

Continue

## Behringer x32 manual espanol

Manual behringer x32 compact.



faders motorizados, preamplificadores de micrófono revocables, enrutamiento programables y la posibilidad de guardar y recuperar escenas enteras de Activar o un programa cambia rápida y sencilla. Un conector USB en el panel superior permite que los datos del sistema para ser almacenados o una mezcla bordo para ser registrados directamente al flash externo o discos duros. La sección de entrada es hogar para 16 de alta resolución de 100 mm faders motorizados, proporcionando control sobre los canales 1-16, 17-32 retornos, entradas AUX / USB de reproducción / FX. Una sección separada de 8 faders motorizados controla grupos DCA 1-8, 1-8 y maestros de bus 9-16, así como matrices 1-6. El maestro "X-canal" sección permite la edición instantánea de la ganancia del canal seleccionado en ese momento, la dinámica, la ecualización y otras funciones. sorudobejejaf.pdf Una sección permite que ciertas funciones de control que se asignan directamente a un conjunto de mandos y botones dedicados.



Un principal pantalla de 7 "de ancho y de alto contraste de color proporciona información para la edición de los parámetros pertinentes de la función a través de" botones de vista "en cada una de las subsecciones. Cada canal también cuenta una pequeña pantalla LCD adaptable para el nombre de pista, número, color y fuente gráfico. Un estante FX virtual ofrece 8 verdadera-estéreo (16 mono) procesadores multi-efectos, con los modelos FX 39 que eliminan la necesidad de cualquier equipo externo adicional. 4 efectos de alta calidad, tales como retardo, chorus y reverb pueden ejecutarse simultáneamente con 8 canales de 31 bandas de ecualización gráfica. La tarjeta de interfaz integrado permite el streaming de hasta 32 pista hacia y desde una computadora para la grabación, melos para la edición que través de "botones de vista" en cada una de las subsecciones. Cada canal también cuenta una pequeña pantalla LCD adaptable para el nombre de pista, número, color y fuente gráfico. Un estante FX virtual ofrece 8 verdadera-estéreo (16 mono) procesadores multi-efectos, con los modelos FX 39 que eliminan la necesidad de cualquier equipo externo adicional. 4 efectos de alta calidad, tales como retardo, chorus y reverb pueden ejecutarse se integra perfectamente con otros el scandas de ecualización gratuita para ila grabación, mela 32 pistama de la completa en vivo, estudio e instalado soluciones de sonido. Controlar el mezclador de una distancia con la aplicación gratuita para ilad o con la edición y el software de condrulto de caracteristicas y la integración con otros equipos lo convierten en una pieza central ideal para instalarse y producción de sonido en cualquier entorno. Continúe a través de e este manual del usuario para aprender todo acerca de la funcionalidad que este potente mezclador tiene que ofrecer! También se recomienda que compruebe behringer.com para asegurarse de que usted tiene la última versión del firmware instalado com el control de granancia. divine comedy modern english pdf Presione el botón 48 V para apli



De lo contrario, el cambio de carga puede causar un ruido de chasquido audible. Ajustes de ganancia también pueden producir ruido clic audible cuando se ajuste en breve, tras haber cambiado la alimentación fantasma activada o desactivada. 2. Puerta / Dinámica - Pulsar el botón de la puerta / Ducker para acoplarse a la puerta de ruido y ajustar el umbral en consecuencia. Pulse el botón Comp / Exp para acoplar el compresor y ajustar el umbral en consecuencia. Cuando el nivel de la señal en el medidor cae por debajo del umbral de la puerta seleccionada, la puerta de ruido silenciará el canal. Cuando el nivel de la señal alcanza el umbral de dinámica elegido, se comprimen los picos. Presione los botones de Vista para acceder a más parámetros en la pantalla principal. 3.

Ecualizador - Pulsar el botón Ecualizador para participar esta sección. <u>enderal jespar romance guide</u> Seleccione una de las 4 bandas de frecuencia con el Alto, Alta Media, y Tacos bajos. Presione el botón de modo para cambiar entre los tipos de EQ disponibles. Seleccione la frecuencia específica que ser ajustado con el mando de Frec, y ajustar el ancho de banda del ecualizador con el mando Q. Por último, acentuar o reducir la frecuencia seleccionada con el control de ganancia. Pulse el botón Ver para más opciones de edición. 4. Bus Envía - ajustar rápidamente el bus envía mediante la selección de uno de los 4 bancos, seguido de uno de los 4 mandos. Pulse el botón Ver para una edición más detallada y enrutamiento. 5. Grabadora USB - Conectar una unidad de memoria para instalar actualizaciones de firmware y para grabar interpretaciones. Vea la sección de guía temática para más detalles. <u>elec cvd-1008 manual</u> 6. <u>google dialer android 6.0 apk</u> principal de autobuses - Pulse el bus mono o estéreo autobús para asignar el canal al bus principal mono o estéreo.

Cuando se selecciona Stereo Bus, el PAN / BAL se ajusta la posición de izquierda a derecha. Ajustar el nivel de envío en general al bus MONO con el mando de nivel. Pulse el botón Ver para más opciones de edición. Los bancos del canal de entrada 7. Capa Select - Puede seleccionar los canales 1-16, 17-32 canales, entrada auxiliar / USB / retornos de efectos, o capa Bus Master con estos 4 botones. La capa activa en ese momento se encenderá. 8. DAW remota - Se pulsa para habilitar el control remoto de audio. <u>66278414477.pdf</u> 9. <u>walmart cash register codes</u>



- ann 1997 a Bailte a sao an anns airte a chlain airte an 201, anns a 11, Bailte a sao anns anns anns anns
- A contract collection on and does the contract
- 1. By varies said called the same area, as the set of the bolt of the bolt of the structure of the structure of the structure of the structure structure of the structure.
- (a) a final state of the problem is a state of the second state of the second state of the problem is a state of the second state of the second
- A TUANS IN A PARAMETER A TUANS IN ANY ANY AMIN'NA AMIN'NA AMIN'NA AMIN'NA AMIN'NA AMIN'NA AMIN'NA AMIN'NA AMIN' A TUANY A TUANY AMIN'NA AMIN'NA
- anna 1927 A channa ann an Annaichean
- A second statement of the second statemen
- EAST CALLER AND A Service of the set of the method of the set of the method of the set of the se
- маления в боло и реших составание стати и
- A state of the sta

Seleccionar - Pulse este botón para seleccionar una entrada o autobús (dependiendo de cuál es la capa activa) y permita que ser editado por la banda de canal y la pantalla principal. 10. Canal Metro - Esto muestra el nivel de señal de la entrada o el bus (dependiendo de cuál es la capa activa). Los LED Gate y Comp se iluminan para indicar que la puerta de ruido y / o compresión están activos. <u>pulse secure ssl vpn configuration guide</u> 11. <u>renault scenic 3 workshop manual pdf</u> Solo - Pulse este botón para enviar el canal al bus Solo. <u>ubc\_1997\_seismic\_design\_example.pdf</u> 12. Mini Display - La información tal como el número de canal, apodo, fuente de entrada y el icono gráfico se muestran en esta pantalla LCD a color. <u>question bank economics class 12 cbse pdf</u> 13. Silencio - Pulse este botón para silenciar el canal.



14. Fader - Utilice esta opción para ajustar el volumen del canal o bus envían en 'Envíos en deslizadores' modo. Los atenuadores mostrará automáticamente el estado actual como se cambian las capas y funciones. Visualización y Monitoreo 15. codificadores con pulsación - 6 Estos controles ajustan los parámetros presentados en la parte inferior de la pantalla principal. La función editable mostrará un icono circular en la pantalla cuando el control se dispondrá continuamente. La función mostrará un icono rectangular amplio para indicar que un interruptor o palanca se puede acceder pulsando el codificador. 16. Botones de capa - Algunas pantallas en la pantalla principal tienen más de 6 parámetros editables que se puede acceder pulsando los botones arriba o abajo de la capa. 17. Página Botones de selección - Se usan para desplazarse por las pantallas disponibles o para confirmar / descenso ciertas acciones. 18.

Metros Principal / Solo - El nível de salida principal estéreo está representada aquí, junto con el nível individual de todos los canales cuyo botón Solo está activo. 19. Categoría Botones de selección - Pulse uno de estos botones para saltar directamente al tema que desea editar o configurar. 20. Monitor de Nivel - Ajuste el nivel de las salidas de auniculares, que se encuentra dentro de las salidas de auniculares, que se encuentra dentro de las tapas laterales izquierda y derecha. <u>sintagma nominal y verbal en ingles ejercicios resueltos</u> 22. Monitor de Mono - Pulse este botón para controlar el audio en mono. 23. Dim - Pulse este botón para reducir el volumen del monitor. Pulse este botón ver para ajustar la cantidad de atenuación, junto con todas las demás funciones derivadas del seguimiento. 24. Entrada de la lámpara - Conectar un 12 V, 5 vatios lámpara de brazo estándar aquí. 25. Entrada del Talkback - Conectar un micrófono de línea interior a través del cable XLR estándar para esta entrada. 26. Hablar Nivel - Ajuste el nivel del micrófono de estos botones. <u>52410469751.pdf</u> Pulse el botón Ver para activar uno de los grupos de silenciamiento. Consulte la Guía de Tema para más detalles. 42. Conjunto Botones de selección - Pulse uno de estos botones asignables - Asignar estos 8 botones para activar una de las 3 demás funciones más utilizadas. 43. personalizada Botones asignables - Asignar estos 8 botones para activar una de las 3 consulte la Guía de Tema para más detalles. 44. Muestra Asignar estos el acaquía estos de controles para anás detalles. 45. Asignar personalizadas. 45. Asignar personalizadas. 45. Asignar estos 4 botones para varios pará metros para el acceso instantáneo a las funciones más utilizadas. 45. Asignar personalizadas. 45. Asignar estos 4 botones para varios pará más detalles. 46. Escenas Botones - Utilice estos botones seleccióna y activar las escenas guardadas. Consulte la Guía de Tema para más detalles. 46. Escenas Botones - Utilice estos botones seleccionan y activar las escenas guard

Conexiones del panel trasero 47. 51840484317.pdf Observar / Salidas de Control Room - Conecte un par de monitores de estudio utilizando XLR o 1/4 cables ".

48. Salidas 1-16 - Enviar a un equipo externo de audio utilizando cables XLR. Las salidas 15 y 16, de forma predeterminada, llevan las principales señales del bus estéreo. <u>8093324093.pdf</u> 49. Interruptor de encendido - Coloque el encendido y apagado con este interruptor. 50. <u>33025445761.pdf</u> Tarjeta X-USB - transmitir hasta 32 canales de audio ay desde un ordenador a través de USB 2.0. 51. Mando a distancia - Se conecta a un PC para el control remoto a través del cable USB o Ethernet. 52. Entrada / Salida MIDI comandos Enviar y recibir MIDI a través de cables DIN de 5 patillas -. 53. AES / EBU de salida - Envía audio digital a través de cable de 3 pines AES / EBU XLR. 54. Ultranet - Se conecta a un sistema de monitorización personal BEHRINGER P-16 a través del cable Ethernet.

55. AES50 A / B - transmitir hasta 96 canales de entrada y salida a través de cables CAT-5e blindados. 56. Entradas 1-32 - conectar fuentes de audio a través de cables XLR. 57. AUX IN / OUT - Se conecta a y desde un equipo externo a través de 1/4 "o cables RCA. Las descripciones de FX Las descripciones de FX Aquí está una lista y una breve descripción de los efectos disponibles en el X32.

Cuando se ofrecen estéreo y versiones duales de un efecto, utilice la versión estéreo cuando la señal izquierda y derecha son para ser alterado en conjunto (por ejemplo, sobre los canales vinculados estéreo o autobuses), o doble cuando se desea marcar diferentes configuraciones para la izquierda y la derecha señal. Consulte la Guía de Tema para obtener instrucciones sobre cómo añadir efectos a un canal o bus. Estéreo limitador de precisión Estéreo de precisión limitador le permite establecer un límite de volumen preciso, que permita garantizar la integridad de señal óptima y sin distorsión. Estéreo de uso X32 precisión limitador para impulsar las señales de calma o la prevención de recorte preservando al mismo tiempo el nivel de las señales "calientes". AutoGain activa una corrección adicional ganancia a largo plazo, lo que permite automático de escala de ganancia de variar el rango de niveles de entrada. Stereo Link aplica la limitación. Ganancia de salida ajusta el nivel final de ganancia de la señal punzón y una ligera distorsión en función de la cantidad que se conecte. Attack ajusta el tiempo de ataque, que van desde 0,05 ms a 1 ms. RELEASE ajusta el tiempo de liberación de 0,05 ms a 1,04 segundos. RODILLA ajusta el punto de umbral de limitación suave (10 dB). Stereo Delay proporciona un control independiente de retardo izquierda y derecha (ECHO) veces y cuenta con filtros de paso alto y bajo para una mejor conformación tono de las señal estereo Delay merco de aseñal estereo Delay merco de señal estereo Delay señal estereo. El control MIX permite mezclar la señal de la fuente y la señal retardada. TIEMPO ajusta el tiempo de retardo principal hasta tres segundos.

