanu domyślnego.
5. Wyreguluj pokrętło regulacji wzmocnienia, aby (tym razem) wyregulować cyfrowe trymowanie konsoli (ciągłe trymowanie od +20 dB do -40 dB) zgodnie z preferowaną strukturą wzmocnienia.
6. Ustaw analogowe piloty do początkowej konfiguracji, a następnie dostosuj cyfrowe trymowanie do czasu pokazu.

Ustawianie filtrów górnoprzepustowych i dolnoprzepustowych

Wybierz filtry górnoprzepustowe i dolnoprzepustowe. Filtry górnoprzepustowe i dolnoprzepustowe można włączać / wyłączać, a po włączeniu każdy ma dwa ustawienia. Filtry są replikowane w interfejsie GUI, który pokazuje również wartość działającego filtru.

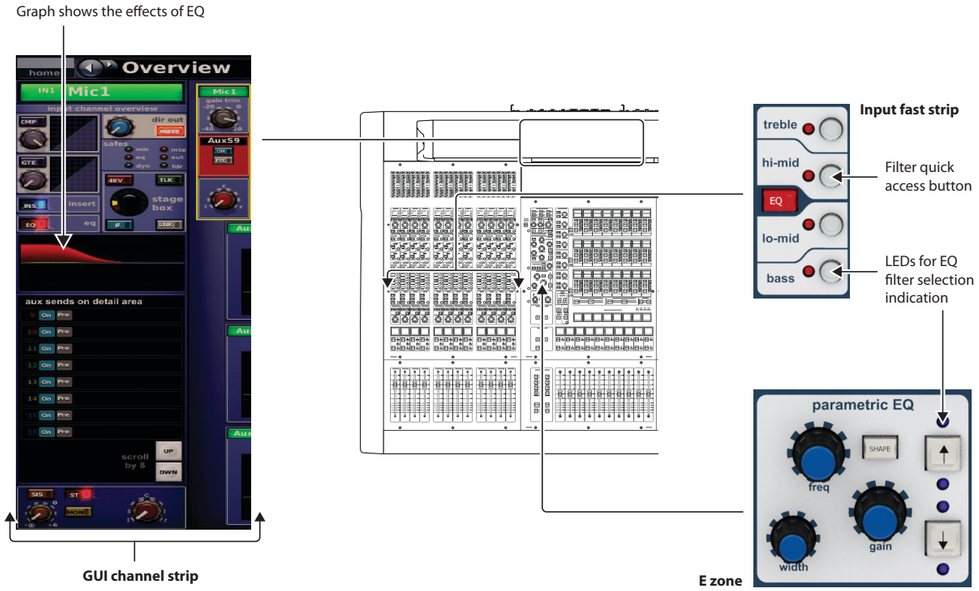
>> Aby ustawić zarówno filtry górnoprzepustowe, jak i dolnoprzepustowe

1. W sekcji regulacji wzmocnienia na szybkim pasku wejściowym (patrz schemat sekcji wzmocnienia i filtra pasków wejściowych) naciśnij przycisk szybkiego dostępu. Spowoduje to wybranie kanału wejściowego i przypisanie jego obszaru przetwarzania konfiguracji do paska kanału GUI, który zawiera sekcję filtrów.
2. W sekcji filtrów paska kanału wejściowego naciśnij przycisk wyboru filtra (górnoprzepustowy lub dolnoprzepustowy), aby włączyć filtr.
3. W razie potrzeby naciśnij przycisk SLOPE filtra, aby ustawić jego nachylenie (dB); jego stan jest wyświetlany w interfejsie GUI. Dla filtra górnoprzepustowego wejście = 24 dB i wyjście = 12 dB, a dla filtra dolnoprzepustowego wejście = 12 dB i wyjście = 6 dB.
4. Za pomocą pokrętła górnoprzepustowego / dolnoprzepustowego ustaw częstotliwość filtra (Hz). Zakresy to 10 Hz do 400 Hz dla filtra górnoprzepustowego i 2 kHz do 40 kHz dla filtra dolnoprzepustowego.

PL

Korekcja wejściowa (strefa E)

Użyj EQ, aby wyrównać sygnał wejściowy za pomocą filtrów wysokich, średnich, niskich i niskich, które znajdują się w strefie E paska wejściowego. Wysokie i niskie tony mają opcję filtra parametrycznego i trzy określone tryby półek. Wizualna informacja zwrotna dla EQ jest dostępna tylko przez GUI.



>> Aby wyrównać sygnał wejściowy

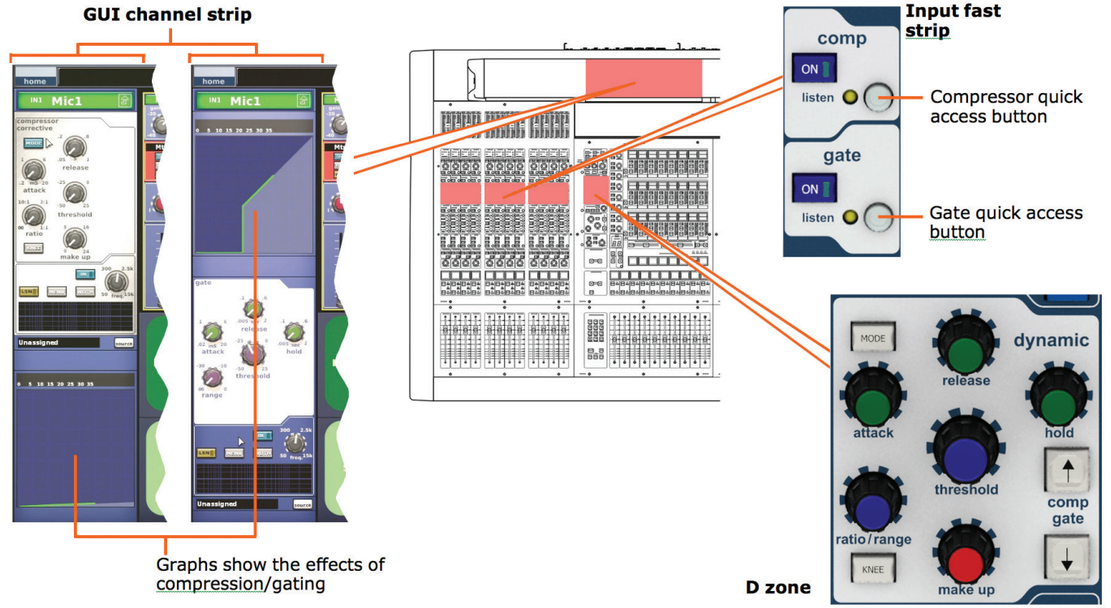
1. W szybkim pasku wejściowym naciśnij przycisk szybkiego dostępu żądanego filtra EQ (wysokie, średnie, niskie lub niskie). Spowoduje to wybranie kanału i otworzy obszar przetwarzania filtra EQ na pasku kanału GUI. Alternatywnie możesz przejść do niego za pomocą przycisków strzałek w górę i w dół tonów niskich i wysokich w strefie E (pokazane powyżej).
2. W szybkim pasku wejściowym naciśnij EQ, aby włączyć EQ. Dioda LED przycisku EQ zaświeci się, gdy jego korektor jest włączony.
3. W strefie E wyreguluj pokrętła częstotliwości, szerokości i wzmocnienia, aby zastosować korektor.
4. Odsłuchaj różne filtry, w tym typy „minimalnych zakłóceń harmonicznych", przewijając je za pomocą przycisku SHAPE.

   UWAGA: Filtry minimalnych zakłóceń harmonicznych są jasne i głębokie, dostępne odpowiednio dla tonów wysokich i niskich. Filtry te wykorzystują zjawiska psychoakustyczne do generowania stromych zboczy, które brzmią naturalnie.

Przetwarzanie dynamiki wejściowej (strefa D)

Skonfiguruj procesory dynamiki kompresora i bramki za pomocą elementów sterujących w strefie D paska kanału wejściowego.

Dostępne są cztery kompresory, korygujące, adaptacyjne, kreatywne i vintage, każdy z opcją twardego kolana, średniego kolana i miękkiego kolana.



>> Aby ustawić kompresor / ogranicznik

1. W szybkim pasku wprowadzania danych naciśnij przycisk szybkiego dostępu do kompresora w sekcji kompresji. Spowoduje to wybranie kanału i przypisanie jego obszaru przetwarzania kompresora do paska kanału GUI.
2. W sekcji kompresora naciśnij ON, aby włączyć sprężarkę.
3. W strefie D operuj atakiem, stosunkiem / zakresem (stosunkiem), zwolnieniem, progiem i uzupełnieniem, aby zastosować przetwarzanie. Możesz również ustawić ogranicznik, używając wysokiego progu i stromego współczynnika (większego niż 5: 1). Pokrętło trzymania nie ma wpływu, ponieważ jest używane tylko do bramy.
4. Naciśnij KNEE, aby odsłuchać różne algorytmy.
5. Naciśnij MODE, aby wypróbować różne typy kompresorów (korekcyjny, adaptacyjny, kreatywny, migotliwy i vintage).

>> Aby ustawić bramę

1. W szybkim pasku wejściowym naciśnij przycisk szybkiego dostępu do bramy w sekcji bramy. Spowoduje to wybranie kanału i przypisanie jego obszaru przetwarzania bramek do paska kanału GUI.
2. W sekcji bramy naciśnij ON, aby włączyć bramę.
3. W strefie D użyj kontroli ataku, stosunku / zasięgu (zasięgu), zwolnienia, progu i wstrzymania, aby zastosować przetwarzanie. Pokrętło regulacji uzupełniania nie ma wpływu, ponieważ jest używane tylko do sprężarki
4. Dostępna jest również funkcja TRYB do wyboru trybu bramki, bramki przejściowej lub trybu Ducker.

Przetwarzanie danych wyjściowych

Wyjścia mają sześciopasmowe PEQ z trybami półkowymi na pasmach 1, 2 i 6. Mają również opcję użycia GEQ, do którego dostęp uzyskuje się za pomocą przycisku GEQ w ich obszarach przetwarzania EQ.

Korzystanie z grup VCA / POP

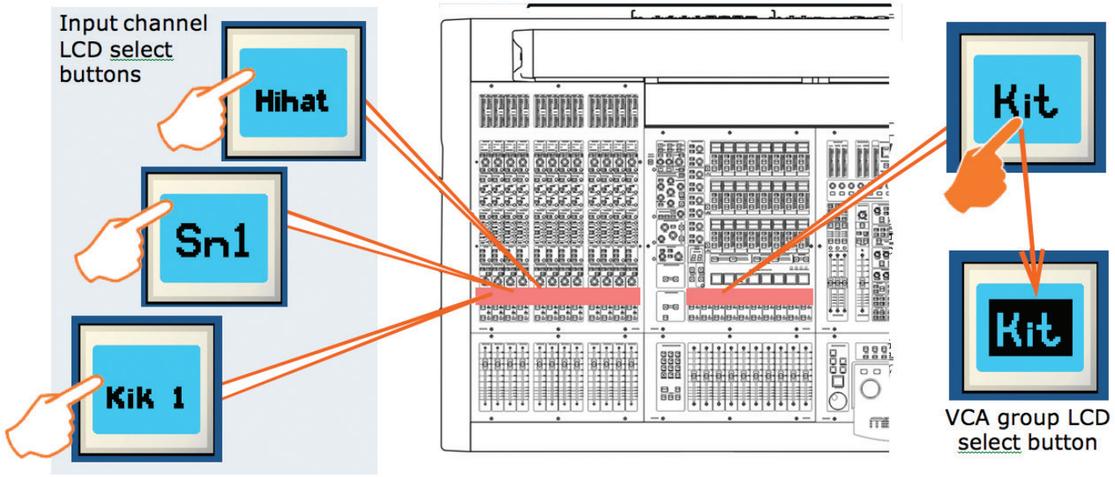
Grupy VCA / POP (w dolnej części komory miksowania) umożliwiają jednoczesną kontrolę wielu kanałów. Zapewnia to szybką metodę przenoszenia poszczególnych kanałów na powierzchnię sterującą i oszczędza konieczności zapamiętywania ich nazwy / numeru. Możesz wybrać skojarzenia grup kanałów, a także skonfigurować kolor i legendę przycisku wyboru na wyświetlaczu LCD każdej grupy, aby były natychmiast rozpoznawalne. Przycisk wyboru na wyświetlaczu LCD dla każdej grupy służy zarówno do przypisywania członków do grupy, jak i przywoływania grup.