LO CUT ajusta el corte de baja frecuencia, permitiendo que las frecuencias más bajas que no se verán afectados por el retraso. HI CUT ajusta la frecuencias más altas no se verán afectados por el retraso. FACTOR DE L establece el retardo en el canal izquierdo a fracciones rítmicas del tiempo de retardo maestro. FACTOR R establece el retardo en el canal derecho de fracciones rítmicas del tiempo de retardo maestro. OFFSET LR añade una diferencia de retardo a v derecha retardada. La alimentación LO CUT / HI CUT ajusta filtros en los caminos de realimentación. ALIMENTACIÓN L y R de control de avance de la cantidad de retroalimentación para los canales izquierdo y derecho. MODO establece el modo de retroalimentación: Modo ST establece retroalimentación normal para ambos canales izquierdo y derecho. M crea una mezcla mono dentro de la cadena de retardo con independiente de la frecuencia, ganancia y controles de panorama. <u>curso basico de electricidad domiciliaria juan andres ravignani</u> Crear efectos de eco basados en el tiempo de retardo con el triple para aumentar la sensación de separación estéreo. <u>gopro app android version</u>

TIEMPO DE BASE establece el tiempo de retardo principal, que también es el tiempo de demora para la primera etapa de la demora. PAN base establece la primera etapa de la demora. PAN base establece la primera etapa de retardo en el campo estéreo. LO CUT establece la frecuencia a la que la señal de la fuente puede comenzar pasando por el retraso. HI CUT establece la frecuencia de la primera etapa de retardo en el campo estéreo cruzada votaciones de los retrasos es activa. MONO activa una mezcla mono de ambos canales para la entrada de retardo en el campo estéreo. FACTOR A controla la cantidad de tiempo de retardo en el campo estéreo. FACTOR B controla el nivel de ganancia de la tercera etapa de retardo en el campo estéreo. FACTOR B controla la cantidad de tiempo de retardo en la tercera etapa de la demora. GAIN B controla el nivel de ganancia de la tercera etapa de retardo en el campo estéreo. FACTOR B controla la cantidad de tiempo de retardo en la tercera etapa de la demora. GAIN B controla el nivel de ganancia de la tercera etapa de retardo en el campo estéreo. FACTOR B controla la cantidad de tiempo de retardo en la tercera etapa de la demora. GAIN B controla el nivel de ganancia de la tercera etapa de la tercera etapa de la demora. GAIN B controla el nivel de ganancia de la tercera etapa de la tercera etapa de ganancia en el campo estéreo. Ambiente crea un espacio acústico virtual adaptable en el que colocar los elementos de una mezcla. Use Ambiente para añadir calidez y profundidad sin colorear el sonido directo.

(Inspirado en el Lexicon ambiente Algorithm) Pre Delay establece el tiempo antes de la reverberación se disipe por completo. TAMAÑO controla la emulación de tamaño de la habitación. DAMPING controla el decaimiento de alta frecuencia dentro de la cola de reverberación. DIFFUSE controla la densidad del eco inicial. Nivel establece el volumen de salida de la señal afectada. LO CUT ajusta el corte de baja frecuencias más bajas que no se verán afectados por la reverberación. HI CUT ajusta la frecuencia de corte alto, lo que permite a las frecuencias más altas no se verán afectados por la reverberación. MOD ajusta el nivel de modulación debilitamiento de reverberación. GANANCIA DE COLA ajusta el volumen de la cola de reverberación, da la vuelta, y lo coloca delante de la fuente de sonido. Utilice el crescendo hinchazón de la reverb inversa para agregar una calidad etérea de las pistas vocales y la caja. (Inspirado en el Lexicon 300 / 480L) Ajuste de la perilla de PRE Delay Añade hasta 200 milisegundos de tiempo que tarda la reverberación sigue la señal de la fuente. El mando de caída determina el tiempo que tarda la reverberación se disipe por completo. RISE controla la rapidez del efecto se acumula. DIFF (difusi on) controla la densidad inicial de reflexión se distribuye a través de la envolvente de la reverberación.

El mando LO CUT establece una baja frecuencia por debajo de los cuales no pasará la señal de origen a través de la reverberación. Los mandos HiSvFr / HiSvGn ajustar un filtro Hi-Estanterías en la entrada del efecto de reverberación. Gated Reverb Este efecto se consiguió originalmente por la combinación de una reverberación con una puerta de

ruido. Nuestra reverb con puerta crea la misma impresión por una conformación especial de la cola de reverberación. Gated Reverb es especialmente eficaz para la creación de un sonido de caja de 1980 de estilo, o para ampliar la presencia de un bombo. (Inspirado en el Lexicon 300 / 480L) Pre Delay controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de la fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que toma para que la reverberación se discibility e a través de la novelvente de la reverberación. El mando LO CUT ajusta la frecuencia por debajo de los cuales no pasará la señal de referión se eccucha después de la señal de tiempo que toma señal de achanicat el envio de una señal de achanicat de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de la fuente. Extinción controla la contidad de tiempo que la reverberación. El mando LO CUT ajusta la frecuencia por debajo de los cuales no pasará la través de la neverberación. DIFF (difusi on) controla la densidad inicial de reflexión se escucha después de la señal de a fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de a fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que la neverberación se escucha después de la señal de a fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de a fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de a fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de a fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de a fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de a fuente. Extinción control

Usa los Reverb Hall para dar a su mezcla un exuberante calidad, en tres dimensiones que harán que su sonido de rendimiento más grande que la vida. (Inspirado en el Lexicon Hall) El deslizador Pre Delay controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de la fuente. Extinción controla la cantidad de tiempo que toma para que la reverberación se disipe. Controles de tamaño el tamaño percibido del espacio que está siendo creado por el efecto de reverberación. El control deslizante ajusta DAMP el decaimiento de las frecuencias altas dentro de la cola de reverberación. DIFF (difusi on) controla la densidad inicial de reflexión. SHAPE ajusta el contorno de la envolvente de reverberación. Sitio de la vendimia Vintage Room simula la reverberación que se produce cuando el sonido se graba en una pequeña habitación. Cuando se desea añadir un poco de calidez y un toque de reverberación, sitio de la vendimia de X32 le da vida a las pistas de guitarra y batería cerca miced. (Inspirado en el Quantec QRS) El indicador de volumen muestra los niveles de entrada y de salida. Establecer los tiempos de reflejos iniciales para el canal izquierdo y derecho con ER RETRASO L y R.

NIVEL DE DEMORA ER ER ajusta el volumen del nivel de reflexión temprana. REV RETRASO controla la cantidad de tiempo que la reverberación se escucha después de la señal de la fuente. HI / LOW MULTIPLIQUE ajusta el tiempo de decaimiento de los altos y bajos frecuencias.

TIEMPO muestra la duración del efecto de reverberación. TAMAÑO DE LA SALA ajusta el tamaño del efecto del ambiente está creando gradualmente desde pequeñas a grandes. HIGH CUT ajusta la frecuencia por encima del cual la señal de fuente no pasa a través de la reverberación. DENSIDAD manipula la densidad de reflexión en la sala simulada. (Esto cambia ligeramente el tiempo de decaimiento de la reverberación brillante brillante que no va a ahogar o dominar a sus pistas en directo o grabadas. Utilice reverberación de la vendimia para endulzar las voces y tambores de la trampa sin sacrificar la claridad. Cuando se selecciona la capa 1, el primer regulador a la izquierda se ajusta el tiempo de decaimiento multiplicador de alta frecuencia.

Cursor 4 controla la cantidad de modulación en la cola de reverberación. Cuando se selecciona la capa dos, de cursor 1 ajusta la demora previa. Cursor 3 selecciona la capa dos, de cursor 1 ajusta la demora previa. Cursor 3 selecciona la frecuencia de corte bajo. Cursor 3 selecciona la frecuencia de corte bajo. Cursor 3 selecciona la frecuencia de corte bajo. Cursor 3 selecciona la capa dos, de cursor 1 ajusta la demora previa. Cursor 3 selecciona la capa dos, de cursor 1 ajusta la demora previa. Cursor 3 selecciona la frecuencia de corte bajo. Cursor 3 selecciona la capa dos, de cursor 1 ajusta la demora previa. Cursor 3 selecciona la frecuencia de corte bajo. Cursor 3 selecciona la frecuencia de corte bajo. Cursor 3 selecciona la capa 1, el pulsador codificador de la izquierda le permite seleccionar entre las salidas traseras y delanteras virtual y. Trasera es adecuado para los tambores debido a que es menos reflexivo. Frente está bien adaptado para las voces y otros instrumentos dinámicos. El botón de la vendimia permite la simulación de los transformadores de entrada. Estéreo / dual de la etapa tubo / Overdrive es un efecto versátil capaz de emular una variedad de preamplificadores de tubo modernos y clásicos. Disponible en las versiones estéreo y mono dual, el uso del tubo de la etapa / Overdrive para marcar en sonidos cálidos y difusos de lo sutil a totalmente saturado. UNIDAD ajusta la cantidad de armónicos siendo impulsado por el efecto. Pares e impares ajustar la cantidad de armónicos pares e impares. GAIN ajusta la ganancia de salida del efecto. LO CUT establece la frecuencia de entrada por debajo del cual no pasará la señal de origen a través del efecto. HI CUT establece la frecuencia de entrada por encima del cual no pasará a la señal de origen a través del efecto. BAJO / GANANCIA DE FRECUENCIA ajustar un filtro shelving bajo en la salida del efecto.

TREBLE GAIN / FREC ajustar un filtro de shelving alto en la salida del efecto. Stereo Imager Un generador de imágenes estéreo se utiliza normalmente para controlar la colocación de una señal dentro del campo estéreo durante la mezcla o masterización.

Siguiendo el modelo de la unidad de rack BEHRINGER Edison, Stereo Imager de X32 prestará una calidad profesional a sus presentaciones en vivo y grabación. El mando BALANCE le permite enfatizar los componentes mono o estéreo de la señal de entrada. Las señales mono y estéreo pueden ser criticada de forma independiente con el PAN y MONO STEREO mandos PAN. GAIN OUT se utiliza para compensar los cambios de nivel resultante del efecto. La fase también se puede desplazar con los mandos de estanterías. Seleccione la frecuencia y ancho de banda (Q) utilizando los mandos correspondientes, y luego ajustar la ganancia con el mando GAIN SHV. Rotary Speaker El altavoz rotatorio emula el sonido de un altavoz giratorio Leslie. Altavoz giratorio de X32 proporciona más flexibilidad que su contraparte electro-mecánica, y se puede utilizar con una variedad de instrumentos, e incluso la voz, para crear un remolino, efecto psicodélico.

La velocidad BAJA y las perillas de velocidad ALTA ajustar la velocidad de rotación de la selección de la selección de la velocidad lenta y rápida, y se puede activar con el botón RÁPIDO. El mando de ACEL (ración) Ajusta la velocidad aumenta y disminuye desde el modo lento al modo rápido. El efecto de rotación también puede desconectarse con el botón STOP, que detendrá el movimiento de los altavoces.

DISTANCIA ajusta la distancia entre los altavoces y el micrófono de Rotary virtual. Coro / Stereo Chorus muestras de la entrada del coro, que desafina levemente y lo mezcla con la señal original para producir un sonido algo más gruesa, brillante. Lo utilizan para espesar voces de fondo, o duplicar el sonido de los instrumentos de metal y de madera. Cuando, como DELAY L / R establece la cantidad total de retardo para el canal izquierdo y derecho, ANCHO determina la cantidad de retardo modulada. VELOCIDAD ajusta el balance de las señales secas y húmedas. Usted puede esculpir el sonido aún más por el recorte de algunos de la baja y de gama alta de la señal procesada con los mandos CORTE LO y HI. Además, el mando de fase puede ajustar el desplazamiento de fase del LFO entre los canales izquierdo y derecho y el botón de SPREAD ajusta la cantidad del canal izquierdo se mezcla con la derecha y viceversa.

Por último, la perilla de WAVE mezcla entre el "estilo danés" sonido de coro triangular digital y la onda sinusoidal analógico clásico. Flanger / Estéreo Flanger El Flanger emula el sonido de cambio de fase (peine de filtrado) originalmente creado por la aplicación de presión contra la brida de la bobina en un grabador de cinta. Este efecto crea un sonido único "tambaleante" que es bastante dramático cuando se utiliza en las voces e instrumentos. Los controles de este efecto son casi idénticos al bloque de efectos Chorus. Además, la retroalimentación se puede ajustar con cantidades positivas y negativas, y también de banda limitada con el HC FEED (corte alto) y se alimentan LC (corte bajo) perillas. Phaser estéreo Un Phaser estéreo, o de desplazamiento de fase, se aplica múltiples etapas de filtros modulados a la señal de entrada para crear una "muesca" en la respuesta de frecuencia, y luego se ajusta la velocidad del LFO. El mando de base ajusta la profundidad de modulación del LFO. El mando de base ajusta el asonido de como se e apertura y cierre vocal-similares. La perilla ENV MOD ajusta la cantidad de ser efecto se lleva a característica. Tremolo / Panorama Estéreo crea un trémolo de arriba a abajo el cambio de voz o instrumento. Speed ajusta la velocidad del LFO y DEPTH ajusta la cantidad de exole este efecto se lleva a agregar una textura única "surf-música" para una pista de voz o instrumento. Speed ajusta la velocidad del LFO y DEPTH ajusta la cantidad de modulación. Fase puede ser una gistar de antaño. Estéreo de uso X32 trémolo para agregar una textura única "surf-música" para una pista de voz o instrumento. Speed ajusta la velocidad del LFO y DEPTH ajusta la cantidad de modulación. Fase puede ser utilizado para establecer una diferencia de forma triangular y cuadrada. La envolvente de la señal, en evolvente de la señal, e

mantenimiento y liberación, se puede utilizar para modular la velocidad del LFO (ENV velocidad) y la profundidad de modulación del LFO (ENV PROFUNDIDAD). Stereo / Dual Pitch El desplazamiento de afinación se utiliza a menudo en dos formas diferentes. Una de ellas es para establecer el mando Mix menor y sólo utilice el mando Cent para hacer un pequeño desplazamiento de afinación entre los tonos secos y húmedos. Esto da como resultado un efecto de "voz duplicar" que espesa el sonido en general de una manera más sutil. El uso extremo del efecto es convertir el mando Mix totalmente hacia la izquierda por lo que se lleva a cabo toda la señal. De esta manera, la señal se puede desplazar a otras claves de hasta una octava por encima o por debajo del original. Cuando se utiliza en una voz, esto se traduce en un sonido "ardilla" o un bajo efecto Darth Vader.

Cuando las perillas SEMI y ĈENT se fijan a las 12:00, el terreno de juego no se ve alterada. Realización de ajustes de semitono tendrán un efecto muy pronunciado, mientras que los cambios en el mando CENT serán leves. El mando RETRASO crea una diferencia de tiempo entre el sonido húmedo y seco. Los mandos de la CUT LO y HI permiten que la señal procesada sea de banda limitado. El efecto de tono dual permite a los canales izquierdo y derecho para ajustar de forma independiente, y permite la compensación de ganancia y desplazamiento lateral de los dos canales. Estéreo / amplificador de guitarra dual Siguiendo el modelo de la Tech 21 SansAmp, Stereo / Dual guitarra amperio simula el sonido de enchufar el cargador en un verdadero amplificador de guitarra. De brillante limpia de crisis saturado, estéreo / dual amperio de la guitarra del X32 permite a un jugador de la guitarra del X32 permite a un jugador de la distorsión de ganancia y desplazamiento lateral de los dos contantes. El potenciómetro DRIVE simula la cantidad de distorsión de altator de válvulas. Los mandos LOW y HIGH permiten el ajuste EQ independiente del contenido de distorsión, y el resultado global es controlado por el mando LEVEL. La simulación de altavoz se puede omitir si el guitarra dual permite a los canales izquierdo y derecho para ajustar de forma independiente. Diseñador de onda es una poderosa herramienta para ajustar los transitorios de señal y dinámicas, tales como ataque y sustain.