Każda grupa może mieć przypisane dowolne kanały (wejście / wyjście), chociaż w normalnej praktyce jest bardziej prawdopodobne, że będą miały tylko jeden lub drugi.

Grupy VCA obejmują sterowanie suwakiem, solo i wyciszeniem. Jednak grupy POP - które nie mają funkcji audio - są ograniczone do rozwijanych kanałów (w obszarze A lub B). Grupy POP umożliwiają utworzenie grupy powiązanych instrumentów, które są potrzebne na panelu sterowania do wykonywania niektórych funkcji.

PL

>> Przypisywanie kanałów do grupy VCA / POP



1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk wyboru na wyświetlaczu LCD żądanej grupy (VCA lub POP). Na przykład „Kit" w VCA (jak pokazano powyżej). Przycisk wyboru na wyświetlaczu LCD grupy zacznie migać, gdy jesteś w trybie wyboru członka grupy, a wejścia przejdą do trybu programowania.
2. Przytrzymując wciśnięty przycisk wyboru LCD, wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby przypisać kanał wejściowy do grupy, naciśnij przycisk wyboru LCD odpowiedniego kanału wejściowego. Powtórz te czynności dla wszystkich innych kanałów wejściowych, które chcesz dołączyć do grupy. Na przykład „Kik 1", „Sn1", „Hihat" i „Tom" (pokazane powyżej). W razie potrzeby przewiń do nowego banku kanałów wejściowych
   - Aby przypisać kanał wyjściowy do grupy, naciśnij przycisk wyboru LCD odpowiedniego kanału wyjściowego. Powtórz te czynności dla innych kanałów wyjściowych, które chcesz umieścić w grupie. Jeśli to konieczne, przejdź żądanymi kanałami wyjściowymi do powierzchni sterującej. Przycisk wyboru LCD dowolnego kanału wyjściowego znajdującego się na powierzchni sterującej i należącego do grupy zostanie podświetlony. Poszczególne przyciski wyboru wyjść będą migać, jeśli ich bank zawiera członka bieżącej grupy.
3. Zwolnij przycisk wyboru grupy LCD. Grupa zawiera teraz członków kanału, których właśnie przypisałeś, i zostanie wybrana.
4. Aby opuścić grupę, szybko naciśnij przycisk wyboru grupy na wyświetlaczu LCD.

Konfigurowanie grup VCA / POP

Domyślną nazwę i skojarzony z nią kolor grupy, która pojawia się na jej przycisku wyboru na wyświetlaczu LCD oraz w graficznym interfejsie użytkownika, można skonfigurować zgodnie z własnymi preferencjami. Możesz także globalnie zmienić kolor członków grupy, aby pasował do koloru grupy.

Konfigurację przeprowadza się na ekranie **Group Sheet**.

> **UWAGA:** Kliknięcie ikony pokrętła spowoduje przejście do ekranu VCA Groups (podmenu opcji Control Groups), który zapewnia kontrolę nad zarządzaniem grupami.

>> Dostęp do ekranu Group Sheet

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W graficznym interfejsie użytkownika wybierz kolejno opcje Strona główna> Grupy sterowania> Arkusz grup
- W podstawowej strefie nawigacji naciśnij przycisk dostępu do ekranu vca / przypisywalne elementy sterujące.

>> Aby ustawić nazwę grupy VCA / POP

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Wybierz z listy wstępnie skonfigurowanych nazwklikając ikonę ołówka grupy. Na liście rozwijanej kliknij wybraną nazwę, na przykład „E Gtr". W razie potrzeby przewiń listę
- Wpisz nową nazwęklikając w polu nazwy grupy. Wskaźnik zmieni się w biały migający kursor w kształcie litery I, który pojawi się na końcu pola nazwy. Wpisz nową nazwę za pomocą klawiatury (maksymalnie sześć znaków).

>> Aby ustawić kolor grupy VCA / POP

1. Kliknij ikonę palety grupy.
2. W palecie kliknij wybrany kolor.

>> Aby ustawić kolor grupy VCA / POP i wszystkich jej członków

Click the fill icon of the group. The colour of all group members will now match that of the group.

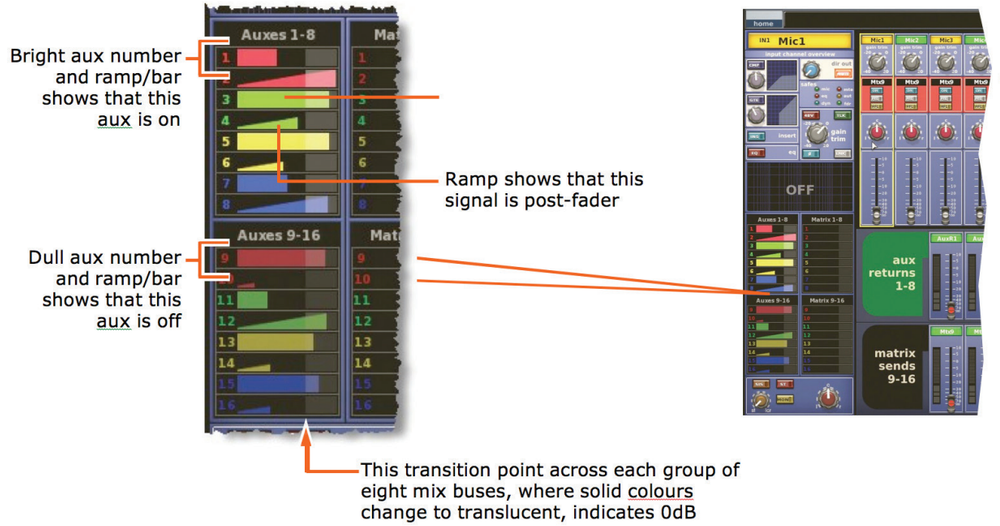
Konfigurowanie miksu

Centrum sterowania ma 96 konfigurowalnych szyn miksujących (72 auxy i 24 matryce); Auxy można ustawić na miksy, podgrupy lub miks minus. Wszystkie miksy można również skonfigurować jako pary stereo lub mono. Dostęp do 24 wyjść matrycowych można również uzyskać bezpośrednio z kanałów wejściowych za pomocą regulatorów poziomu, co daje centrum sterowania możliwość zapewnienia 32 dyskretnych miksów, plus lewy, prawy i monofoniczny. Sekcje miksowania (wejściowe szybkie paski) oraz sekcje miksowania i wysyłania (wnęki miksowania i mastera) zapewniają sterowanie miksem i nawigację, podczas gdy wybór trybu magistrali odbywa się wyłącznie za pośrednictwem GUI.

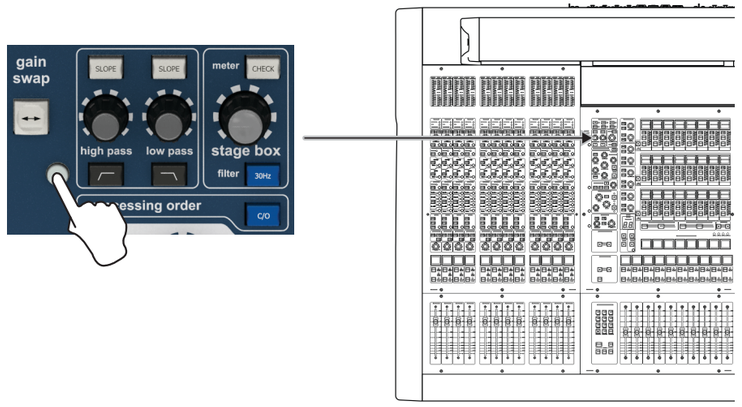
Podobnie jak w przypadku wejść i grup, identyfikacja mieszanek odbywa się za pomocą kodowania kolorami.

Przegląd wyświetlany na pasku kanału GUI (patrz poniżej) pokazuje stan miksów, które są skoordynowane kolorystycznie, aby dopasować je do sekcji wysyłania na powierzchni sterującej.

>> Aby wybrać tryb szyny mieszanej



1. Wybierz szynę mieszającą (patrz Wybór szyny mieszanej).
2. Naciśnij przycisk szybkiego dostępu (obok sekcji filtrów), aby przypisać przegląd miksu do paska kanału. Na przykład przegląd Aux Send dla AuxS1.



3. Kliknij obszar bez kontroli w jednej z sekcji (na przykład dir in), aby otworzyć obszar przetwarzania konfiguracji na pasku kanału GUI.
4. Klikaj kilkakrotnie MODE, aby przewijać tryby miksowania (mix, group i mix minus), aby wybrać ten, który chcesz. Tryb grupowy jest tylko tłumikiem bez pre-fadera, aw trybie mix minus wszystkie szyny są początkowo kierowane - musisz włączyć przełącznik routingu magistrali, aby usunąć go z miksu. Tryb miksowania stereo - z wybranym miksem i włączonym przyciskiem LINK - jest dostępny tylko z nieparzystego kanału wyjściowego połączonej pary. W trybie miksowania stereo górne pokrętło zmienia się w regulację panoramy, a dolne reguluje poziom. Podczas tworzenia miksu stereo możesz użyć wyjścia nieparzystego lub parzystego do połączenia dwóch kanałów, ale tryb nieparzystego kanału jest używany w obu.

>> Aby ustawić miks mono aux

1. Upewniając się, że szyna miksująca nie jest połączona, wybierz miks (patrz Wybór trybu szyny mieszanej).
2. Wybierz kanał wejściowy (patrz Wybór kanału wejściowego).
3. W graficznym interfejsie użytkownika kliknij w odpowiedniej sekcji wysyłek (aux lub macierzy) na ekranie przeglądu, aby otworzyć obszar przetwarzania.
4. W sekcji mix (górnej) wykonaj następujące czynności:
   - Naciśnij PRE, aby wybrać przed tłumikiem (włączony) lub za tłumikiem (wyłączony).
   - Naciśnij ON, aby skierować mikser aux z wejścia do wyjścia aux
   - Ustaw pokrętło regulacji poziomu, aby zmienić poziom sygnału.

Masz możliwość ich regulacji za pomocą elementów sterujących pan / fader w szybkiej strefie wejścia (12-kanałowa wnęka wejściowa); jest to znane jako tryb „przerzucania". (Możesz również dostosować je na pasku kanału GUI - przegląd lub obszar przetwarzania - za pomocą przeciągania).

PL

Mieszanie routingu magistrali

Możesz skierować aux lub matrycę (lub nawet wyjście główne) do efektu lub wyjścia. Jest to operacja oparta tylko na graficznym interfejsie użytkownika, która jest wykonywana za pośrednictwem paska kanału GUI lub ekranu krosowania (patrz **Patchowanie**).

>> To route an aux or matrix to an effect or output

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W obszarze przetwarzania paska kanału kliknij żądane miejsce docelowe szyny mieszającej z listy rozwijanej. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat otwierania obszaru przetwarzania, patrz Wybór trybu szyny mieszanej
- W obszarze obróbki paska kanałowego kliknij dest. Otworzy się ekran Patchowania i odpowiednia zakładka. Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat otwierania obszaru przetwarzania, patrz Wybór trybu szyny mieszanej
- Otwórz ekran krosowania i stamtąd skieruj aux / matrix. Aby uzyskać informacje na temat stosowania poprawek, zobacz Stosowanie poprawek.

Łączenie

z szyn mieszanych (nieparzystych lub parzystych), które chcesz połączyć (patrz Wybór trybu szyny mieszanej).

Połączone parametry to domyślne, konfigurowane przez użytkownika globalne domyślne ustawienia łącza, które można ustawić za pomocą menu GUI (wybierz polecenie menu główne> Preferencje> Łączenie). Możesz jednak zmienić te domyślne ustawienia łącza dla pary w oknie Stereo Linking Options, które otwiera się po naciśnięciu przycisku LINK OPT. przycisk (po prawej stronie przycisku LINK).

Korzystanie z Fader Flip

Aby uzyskać informacje o używaniu fader flip, zobacz Sterowanie szynami miksującymi w trybie odwracania.

> **UWAGA:** Podczas używania fader flip do sterowania poziomami szyny aux, zawsze używaj GUI do sprawdzenia poziomu. Dzieje się tak, ponieważ oznaczenia poziomu tłumika mają maksymalnie +10 dB, podczas gdy poziomy szyny Aux sięgają tylko +6 dB.

Przygotowanie rack'u efektów

Ekran efektów graficznego interfejsu użytkownika zawiera wirtualny stojak na 24 jednostki. Możesz mieć maksymalnie 24 efekty w racku, a ich liczba zależy od konfiguracji (poprzez sekcję Efekty i GEQ na ekranie Preferencje).

Każda jednostka może zawierać dowolną kombinację efektów wymienionych w oknie Zmień typ urządzenia.

Przypisywalny panel kontrolny jest wspólny dla wszystkich efektów i pozwala na kontrolowanie parametrów efektu za pomocą odpowiedniego panelu na powierzchni kontrolnej (wnęka główna).

>> Aby wybrać efekt

1. W graficznym interfejsie użytkownika wybierz kolejno opcje Strona główna> Rack Units> Effects. Ewentualnie naciśnij przycisk dostępu do efektów / ekranu graficznego w głównej strefie nawigacji.
2. Kliknij w wybranej pozycji stojaka. Taka będzie pozycja nowego efektu.
3. W oknie efektów kliknij ZMIEŃ TYP URZĄDZENIA.
4. W oknie Zmień typ urządzenia kliknij wybrany typ urządzenia.
5. Kliknij OK.
6. W razie potrzeby zmień parametry nowego urządzenia efektowego. Na przykład reguluj pokrętła, naciskaj przyciski itp. Możesz nawet zmienić nazwę efektu, edytując jego pole nazwy (lewy górny róg okna efektu).
7. Kliknij ZAMKNIJ, aby zamknąć okno efektu. Nowy efekt pojawi się w pasku efektów. Możesz teraz załatać nowy efekt, który będzie widoczny na zakładkach Efekty w sekcjach Od i Do ekranu Łatka. Aby uzyskać informacje na temat poprawiania, zobacz Poprawianie.

Proste przekierowanie do głównych wyjść stereo

Poniżej pokazano, jak uzyskać dźwięk. Przed przystąpieniem do tej operacji upewnij się, że nic nie jest wyciszone, a suwaki główne są włączone.

>> Aby uzyskać dźwięk

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij przycisk **ST** (stereo) szybkiego paska wejściowego
- Naciśnij przycisk **ST** (stereo) na pasku kanałów.

Zarządzanie scenami i pokazami (automatyzacja)

Automatyzacja pozwala zarządzać plikami spektakli i scenami w przedstawieniach. Wszystko to można zrobić za pomocą ekranu Automation (opcja menu GUI).

>> Otwieranie ekranu Automatyzacja

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- W graficznym interfejsie użytkownika wybierz kolejno opcje Strona główna> Automatyzacja> Automatyzacja
- W głównej strefie nawigacji naciśnij przycisk dostępu do ekranu automatyzacji / archiwizacji.

Zarządzanie przedstawieniami

Cztery przyciski (NOWY, ŁADUJ, ZAPISZ i ZAPISZ JAKO) u góry ekranu Automation pozwalają na stworzenie nowego spektaklu, załadowanie istniejącego spektaklu, aktualizację aktualnego spektaklu lub utworzenie nowego pokazu przy użyciu aktualnych ustawień.

Ważny:

Zalecamy regularne zapisywanie ustawień spektaklu (zobacz Zapisywanie spektaklu a zapisywanie sceny). Centrum sterowania wskaże, że są ustawienia pokazu do zapisania, zmieniając kolor tła przycisku SAVE na czerwony.

>> Aby stworzyć nowy spektakl

1. Kliknij NOWY.
2. W oknie Wprowadź nazwę nowego spektaklu: wpisz wybraną nazwę nowego spektaklu.
3. Kliknij OK. Możesz teraz tworzyć i zarządzać scenami dla swojego nowego pokazu. (Kliknięcie CANCEL zamiast OK zamknie okno Enter new show name: bez tworzenia nowego spektaklu.)

>> Zapisywanie spektaklu lub tworzenie nowego z aktualnych ustawień

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Aby zaktualizować aktualny spektakl o najnowsze ustawienia, kliknij ZAPISZ
- Aby stworzyć nowy spektakl używając aktualnych ustawień spektaklu, kliknij ZAPISZ JAKO. Następnie w oknie Save File wpisz nazwę nowego spektaklu. Kliknij OK, aby zapisać nowy spektakl i zamknąć okno. (Kliknięcie Anuluj zamknie okno bez zapisywania nowego spektaklu.)

>> Aby załadować program

1. Kliknij LOAD.
2. W oknie Load File kliknij plik spektaklu, który chcesz załadować (pokazany po prawej). Nazwa pliku pojawi się w polu Załaduj ten plik: nazwa. Okno Load File będzie zawierać listę wszystkich aktualnie załadowanych przedstawień. Jeśli nie ma tego, którego chcesz, załaduj go z pamięci USB (patrz Ładowanie (importowanie) pliku pokazu z karty pamięci USB).
3. Kliknij OK, aby rozpocząć ładowanie pliku i zamknąć okno. Nazwa pliku spektaklu pojawi się w polu nazwy pliku spektaklu (obok przycisku ZAPISZ JAKO) po zakończeniu wczytywania.

Zarządzanie scenami

Sekcja automatyki we wnęce głównej obsługuje ekran Automatyzacja, zapewniając szereg elementów sterujących do nawigacji i zarządzania scenami. Jogwheel i następny przycisk LCD to unikalne elementy sterujące automatyzacją, podczas gdy przyciski store, ok, cancel, last i now są replikowane na ekranie Automation.

Czterokolorowe, podświetlane przyciski są kontekstowe i podświetlają się tylko wtedy, gdy są dostępne. Zazwyczaj trzy sceny na liście cue (ekran Automation) zostaną podświetlone, aby dopasować kolory przycisków (czerwony, żółty lub zielony), aby pokazać, na którą scenę zadziała każdy przycisk.

Jogwheel szybko przewija poszczególne sceny w dowolnym kierunku. Możesz nawet przejść do pustych scen pod koniec listy pamięci, a następnie przewinąć do początku. Działanie koła jog nie wpływa na wybór sceny.

Następny przycisk LCD wyświetla informacje o scenie, do której właśnie przewinąłeś.

Dodatkowe przyciski funkcyjne na ekranie Automation pozwalają na kopiowanie scen, a także na wybór tego, co jest przechowywane w każdej scenie (przyciski zapisz i przywołaj zakres).

> **UWAGA:** Ikona oka na ekranie Automation (tuż pod przyciskiem ADD MIDI) otwiera okno Pokaż, które zawiera listę opcji filtrów.

>> Poruszanie się po scenach za pomocą koła jog

Obróć koło jog w kierunku zgodnym lub przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby przewijać sceny jedna po drugiej.

Podczas używania pokrętła następny przycisk LCD będzie świecił na żółto i będzie śledził scenę aktualnie podświetloną na żółto na liście cue. W takim przypadku naciśnięcie tego przycisku będzie miało wpływ tylko wtedy, gdy aktualnie podświetlona jest niepusta scena.

>> Aby przywołać scenę

Ważny:

Przywołując nową scenę, upewnij się, że poziomy wyjściowe monitora są niskie, ponieważ ustawienia nowej sceny mogą dawać wyższe poziomy wyjściowe audio niż ta, którą zastępuje. Przywołanie sceny usuwa także wszelkie niezapisane zmiany wprowadzone do poprzedniej sceny.

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Naciśnij ostatni, aby zmienić wybór sceny na aktualnie podświetloną na czerwono na liście cue, która była ostatnią wybraną sceną
- Wciśnij teraz, aby zmienić wybór sceny na aktualnie podświetloną na żółto na liście cue
- Naciśnij przycisk next (przycisk LCD), aby zmienić wybór sceny na aktualnie podświetloną na zielono na liście cue, czyli scenę następującą bezpośrednio po scenie „teraz". Jeśli jednak użyłeś koła jog, efekt będzie inny.

>> Aby utworzyć nową scenę przy użyciu bieżących ustawień

1. Kliknij ZAPISZ SCENĘ.
2. W oknie Store Scene wpisz nazwę sceny.
3. W panelu Notatki wpisz dowolne notatki dotyczące sceny.
4. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Kliknij „Wstaw przed sceną", aby umieścić nową scenę pomiędzy sceną aktualnie podświetloną na żółto a sceną bezpośrednio przed nią
   - Kliknij „Zapisz w pustej scenie", aby umieścić nową scenę w tej, która jest aktualnie podświetlona na żółto, pod warunkiem, że jest pusta
   - Kliknij „Zapisz do następnej sceny", aby umieścić nową scenę w następnej, pod warunkiem, że jest pusta
   - Kliknij „Nadpisz scenę", aby nadpisać scenę aktualnie podświetloną na żółto. W dolnej części okna, po lewej stronie przycisku Anuluj, pojawi się przycisk OK. Opcje w oknie Store Scene zależą od kontekstu, więc niektóre mogą być wyszarzone, aby pokazać, że są niedostępne.
5. Kliknij OK. Spowoduje to zapisanie sceny, zapisanie wszystkich wprowadzonych zmian i zamknięcie okna. (Kliknięcie ANULUJ zamknie okno, ignorując wszelkie zmiany.)

Dodatkowa kontrola - zarządzanie wydarzeniami

Dodatkowa kontrola - zarządzanie wydarzeniami

Możesz użyć funkcji MIDI lub GPIO centrum sterowania do sterowania parametrami urządzenia zewnętrznego (wychodzącego) i odwrotnie możesz użyć urządzenia zewnętrznego do sterowania centrum sterowania (przychodzące). Ponadto, używając unikalnej opcji „wewnętrznego" zdarzenia, możesz wyzwalać zdarzenia z samego pliku spektaklu. Wszystko to odbywa się poprzez tworzenie wydarzeń w scenach / scenach punktowych.