Utilizarlo para hacer un tambor de verdad "grieta" en la mezcla o el nivel de las inconsistencias de volumen de las pistas slap bass. (Inspirado en el SPL Transient Designer) Ajuste de la perilla de ataque puede añadir punzón o domesticar señales excesivamente dinámicos.

El aumento de la perilla actos de sostener en una manera similar a un compresor, permitiendo que los picos para llevar más tiempo antes de la descomposición. El efecto también se puede utilizar para un sonido más staccato. El botón de ganancia compensa los cambios de nivel producidos por el efecto. Stereo Exciter / Dual Exciter Excitadores aumentar la presencia y la inteligibilidad en aplicaciones de sonido en directo, y son indispensables para la adición de la claridad, el aire y armónicos en el estudio de grabación. Este efecto es particularmente útil para llenar el sonido en habitaciones difíciles y para producir un sonido más natural vivo / grabado. (Inspirado en la famosa Aphex Aural Exciter) Establecer la frecuencia del filtro de cadena lateral con el botón de ajustar y más forma a la pendiente del filtro con el pico y cero perillas de llenado.

Al girar el mando TIMBRE izquierda del centro añade armónicos más impares, mientras lo hace girar la derecha del centro, incluso añade más armónicos. Ajustar el contenido armónicos, y se mezcla en la señal procesada con el mando MIX. Active el modo SOLO para aislar sólo el audio resultante del efecto para que pueda escuchar exactamente lo que está añadiendo a la mezcla. Potenciador estéreo / dual reforzador Los potenciadores". Pueden mejorar el espectro de la señal de graves, medios y altas frecuencias, pero se diferencian de los ecualizadores tradicionales. Cuando se necesita para generar el máximo punzón, claridad y detalle, sin subir el volumen global, nuestros potenciadores son la solución. (Inspirado en el SPL Vitalizer) Ajuste los controles de ganancia de graves, medios y HI para añadir o reducir el contenido en esos espectros. Las frecuencias de bajos y HI se pueden seleccionar específicamente, mientras que el MID Q (ancho de banda) se puede ajustar en su lugar. De la perilla de ganancia compensa los cambios de nivel, debido al efecto, y el mando SPREAD (sólo versión estéreo) hace hincapié en el contenido estóreo para crear una mezcla más amplia. Active el modo SOLO para aislar sólo el audio resultante del efecto para que pueda escuchar exactamente lo que está añadiendo a la mezcla. Filtrar el estado de ánimo El filtro del estado de ánimo utiliza un generador de LFO y un generador de auto-envolvente para controlar un VCF (filtro controlado por voltaje), así como una función de cadena lateral donde la señal del canal B controla la envolvente de canal A. Cuando se aplica a los instrumentos electrónicos, la Filtrar el estado de ánimo puede ser utilizado para emular el sonido natural de los instrumentos acústicos.

(Inspirado en el Minimoog) Este filtro se puede modular con el sobre de la señal utilizando la ENV MOD (con cantidades positivas y negativas), de ataque y liberación perillas, o el LFO puede modular el filtro. La perilla de WAVE selecciona entre 7 diferentes formas de onda sinusoidal - triangular, además, sierra, vio menos, rampa, cuadrado, y al azar. La fase puede ser compensado por un máximo de 180 grados. La perilla de velocidad ajusta la velocidad del LFO y la profundidad ajusta la cantidad de modulación del LFO. Ajustar la resonancia del filtro hasta que la auto-oscilación con el mando RESO (Nance). BASE ajusta el rango del filtro de 20 Hz a 15 kHz. El interruptor MODE selecciona entre el paso bajo (LP), de paso alto (HP), de paso alto (HP), de paso de banda (BP) y Notch.

Utilice el mando MIX para mezclar la señal procesada con el sonido seco. Con el interruptor 4 POLE dedica, habrá una pendiente más pronunciada que la configuración OFF (2 polos). El potenciómetro DRIVE ajusta el nivel y también puede introducir un efecto de saturación (como con filtros analógicos reales), si se empuja con fuerza. En el modo de cadena lateral, sólo la señal de entrada izquierda se procesa y se alimenta a ambas salidas. La envolvente de la señal de entrada derecha se puede utilizar como fuente de modulación. Cámara + retardo Aquí hemos combinado de retardo y reverberación Cámara, por lo que un solo dispositivo puede proporcionar una variedad de ajustes de retardo, además de añadir sólo el tipo y la cantidad de reverberación derecho a la señal seleccionada. Este dispositivo sólo utiliza una ranura FX. (La reverberación se inspira en el PCM Lexicon 70) Utilice el mando BALANCE para ajustar la relación entre el retardo y la reverberación. Las bajas frecuencias pueden ser excluidos con el mando LO CUT y el MIX Ajusta la cantidad del efecto se añade a la señal. El mando TIME ajusta el tiempo de retardo para el retardo del canal izquierdo, y el patrón ajusta la relación del canal derecho. Ajuste la REACCIÓN y recortar algunas frecuencias altas con el mando de alimentación HC (alta corte).

El mando XFEED le permite enviar el sonido de retardo para el efecto de reverberación, por lo que en lugar de correr completamente en paralelo, los efectos de reverberación de los ecos a un grado seleccionado.

El mando de pre-retardo determina la vacilación ante la reverberación afecta a la señal. El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. El tamaño controla cuán grande o pequeño es el espacio simulado (habitación, catedral, etc.). El mando DAMPING determina el decaimiento de las frecuencias altas dentro de la cola de reverberación. Coro de Cámara + Tomando sólo una ranura FX, el efecto Coro de Cámara + combina el brillo y las características de duplicación de un coro con calidad de estudio con el dulce sonido de una reverb de cámara tradicional. (Reverb se inspira en el PCM Lexicon 70) El mando BALANCE ajusta el balance entre el coro y reverberación. Las bajas frecuencias pueden ser excluidos con el mando LO CUT y el mando MIX Ajusta la cantidad del efecto se añade a la señal. VELOCIDAD, RETRASO DE PROFUNDIDAD y ajustar la velocidad, retardo, y la profundidad de modulación del coro. La fase del LFO entre los canales izquierdo y derecho puede ser compensado por un máximo de 180 grados, y WAVE ajusta la forma de onda del LFO de una onda sinusoidal de onda triangular. El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. El tamaño controla cuán grande o pequeño es el espacio simulado (habitación, catedral, etc.). El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. El tamaño controla cuán grande o pequeño es el espacio simulado (habitación, catedral, etc.). El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. El tamaño controla cuán grande o pequeño es el espacio simulado (habitación, catedral, etc.). El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. El tamaño controla cuán grande o pequeño es el espacio simulado (habitación, catedral, etc.). El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. El tamaño controla cuán grande o pequeño es el espacio simulado (habitación, catedral, etc.). El mando DAMPING determina el decaimiento de las frecuencias altas dentro

= Cámara + Flanger Añadir el, efecto de filtro de barrido endiablada de un Flanger estado de la técnica a la elegante edulcoración de una reverb de toda la Cámara tradicional en una ranura de FX. (Reverb se inspira en el PCM Lexicon 70) El mando BALANCE ajusta la relación entre flanger y reverb. Las bajas frecuencias pueden ser excluidos con el mando LO CUT y el mando MIX Ajusta la cantidad del efecto se añade a la señal. VELOCIDAD, RETRASO DE PROFUNDIDAD y ajustar la velocidad, la demora y profundidad de modulación del flanger.

La retroalimentación puede ser ajustado con cantidades positivas y negativas. La fase puede ser compensado por un máximo de 180 grados.

El mando de pre-retardo determina la vacilación ante la reverberación afecta a la señal. El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. El tamaño controla cuán grande o pequeño es el espacio simulado (habitación, catedral, etc.). El mando de termina la vacilación afecta a la señal. El mando de caída determina la rapidez con que se desvanece la reverberación. de reverberación. Delay + Coro Este efecto de combinación combina un retardo definido por el usuario (eco) con un coro con calidad de estudio seguro para engordar incluso la pista "más delgado". Utiliza sólo una ranura FX. (Inspirado en el TC Electronic D-Two) El mando TIME ajusta el tiempo de retardo, y la perilla MODELO establece la relación de retardo para el canal derecho y los valores negativos activar una reacción cruzada entre los dos canales. El mando FEEDHC ajusta la frecuencia de corte alto retardo, mientras que el mando BALANCE ajusta la relación entre el retraso y el coro. VELOCIDAD, RETRASO DE PROFUNDIDAD y ajustar la velocidad, retardo, y la profundidad de modulación del coro. El canal derecho FASE DE LFO puede ser compensado por un máximo de 180 grados, y WAVE ajusta el carácter coro por la configuración de la forma de onda senoidal de onda senoidal de onda triangular. Utilice el mando MIX para mezclar la señal procesada con el sonido "seco". Delay + Flanger Este dúo dinámico práctica combina los "woosh" de la combinación sólo ocupa una ranura de FX. (Inspirado en el TC Electronic D-Two) El mando TIME ajusta el tiempo de retardo, y la perilla MODELO establece la relación de retardo para el canal derecho y los valores negativos activar una reacción cruzada entre los dos canales. El mando de X-FEED le permite enviar el sonido de retardo para el efecto flanger. El mando BALANCE ajusta la relación entre el retraso y flanger. El canal derecho FASE DE LFO puede ser compensado por un máximo de 180 grados, y FEED (cantidades positivas y negativas) ajusta el efecto de retroalimentación. Utilice el mando MIX para mezclar la señal procesada con el sonido "seco". Dual GEQ / estéreo Estos son ecualizadores gráficos estándar que proporcionan 31 bandas de ajuste entre 20 Hz y 20 kHz. Un controlador de volumen compensa los cambios en el volumen provocados por la lificación y reducción máxima de 15 dB está disponible para cada banda. TruEO dual / estéreo El TruEO incorpora un algoritmo especial que compensa el efecto de ajuste de ganancia de solapamiento que las bandas de frecuencia advacentes tienen el uno del otro. juntos, el efecto resultante se amplía más allá de lo que es visible desde la posición de las barras de desplazamiento. ecualizador gráfico y sin corrección de la respuesta de frecuencia. Este EQ compensado producirá un ajuste que es idéntica a la posición real de las correctado. La función llamada "Safe principales Niveles", que se encuentra en la pantalla de Configuración / Preferencias generales, se convierte automáticamente los niveles principales. sincronización y ajustes de frecuencia de muestreo también se pueden ajustar en la página Configuración / Config, pero tenga en cuenta que el cambio de la frecuencia de muestreo será necesario reiniciar la consola. Por favor Nota : en configuración en 'Preferencias "," modo panorámico de audio', y 'grupos DCA' se almacenan con los datos de escena, mientras que todos los demás ajustes realizados en la página de Configuración / Config no se almacenan en ninguna preestablecidas y no se inicializarán tampoco. Por favor, compruebe antes de usar el X32 que la frecuencia de muestreo se establece correctamente y si se selecciona la fuente de sincronización apropiada. Si se establece en la sincronización externa a través de uno de los dos puertos AES50, mientras que ninguna fuente de reloj está conectada o encendida, entonces el pequeño icono cuadrado correspondiente en la fila superior de la pantalla principal sería de color rojo en lugar de verde. En estado normal sólo debería ver 1-4 cuadrados verdes en la parte superior dependiendo de las unidades conectadas. Tenga en cuenta que si la consola X32 ha estado previamente en uso por otra persona, y se siente seguro acerca de su estado actual, se puede restablecer la consola se está iniciando y aparece el logotipo "X32" en la pantalla, pulse y mantenga pulsado el botón "Escenas / DESHACER", manteniéndolo pulsado hasta que la consola está en pleno funcionamiento y se visualiza la pantalla de inicio. La consola ahora estará en el mismo estado de la consola estaba antes de ser apagado pulsando el botón de escenas / Deshacer. 2. También puede reiniciar la consola en cualquier momento después del arranque pulsando el botón "Configuración" -> "inicializar". El X32 almacena periódicamente el estado de la consola a su memoria flash a bordo, por lo que no suele ser nada malo con apagándolo, y usted no tiene que guardar explícitamente el estado actual. Sin embargo, cuando un gran número de parámetros han cambiado recientemente, el almacenamiento de todos ellos a parpadear puede tardar hasta 1 minuto, en un escenario de "peor caso". Con el fin de evitar cualquier error por la pérdida de energía durante este tipo de operaciones de almacenamiento, se recomienda utilizar la función de "apagado seguro" de la página Configuración / Global, una operación similar a un-montaje de una unidad USB pulgar de su PC. actualizaciones : El firmware de la consola desde la página del producto X32 en el nivel de la raíz de una unidad flash USB • Enchufe la unidad flash USB en el conector USB del panel frontal mientras la consola. Durante el arranque, el X32 se ejecutará una actualización de firmware totalmente automático, que se llevará a 2-3 minutos más que la secuencia de arranque normal Cuando no hay archivo de actualización está disponible en la unidad USB, o cuando está dañado, el modo de actualización permanecerá activa, evitando que el X32 se inicie con regularidad. Cambiar la consola y vuelva a encenderla sin sostener el botón USB Vista para arrancar la consola con el firmware existente. La toma USB no es adecuado para otros dispositivos que no son de memoria USB como teclados, ratones, lámparas, etc. la configurado con las entradas XLR locales conectados a los canales de entrada 1-32, 1-14 y salidas XLR conectados a los maestros de bus mezcla 1-14. maestros de bus 13-16 están conectados a la FX1-4 entradas de efectos. La señal principal LR (estéreo) normalmente se extendió en las salidas XLR 15/16. Las salidas de monitorización de ¼ "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de ¼ "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de monitorización de 1/4 "y conectores XLR, y las dos salidas de sección Monitor para comprobar o cambiar las preferencias individuales y de supervisión. 1. Encienda la consola X32 en primer lugar, antes de que los cables a las entradas de su sistema PA. En ellas se recogen normalmente al bus estéreo principal izquierda y derecha. 3. Todos los buses o canales de entrada que se van a poner a cabo en el sistema PA principal deben tener su bus estéreo principal, y el deslizador del canal para ajustar el volumen. 4. Use las salidas de la central de monitoreo posterior para conectar altavoces del monitor o, si lo prefiere, utilice el ¼ "salidas en las sidecaps para conectar los auriculares. Va a cualquiera escuchar la señal de la fuente de monitorización que es estéreo principal por defecto, o cualquier canal con ser activo en su botón en solitario.