Możesz mieć dowolną liczbę i typy zdarzeń w dowolnej scenie / punkcie, a parametry zdarzenia są ustawiane i edytowane w oknie Edit Event. Podobnie jak w przypadku scen / scen punktowych, podczas prób można pominąć wydarzenia.

Aby ułatwić zarządzanie zdarzeniami, po kliknięciu prawym przyciskiem myszy sceny / punktu sceny lub wydarzenia, otwiera się menu. Opcje menu pozwalają tworzyć, edytować i kopiować wydarzenia. Kliknij opcję, aby ją wybrać.

>> Aby utworzyć wydarzenie

Wybierz scenę, w której chcesz utworzyć wydarzenie, a następnie wykonaj jedną z następujących czynności:

- W razie potrzeby kliknij przycisk DODAJ GPIO, DODAJ WEWNĘTRZNE lub DODAJ MIDI
- W menu „kliknij prawym przyciskiem myszy" wybierz w razie potrzeby Dodaj> Zdarzenie Midi, Dodaj> Zdarzenie wewnętrzne lub Dodaj> Zdarzenie GPIO.

>> Aby edytować wydarzenie

1. Otwórz okno Edytuj wydarzenie, wykonując jedną z następujących czynności:
   - Kliknij prawym przyciskiem wydarzenie, które chcesz edytować, a następnie wybierz opcję Edytuj z menu wyświetlanego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy
   - Wybierz wydarzenie, które chcesz edytować, a następnie kliknij EDYTUJ.
2. W oknie Edytuj wydarzenie wybierz potrzebne opcje. Na przykład możesz użyć zmiany programu, aby wywołać zdarzenie.
3. Kliknij ZAMKNIJ, aby zamknąć okno Edytuj wydarzenie.

PL

>> Aby skopiować i wkleić wydarzenie

1. Kliknij prawym przyciskiem wydarzenie, które chcesz skopiować, a następnie wybierz z menu opcję Kopiuj.
2. Wybierz scenę, do której chcesz wkleić skopiowane wydarzenie. Lub, jeśli scena zawiera już wydarzenie (a), wybierz wydarzenie, po którym chcesz wkleić skopiowane wydarzenie.
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby otworzyć menu, a następnie wybierz Wklej.

Pokaż edytor

Ekran edytora pokazów umożliwia bardzo łatwe kopiowanie i wklejanie ustawień poprzez sceny.

Panel po lewej stronie ekranu edytora pokazu pokazuje źródła, takie jak kanały, GEQ i efekty, z których można skopiować ustawienia. Panel Sekcje na środku ekranu zawiera sekcje źródłowe, które można skopiować do sceny (scen). Po prawej stronie ekranu znajduje się panel Scenelist, który jest listą cue bieżącego przedstawienia.

>> Aby otworzyć ekran edytora pokazów

Wykonaj jedną z następujących czynności:

- Z menu GUI wybierz kolejno opcje Home> Automation> Show Editor
- Na ekranie automatyzacji kliknij POKAŻ EDYTOR.

>> Aby skopiować i wkleić sekcje do scen

1. Na ekranie edytora pokazów kliknij źródła zawierające sekcje, które chcesz skopiować do sceny (scen). Znajdują się one w skrajnym lewym panelu ekranu. Możesz wybrać dowolną kombinację wejść, powrotów aux, wysyłki Aux, macierzy, GEQ, efektów i suwaków.
2. W panelu Sekcje kliknij pola sekcji, które chcesz skopiować. Zaznaczone opcje zostaną skopiowane.
3. W panelu Lista scen kliknij sceny, w których chcesz wkleić sekcje. Możesz użyć przycisków u dołu listy, aby Ci pomóc, w następujący sposób:
4. Kliknij WSZYSTKIE, aby zaznaczyć wszystkie sceny z listy
5. Kliknij BRAK, aby odznaczyć wszystkie wybrane sceny.
6. Kliknij WKLEJ DO SCEN.

Zapisywanie plików spektaklu na karcie pamięci USB

Jeśli jesteś przekonany, że plik spektaklu jest taki, jaki chcesz, zalecamy zapisanie go na wymiennym nośniku danych (pendrive). Zapewnia to cenną kopię zapasową na wypadek utraty pliku spektaklu przechowywanego w wewnętrznej pamięci centrum sterowania, na przykład w wyniku nieumyślnego usunięcia.

Możesz także załadować pliki spektakli do centrum sterowania z tego samego urządzenia magazynującego.

>> Zapisywanie (eksportowanie) pliku spektaklu na pamięć USB

1. Jeśli to konieczne, zamknij i zapisz plik spektaklu, który chcesz wyeksportować; nie możesz wyeksportować otwartego pliku spektaklu.
2. Włóż pamięć USB do aktywnego gniazda USB, czyli tego z aktywną diodą LED. Na przykład klucz USB 2.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - W GUI wybierz Home> Files
   - W podstawowej strefie nawigacji naciśnij dwukrotnie przycisk dostępu do ekranu automatyzacji / archiwizacji.
4. W panelu Removable Storage może pojawić się komunikat „Analyzing…”, co oznacza, że trwa odczytywanie folderu MIDAS na karcie pamięci USB. Poczekaj, aż komunikat zniknie. Następnie w panelu Control Surface kliknij plik spektaklu, który chcesz skopiować.
5. Kliknij EKSPORTUJ.
6. W sekcji Czy na pewno chcesz eksportować? okno wiadomości, kliknij OK. Plik rozpocznie się kopiowanie na pamięć USB.
7. Kiedy plik spektaklu pojawia się w panelu Removable Storage, kopiowanie zostało zakończone na pendrive. Wyjmij pamięć USB.

>> Aby załadować (zaimportować) plik spektaklu z pamięci USB

Procedura jest podobna do procedury eksportu, opisanej szczegółowo w Aby zapisać (eksport) A Pokaż plik na kartę pamięci USB, ale wybierz plik do zaimportowania do centrum sterowania z panelu Pamięć wymienna, a następnie kliknij IMPORTUJ.

Korzystanie z funkcji kopiowania i wklejania

Przyciski kopiowania i wklejania (prawy górny róg GUI) pozwalają skopiować parametry jednego / wszystkich obszarów przetwarzania pojedynczego kanału - takich jak korektor, kompresor, bramka itp. - i wkleić je do jednego / wszystkich kanałów podobnego typu.

>> Aby skopiować obszar przetwarzania do kanału / wszystkich kanałów

1. Jeśli to konieczne, przejdź przez obszar przetwarzania kanału do paska kanału (patrz Aby wybrać obszar przetwarzania).
2. Kliknij kopiuj.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby skopiować obszar przetwarzania do innego kanału, wybierz kanał, a następnie kliknij wklej. (Ponieważ skopiowane parametry są nadal przechowywane, możesz wkleić do dowolnej liczby kanałów)
   - Aby skopiować obszar przetwarzania do wszystkich innych kanałów, kliknij prawym przyciskiem myszy wklej, aby otworzyć jego menu, a następnie wybierz opcję Wklej do wszystkich.

>> Aby skopiować wszystkie parametry do kanału / wszystkich kanałów

1. W razie potrzeby wybierz kanał, z którego chcesz skopiować wszystkie obszary przetwarzania.
2. Kliknij prawym przyciskiem myszy kopię, aby otworzyć jej menu, a następnie wybierz opcję Kopiuj wszystko.
3. Wykonaj jedną z następujących czynności:
   - Aby skopiować parametry do innego kanału, wybierz żądany kanał, a następnie kliknij wklej
   - Aby skopiować obszar przetwarzania do wszystkich innych kanałów, kliknij prawym przyciskiem myszy wklej, aby otworzyć jego menu, a następnie wybierz opcję Wklej do wszystkich.

Kopiuj i wklejaj reguły i ograniczenia

- Możesz tylko kopiować i wklejać podobne funkcje. Na przykład nie można skopiować korektora wejściowego z jednego kanału do korektora wyjściowego innego, ponieważ są one różne
- Możesz kopiować i wklejać tylko na podobnych typach kanałów. Na przykład nie można kopiować z aux i wklejać do macierzy
- Kopiowanie i wklejanie między wejściami jest ograniczone tylko do kieszeni wejściowych
- Nazwy kanałów nie są kopiowane
- Nie można skopiować nasłuchu łańcucha bocznego sprężarki i bramki.

Biblioteka użytkownika (ustawienia wstępne)

W centrum sterowania znajduje się biblioteka użytkownika, w której można przechowywać ustawienia, takie jak korektor lub cały kanał. Na przykład możesz chcieć zapisać ustawienia EQ piosenkarza, który może zostać wezwany do wykonania podczas przyszłego koncertu. W razie potrzeby możesz łatwo przywołać te ustawienia EQ do odpowiedniego kanału.

Ustawienia są przechowywane jako ustawienia wstępne, które są zapisywane w bibliotece. Pliki biblioteki są zarządzane przez ekran Preset Manager w GUI. Tutaj możesz tworzyć nowe biblioteki, ładować istniejące biblioteki, zapisywać bieżącą bibliotekę lub nadać jej nową nazwę. Możesz także usunąć ustawienia wstępne z biblioteki.

Zanim będzie można zapisać / wczytać ustawienie wstępne, należy utworzyć nową bibliotekę ustawień wstępnych lub otworzyć istniejącą. Aby utworzyć nowy, otwórz ekran Preset Manager (wybierz Home> Preset Manager) i kliknij New. Następnie po wpisaniu szczegółów w oknie Wprowadź nazwę nowej biblioteki kliknij OK.

>> Aby zapisać ustawienie wstępne w bibliotece użytkownika

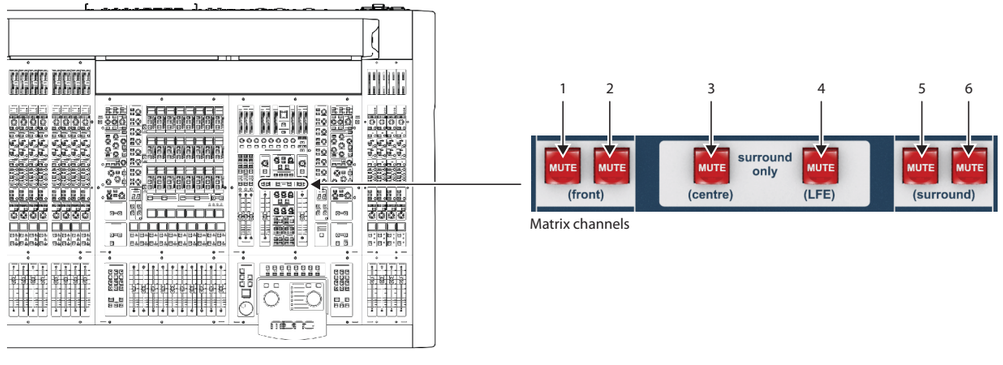
1. Upewnij się, że ustawienia, które chcesz zapisać, są przypisane do paska kanału, a następnie kliknij przycisk zapisz ustawienie wstępne. Jeśli zostanie wyświetlony przegląd kanału, wszystkie jego ustawienia zostaną zapisane w ustawieniu wstępnym. W przeciwnym razie zapisane zostaną tylko ustawienia wyświetlanego obszaru przetwarzania.
2. W oknie Save Preset (pokazanym po prawej) wpisz nazwę wybranego ustawienia wstępnego (Nazwa ustawienia wstępnego), swoje imię i nazwisko (Autor ustawienia wstępnego) oraz dowolną notatkę (Uwagi), jeśli to konieczne.
3. Kliknij OK.

>> Aby załadować ustawienie wstępne

4. Upewnij się, że sekcja kanału, do której chcesz załadować ustawienia ustawienia wstępnego, jest przypisana do paska kanału, a następnie kliknij przycisk załaduj ustawienie wstępne.
5. W oknie Load Preset kliknij żądane ustawienie wstępne.
6. Kliknij OK.

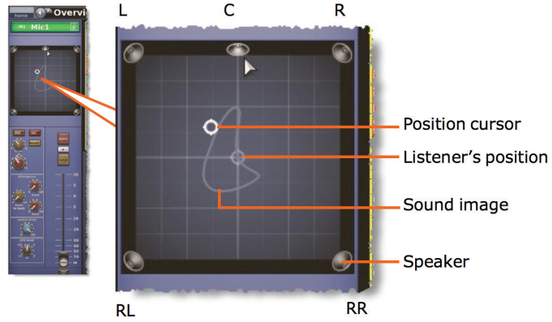
>> Aby wybrać tryb panoramowania surround

1. Na ekranie graficznego interfejsu użytkownika wybierz kolejno Start> Preferencje> Ogólne, aby otworzyć ekran Preferencje.



Surround Panning

Oprócz trybu stereo centrum sterowania ma trzy tryby panoramowania surround: quad; lewy, środkowy, prawy i surround (LCRS); i 5.1 surround.



Aby pomóc Ci zwizualizować obwiednię panoramowania surround, obszar przetwarzania wzorców paska kanału GUI ma diagram przestrzenny (pokazany po prawej), który aktualizuje się w czasie rzeczywistym, gdy używasz elementów sterujących panoramowaniem.

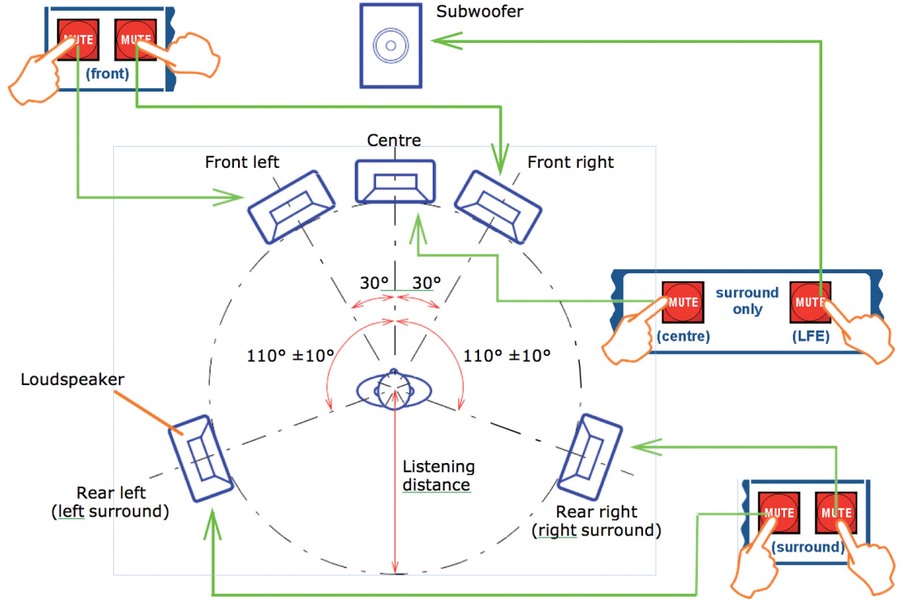
Tryby panoramowania surround są obsługiwane przez system monitorowania surround, który wykorzystuje kanały matrycowe od 1 do 6 jako kanały szyny surround. Kanały są wyciszane za pomocą sześciu przycisków MUTE w kieszeni głównej. Połączenia wyjściowe monitora centrum sterowania są realizowane przez złącza XLR surround, sub, centralny i przednie XLR na panelu tylnym.

Tryb panoramowania 5.1 wykorzystuje wszystkie sześć kanałów, podczas gdy tryb quad wykorzystuje cztery (lewy i prawy z przodu i surround). Chociaż tryb LCRS wykorzystuje pięć kanałów (przedni lewy i prawy, środkowy i lewy i prawy surround), oba kanały surround są takie same. (W układzie panoramicznym LCRS surround pojedynczy głośnik surround może być umieszczony bezpośrednio za słuchaczem).

W trybie surround przycisk SIS kieruje kanał do szyn surround w podobny sposób, w jaki przycisk ST kieruje do szyn głównych.

Poniższy schemat przedstawia rozmieszczenie przycisków surround MUTE i ich przydział kanałów macierzowych, a także przydział przycisków surround MUTE na głośnik i zalecaną konfigurację systemu surround 5.1.

PL



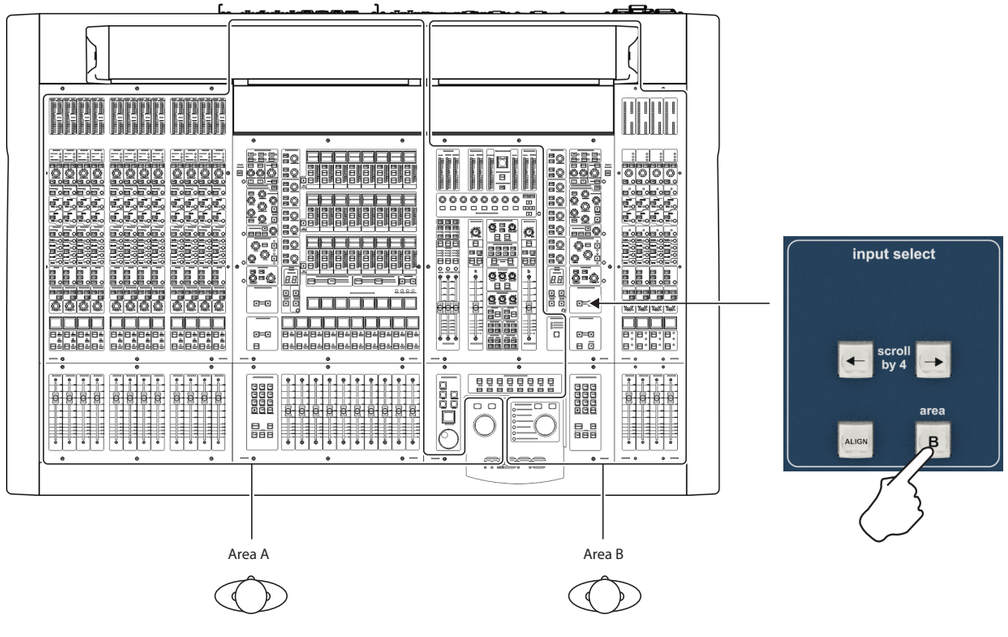
1. W sekcji Tryb surround wybierz żądany tryb surround.

Operacja dwuosobowa

Centrum sterowania może być obsługiwane przez dwie osoby jednocześnie. W tym trybie pracy 4-kanałowa wnęka wejściowa jest oznaczona jako obszar B i działa niezależnie od 12-kanałowej wnęki wejściowej, która jest zawsze obszarem A. (W obu zatokach można wybrać ten sam kanał jednocześnie).

UWAGA: Ta funkcja może być również używana przez jednego operatora, jeśli potrzebuje miejsca do przechowywania ważnych kanałów. W takim przypadku obszar B może być używany w taki sam sposób, w jaki „kanał 25" byłby używany na konsoli analogowej.

Powyższy schemat przedstawia obszary oznaczone jako A i B podczas dwuosobowej obsługi, a także pokazuje lokalizację przycisku obszaru B. Wszystkie inne części powierzchni sterującej są wspólne dla obu obszarów.



Grupy VCA / POP można wstępnie wybrać w celu zapełnienia obszaru A lub B, a pojedyncza grupa wejść może mieć członków w obu obszarach powierzchni sterującej. Operator może następnie przywołać ich do własnego obszaru do pracy.

UWAGA: Podczas pracy w strefie B pamiętaj, aby zaznaczyć opcję B tam, gdzie jest to stosowne, szczególnie w sekcji monitora. Zwróć również uwagę, że solo B (również do talkback) jest całkowicie niezależne od obszaru B, który jest używany tylko do nawigacji.

>> Konfiguracja centrum sterowania do obsługi przez dwie osoby

W sekcji wyboru wejścia w polu master naciśnij B (patrz wyżej).

Synchronizacja zewnętrzna AES50

Jeśli chcesz podłączyć dźwięk AES50 między dwiema konsolami cyfrowymi MIDAS, konsola slave musi być ustawiona na zewnętrzną synchronizację AES50, niezależnie od źródła synchronizacji konsoli głównej.

	Ustawienia synchronizacji konsoli 2			
Ustawienia synchronizacji konsoli 1	**Mistrz**	**Zegar Word**	**AES3**	**Zewnętrzny AES50 z konsoli 1**
Mistrz	Nieważny	Nieważny	Nieważny	Prawidłowe połączenie
Zegar Word	Nieważny	Nieważny	Nieważny	Prawidłowe połączenie
AES3	Nieważny	Nieważny	Nieważny	Prawidłowe połączenie
Zewnętrzny AES50 z konsoli 2	Prawidłowe połączenie	Prawidłowe połączenie	Prawidłowe połączenie	Nieważny

Prawidłowe połączenie może być linią łączącą między routerami scenicznymi lub dowolną jednostką we / wy z wewnętrznym kliknięciem lub rozdzieleniem mikrofonu, który odbiera synchronizację na drugim porcie.

Bezpieczeństwo (tryb blokowania)

Jeśli chcesz pozostawić centrum sterowania bez nadzoru, ale chcesz zachować jego aktualny stan działania, możesz je zablokować za pomocą menu GUI. Zapobiegnie to nieautoryzowanemu dostosowaniu jego ustawień. Kiedy jest zablokowany, GUI wyświetla ekrany powitalne (pokazywane podczas sekwencji uruchamiania) i nie działają żadne elementy sterujące na powierzchni sterującej; centrum sterowania zostanie całkowicie zablokowane.

>> Aby zablokować centrum sterowania

W graficznym interfejsie użytkownika wybierz kolejno Start> Zablokuj.

>> Aby odblokować centrum sterowania

W GUI kliknij UNLOCK. Ten przycisk znajduje się w lewym dolnym rogu obu ekranów GUI. Ze względów bezpieczeństwa ten przycisk został zaprojektowany tak, aby wtapiał się w tło, aby go ukryć. Po odblokowaniu centrum sterowania powróci do stanu, w którym było ostatnim razem, gdy było zablokowane.

Konfiguracja systemu

Rozpakowanie sprzętu

Rozpakowanie sprzętu

Po dokładnym rozpakowaniu sprzętu zachowaj wszystkie materiały opakowaniowe, ponieważ okażą się przydatne w przypadku konieczności późniejszego transportu sprzętu.

Należy dokładnie sprawdzić sprzęt pod kątem jakichkolwiek oznak uszkodzeń powstałych podczas transportu. Przeszedł rygorystyczną kontrolę jakości i testy przed zapakowaniem i był w idealnym stanie, kiedy opuścił fabrykę. Jeśli jednak sprzęt wykazuje jakiekolwiek oznaki uszkodzenia, należy niezwłocznie powiadomić firmę transportową. Tylko Ty, odbiorca, możesz wnieść roszczenie przeciwko przewoźnikowi z tytułu uszkodzenia podczas transportu.