¿Cómo se conecta un micrófono, proceso de su señal y lo transmite al sistema de PA? 1. Pulse el botón de selección de un canal de entrada que desee (por ejemplo, el canal 1 en el "Canales 1-16" capa de entrada) y asegúrese de que el fader de canal está inactivo.

2. En la sección de procesamiento de canal en la esquina superior izquierda, asegúrese de que la alimentación fantasma se apaga. 3.

Conectar un micrófono a la entrada XLR 1 en el panel trasero de la X32. 4. Pulse el botón de 48V para cambiar la alimentación phantom para el canal 1 (si el micrófono de condensador). Nota - Es una buena práctica para silenciar los canales respectivos antes de cambiar su fuente de alimentación phantom. De lo contrario, el cambio de carga puede causar un ruido de chasquido audible. Ajustes de ganancia también pueden producir ruido clic audible cuando se ajuste en breve, tras haber cambiado la alimentación fantasma activada. 5.

Utilice el control de ganancia para ajustar el nivel de ganancia según sea necesario, utilizando el medidor de entrada como una guía. 6. Encender y ajustar el filtro de corte de graves según sea necesario para eliminar el ruido sordo o de viento. 7. Ajuste los controles del ecualizador de canales para esculpir la calidad del sonido de la señal del micrófono. 8. Ajuste los controles de la puerta y compresor de canal si lo deseas. Tenga en cuenta que al presionar el botón "Ver" en la sección del compresor o de la puerta, la pantalla principal cambiará a la pantalla de compresor o puerta para el canal seleccionado, ofreciendo controles de compresor o de compuerta adicionales más allá de los controles del panel superior dedicados. 9. Encienda el interruptor "Stereo Bus" con el fin de dirigir la señal dentro del campo estéreo. 10. Ajuste el deslizador del canal 1 a la región de 0 dB, a continuación, gire lentamente por el atenuador principal LR hasta que escuche la señal de micro amplificada a través de su sistema de megafonía. ¿Cómo agrego uno de los 8 efectos internos al sonido? Hay dos tipos de efectos que se utilizan comúnmente: • "Efectos Loop" (cadena lateral) efectos de estilo, donde múltiples canales all Escribir cantidades variables de su señal a un efecto común, tales como reverberación, retardo, o coro. • "Insertar" efectos de estilo que se insertan en la ruta de señal de un solo canal de audio. Ejemplos de ello serían un ecualizador, filtro, excitador, o un emulador de tubo de gráfico. Para aplicar un efecto de estilo "Bucle de efectos": • Pulse el botón de menú "FX". La pantalla principal mostrará la pantalla de inicio, donde los procesador de efectos; que estará rodeado por un esquema de color naranja.

• Ajustar el codificador rotatorio # 1 y # 2 codificador rotativo, la selección de su bus deseado como fuente tanto para las entradas izquierda y derecha de la primera procesador de efectos. De forma predeterminada, FX 1 se obtiene de autobús 13. • Ajustar el codificador rotatorio # 5 para seleccionar un procesador de efecto específico, como "ambiente". • Seleccione el botón de banco de faders la etiqueta "RTN" en el lado izquierdo de la consola.

Llevar los atenuadores etiquetados FX1L y FX1R hasta 0 dB en caso de que no se establecen en este valor por defecto. En la configuración inicial, estos rendimientos son enlazadas en stereo y enviar al bus principal LR automáticamente, pero también es posible enviarlos a los otros autobuses también. Para ello, pulse el botón HOME lado de la pantalla mientras se selecciona el regreso, y luego ir a la pestaña ENVÍA con la página Seleccionar el botón derecho y ajustar los niveles de envío de la devolución de los otros autobuses, o utilizar el bus dedicado ENVÍA controles. • Volver a la página EFFECTS, pulse el botón derecho de selección de página para cambiar la pantalla al editor para el primer procesador. Ajuste los codificadores para adaptar el efecto de su agrado. • Para aplicar el efecto a una variedad de canales de entrada, seleccione un canal de entrada, y luego ajustar su mando "Enviar autobús 13" al gusto. A medida que aumenta el nivel de envío de autobús, más de la señal del canal se transmite al efecto Ambiente.

Para aplicar un efecto de estilo "inserto": • Pulse el botón de menú "Efectos". • A medida que los efectos sobre el lado izquierdo también son capaces de manejar complejos envío de efectos como reverberación, las ranuras de la parte derecha se utilizan para efectos de inserción como limitador, ecualizador gráfico, etc También se puede utilizar efectos intensivo del procesador en el lado izquierdo, pero esto va a limitar el uso de reverberaciones y otros efectos intensivo del procesadores de efectos en el lado derecho; que estará rodeado por un esquema de color naranja. • Ajustar el codificador rotatorio # 1 y # 2 codificador rotatorio # 5 para seleccionar un procesador de efectos. • Ajustar el codificador rotatorio # 5 para seleccionar un procesador de efecto específico, como "limitador de precisión". • Seleccione el canal de entrada o de salida específico que desea utilizar el efecto insertado en. • Pulse el botón HOME y, a continuación la página de selección de botón de la derecha para navegar a la pantalla "Configuración" del canal seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado. • Ajustar el control giratorio # 6 para seleccionado en efecto

¿Cómo utilizo un procesador de efectos externo? En algunas situaciones, es posible que desee utilizar un efecto de estilo de bucle proporcionado por un procesador de efectos externo, en lugar de utilizar uno de los ocho procesadores incorporados. Para hacerlo: • Presione el botón ROUTE, la página a la derecha en la pantalla "Aux Out" y ajuste el primero y el cuarto codificadores para atar una salida auxiliar de ¼", como Aux Out 1, a un bus de mezcla disponible, como Mix Bus 2. • Coloque la salida auxiliar 1 del panel posterior en la entrada de su procesador de efectos externo. • Conecte la salida del procesador de efectos externo a la entrada auxiliar 1 del panel posterior. • Seleccione la capa "Aux In / FX / USB", seleccione el canal "Aux 1" y asegúrese de que el botón estéreo esté encendido para que la señal de retorno Aux 1 esté asignada al bus LR principal. • Mueva el fader de canal Aux 1 a 0 dB. • Ajuste los ajustes del procesador de efectos externo al gusto. ¿Cómo configuro el monitoreo en vivo? Configuración de una mezcla de monitorización en vivo con monitores convencionales: 1. Presione el botón ROUTE y la página Analog Out. 2. Ajuste el primer codificador para seleccionar una salida analógica del panel posterior (p. Ej. Salida 1), luego ajuste el cuarto codificador para seleccionar un bus de mezcla (por ejemplo, Mix Bus 1). Cuando se haya seleccionado el origen y el destino, pulse el 4º codificador para completar la asignación.

3. Ajuste el 5º codificador para configurar el envío del monitor como pre-fader, o pre / post EQ.

Esto evitará que la mezcla del monitor cambie cuando se ajusta la mezcla del frente de la casa. 4. Conecte un cable de la Salida 1 analógica del panel trasero a la entrada de: A Un monitor de etapa accionado B Un amplificador externo que alimenta un monitor pasivo C Un transmisor para un conjunto de monitores in-ear inalámbricos 5. En el banco de la consola, seleccione el bus de monitor (1-8, 9-16) (en este caso el Bus 1) y ajuste el fader inicialmente a 0 dB. Usted puede cambiar el nivel de salida general en este autobús en cualquier momento después, por supuesto. 6. Para ajustar la mezcla enviada al monitor, seleccione un canal de entrada, luego ajuste su mando "Bus Send 1". Repita el procedimiento para que los otros canales de entrada completen la mezcla del monitor. La mezcla de monitor también se puede ajustar con la función "Sends on Faders" del X32: 1. En el banco de faders de salida en el lado derecho de la consola, seleccione el bus de monitor (1-8, 9-16) que alimenta el monitor de etapa del talento (en este caso el Bus 1). 2. Presione el botón se ilumina. 3. Seleccione una de las tres capas de canal de entrada (CH1-16, CH17-32, Line-Aux / FX Ret) 4. Ajuste los 32 canales de los faders de entrada en el lado izquierdo de la consola. Ahora actúan como "mandos virtuales de envío auxiliar" para el bus de mezcla 1 que alimenta el monitor de escenario, lo que le permite ajustar rápidamente la mezcla de monitor de etapa en vivo con la caja de escenario digital S16: 1. Conecte la caja de la etapa S16 al puerto AES50 A en el panel trasero de la consola utilizando un cable etapa S16 a la entrada del monitor de etapa.

3. Pulse el botón ROUTE y vaya directamente a la página AES50 A. 4. Ajuste el primer codificador para seleccionar "Salida 1-8" para las primeras 8 salidas del bus AES50 A, luego presione el codificador para realizar la conexión. 5. Las salidas analógicas 1-8 en el X32 se encaminan ahora a las primeras 8 salidas del conector AES50 A, que a su vez alimenta las 8 salidas analógicas del cuadro de etapa S16 conectado al conector AES50 A. 6. Ajuste la mezcla de monitor que alimenta Mix Bus 1, como se describió anteriormente.

Configuración de una mezcla de monitorización en vivo con el bus P16 Ultranet: 1. Conecte un mezclador de monitor personal Ultranet (o amplificador de distribución P16) al conector P16 en el panel trasero del X32 o al conector P16 en una caja de etapa S16 conectada a la consola X32.

2. Pulse el botón ROUTE y vaya a la página P16. 3. Ajuste los codificadores primero y cuarto para emparejar ranuras de audio específicas en el bus P16 con salidas directas de varios canales de consola, presionando el cuarto codificador para completar cada conexión. 4. Cualquier mezclador personal conectado al bus P16 ahora recibirá hasta 16 canales de audio individuales, permitiendo a su usuario crear su propia mezcla de monitor única. 5. Cuando utilice el conector P16 de un S16 conectado al puerto AES50 A, pulse el botón ROUTE y la página hacia la derecha hasta la página AES50 A, luego ajuste el quinto codificador para seleccionar 'P16 1-8' y, a continuación, pulse el codificador. Ajuste el sexto codificador para seleccionar 'P16 9-16' y, a continuación, pulse el codificador. Nota: Las señales P16 del S16 proceden de los canales AES50 33-48. Comunicar con talento en el escenario: 1 Pulse el botón "view" en la sección Talkback.

2 Ajuste el cuarto codificador para establecer el destino del micrófono talkback, pulsando el codificador para establecer las conexiones. El micrófono talkback puede ser encaminado a cualquiera de los buses de mezcla individuales que están alimentando un sistema de monitor. 3 Ajuste el tercer codificador para ajustar el volumen del micrófono de conversación. 4 Pulse el segundo codificador para elegir entre el micrófono talkback integrado y uno externo conectado al panel superior.

5 Pulse el botón A para activar el micrófono talkback para comunicarse con el talento de la etapa. El botón de conversación puede ajustarse a bloqueo o no bloqueo mediante la acción de empuje del 5º codificador. Todo lo que debe saber acerca de Solo y las fuentes de monitor La consola X32 le permite supervisar las fuentes de audio en un conjunto de auriculares o monitores de altavoces al operar la consola desde una posición de frente de la casa. 1. Conecte un conjunto de auriculares a las tomas de teléfonos de ¼ "ubicadas en cualquiera de los paneles laterales de la consola. 2. Alternativamente, conecte un conjunto de monitores a las salidas de monitor XLR o ¼ "en el panel posterior. 3. Pulse el botón "ver" en la sección del monitor. 4. Ajuste el 6º codificador para seleccionar la fuente de audio para el bus de monitor, por ejemplo LR PFL (LR Pre-Fader Listen).

Esto emitirá la señal principal pre-fader LR a los monitores cuando no se selecciona ningún botón Solo en ninguno de los canales o buses. 5. Ajuste el primer codificador para ajustar el nivel de la señal del monitor. A continuación, ajuste el nivel de los auriculares y / o monitor conectados utilizando sus respectivos controles de nivel en el panel superior X32. 6. Presione el botón Solo en cualquier canal de entrada o salida para enviar el audio del canal al bus solo.

Esta operación no afectará a la mezcla que el público está escuchando, ni la mezcla de monitor escuchado por el talento. Los canales de entrada tienen prioridad sobre los buses y los buses tienen prioridad sobre los LRC / mono principales. 7. Pulse el botón "Borrar Solo" por encima de los faders maestros para borrar rápidamente el estado de solo de todos y cada uno de los canales.

Esto es particularmente útil cuando solo está activo en un canal que no está presente en la capa de entrada actual y desea borrar rápidamente su estado en solitario.

Cuando esté supervisando una señal estéreo, presione el botón "Mono" del panel superior para escuchar el bus del monitor en un nivel más bajo. El bus solo también tiene varias preferencias que se pueden configurar con el segundo codificador, lo que le permite adaptar su funcionamiento a su estilo de trabajo específico. Ejemplos incluyen: 1. Utilice "Exclusivo" si desea que el acto de pulsar otro botón de solista desactive automáticamente el solo anterior. Esto es útil si sabe que nunca querrá soltar más de un canal de material al mismo tiempo. En este modo, puede presionar varios botones Solo al mismo tiempo para soltar los canales correspondientes juntos. 2. Utilice "Solo Follows Select" si desea que la selección en solitario siga automáticamente el audio de ese canal en los auriculares cuando lo selecciona para ajustar el ecualizador, la compresión, etc. Recuerde que debe usar solo un canal antes de que esta función esté activa.