Robienie stojaka

W standardowym wyposażeniu stojak dostarczany z systemem jest w pełni wyposażony w jednostkę Neutron DSP Engine i jednostki I / O odpowiednie dla Twojego systemu.

Instrukcje dotyczące okablowania

Zasilanie systemu

Poniższe opisy szczegółowo opisują zalecane procedury włączania i wyłączania systemu.

UWAGA: Jeśli masz jakiekolwiek wątpliwości co do sposobu włączania / wyłączania stelaży, zapoznaj się z ich instrukcją obsługi.

>> Aby włączyć system

Ważna uwaga:

NIE włączaj podsystemu głośników przed zakończeniem uruchamiania systemu.

Po wykonaniu wszystkich połączeń systemu (patrz Instrukcja okablowania), uruchom system, wykonując następujące czynności:

1. Upewnij się, że wszystkie urządzenia systemowe, takie jak centrum sterowania, podsystem głośników, silnik Neutron DSP Engine i jednostki we / wy, są wyłączone.
2. Włącz centrum sterowania (patrz Włączanie centrum sterowania).
3. W zatoce głównej centrum sterowania przesuń wszystkie tłumiki monitora i kanału głównego do pozycji minimalnej i wycisz cały kanał główny.
4. Włącz inne wyposażenie systemu, takie jak silnik Neutron DSP Engine i moduły we / wy. Można to zrobić w dowolnej kolejności.
5. Gdy wskaźnik stanu u góry każdego ekranu GUI zmieni kolor na zielony, włącz podsystem głośników.
6. Włącz źródło dźwięku i zacznij odtwarzać dźwięk.
7. W centrum sterowania sprawdź, czy wejścia audio są kierowane do kanałów głównych. Następnie wyłącz wyciszenie kanałów głównych i stopniowo zwiększaj ich tłumiki, słuchając poziomów dźwięku z głośników.

Jeśli w ogóle nie słychać dźwięku z głośników, gdy tłumiki są ustawione na maksimum, przesuń suwaki poniżej poziomu 0 dB i sprawdź, czy dźwięk jest wyciszony gdzieś na ścieżkach wejściowych, a także sprawdź, czy poszczególne głośniki są włączone. Jeśli nadal nie ma dźwięku z głośników, zobacz Brak dźwięku.

>> Aby wyłączyć system

Ważna uwaga:

PRZED wyłączeniem któregokolwiek z komponentów systemu, nie zapomnij wyciszyć dźwięku z głośników i wyłączyć sub-system głośników.

1. Wycisz dźwięk z głośników i wyłącz system głośników.
2. Wyłączyć jednostki we / wy.
3. Wyłącz jednostkę Neutron DSP Engine.
4. Wyłącz centrum sterowania (patrz Wyłączanie centrum sterowania).

PL

Włączanie / wyłączanie Centrum sterowania

Aby bezpiecznie włączać i wyłączać panel sterowania, należy wykonać następujące czynności, przestrzegając wszystkich OSTRZEŻEŃ i Przestrogi.

>> Aby włączyć centrum sterowania

Uwaga (1)!

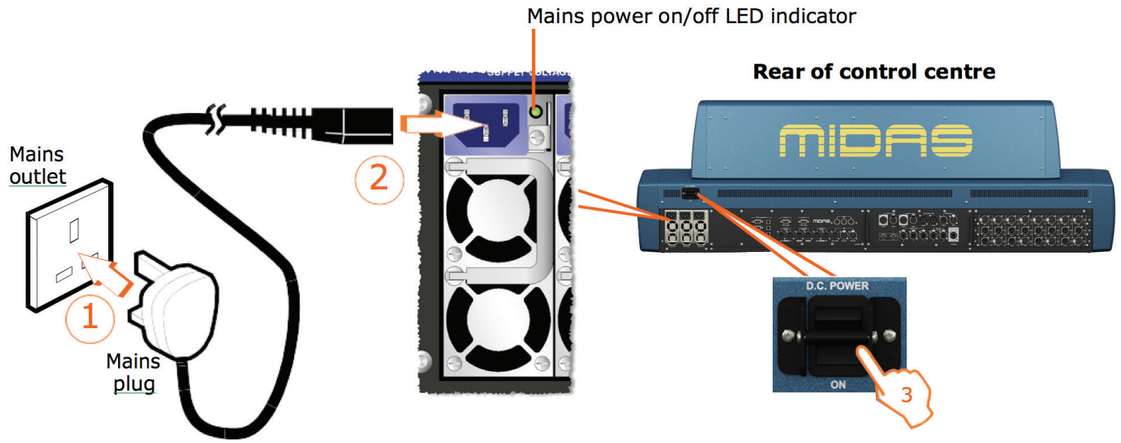
Co najmniej dwa moduły zasilające muszą dostarczać zasilanie do centrum sterowania, aby zapewnić poprawne działanie.

Uwaga (2)!

Przed włączeniem sprawdź, czy wszystkie wzmacniacze mocy głośników monitora są wyłączone lub wyciszone.

Po podłączeniu kabli audio wykonaj następujące czynności:

1. Podłącz trzy kable sieciowe do gniazdek sieciowych.
2. Przestroga (1)! powyżej, podłącz złącza (patrz Instrukcja okablowania) kabli zasilających do gniazd sieciowych z tyłu panelu sterowania. (Zielona dioda LED obok każdego gniazda zasilania zaświeci się, jeśli jego zasilanie jest włączone.)
3. Przestroga (2)! powyżej, podłącz zasilanie do centrum sterowania, włączając przełącznik DC POWER. Centrum sterowania uruchomi się i po wyświetleniu domyślnych ekranów GUI jest gotowe do użycia.



>> Wyłączanie centrum sterowania

1. Upewnij się, że zapisałeś wszystkie programy, sceny lub ustawienia, których potrzebujesz (patrz Zapisywanie plików pokazu na karcie pamięci USB).
2. W graficznym interfejsie użytkownika wybierz kolejno Start> Preferencje> Zamknij system.
3. W systemie Shutdown CAŁY? kliknij OK.
4. Po zakończeniu sekwencji wyłączania wyłącz wyłącznik DC POWER (tył panelu sterowania).
5. Odłącz kable sieciowe z tyłu centrum sterowania.

Konfigurowanie identyfikatora jednostek

Po podłączeniu systemu może być konieczne skonfigurowanie identyfikatora jednostki (jednostek) w szafie, na przykład silnika Neutron DSP, ponieważ każda jednostka musi mieć swój własny unikalny numer identyfikacyjny.

UWAGA: Jednostka I / O nie musi być podłączona do systemu, aby ustawić jej ID, ponieważ procedurę można przeprowadzić offline.

>> Aby ustawić identyfikator jednostki

Chociaż menu programowania każdego typu modułu we / wy może wyglądać nieco inaczej, procedura ustawiania jego identyfikatora jest zasadniczo bardzo podobna. Pełne instrukcje dotyczące konfigurowania identyfikatora każdej jednostki we / wy można znaleźć w jej instrukcji obsługi.

1. W razie potrzeby włącz moduł I / O.
2. Naciśnij MENU i przytrzymaj przez około dwie sekundy, aby wejść do menu głównego.
3. W razie potrzeby użyj przycisku strzałki w dół, aby przejść do opcji ustawiania identyfikatora.
4. Naciśnij WYBÓR, aby wejść do opcji ustawiania ID.
5. W razie potrzeby użyj przycisku strzałki w dół, aby przejść do żądanego numeru identyfikacyjnego.
6. Naciśnij WYBÓR, aby wybrać numer identyfikacyjny.
7. Naciśnij kilkakrotnie MENU, aby wyjść z menu głównego. (Urządzenie automatycznie wyjdzie z trybu programowania po 20 sekundach bezczynności, to znaczy, jeśli w tym czasie nie zostanie naciśnięty żaden z przycisków programowania).

Dodatek A: Rozwiązywanie problemów

Bez dźwięku

Jeśli skonfigurowałeś system i postępowałeś zgodnie ze wszystkimi instrukcjami dotyczącymi uzyskiwania dźwięku, ale nie słyszysz niczego przez głośniki, sprawdź następujące kwestie:

- Upewnij się, że odpowiednie przyciski ST w szybkich paskach wejściowych są włączone
- Upewnij się, że odpowiednie przyciski ST na panelach źródła a / b (sekcja monitorów wnęki głównej) są włączone
- Upewnij się, że nic nie jest wyciszone
- Upewnij się, że żadne suwaki nie są ustawione na minimum
- Sprawdź, czy suwaki VCA / grupy master mają wzmocnienie jedności
- Użyj funkcji solo w wybranych punktach ścieżki sygnału, aby spróbować zlokalizować miejsce utraty sygnału
- Sprawdź prawidłowe kierowanie sygnału, upewniając się, że źródła / miejsca docelowe kanałów są prawidłowo przypisane.

Jeśli nadal nie masz żadnego dźwięku, skontaktuj się z pomocą techniczną MIDAS.

Diagnostyka

Możesz wyświetlić ekran Diagnostyka, aby uzyskać przegląd aktualnej kondycji i stanu systemu. Ekran Diagnostyka pokazuje łączność systemu w czasie rzeczywistym, stan podłączonych węzłów oraz informację, czy urządzenie jest skonfigurowane, czy nie.

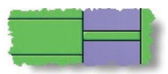
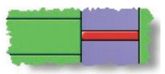
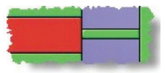
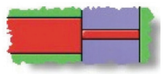
Dioda LED stanu u góry ekranu, która jest stale wyświetlana, gdy centrum sterowania jest włączone, jest powiązana ze stanem poszczególnych pozycji na ekranie Diagnostyka. Możesz go kliknąć, aby zobaczyć, co powoduje błąd.



Pozycja	Elementy)	Opis
1	Przycisk **CONFIG**	Otwiera okno Konfiguracja urządzenia AES50.
2	Tytuły kolumn	Kolumny zawierają następujące informacje: Nieskonfigurowane zawiera wszystkie jednostki, które nie zostały skonfigurowane podczas procedury łatania; Skonfigurowane zawiera skonfigurowane jednostki; Link pokazuje połączenie routera / urządzenia; Stage Router / FOH Router zawiera odpowiedni router i wszystkie powiązane jednostki rack; a HyperMAC pokazuje połączenia routera / routera.

PL

Kolor każdego urządzenia, wraz z jego łączem (jeśli dotyczy), wskazuje jego aktualny stan, jak pokazano w poniższej tabeli.

Stan	Opis	Stan jednostki	Stan łącza	Podłączenie aktywnego łącza
	Zarówno jednostka, jak i łącze są zielone	Dobrze	Dobrze	Dobrze
	Jednostka jest zielona, a łącze czerwone	Dobrze	Zły	Nieznany
	Jednostka jest czerwona, a łącze zielone	Awaria	Dobrze	Nieznany
	Jednostka i łącze są czerwone	Nieznany	Zły	Zły

Występuje również bursztynowy stan, który oznacza, że element (y) zawiera błąd, ale błąd nie wpływa na dźwięk.

Przeglądanie stanu kontrolerów głównych jest szczególnie ważne, zwłaszcza gdy chcesz zamienić aktywny kontroler główny (patrz Zamiana aktywnego kontrolera głównego), ponieważ pokazuje, który kontroler główny aktualnie kontroluje sieć.

Zamiana aktywnej sieci

W bardzo mało prawdopodobnym przypadku wystąpienia awarii w aktywnej sieci (X lub Y) można przełączyć się na sieć rezerwową, czyniąc ją aktywną.