3. Use "Select Follows Solo" cuando desee que se produzca la marcha atrás: Cualquier canal que esté en solitario se convertirá automáticamente en el canal seleccionado actualmente, lo que le permitirá realizar ajustes rápidos para cualquier canal que haya solado. 4. Utilice "Channel Solo AFL" para escuchar la señal del canal después del fader y del PAN estéreo. 5. Utilice "Mix Bus Solo AFL" para escuchar la señal del canal después del fader y del PAN estéreo. 5. Utilice "DCA Group AFL" si desea poner el contenido de un grupo de DCA en solitario en el montor / auriculares con el fader Master Fader" le permite ajustar la señal de solista en un canal DCA. 7. La opción "Usar Master Fader" le permite ajustar la señal de solista en el monitor / auriculares con el fader Master en la consola. Nota: El nivel de salida maestro no se puede cambiar en este modo. Este modo se ha diseñado principalmente para usar el X32 como una consola de monitor puro donde el bus principal no se utiliza para su sistema de PA. Uso de grupos de silenciar varios canales individuales a estos grupos de silenciar varios canales con sólo pulsar un botón. Esto es particularmente útil en contextos teatrales, donde los grupos de micrófonos (como los que pertenecen a un grupo de artistas de fondo) pueden necesitar ser silenciados y sin sonido a menudo. Al asignarlos a un grupo de silenciar / desactivar cada canal uno por uno. 1. Presione el botón MUTE GRP. 2. Mientras mantiene presionado el botón de grupo deseado (ubicado en la esquina inferior derior para los canales se grupo de silencio, presione elas teclas SELECIÓN de canal es grupo de silenciar a grupo de silenciar a grupo de silenciar a de signar canales al grupo de silenciar a canale and or para erando de asignar canales al grupo de silenciar a canale and canal uno por uno. 4. Presione el botón MUTE GRP al acordo de la pantalla. Los botones de SELECIÓN de canal encordo nactor a canale de norde a canales de silenciar a canale ando de asignar canales al grupo de silenciar a prese de la canale de

botón de grupo de silenciamiento correspondiente, en el panel superior de la consola para silenciar ese grupo de silenciamiento específico y todos los canales que pertenecen a él. Mezcla de buses, subgrupos DCA En una consola de sonido en directo como el X32, los canales se pueden combinar en un solo canal de salida de dos maneras. Un "Bus" es una colección combinada de señales de canal en las que cada canal que alimenta el bus puede hacerse con un nivel variable. Un uso típico de un bus sería un bucle de efectos (donde, por ejemplo, diferentes canales que alimentan el bus y el efecto de reverberación asociado con él, lo hacen a diferentes niveles, de modo que un tambor tiene una pequeña cantidad de reverberación aplicada mientras un plomo Vocal tiene una gran cantidad de reverberación). Otro uso de un autobús sería alimentar un monitor de escenario.

Alimentando la mezcla del monitor con un autobús, los canales diferentes pueden alimentar el autobús del monitor en diversos niveles, permitiendo la creación de una mezcla de monitor de encargo que sea "apenas correcta" para el talento en etapa. Un "Grupo" es similar a un Bus, excepto que todos los canales que alimentan al grupo lo hacen a un nivel de "ganancia unitaria", con sus respectivos niveles alimentando el bus de mezcla principal. Por lo tanto, un grupo se utiliza mejor para controlar los niveles de un grupo de señales usando un solo fader, tal como el control del nivel de un grupo entero de micrófonos de batería. Para dividir rápidamente cuáles de los 16 buses de mezcla están configurados como buses regulares y que están configurados como grupos, presione el botón SETUP y la página derecha a la página CONFIG. Ajuste el quinto codificador para seleccionar entre diferentes combinaciones de buses y grupos para las 16 salidas de mezcla de la consola. Esta configuración se puede cambiar posteriormente individualmente para cada uno de los 16 buses de mezcla están disponibles como SOURCE en la página SETUP del bus de mezcla están disponibles como SOURCE en la página CONFIG de un grupo DCA". Esto es similar a un grupo DCA (abreviatura de "Amplificador Controlado Digitalmente") y cuando se mueve un fader único que representa el grupo DCA. Los grupos DCA son útiles en situaciones en las que tiene una colección de señales subjacentes asignados a ese grupo DCA.

Por ejemplo, digamos que usted tiene un concierto que emplea a 4 vocalistas de fondo separados. Al asignarlos todos al grupo 1 de DCA 1. Sin embargo, si observa que el vocalista # 3 de fondo es un poco demasiado blando en la "mezcla" de fondo Vocales, puede ajustar su nivel general como se desee en la mezcla FOH ajustando el fader DCA 1. Sin embargo, si observa que el vocalista # 3 de fondo es un poco demasiado blando en la "mezcla" de fondo Vocales, puede ajustar su nivel general como se desee en la mezcla FOH ajustando el fader DCA 1. Sin embargo, si observa que el vocalista # 3 de fondo es un poco demasiado blando en la "mezcla" de fondo Vocales, puede ajustar el fader de nivel en su canal específico. Para crear un grupo DCA en la consola X32: 1. Presione el botón GROUP DCA 1-8 en la capa del fader de salida. 2. Mantenga pulsado el respectivo botón de selección de grupo DCA en el lado derecho de la consola. 3. Mientras mantiene pulsado el botón de selección de grupo DCA, presione los botones SELECT para todos los canales de entrada, canales auxiliares, canales de retorno fx y maestros de bus que desee asignar a dicho grupo DCA. 4. También puede presionar el botón DCA Group Select para verificar qué canales ya están asignados a él; Los botones de SELECCIÓN de canal asignados se iluminarán. 5. Para ajustar el nivel de un grupo DCA, simplemente ajuste su fader respectivo. Los grupos DCA también pueden tener nombres personalizados, colores e iconos asignados a ellos para ayudarle a recordar qué grupos de señales se asignan a cada uno de los 8 grupos DCA. 1. Presione el botón SETUP, luego diríjase a la página DCA GROUPS. 2. Ajuste el primer codificador para seleccionar el grupo DCA que desea personalizar y, a continuación, pulse el codificadores para seleccionar un color, un icono y un nombre predefinido o personalizado para el DCA seleccionado. 4. Pulse el

sexto codificador para salir de la pantalla de edición. Por el contrario, los "grupos" convencionales son útiles cuando se tiene un grupo de señales que se desea combinar en una única señal, tal vez para enviar esa señal combinada a un solo procesador de efectos.

Por ejemplo, un método común para hacer que los tambores suenen pegajosos y agresivos en una mezcla de rock y roll sería combinar todos los canales de tambor con un solo grupo estéreo, luego procesar esa señal de grupo a través de un compresor y luego traer el sonido mono o Grupo de tambor comprimido estéreo de nuevo en la mezcla. Este enfoque no sería posible con un grupo de DCA, ya que el DCA no está realmente combinando las señales de audio, sino que simplemente está vinculando los niveles de todos los canales subyacentes de forma digital.

Sección de control Asignable por el usuario La sección de controles asignables del X32 le permite tomar los ajustes que hace más a menudo, y asignarlos a un grupo de controles dedicados que están asignados a esas funciones, y nada más.

Los controles asignables ofrecen 8 botones y 4 perillas, con pantallas LCD dedicadas que le recuerdan la función actualmente asignada. Por ejemplo, puede programar una de las perillas para controlar el envío auxiliar en el canal vocal que alimenta un efecto interno de reverberación. Entonces, si alguna vez quieres hacer que el sonido del vocalista sea más "húmedo" o "seco" durante diferentes canciones de un conjunto, simplemente puedes alcanzar ese botón y siempre proporcionará un lugar rápido y conveniente para realizar ese ajuste.

Además, los controles asignables se dividen en grupos "A", "B" y "C", por lo que en realidad se puede programar en 3 conjuntos diferentes. La configuración de los controles asignables es fácil: 1. Presione el botón "ver" en la sección de controles asignables. La pantalla principal cambiará a una vista que le permite realizar asignaciones para los controles personalizados. 2. La pantalla principal mostrará asignaciones para los 3 conjuntos de controles personalizados especifico que ha resaltado. La pantalla principal pasará a una vista que le permite realizar asignaciones para los controles personalizados especifico que ha resaltado. La pantalla de edición del control personalizado. 4. Ajuste y pulse los codificadores 3-6 en la pantalla de edición de izquierda de para realizar una asignación de control personalizados, erá que la pantalla de edición de controles personalizados en el texto. 6. Ahora eres libre de usar y disfrutar de las asignaciones personalizadas que has hecho. ¿Cómo comparto señales a través de la red AES50 Supermac? En muchas situaciones de sonido vivo más grandes, es común operar dos consolas separados, una que cubre la mezcla de lor de controles personalizadas una que cubre la mezcla de la audinica consola de mezclas de monitores. Sin embargo, en situaciones de sonido vivo más grandes, es común operar dos consolas separados, una que cubre la mezcla de forte enter puede dedicarse a la ingrata tarea de cera grandes mezclas de monitore para la aló (FOH) que es envían a la partalla de edición do control es para los diferentes puede dedicarse a la ingrata tarea de cara grandes mezclas de monitores. Sin embargo, en situaciones de sonido vivo más grandes, es común operar dos consolas separados, una que cubre la mezcla de fOH y una seguina consola completamente independiente que cubre se la operación de controles personalizados equipos y lo divisor de minitor completamente diferente puede dedicarse a la ingrata tarea de cera grandes mezclas de monitores. Sin embargo, en situaciones de sonido, vivo má

Conecte el puerto AES50 A en el primer S16 al puerto AES50 A de la consola en el escenario X32 a través de Cat-5.

2. Conecte el puerto AES50 B de la primera unidad S16 al puerto AES50 A del segundo S16 a través de Cat-5. 3. Conecte el puerto AES50 B del X32 en la etapa a través de Cat-5. 4. Ahora debe configurarse la configuración de la consola del monitor. Tenga en cuenta que en esta configuración, la consola en el escenario será la que controla las ganancias de entrada de los preamplificadores de micrófono, por lo que se debe realizar una buena e intensa comprobación de sonido. 5. Presione el interruptor ROUTING al lado de la pantalla en la consola en el escenario. En la ficha HOME seleccione

"AES50 A 1-8" como fuente para "Entradas 1-8", "AES50 A 9-16" para "Entrada 9-16" y, en consecuencia, para los canales 17-32.

6. Para encaminar los canales a través de la consola en el escenario a la consola FOH, cambie a la página AES50 A 9-16", etc. 7. En la consola FOH X32, pulse el conmutador ROUTING junto a la pantalla. En la ficha HOME seleccione "AES50 A 1-8" como fuente para "Entradas 1-8", "AES50 A 9-16" para "Entrada 9-16" y, en consecuencia, para los canales 17-32. 8. Para sacar el main out de la FOH de vuelta a una de las cajas de escenario para alimentar el PA, las salidas principales de la consola que son encaminadas por defecto a OUT 15 y OUT 16 tienen que ser encaminadas a través de la consola X32 en el escenario. Para ello, seleccione la pestaña AES50 A y establezca 1-8 a "OUT 9-16". En la consola en el escenario, seleccione la pestaña AES50 A y ajuste la Salida 1-8 en "AES50 A y ajuste la Salida principales de la consola FOH están ahora disponibles en el primer S16 en OUT 7 y OUT 8 para conectar su sistema PA principal. 9. iListo para el rock! Requisitos de cableado AES50 Con el fin de garantizar un funcionamiento sin problemas al conectar las consola X32 o a las cajas de etapas S16, deben cumplirse las siguientes especificaciones al elegir sus cables: • Sólo cables con blindaje Cat-5e • Extremos de cable con terminación Ethercon • Longitud máxima del cable 100 metros (300 pies) ¿Qué tipos de servicios públicos están disponibles? La consola X32 ofrece diversas utilidades que hacen que la consola sea mucho más fácil y divertida de usar, a la vez que proporciona una gran flexibilidad y potencia.

Ejemplos incluyen: Personalización de canales : Varios canales de entrada y salida pueden tener colores personalizados , nombres e iconos asignados a ellos, que luego se muestran en las pantallas LCD en color ubicadas en cada canal. Usando estas funciones, usted siempre sabrá exactamente qué fuente y destino está vinculado al canal, sin necesidad de cinta de la tarjeta y lápices sharpie. Por ejemplo, un canal de entrada podría ser etiquetado como "kick drum", mientras que el canal para una salida de mezcla podría ser etiquetado como "monitor de Joey". • Pulse el botón SELECT para un canal al que desee asignar una etiqueta, un icono y un color personalizados. • Presione la tecla de inicio y, a continuación, diríjase a la página CONFIG. También puede presionar el botón VIEW junto a la olla LOW CUT para ir a la página CONFIG. • Pulse el botón UTILIDADES. • Ajuste los distintos codificadores para seleccionar un color, un icono y escriba un nombre para el canal seleccionado. El X32 también proporciona una larga lista de nombres preestablecidos para fuentes de entrada y destinos de salida típicos, ahorrando tiempo y esfuerzo. Copiar / Pegar : El X32 también proporciona una función "copiar y pegar" que le permite tomar ajustes que ha configurado para un canal y copiarlos a otro canal. • Presione el botón SELECT para un canal en el que desea pegar los ajustes. • Ajuste el primer codificador para seleccionar qué aspectos del canal que desea copiar del canal de origen (es decir, el del buffer de copia. • Presione el botón SELECT para un canal en el que desea pegar los ajustes. • Ajuste el primer codificador para seleccionar qué aspectos del canal que desea copiar del canal de origen (es decir, el del buffer de pasta). • Pulse el 6º codificador para seleccionado actualmente.

Almacenar / Cargar Presets : El X32 le permite guardar y cargar ajustes preestablecidos de canales, así como ajustes realizados en el procesador de efectos interno. Estos ajustes almacenados se pueden recuperar posteriormente según sea necesario. Dado que los archivos almacenados también se pueden almacenar y recuperar en una unidad USB conectada, esto significa que puede guardar sus ajustes de canal favoritos y efectos en una consola y, a continuación, recordarlos rápidamente y utilizarlos en una consola X32 completamente diferente. • Pulse el botón SELECT para un canal cuyos ajustes desee almacenar. • Presione el botón HOME, luego el botón UTILITY. • Pulse el 3er codificador para almacenar todos los ajustes del canal seleccionado. Aparecerá una nueva pantalla donde se puede aplicar un nombre personalizado al preset guardado.

• Para cargar un preset en la pantalla UTILITIES, ajuste el primer codificador para seleccionado. Utilice los botones de página izquierda / derecha para confirmar o cancelar. • Presione el botón LIBRARY para ir directamente a la pantalla "libraries", donde podrá desplazarse por una lista de bibliotecas preajustadas almacenadas. • Utilice los codificadores 5º y 6º para importar / exportar presintonías desde / hacia una unidad USB conect ¿Cómo configuro una matriz para una

columna / torre de retardo o una mezcla de zona remota? La consola X32 ofrece 6 salidas "Matrix" separadas que permiten un nivel extra de funcionalidad al enrutar cualquiera de los 16 buses de mezcla fuera de la consola. Estas salidas Matrix son particularmente útiles cuando se trabaja con "zonas" separadas de altavoces, como un grupo de altavoces con retraso en una ubicación alternativa. 1. Presione el botón SELECT para un bus de mezcla que desea asignar a una salida de matriz. 2. Vaya a la página SENDS, donde puede ajustar los controles en la sección BUS SENDS. 3. Al enviar un grupo de salidas de mezcla a una matriz de envío, es posible que desee ajustar dónde se produce el punto de inserción para una salida de mezcla y también volver a configurar el orden en que se produce el ecualizador y el compresor de la salida de mezcla. Para ajustar estos ajustes, presione el botón SELECT para la salida de mezcla deseada, y en la pantalla HOME que aparece, utilice el codificador 3 y 4 para ajustar estos ajustes. 4. Presione el botón MATRIX en la consola, luego presione el botón SELECT en el primer fader de salida. La pantalla principal mostrará los ajustes para la salida de la matriz 1, permitiéndole realizar todas sus configuraciones de ecualización y dinámica para este bus. En general, la alineación de tiempo es muy importante en lugares más grandes, porque cuando los grupos de altavoces se colocan a distancias diferentes a la audiencia, el sonido de ellos llega a las orejas del oyente en diferentes momentos. Mediante la aplicación de un retardo digital a los altavoces que están más cerca de los oyentes, tiene el resultado de retrasar el sonido para alinear, en el tiempo, con el sonido de otros altavoces cuya señal tardan más en llegar al oyente. Al realizar esta "alineación en el tiempo", la mezcla de sonido en vivo de los diferentes altavoces se presenta como una señal de audio más clara y cohesiva, sin el filtro de peine o el sonido flanging que podría experimentar. Puede activar y ajustar el retardo de cualquier salida física en la página 'Enrutamiento / salida analógica'. Seleccione la salida que se alimenta de la matriz que desea retrasar girando el 1er codificador. Utilice el sexto codificador para ajustar el retardo, que se muestra en milisegundos, metros y pies (basado en la velocidad del sonido en el aire a 20 ° C). 5. Para adjuntar una salida a la matriz que ha configurado, pulse el botón ROUTING y, a continuación, diríjase a la página ANALOG OUT, luego utilice los encoders 1 y 4 para asignar la salida de matriz a la salida de matriz a la salida de matriz a la salida de matriz que ha configurado, pulse el botón ROUTING y, a continuación, diríjase a la página ANALOG OUT, luego utilice los encoders 1 y 4 para asignar la salida de matriz a la salida de matriz a la salida de matriz a la salida de matriz que ha configurado, pulse el botón ROUTING y, a continuación, diríjase a la página ANALOG OUT, luego utilice los encoders 1 y 4 para asignar la salida de matriz a la s sexto codificador para cada salida individualmente. 6. En algunas situaciones, es posible que desee crear una mezcla de matriz que es en realidad una mezcla de matriz que es en realidad una mezcla de algunos buses de salida y la salida LR principal. Para ello, simplemente presione el botón HOME y luego vaya directamente a la página SENDS. En la página SENDS puede tocar la señal del bus LR principal y enviarla a las 6 salidas de matriz, de la misma manera que tiene con cualquiera de las 16 salidas de mezcla. 7. Al igual que todos los demás buses de mezcla y LRC principal, las matrices cuentan con un ecualizador paramétrico de seis bandas, que a menudo es útil en salas en vivo donde las resonancias de sala necesitan ser domadas. 8. El EQ de matriz también se puede usar para configurar un crossover de frecuencia distintas a sistemas de altavoces separados que pueden incluso obtener procesamiento dinámico individual. Supongamos que Matrix 1 se supone que conduce un sistema woofer, mientras que Matrix 2 está impulsando las tapas. Seleccione Matriz 1 y presione el botón EQ View, luego presione el botón EQ View, luego presione el botón LAYER abajo hasta que aparezca "Mode" encima de los controles. Gire el sexto codificador en el sentido de las agujas del reloj hasta que la pantalla de modo muestre BU (Butterworth), BS (Bessel) o LR (Linkwitz-Riley) con pendientes de 6, 12, 18 o 24 dB y elija la característica de filtro deseada. Tenga en cuenta que la banda 5 adyacente ha desaparecido para permitir la función de cruce. En la sección del ecualizador, active el EQ, seleccione la banda 4 desaparecido para permitir la función de cruce. Ahora seleccione la Matriz 2 y ajuste el modo del primer codificador de la misma manera hasta que se muestre la característica deseada. A continuación, pulse el botón LOW del ecualizador y utilice el control FREQ para ajustar la primera banda a la misma frecuencia que había elegido para la banda 6 en Matrix 1, es decir, 200 Hz. Como resultado las frecuencias por encima de 200 Hz serán cortadas de la Matriz 1 y las frecuencias por debajo de 200 Hz serán cortadas de la Matriz 2. Al enviar las mismas señales a ambas matrices, usted ha dividido la señal en dos caminos que Se pueden colocar en salidas XLR separadas que alimentan sistemas de altavoces separados. 9. Cuando se usan matrices en un modo crossover alimentando salidas separadas, a veces puede ser necesario invertir la señal de woofer para alineación de fase en la sección CONFIG / PREAMP. SUGERENCIA \* A partir del firmware 1.10, las matrices también se pueden alimentar a partir de fuentes pre-fader, que pueden ser útiles cuando se utiliza una matriz como una alimentación de grabación. Cuando seleccione un bus 1-16 o Main LRC que se va a enviar a Matrix, abra la vista de envío de bus y compruebe si la toma de señal está configurada correctamente para su aplicación. Uso del X32 en entornos de estudio de grabación y producción Mientras que el X32 está dirigido principalmente a un ambiente de sonido en vivo, también puede funcionar como una consola de estudio extremadamente limpios y detallados, permitiéndole capturar hasta 32 micrófonos separados para grabar incluso un conjunto muy grande. • Los convertidores analógicos a digitales de gama alta de cada canal conservan la calidad de audio, ya que se graba en un software DAW variado. • Con la tarjeta X-USB incorporada del X32, se pueden enviar canales individuales de audio, en el dominio digital, a un ordenador DAW de estudio, utilizando USB 2.0. Con esta tarjeta, el X32 se convierte en la "interfaz de audio más grande del mundo" que permite enviar hasta 32 canales individuales de pistas DAW vuelvan a la consola Para mezclar "fuera de la caja". • Con la memoria completa del X32 de todos los ajustes del preamplificador y del monitor, la consola es una gran solución para el moderno hogar y estudio de proyecto, donde se trabajan varios proyectos en "etapas" y los ajustes anteriores deben ser recordados de forma rápida y fácil. Por ejemplo, si una banda regresa a la semana siguiente para recoger donde lo dejó, un solo comando de "proyecto de carga puede devolver la consola exactamente donde lo dejó, en términos de configuración de ganancia de micrófono para los diferentes instrumentos, así como Diferentes instrumentos, así como Diferentes instrumentos, así como Diferentes instrumentos de gran formato para muchas plataformas DAW populares. Los faders motorizados del X32 pueden controlar los faders de DAW, mucho mejor que ajustar los niveles de canal uno a la vez con el ratón. • Dado que la consola X32 funciona con la caja de escenarios digital S16, el sistema combinado constituye una gran solución para encaminar señales de audio entre un estudio, mientras que la propia consola está configurada en la sala de control. Un único cable Ethernet Cat5-e blindado es todo lo que se necesita para conectar los 16-32 canales de ultranet, una alternativa mucho mejor que una espesa, ruidosa y costosa serpiente analógica. En los hogares y apartamentos más modernos que tienen el cableado Cat-5 corriendo a través de las paredes como parte de un paquete de "cableado estructurado" preconstruido, los mezcladores S16 / Ultranet y la consola X32 pueden incluso instalarse en diferentes habitaciones, sin necesidad de Ejecutar un cable largo o dejar las puertas parcialmente abiertas! • Los distintos modos de tarjeta X-encesidad de Ejecutar un cable largo o dejar las puertas parcialmente abiertas! • Los distintos modos de tarjeta X-encesidad de Ejecutar un cable largo o dejar las puertas parcialmente abiertas! • Los distintos modos de tarjeta X-encesidad de Ejecutar un cable largo o dejar las puertas parcialmente abiertas! • Los distintos modos de tarjeta X-encesidad de Ejecutar USB a seleccionar en la página de configuración / tarjeta se pueden utilizar para reducir el tráfico a través de USB, en caso de que su computadora tenga dificultad para manejar la capacidad total del canal 32x32. Consulte el Capítulo 6 para obtener más detalles. • Cuando ejecute una grabación en directo de 32 pistas desde su escritorio FOH, simplemente puede asignar las salidas de la tarjeta a las entradas de micrófono (caja local o de escenario), utilizando la página "Enrutamiento / salida de tarjeta". Tenga en cuenta, sin embargo, que la ganancia durante el show se pueden escuchar en la grabación. • Al grabar pista por pista en un DAW, necesitará pasar todo el audio del preamplificador de micrófono de la consola directamente a la PC, y luego volver a la consola para su monitorización. En este caso, el estado de lista de pistas de la pista DAW determinará qué señal directa y qué señal grabada previamente será audible en la consola. • Esta configuración también se puede utilizar en una configuración en vivo donde se requiere procesamiento FX adicional usando plug-ins nativos. Su PC (siempre que tenga la capacidad para hacerlo) podría funcionar como un procesador de efectos externo de 32 canales, lo que le permite aplicar su procesamiento de producción favorito en un entorno en vivo a cada canal. Sin embargo, debe considerar que los efectos de plug-in tienen latencias inherentes que se suman a la latencia de E / S del PC. Por lo tanto, asegúrese de que no hay efectos adversos al aplicar el procesamiento externo. Las latencias inherentes que se suman a la latencia de E / S del PC. Por lo tanto, asegúrese de que no hay efectos adversos al aplicar el procesamiento externo. la latencia introducida por el procesamiento externo.

Tenga en cuenta que en ambos casos es necesario ajustar los parámetros físicos del preamplificador, Gain y Phantom power, desde la página 'Setup / preamps' de la consola. Control remoto El X32 alberga un puerto Ethernet en su panel posterior que se puede utilizar para conectar y controlarlo a distancia a través de una red a través de la X32-Mix en un iPad o la aplicación X32-Edit en una PC. Para poder hacer esto el X32 tiene que ser fijado correctamente.

• Pulse el botón SETUP junto a la pantalla. • Vaya a la pestaña Red. • Utilice el codificador 1 para elegir entre la dirección IP, la máscara de subred y la puerta de enlace. Ajuste los campos de dirección con los codificadores 2-5 y asigne los números seleccionados con el codificador # 6. • Establezca una dirección IP que se adapte a su red, normalmente 192.168.0.X. La dirección IP debe estar libre dentro de la red.

• Establezca la máscara de subred de acuerdo con su red, normalmente 255.255.255.0 • Configure su puerta de enlace, si es necesario. Ahora obtenga su iPad o PC remoto en la misma red y abra el X32-Edit. ORDENADOR PERSONAL: • En el X32-Edit, elija configuración en el lado derecho y la pestaña de red. Introduzca la dirección IP del X32 en la red y pulse Connect. • Si el software se ha conectado al X32 también puede sincronizarlos en 2 direcciones. Consola -> PC significa que todos los ajustes en el X32-Edit. PC -> Consola significa que todos los ajustes en el X32-Edit se escribirán en la consola.

X32-Mix • Para el control remoto X32-Mix, abra el programa en su iPad (asegúrese de que el iPad esté conectado a la misma red que la consola). • En la pantalla de inicio, aparecerá una ventana emergente. Ingrese la IP de la consola, presione "Go Online", y voilà: está conectado y puede controlar el X32 con su iPad. Grabación de 2 pistas directamente con la consola El X32 ofrece la posibilidad de grabar un 2-track de su mezcla (o cualquier otra selección de señales) directamente en un disco duro USB / USB externo: • Enchufe una llave USB con formato FAT (FAT12, FAT16, FAT32) en el puerto USB junto a la pantalla principal. • Presione el botón VIEW junto al puerto USB y la pantalla principal de la grabadora aparecerá con una emulación agradable de una vieja platina de cintas. • En la ficha de configuración puede seleccionar la fuente para la grabación, por defecto es L principal y R.

• Presione RECORD (encoder # 5) para grabar su mezcla. • Para ajustar el volumen durante la reproducción, pulse el botón AUX IN / USB FX RETURN situado junto a la sección del fader y ajuste el volumen con los faders AUX 7/8. Observaciones: Debido al formato FAT del stick, el tamaño del archivo se limitará a 2 GB, que es de aproximadamente 3 horas de grabación en estéreo. Pruebe la capacidad de grabación de su dispositivo USB antes de hacer las "cosas reales", ya que algunos palos no pueden ser compatibles o ser demasiado lento. También le recomendamos desfragmentar su dispositivo USB antes de grabar. La grabación se realizará como un archivo WAV de 16 bits con la frecuencia de muestreo seleccionada de la consola. Tenga en cuenta también que es posible que el fabricante modifique las especificaciones de los dispositivos de almacenamiento USB sin ningún cambio en el aspecto físico o la notificación. Guardar y recuperar escenas Siga los pasos que se indican a continuación para guardar y recuperar escenas en la consola, permitiendo que se vuelvan a activar diferentes configuraciones en un momento posterior.

• Ajuste todos los ajustes de la consola para que todos los elementos de la mezcla sean como se desee. • Presione el botón "view" ubicado en la sección "Scenes" del panel superior. La pantalla principal mostrará varios controles para guardar y recuperar escenas de la consola.