UWAGA: Funkcja swap nie zamienia danych sterujących, ponieważ dane inne niż dźwiękowe znajdują własną drogę w sieci. Dzięki temu router może przełączyć się na nieaktywne łącze, nawet jeśli aktywne łącze zostanie zerwane lub usunięte.

>> Aby sprawdzić stan aktywnej sieci

W graficznym interfejsie użytkownika otwórz ekran Diagnostyka, wybierając kolejno Start> Diagnostyka, a następnie sprawdź stan aktywnego łącza HyperMAC. Jeśli jest zielony, łącze jest dobre, ale jeśli jest czerwone, oznacza to problem i należy przełączyć się na stan wstrzymania łącza HyperMAC.

Zamiana aktywnego kontrolera głównego

Chociaż jest bardzo mało prawdopodobne, że aktywny kontroler główny (MC) ulegnie uszkodzeniu, jeśli kiedykolwiek się to zdarzy, będziesz musiał aktywować rezerwowy MC.

>> Aby zamienić aktywny sterownik główny

1. W GUI wybierz Home> Files.
2. Kliknij SYNCHRONIZACJA PLIKÓW.
3. W oknie Synchronizacja plików kontrolera głównego kliknij przycisk MAKE ACTIVE znajdujący się w stanie gotowości MC. To stanie się aktywnym.

Dodatek B: Specyfikacje techniczne

PL

Specyfikacje systemu	
Częstotliwość próbkowania	96 kHz
Opóźnienie opóźnienia	<2 mS Wejście do Master (bez kompensacji)
Zakres dynamiczny	106 dB 22 Hz - 22 kHz (bez preemfazy)
Maksymalny wzrost napięcia	Wejścia 80 dB do podgrup i modułów głównych
86 dB Wejścia do Aux i Matrix	-100 dB physically adjacent input channels
Przesłuch przy 1 kHz	-100 dB fizycznie sąsiadujące kanały wejściowe
Przesłuch przy 10 kHz	-90 dB fizycznie sąsiadujący kanał wejściowy
Odcięcie tłumika / panoramy przy 1 kHz	-100 dB
Odcięcie tłumika / panoramy przy 10 kHz	-100 dB
Wymagania dotyczące zasilania	100-240 V AC ± 10% 50-60 Hz
Zakres temperatury pracy	+5 do +45 stopni C
Zakres temperatur przechowywania	-20 do +60 stopni C

EN

Audio Performance Specifications

Frequency Response				
Input	**Output**	**Gain**	**20 Hz**	**20 kHz**
Surface I/O	Surface I/O	0 dB	0 dB to -1.0 dB	0 dB to -1.0 dB
Surface I/O	Surface I/O	40 dB	0 dB to -1.0 dB	0 dB to -1.0 dB

Gain Error at 1 kHz				
Input	**Output**	**Gain**	**Max.**	**Min.**
Surface I/O	251 I/O Box	0 dB	+1.0 dB	-1.0 dB
Surface I/O	251 I/O Box	40 dB	+1.0 dB	-1.0 dB

Input CMRR (Typical)				
Input	**Output**	**Gain**	**100 Hz**	**1 kHz**
Surface I/O	Surface I/O	0 dB	60 dB	60 dB
Surface I/O	Surface I/O	40 dB	90 dB	90 dB

Distortion at 0 dBu				
Input	**Output**	**Gain**	**1 kHz**	**10 kHz**
Surface I/O	Surface I/O	0 dB	0.01%	0.01%
Surface I/O	Surface I/O	40 dB	0.03%	0.03%

Distortion at +20 dBu				
Input	**Output**	**Gain**	**1 kHz**	**10 kHz**
Surface I/O	Surface I/O	0 dB	0.01%	0.01%
Surface I/O	Surface I/O	40 dB	0.03%	0.03%

Mixing Noise (all bus types) 22-22 kHz Unweighted				
No. of Inputs	**Gain**	**Fader Pos**	**Pan**	**Output Noise**
12	0 dB	- infin	central	-91 dBu
12	0 dB	0 dB	central	-78 dBu
24	0 dB	- infin	central	-91 dBu
24	0 dB	0 dB	central	-78 dBu

Mixing Noise (all bus types) 22-22 kHz Unweighted				
48	0 dB	- infin	central	-91 dBu
48	0 dB	0 dB	central	-78 dBu

Signal Path Noise 22-22 kHz Unweighted (inputs 150 R terminated)				
Input	**Output**	**Gain**	**Output Noise**	**EIN**
Surface I/O	Surface I/O	0 dB	-85 dBu	-85 dBu
Surface I/O	Surface I/O	45 dB	-81 dBu	-126 dBu

Dynamic Range 22-22 kHz Unweighted				
Input	**Output**	**Gain**	**Max Output**	**Dynamic Range**
Surface I/O	Surface I/O	0 dB	+21 dBu	106 dB
Surface I/O	Surface I/O	45 dB	+21 dBu	102 dB

EN

System Inputs and Outputs	
Control Surface Input Connector	3 pin XLR balanced
AD Converter	24 bit, 96 kHz and 128 X oversampling
Control Surface Analogue Outputs Connector	3 pin XLR balanced
DA Converter	24 bit, 96 kHz and 128 X oversampling
MIDI Connector	In, Out and Thru on 5 pin DIN

Control Surface Digital System Inputs and Outputs	
System Connector	3 X AES50 (24 channels of bidirectional digital audio) on EtherCON XLR
Word Clock IN Connector	BNC
Word Clock OUT Connector	BNC
AES3 Sync IN Connector	3 pin XLR
AES3 Sync OUT Connector	3 pin XLR

Control Surface Analogue Audio System Inputs	
Connector	3 pin XLR balanced
AD Converter	24 bit, 96 kHz and 128 times over sampling
Talkback Connector	3 pin XLR balanced line
Talk Connector	3 pin XLR balanced mic with 48 V phantom

Control Surface Analogue Audio System Outputs	
Connector	3 pin XLR balanced
DA Converter	24 bit, 96 kHz and 128 times over sampling
Monitor Connector	3 pin XLR balanced line
Talk Connector	3 in XLR balanced line
Headphone Connector	¼ inch Jack (stereo)

Control Surface Digital Audio System Inputs and Outputs	
Input Connector	AES3 (two channels of digital audio) on 3-pin XLR
Sample Rates	Accepts any frequency 32 kHz – 96 kHz
Bypass	Sample rate converter can be bypassed
Output Connector	AES3 (two channels of digital audio) on 3-pin XLR
Sample Rate	48 K, 96 K or auto tracking to Inputs
Bypass	Sample rate converter can be bypassed

Control Surface Digital Audio System Inputs and Outputs	
Word length	16, 20 or 24 bit

Control Surface Control Data System Inputs and Outputs	
System Connector	EtherCON XLR

Control Surface Misc Inputs and Outputs	
Monitor Output Connector	3 row 15 pin D TYPE – analogue VGA
USB Host Connection	USB 2.0 full speed (12.0 Mbs)
	5 V, 1 A max load

EN

Input & Output Characteristics

Analogue Input Characteristics				
Input Type	**Load Z**	**Gain**	**Max Level**	**Connector**
Surface I/O	10 K	-22.5 dB to +65 dB	+21 dBu	XLR
Talk Mic	600 R	+15 dB to +60 dB	+6 dBu	XLR
Monitor	10 K	0 dB	+21 dBu	XLR

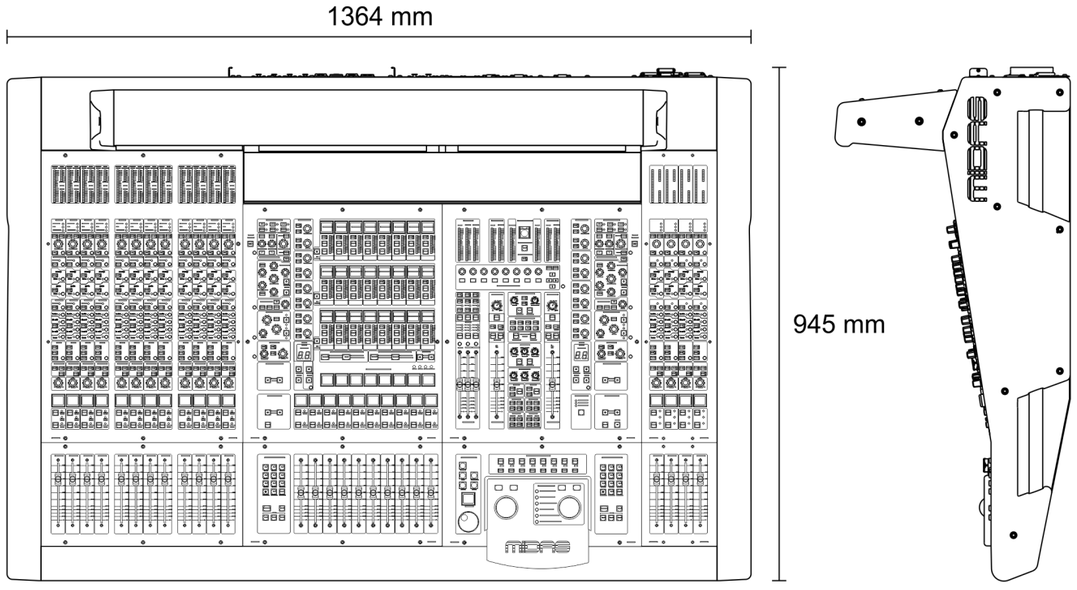
Analogue Output Characteristics				
Output Type	**Source Z**	**Gain**	**Max Level**	**Connector**
Surface I/O	50 R	0 dB	+21 dBu	XLR
Talk	50 R	0 dB	+23 dBu	XLR
Monitor	50 R	0 dB	+23 dBu	XLR
Headphones	10 R	+10 dB	+21 dBu	¼ inch jack

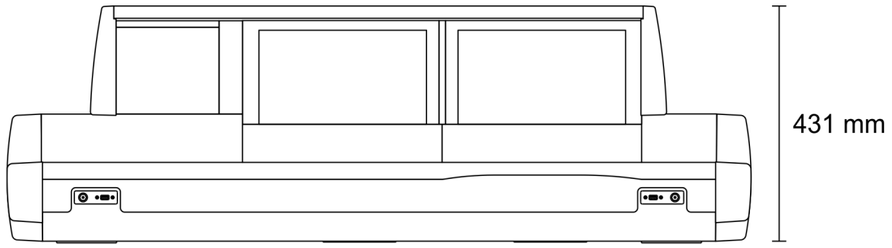
Digital I/O Characteristics					
Type	**Channels**	**Data Length**	**I/O**	**Description Notes**	**Connector**
AES3	2	24 bit	input	conforms to AES3 -2003	XLR
AES3	2	24 bit	output	conforms to AES3 -2003	XLR
AES50	24	24 bit	bi directional	conforms to AES50 -2006	EtherCON XLR

Misc Digital Characteristics			
Type	**I/O**	**Description Notes**	**Connector**
Word Clock	IN	Accepts TTL level, 96 kHz square wave; impedance 75 Ohms	BNC
Word Clock	OUT	Provides a TTL level, 96 kHz square wave	BNC
AES Sync	IN	Accepts a digital audio signal conforming to AES3 -2003 at 96 kHz	XLR
AES Sync	OUT	Provides a grade II reference signal conforming to AES3 – 2003 at 96 kHz	XLR

EN

Appendix C: Dimensions





PRO X is built around a road rugged frame:

Width 1364 mm x Depth 945 mm x Height 431 mm (53.7" x 37.2" x 17.0")

Weight: 97 kg (213.4 lbs)*

*Weights are approximate and out of flight case. Packing may vary by territory

Other important information

EN Important information

1. Register online. Please register your new Music Tribe equipment right after you purchase it by visiting musictribe.com. Registering your purchase using our simple online form helps us to process your repair claims more quickly and efficiently. Also, read the terms and conditions of our warranty, if applicable.