• Pulse el control rotatorio "guardar" para quardar la configuración actual de la consola en la siguiente escena vacía disponible y etiquétela con un nombre personalizado. • Ájuste la consola a la siguiente configuración deseada y repita el proceso anteriora según sea necesario, guardar la configuración actual de la consola en la sección actual de la consola cambiará a la sección según sea navegar por la lista de escenas a el consola cambiarán al estado en el que se encoutraban cuando se quardan en la escena que acaba de ser recuperada. Configuración de la tarjeta XUSB durante el ciclo normal de arranque, y mostrar la presencia de la tarjeta en varias instancias. El cuadrado verde delante de "C: X-UBB" indica que la tarjeta está instalada y funcionando correctamente, configuración de sea que acaba de ser recuperada. Configuración / tarjeta para su uso en la consola de la consola de descenas actualed para conserver los recursos del sistemante, puede acceder a la pantalla de configuración / tarjeta para conserver los recursos del sistemante perue acco de su anticación de sonido virtual de la consola de su aplicación, puede que de equipo deba des sonido virtual de la consola de la disto de los 32 canales de entrada grabándonar el escenario de los 182 consolas desde el disco duro y ajustar el sonido en consecuencia. Generalmente, las salidas de la tarjeta tavefa do loca lo AESSO para grabar independio de su alterica consola. Consola una disco directamente en un ordenador durante mente. Las salidas de la tarjeta consola de la tarjeta tarjeta consola de la tarjeta tavefa de consola. Se aves a de la consola de aconsola a la siguiente escena se ejecutarian desde los presenitificadores de la de la consola cambiará a la secena recuperata. Configuración de sonido virtual de la consola de la consola de la tarjeta en del quipo de des se consola se aquarta de tarjeta xUSB marta su consola de la tarjeta tavefa de la de sonido virtual de la consola de la con

En este caso, las 16 señales de entrada se ponen en los canales 1-16, mientras que la cinta (tarjeta) devuelve se ponen en los canales 17-32. El control se alimenta directamente de Ch1-16 como de costumbre, incluyendo todos los procesos y efectos. Permanece independiente de cualquier latencia de audio del ordenador, aunque se puede escuchar todas las pistas grabadas sin ningún repatching. 32 in / 8 out Este modo se adapta a una situación típica de grabación de estudio y grabación en exceso, con muchos canales de entrada, pero sólo unos pocos canales de salida para el control de tomas grabadas previamente. 8 in / 8 out y 2 in / 2 out Para las sesiones de grabación muy pequeñas o los overdubs con fuentes únicas como la voz, la reducción de la E / S del canal libera más potencia de procesamiento y asegura un funcionamiento estable con ajustes de latencia pequeños. 8 in / 32 out Este es un modo útil para utilizar el excelente motor de audio y procesamiento de efectos de la consola durante la mezcla final de su proyecto. Todas las 32 pistas serían alimentadas desde su DAW a la consola donde ocurre toda la magia. Entonces solamente 2-8 pistas de la mezcla completa serían enviadas de vuelta al DAW. Configuración de la PC para la interfaz con la tarjeta X-USB Por favor, vea behringer.com para más consejos sobre la configuración del software de la tarjeta de interfaz X-USB.

Windows : Hay un controlador ASIO de alto rendimiento disponible para descarga, que es esencial para audio de baja latencia en equipos Windows. MacOS : El X-USB es compatible con CoreAudio y, por lo tanto, funciona con baja latencia en equipos Mac sin necesidad de instalar ningún controlador adicional. Controlador ASIO de Windows Descargue los archivos del instalador del controlador ASIO X32 de behringer.com. Haga doble clic en Setup.exe en la carpeta correspondiente desempaquetada y siga las instrucciones en la pantalla. Paneles de control del conductor Una vez instalado el controlador, puede abrir el panel de control haciendo doble clic en el icono de la pequeña bandeja. Estas pantallas permitirán configurar la tarjeta de expansión X-USB en el X32 como una interfaz de audio para su computadora. La pantalla 'Dispositivos' muestra el nombre de la tarjeta y el número de serie.

Puede cambiar el nombre de la tarjeta si es necesario. La pantalla "Canales de entrada" le permite nombrar cada canal de entrada para una mezcla más organizada. La pantalla "Canales de salida" le permite nombrar cada canal de salida para una mezcla más organizada.

La pantalla 'Sincronización' permite la selección manual de la frecuencia de muestreo y la fuente de reloj. La pantalla "Ajustes" permite configurar los búferes de flujo, ASIO y WDM. También se documentarán todas las salidas detectadas, en cuyo caso se debería seleccionar un buffer más grande. X-USB Especificaciones Características de la tarjeta de expansión: Interfaz HighSpeed USB 2.0 Control remoto DAW MID1 1 in x 1 out Emulación genérica, HUI y Mackie Control Canales de entrada de audio 24-Bit, 44.1 / 48 kHz 32, 16 u 8 Rendimiento de la tarjeta de audio 24-Bit, 44.1 / 48 kHz 32, 16 u 8 Rendimiento de la tarjeta de interfaz HighSpeed USB 2.0 Latencia típica de ida y vuelta ~ 14 ms Depende del rendimiento y la aplicación del sistema Hardware Minimo recomendado: Windows PC - CPU Core 2 Duo, 2 GHz - Puerto USB 2.0 - 1 GB de RAM Mac - 1.5 GHz CPU - Puerto USB 2.0 - 512 estos de la tarjeta de montaña (compatible con CoreAudio) Controles de visualización y navegación Los controles de setulizan junto con la pantalla en color, para navegar y controlar signatorios gráficos que controles de navegar y controlar rápidamente todos los elementos de la consola, y también permiten al usuario realizar varios ajustes no previstos por los controles de hardware dedicados. Codificadores rotativos : Estos seis codificadores gratorios se utilizan para ajustar varios elementos de pantalla en color que tienen un estado de tipo "encendido / apagado" dual mejor controlado por un botón, en oposición a un estado variable que se ajusta mejor mediante un control giratorio. Botones de selección de pantalla : Estos 8 botones iluminados permiten al usuario navegar con estos botones son: 1.

Configuración 5. Biblioteca 6. Efectos 7. Grupo Mute 8. Utilidad Botones de selección de página : Estos dos botones permiten la navegación de izquierda a derecha entre las diferentes "páginas" contenidas en un conjunto de pantallas. Una pantalla de pestaña gráfica muestra la página en la que se encuentra actualmente. Botones de Capa arriba / Abajo : En algunas pantallas, hay más parámetros presentes que los que pueden ser ajustados por los 6 codificadores debajo. En estos casos, utilice los botones de subida / bajada de la capa para navegar por las capas adicionales contenidas en la página de la pantalla. Medidor L / R : Este medidor dual de 24 segmentos muestra la salida de nivel de señal de audio desde el bus principal de la consola. M / C SOLO Meter : Este medidor dual de 24 segmentos muestra la salida de nivel de señal de audio del bus mono de la consola. Cuando uno o más canales están en solitario, el medidor cambia a mostrar el nivel de la (s) señal (es) actualmente en solitario.

'La pantalla en color del X32 COMPACT ofrece una gran cantidad de retroalimentación visual y manos en el control de la consola. Mientras que los controles dedicados del panel superior ofrecen ajustes prácticos inmediatos para las operaciones más importantes de un canal, las pantallas en color ofrecen una retroalimentación visual inmediata similar para un canal seleccionado, así como áreas más globales de la consola.

Las pantallas se dividen en tres áreas principales: 1. Elementos de pantalla globales 2. Pantalla Principal 3.

Elementos del codificador giratorio Elementos de pantalla globales Los elementos de pantalla "globales" se encuentran en la parte superior de la pantalla, dispuestos en una fila horizontal. Siempre permanecen visibles, no importa qué pantalla específica el usuario ha navegado actualmente, porque muestra parámetros de consola que siempre son importantes para mantener en la vista en todo momento. Estos elementos de pantalla incluyen, de izquierda a derecha: Indicador de Canal : Muestra varios elementos del seleccionado actualmente, incluyendo: 1. El número del canal de entrada o salida específico que está seleccionado actualmente 2. El nombre de canal personalizado (si se ha asignado uno) 3. Color del canal (si se ha asignado uno) 4. Icono de canal (si se ha asignado uno) Mostrar indicador : Este número, presentado en una fuente de color naranja grande, muestra el show actualmente cargado.

Nombre / número de la escena : Así, el número, que aparece en una fuente de color negro más pequeña, indica el número de la escena cargada actualmente. USB Recorder File : Muestra el nombre del archivo activo que se está grabando o reproduciendo actualmente. AES50-A : Muestra, por nombre, qué equipo basado en AES50 está conectado al puerto AES50-A de la consola. El LED verde se ilumina cuando existe una conexión AES50 válida. AES50-B : Muestra, por nombre, qué equipo basado en AES50-B de la consola. El LED verde se ilumina cuando existe una conexión AES50 válida. Reloj de palabra / indicador de frecuencia de muestreo : 1. Muestra la frecuencia de muestreo actual de la consola. El LED verde se ilumina cuando existe una conexión AES50 válida. Reloj interno o externo válido. 3.

Muestra la fuente actual del reloj: L: Reloj interno A: AES50 puerto A B: AES50 puerto B C: X-USB Reloj : Muestra la hora actual del día en horas: minutos: segundos. Contenido principal de la pantalla se muestra en el centro de la pantalla y se divide en diferentes secciones de información, dependiendo de la pantalla específica que se muestra en un momento dado. La información que se muestra en la parte principal del contenido de la pantalla consta de dos tipos: 1. Contenido es una indicación visual solamente y no puede ser ajustada por el usuario. Un ejemplo sería la curva de respuesta gráfica de un ecualizador o el gráfico de respuesta de un compresor.

2. Contenido ajustable: Contenido que muestra un parámetro ajustable, controlado por un control dedicado del panel superior. Por ejemplo, la pestaña "home" de la pantalla "home" muestra un gráfico de perilla para la ganancia de entrada (trim).

Este control es ajustable girando el control de "ganancia" dedicado en el panel superior de la consola, en la sección de canales del panel superior. La información más importante para cualquier categoría de pantalla se ubicará en su página de "inicio". Sin embargo, la mayoría de las pantallas contienen páginas alternas de información que también son útiles. Están representados por diferentes "pestañas" que se pueden ver en la parte superior de la pantalla. Cada pestañas alternativas pulsando las teclas de selección de página izquierda y derecha. Elementos del codificador giratorio: La parte inferior de la mayoría de las pantallas contienen 6 ranuras de información que siempre están emparejadas con los 6 codificadores rotativos de hardware se utilizan para ajustar los parámetros que se muestran en estas ranuras y funcionan de la siguiente manera: 1. Los parámetros mostrados en la mitad superior de cada ranura son los más frecuentemente parámetros de tipo "continuo", y se ajustan girando el codificador correspondiente situado directamente debajo de la pantalla. Por ejemplo, en la pestaña "inicio" de la pantalla de inicio, el parámetro "ganancia" de la entrada seleccionada (situada en la ranura 1) se ajusta con el primer codificador.

2. Los parámetros mostrados en la mitad inferior de cada ranura (indicados en gris oscuro) suelen ser los parámetros de estilo "on / off" y se ajustan empujando el codificador hacia adentro, utilizando como botón. Por ejemplo, en la pestaña "inicio" de la pantalla de inicio, se ajusta el parámetro "enlace" de la entrada seleccionada (situada en la ranura 1) con la acción de empuje del primer codificador. 3. Si una pantalla determinada contiene más parámetros que los ajustes en las 6 ranuras, entonces un segundo juego de ranuras está disponible. Navegue hasta el siguiente conjunto de ranuras presionando la tecla Layer down y el contenido de la parte inferior de la pantalla cambiará para mostrar el siguiente conjunto de 12 parámetros que se van a ajustar. Pulse la tecla Layer up para volver al conjunto original de 12 parámetros. A continuación se ofrece una descripción general de cómo navegar a las distintas pantallas de consola, pestañas de pantalla y conjuntos de parámetros de encoder. 1. Pulse cualquiera de los botones "Ver" en cualquier sección del panel superior de la consola para cambiar la pantalla al contenido que está vinculado a esos controles de hardware. 2. Como alternativa, pulse cualquiera de los ocho botones de hardware situados en el lado derecho de la pantalla para cambiar la pantalla a otras ocho áreas que no están cubiertas por los diversos botones "Ver". 3. En cualquier pantalla, presione las teclas de selección de página izquierda / derecha para navegar entre las distintas "pestañas" de pantalla.

4. En cualquier pantalla, presione las teclas de arriba / abajo de la capa para navegar entre los diferentes conjuntos de parámetros del codificador ubicados en la parte inferior de cada pantalla. Pantallas Dedicadas Las ocho pantallas descritas en la siguiente sección son todas las pantallas "dedicadas". Se accede pulsando uno de los ocho botones dedicados situados a la derecha de la pantalla en sí. Esto contrasta con las pantallas navegar entre los diferentes conjuntos de partallas descritas en la siguiente sección son todas las pantallas "dedicadas". Se accede pulsando uno de los ocho botones dedicados situados a la derecha de la pantalla en sí. Esto contrasta con las pantallas navegar entre los diferentes de un canal, las pantallas de consola. La pantalla en color del X32 ofrece una gran cantidad de retroalimentación visual y manos en el control de la consola. Mientras que los controles dedicados giatorio Elementos de pantalla. Pantallas de consola. La pantalla en color del X32 ofrece una gran cantidad de retroalimentación visual y manos en el control de la consola. Las pantallas de consola. Las pantallas en color del X32 ofrece una gran cantidad de retroalimentación visual inmediatas pantallas de consola. Las pantallas de consola. Las pantallas de consola. Las pantallas de consola. Las pantallas de consola en ters áreas más iglobales Los elementos de pantalla (bipuestos en una fla horizontal. Siemper permanecen visibles, no importa qué pantalla específica du satorio Elementos de pantalla incluyen, de izquierda a derecha: Indicador de Canal : Muestra varios elementos de la consola actualmente. Les número, presentado en una fuente de color naranja grande, muestra el show actualmente cargado. Nombre / número de la escena : Así, el número, que aparece en una fuente de color naranja grande, muestra el show actualmente. AES50-A i Muestra, por nombre, qué equipo basado en AES50 está conectado al puerto AES50 válida. Reloj de palabra / indicador de frecuencia de muestreo: 1. Muestra la frecuencia de muestreo: actu

Muestra la fuente actual del reloj: L: Reloj interno A: AES50 puerto A B: AES50 puerto B C: X-USB Reloj: Muestra la hora actual del día en horas: minutos: segundos. Contenido principal El contenido principal de la pantalla se muestra en el centro de la pantalla y se divide en diferentes secciones de información, dependiendo de la pantalla específica que se muestra en un momento dado.