2. Malfunction. Should your Music Tribe Authorized Reseller not be located in your vicinity, you may contact the Music Tribe Authorized Fulfiller for your country listed under "Support" at musictribe.com. Should your country not be listed, please check if your problem can be dealt with by our "Online Support" which may also be found under "Support" at musictribe.com. Alternatively, please submit an online warranty claim at musictribe.com BEFORE returning the product.

3. Power Connections. Before plugging the unit into a power socket, please make sure you are using the correct mains voltage for your particular model. Faulty fuses must be replaced with fuses of the same type and rating without exception.

FR Informations importantes

1. Enregistrez-vous en ligne. Prenez le temps d'enregistrer votre produit Music Tribe aussi vite que possible sur le site Internet musictribe.com. Le fait d'enregistrer le produit en ligne nous permet de gérer les réparations plus rapidement et plus efficacement. Prenez également le temps de lire les termes et conditions de notre garantie.

2. Dysfonctionnement. Si vous n'avez pas de revendeur Music Tribe près de chez vous, contactez le distributeur Music Tribe de votre pays : consultez la liste des distributeurs de votre pays dans la page "Support" de notre site Internet musictribe.com. Si votre pays n'est pas dans la liste, essayez de résoudre votre problème avec notre "aide en ligne" que vous trouverez également dans la section "Support" du site musictribe.com. Vous pouvez également nous faire parvenir directement votre demande de réparation sous garantie par Internet sur le site musictribe.com AVANT de nous renvoyer le produit.

3. Raccordement au secteur. Avant de relier cet équipement au secteur, assurez-vous que la tension secteur de votre région soit compatible avec l'appareil. Veillez à remplacer les fusibles uniquement par des modèles exactement de même taille et de même valeur électrique — sans aucune exception.

PT Outras Informações Importantes

1. Registre-se online. Por favor, registre seu novo equipamento Music Tribe logo após a compra visitando o site musictribe.com Registrar sua compra usando nosso simples formulário online nos ajuda a processar seus pedidos de reparos com maior rapidez e eficiência. Além disso, leia nossos termos e condições de garantia, caso seja necessário.

2. Funcionamento Defeituoso. Caso seu fornecedor Music Tribe não esteja localizado nas proximidades, você pode contatar um distribuidor Music Tribe para o seu país listado abaixo de "Suporte" em musictribe.com. Se seu país não estiver na lista, favor checar se seu problema pode ser resolvido com o nosso "Suporte Online" que também pode ser achado abaixo de "Suporte"em musictribe.com. Alternativamente, favor enviar uma solicitação de garantia online em musictribe.com ANTES da devolução do produto.

3. Ligações. Antes de ligar a unidade à tomada, assegure-se de que está a utilizar a voltagem correcta para o modelo em questão. Os fusíveis com defeito terão de ser substituídos, sem qualquer excepção, por fusíveis do mesmo tipo e corrente nominal.

ES Aspectos importantes

1. Registro online. Le recomendamos que registre su nuevo aparato Music Tribe justo después de su compra accediendo a la página web musictribe.com. El registro de su compra a través de nuestro sencillo sistema online nos ayudará a resolver cualquier incidencia que se presente a la mayor brevedad posible. Además, aproveche para leer los términos y condiciones de nuestra garantía, si es aplicable en su caso.

2. Averías. En el caso de que no exista un distribuidor Music Tribe en las inmediaciones, puede ponerse en contacto con el distribuidor Music Tribe de su país, que encontrará dentro del apartado "Support" de nuestra página web musictribe.com. En caso de que su país no aparezca en ese listado, acceda a la sección "Online Support" (que también encontrará dentro del apartado "Support" de nuestra página web) y compruebe si su problema aparece descrito y solucionado allí. De forma alternativa, envíenos a través de la página web una solicitud online de soporte en periodo de garantía ANTES de devolvernos el aparato.

3. Conexiones de corriente. Antes de enchufar este aparato a una salida de corriente, asegúrese de que dicha salida sea del voltaje adecuado para su modelo concreto. En caso de que deba sustituir un fusible quemado, deberá hacerlo por otro de idénticas especificaciones, sin excepción.

DE Weitere wichtige Informationen

1. Online registrieren. Bitte registrieren Sie Ihr neues Music Tribe-Gerät direkt nach dem Kauf auf der Website musictribe.com. Wenn Sie Ihren Kauf mit unserem einfachen online Formular registrieren, können wir Ihre Reparaturansprüche schneller und effizienter bearbeiten. Lesen Sie bitte auch unsere Garantiebedingungen, falls zutreffend.

2. Funktionsfehler. Sollte sich kein Music Tribe Händler in Ihrer Nähe befinden, können Sie den Music Tribe Vertrieb Ihres Landes kontaktieren, der auf musictribe.com unter „Support" aufgeführt ist. Sollte Ihr Land nicht aufgelistet sein, prüfen Sie bitte, ob Ihr Problem von unserem „Online Support" gelöst werden kann, den Sie ebenfalls auf musictribe.com unter „Support" finden. Alternativ reichen Sie bitte Ihren Garantieanspruch online auf musictribe.com ein, BEVOR Sie das Produkt zurücksenden.

3. Stromanschluss. Bevor Sie das Gerät an eine Netzsteckdose anschließen, prüfen Sie bitte, ob Sie die korrekte Netzspannung für Ihr spezielles Modell verwenden. Fehlerhafte Sicherungen müssen ausnahmslos durch Sicherungen des gleichen Typs und Nennwerts ersetzt werden.

IT Informazioni importanti

1. Registratevi online. Vi invitiamo a registrare il nuovo apparecchio Music Tribe subito dopo averlo acquistato visitando musictribe.com. La registrazione dell'acquisto tramite il nostro semplice modulo online ci consente di elaborare le richieste di riparazione in modo più rapido ed efficiente. Leggete anche i termini e le condizioni della nostra garanzia, qualora applicabile.

2. Malfunzionamento. Nel caso in cui il rivenditore autorizzato Music Tribe non si trovi nelle vostre vicinanze, potete contattare il Music Tribe Authorized Fulfiller per il vostro paese, elencato in "Support" @ musictribe.com. Se la vostra nazione non è elencata, controllate se il problema può essere risolto tramite il nostro "Online Support"che può anche essere trovato sotto "Support" @ musictribe.com. In alternativa, inviate una richiesta di garanzia online su musictribe.com PRIMA di restituire il prodotto.

3. Collegamento all'alimentazione. Prima di collegare l'unità a una presa di corrente, assicuratevi di utilizzare la tensione di rete corretta per il modello specifico. I fusibili guasti devono essere sostituiti, senza eccezioni, con fusibili dello stesso tipo e valore nominale.

NL Belangrijke informatie

1. Registreer online. Registreer uw nieuwe Music Tribe-apparatuur direct nadat u deze hebt gekocht door naar musictribe.com te gaan. Door uw aankoop te registreren via ons eenvoudige online formulier, kunnen wij uw reparatieclaims sneller en efficiënter verwerken. Lees ook de voorwaarden van onze garantie, indien van toepassing.

2. Storing. Mocht uw door Music Tribe geautoriseerde wederverkoper niet bij u in de buurt zijn gevestigd, dan kunt u contact opnemen met de door Music Tribe Authorized Fulfiller voor uw land vermeld onder "Support" op musictribe.com. Als uw land niet in de lijst staat, controleer dan of uw probleem kan worden opgelost door onze "Online Support", die u ook kunt vinden onder "Support" op musictribe.com. U kunt ook een online garantieclaim indienen op musictribe.com VOORDAT u het product retourneert.

3. Stroomaansluitingen. Voordat u het apparaat op een stopcontact aansluit, moet u ervoor zorgen dat u de juiste netspanning voor uw specifieke model gebruikt. Defecte zekeringen moeten zonder uitzondering worden vervangen door zekeringen van hetzelfde type en dezelfde waarde.

PL Ważna informacja

1. Zarejestrować online. Zarejestruj swój nowy sprzęt Music Tribe zaraz po zakupie na stronie musictribe.com. Zarejestrowanie zakupu za pomocą naszego prostego formularza online pomaga nam szybciej i efektywniej rozpatrywać roszczenia dotyczące naprawy. Przeczytaj również warunki naszej gwarancji, jeśli dotyczy.

2. Awaria. Jeśli Twój autoryzowany sprzedawca Music Tribe nie znajduje się w pobliżu, możesz skontaktować się z autoryzowanym dostawcą Music Tribe dla swojego kraju, wymienionym w sekcji „Wsparcie" na stronie musictribe.com. Jeśli Twojego kraju nie ma na liście, sprawdź, czy Twój problem może zostać rozwiązany przez nasze „Wsparcie online", które można również znaleźć w sekcji „Wsparcie" na stronie musictribe.com. Alternatywnie, prześlij zgłoszenie gwarancyjne online na musictribe.com PRZED zwrotem produktu.

3. Połączenia zasilania. Przed podłączeniem urządzenia do gniazdka sieciowego upewnij się, że używasz odpowiedniego napięcia sieciowego dla danego modelu. Wadliwe bezpieczniki należy bez wyjątku wymienić na bezpieczniki tego samego typu i wartości.

SE Viktig information

1. Registrera online. Registrera din nya Music Tribe-utrustning direkt efter att du köpt den genom att besöka musictribe.com. Att registrera ditt köp med vårt enkla onlineformulär hjälper oss att behandla dina reparationsanspråk snabbare och mer effektivt. Läs också villkoren i vår garanti, om tillämpligt.

2. Fel. Om din Music Tribe-auktoriserade återförsäljare inte finns i din närhet kan du kontakta Music Tribe Authorized Fulfiller för ditt land listat under "Support" på musictribe.com. Om ditt land inte är listat, kontrollera om ditt problem kan hanteras av vår "Onlinesupport" som också finns under "Support" på musictribe.com. Alternativt kan du skicka in ett online-garantianspråk på musictribe.com INNAN du returnerar produkten.

3. Strömanslutningar. Innan du ansluter enheten till ett eluttag, se till att du använder rätt nätspänning för just din modell. Felaktiga säkringar måste bytas ut mot säkringar av samma typ och märkning utan undantag.

EN

NL

SE

PL

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION COMPLIANCE INFORMATION

Midas

PRO X

Responsible Party Name:	**Music Tribe Commercial NV Inc.**
Address:	**5270 Procyon Street, Las Vegas NV 89118, United States**
Phone Number:	**+1 702 800 8290**

PRO X

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:

(1) this device may not cause harmful interference, and
(2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Important information:
Changes or modifications to the equipment not expressly approved by Music Tribe can void the user's authority to use the equipment.

CE

Hereby, Music Tribe declares that this product is in compliance with Directive 2014/35/EU,Directive 2014/30/EU, Directive 2011/65/EU and Amendment 2015/863/EU, Directive 2012/19/EU, Regulation 519/2012 REACH SVHC and Directive 1907/2006/EC.

Full text of EU DoC is available at https://community.musictribe.com/

EU Representative: Music Tribe Brands DK A/S
Address: Ib Spang Olsens Gade 17, DK - 8200 Aarhus N, Denmark