La información que se muestra en la parte principal del contenido de la pantalla consta de dos tipos: 1. Contenido solo de visualización: este tipo de contenido es una indicación visual solamente y no puede ser ajustada por el usuario. Un ejemplo sería la curva de respuesta gráfica de un ecualizador o el gráfico de respuesta de un compresor. 2. Contenido que muestra un parámetro ajustable, control de la pantalla "home" muestra un gráfico de pentalla parta la ganancia" dedicado en la pante superior. Por ejemplo, la pestaña "home" de la pantalla "home" muestra un gráfico de entrada (trim). Este control es ajustable girando el control de "ganancia" dedicado en la pante superior de la consola, en la sección de canales del pante la parte superior da pantallas consta de se a nombra para describir las funciones que se pueden ver en la parte superior de la pantallas constinas puestañas alternativas pulsando las teclas de seleción que también son útiles. Están representados que representa. Navegue a estas pestañas alternativas pulsando las teclas de seleción que se muestra en están sa ternativas pulsando se codificadores rotativos de hardware situados directamente debajo de cada ranura. Los codificadores or espondiente situado directamente debajo de la pantalla. Por ejemplo, en la pastaña "inicio" de la pantalla e inicio, el parámetros guestan en la mitad sueleccionada (situada en la ranura 1) se ajusta con el codificador hacia adentro, utilizando como botón. Por ejemplo, en la pestaña "inicio" de la pantalla e inicio, e ajustan empujando el codificador hacia adentro, utilizando como botón. Por ejemplo, en la pestaña "inicio" de la pantalla e inicio, se ajustan encider de ranura 1) con la acción de empuja de la continuación de empuja de la continuación de empuja de la continuación de la pantalla de inicio, se ajustan encider de ranuras pestañas alternativas que se eval e a questaña "inicio" de la pantalla de inicio, se ajustan encider de la matura 1) con la acción de empuja de la continuación de empuja de la continuci,

Pulse cualquiera de los botones "Ver" en cualquier sección del panel superior de la consola para cambiar la pantalla a otras ocho áreas que no están cubiertas por los diversos botones "Ver". 3. En cualquier pantalla, presione las teclas de selección de página izquierda / derecha para navegar entre las distintas "pestañas" de pantalla. 4. En cualquier pantalla, presione las teclas de arriba / abajo de la capa para navegar entre los diferentes conjuntos de parámetros del codificador ubicados en la parte inferior de cada pantalla. Pantallas Dedicadas Las ocho pantallas descritas en la siguiente sección son todas las pantallas "dedicados". Se accede pulsando uno de los ocho botones dedicados situados a la derecha de la pantalla en sí.

Esto contrasta con las pantallas basadas en "Ver", que se navegan pulsando el botón "Ver" en varias secciones del panel superior de la consola. Pantalla Metros La pantalla Metros La pantalla Metros La pantalla Metros Pantalla Metros La pantalla de los medidores muestra diferentes grupos de medidores de nivel.

Puesto que no hay parámetros para ajustar para las pantallas de medición, ninguna de las pantallas de medición contiene controles de "fondo de pantalla" que normalmente se ajustarían mediante los 6 codificadores giratorios. La pantalla del medidor contiene las siguientes pestañas de pantalla separadas, cada una de las cuales contiene medidores de nivel para las siguientes trayectorias de señal: 1 canal: Medidores de nivel y niveles de fader para los 32 canales de entrada Medidores de respuesta de puerta para los 16 canales de entrada Medidores de respuesta de puerta para los 16 canales de entrada 2. Bus de mezcla: Medidores de nivel, niveles de fader y medidores de reducción de ganancia para los 16 maestros de bus Contadores de nivel, niveles de fader y medidores de reducción de ganancia para el bus principal estéreo y el bus mono 3. Aux / FX: Medidores de nivel para los 6 envíos auxiliares Medidores de entrada Las 8 devoluciones auxiliares Level meters y niveles de fader para los 4 efectos de efectos estéreo 4. Entrada / Salida: Los 32 canales de entrada Las 8 devoluciones auxiliares Las dos salidas dejatales del panel trasero Las salidas P16 Ultranet Pantalla de enrutamiento Pantalla de enrutamiento Pantalla de enrutamiento es donde se realiza todo el parcheo de señales, lo que le permite enrutar rutas de señal interna hacia y desde los conectores físicos de entrada / salida ubicados en el panel trasero de la consola. La pantalla de enrutamiento contiene las siguientes fichas separadas: 1. Inicio: Permite el parcheo de entradas físicas a los 32 canales de entrada y las entradas Aux de la consola. 2. Analog Out: Permite el parcheo de las rutas internas de señal a las 16 salidas XLR del panel trasero de la consola.

3. Aux Out: Permite el parcheo de las rutas internas de señales a las 6 salidas auxiliares de 1/4 "/ RCA de la consola. 4. P16 Out: Permite el parcheo de las rutas internas de señal a las 16 salidas de la salida 16-channel P16 Ultranet de la consola. 5.

Card Out: Permite el parcheo de las rutas internas de señales a las 32 salidas de la tarjeta XUF. 6. AES50-A: Permite el parcheo de las rutas internas de señales a las 48 salidas de la salida AES50-A del panel trasero. 7. AES50-B: Permite el parcheo de las rutas internas de señales a las 48 salidas de la salida AES50-B del panel trasero. Ninguna de las fichas de la pantalla de enrutamiento contiene un nivel secundario de funciones del codificador. Cuando se enruta el audio, no es necesario utilizar las teclas de subida / bajada de la capa. Pantalla de enrutamiento: Home La pestaña de inicio de la pantalla de enrutamiento permite al usuario parchar las entradas físicas del panel trasero de la consola a los 32 canales de entrada ya las entradas Aux de la consola. Por defecto, la consola asigna las 32 entradas analógicas del panel posterior de la capas de fader de entrada uno y dos y asigna las entradas de nivel de línea del panel trasero al tercer fader de entrada capa. Sin embargo, la pestaña de inicio de la pantalla de enrutamiento se puede utilizar para cambiar esta asignación por defecto y "cruzar" diferentes entradas de canal, en bancos de 8 canales a la vez. Esto permite al usuario crear un diseño personalizado de entradas de canal que difiera del orden en que las fuentes están conectadas al panel posterior, y es más fácil que volver a parchar físicamente cables de audio físicos.

Para asignar varias entradas a los canales de entrada de la consola, realice los siguientes pasos: 1. Ajuste el primer codificador giratorio para seleccionar la fuente de entrada 1-8 de la consola. Al girar el codificador, la entrada actualmente seleccionada se resaltará en la lista vertical de opciones. 2. Cuando se selecciona la fuente de 8 canales deseada, pulse el primer codificador para "conectar" la fuente de 8 canales seleccionada ahora alimenta los canales de entrada 1-8 de la consola. 3. Las opciones de entrada que se pueden asignar incluyen: Local 1-8 Local 9-16 Local 17-24 Local 25-32 AES50-A 1-8 AES50-B 17-24 AES50-B 25-32 AES50-B 3-40 AES50-B 17-24 AES50-B 25-32 AES50-B 3-40 AES50-B 17-24 AES50-B 17-24 AES50-B 17-24 AES50-B 1-4 AES50-B 1-4

Esto determina dónde en la ruta de señal de audio la fuente es "tapped" como se envía a la salida física del panel trasero. Los puntos de toma de señal disponibles incluyen: Entrada Pre-ecualización Pre-fader 6. Toque el 5º codificador para asignar el punto de toma de señal seleccionado. 7. Ajuste el sexto codificador para ajustar la cantidad de retardo de línea digital aplicado a la ruta de salida, ya que se envía a la salida física del panel posterior. A medida que se ajusta la cantidad de retardo actual se muestra en tres unidades de medida diferentes: pies, metros y milisegundos. 8.

Toque el 6º codificador para activar o desactivar el retardo. La etiqueta "delay" se ilumina cuando se inserta el retardo en el trayecto de la señal. SUGERENCIA: La aplicación de un retardo a una señal de salida suele realizarse cuando la consola se utiliza en una configuración de altavoces de PA "multizona", donde algunos altavoces de PA están situados cerca del escenario y un segundo conjunto de altavoces se encuentran más atrás dentro de la audiencia . Mediante la aplicación de una cantidad adecuada de retraso sólo a los altavoces situados cerca de la etapa, el público escucha el audio de los altavoces más cerca / más al mismo tiempo, asegurando la máxima alineación de tiempo y calidad de sonido. La consola asume una temperatura de funcionamiento de 20 ° C / 68 ° F al calcular los tiempos de retardo. Pantalla de ruta permite al usuario parchear una ruta de señal interna (tal como una salida de mezcla usada como envío de efectos) a las 6 salidas auxiliares separadas de ¼ "/ RCA. Dado que estas seis salidas pueden tener una amplia variedad de rutas de señal asignadas a ellas, pueden utilizarse para una amplia variedad de tareas, tales como: 1. Alimentación de un procesador de efectos externo cuando los efectos internos son insuficientes 2. Corrección de una ruta de señal de consola es específica en un grabador externo 3. Alimentación de las entradas de audio analógicas o digitales de un grabador de vídeo cercano Para realizar una asignación como se describe anteriormente, realice los siguientes pasos: 4. Ajuste el 1er codificador para seleccionar las salidas auxiliares a las que asignar una fuente.

Las opciones incluyen: Aux Out 1 Aux Out 2 Aux Out 3 Aux Out 4 Aux Out 5 Aux Out 5 Aux Out 6 AES / EBU (Digital) Salida L AES / EBU (Digital) Salida R 5. Ajuste el 3º codificador para seleccionar el rango aproximado Insertar Main (LRC) Mezcla de autobuses Matriz Salida directa Monitor 6. Ajuste el 4º codificador para seleccionar la ruta de señal específica para alimentar la salida física seleccionada. Las opciones incluyen: Insertar punto Main L Principal C / M Cualquiera de las 6 salidas de matriz Cualquiera de las 32 salidas directas Cualquiera de las 8 salidas auxiliares Cualquiera de las 8 salidas directas FX Monitor L Monitor R Talkback 7. Toque el 4º codificador para asignar la ruta de señal para la asignación de salida. Las opciones incluyen: Entrada Pre-ecualización Pre-fader Postfader 9.

Toque el 5º codificador para completar la asignación de puntos de toma de señal. Pantalla de enrutamiento: P16 Tab La pestaña P16 de la pantalla de enrutamiento permite al usuario enrutar varias vías de señal de consola a la salida P16 Ultranet del panel posterior. La salida Ultranet permite enviar 16 canales de audio, en forma digital, a diversos accesorios, como una caja de distribución de monitoreo personal. Utilizando la pantalla de enrutamiento P16, el usuario puede configurar la salida P16 para llevar no sólo la mezcla de batería estéreo, teclados estéreo, guitarras, El bajo, las voces, etc. Los músicos en el escenario entonces serían libres de cada uno de los artesanales su propia mezcla personal de estos tallos musicales, todos entregados desde la posición de FOH a la etapa sobre un solo cable de Ethernet. Para seleccionar qué señales de audio se envían al bus P16, realice los siguientes pasos: 1. Ajuste el 1er codificador para seleccionar una categoría de fuente de audio para enviar al canal P16 seleccionar una fuente de audio para enviar al canal P16 seleccionar una fuente de audio para seleccionar una fuente de audio. 2. Ajuste el 3er codificador para seleccionar una fuente de audio para seleccionar una fuente de audio para enviar al canal P16 seleccionado actu Salida directa Monitor 3. Ajuste el 4º codificador para seleccionar la ruta de señal específica a alimentar a la salida P16 actualmente seleccionada. Las opciones incluyen: Apagado Main L Principal C / M Cualquiera de las 8 salidas de mezcla Cualquiera de las 8 salidas de metriz Cualquiera de la seleccionada, completando el proceso. 5. Ajuste el 5º codificador para seleccionar el punto de toma de señal para la asignación de salida. Esto determina dónde en la ruta de la señal de audio la fuente es "tapped", ya que se envía a la salida P16. Los puntos de toma de señal disponibles incluyen: Entrada Pre-ecualización Pre-fader Postfader 6. Puntee en el 5º codificador para completar la asignación de punto de toma de señal. Pantalla de enrutamiento: Etiqueta de salida de la tarjeta: La ficha de tarjeta X-USB. La ruta de señal del X-USB. La ruta de señal del X-USB proporciona 32 canales de salidas de salidas. Las 32 entradas de tarjeta se pueden utilizar como fuentes alternativas para las dos capas de fader de entrada, conmutables en bancos de 8. Para asignar una ruta de salida de 8 canales a enviar a las 8 primeras salidas de la tarjeta. Las opciones incluyen: Local 1-8 Local 9-16 Local 9-16 Local 25-32 AES50-A 9-16 AES50-A 9-16 AES50-A 9-16 AES50-A 25-32 AES50-B 25-32 AES50-B 25-32 AES50-B 25-32 AES50-B 25-32 AES50-B 25-32 AES50-B 17-24 AES50-B 25-32 AES50-B / Mon 2. Toque el primer codificador para asignar la ruta de salida seleccionada, completando el proceso. 3. Repita el proceso con los encoders 2-4 para seleccionar las rutas de salida de los otros 24 canales de las salidas de la tarjeta. Pantalla de enrutamiento: AES50-A y AES50-B vestañas: Las fichas AES50-A y AES50-B de la pantalla de enrutamiento permiten al usuario remendar varias vías de salida de consola a las salidas de los conectores AES50 duales. Estos conectores AES50, tales como una caja de escenario digital o una grabadora de pistas múltiples autónoma. La consola contiene dos conectores AES50 separados, un conector "A" y un conector "B". Estos conectores duales permiten un mayor nivel de flexibilidad en la consola con varios equipos basados en AES50. Cada una de las dos pantallas AES50. Cada una de las dos pantallas AES50. realice los pasos siguientes: 1. Ajuste el 1er codificador para seleccionar una ruta de señal de 8 canales que se enviará a los primeros 8 canales que se enviará a los primeros 8 canales de la salida de los conectores AES50-A 1-8 AES50-A 1-7-24 AES50-A 25-32 AES50-A 33-40 AES50-A 41-48 AES 50-B 1-8 AES50-B 9-16 AES50-B 17-24 AES50-B 25-32 AES50-B 33-40 AES50-B 41-48 Tarjeta 1-8 Tarjeta 9-16 Tarjeta 17-24 Tarjeta 25-32 Fuera 1-8 Fuera 9-16 P16 1-8 P16 9-16 Aux 1-6 / Mon 2. Toque el primer codificador para conectar la ruta de señal actualmente seleccionada a la vía AES50. 3. Repita el proceso anterior para los otros cinco conjuntos de salidas AES50-B funciona exactamente igual que la pantalla AES50-A, pero en su lugar selecciona las fuentes enviadas a la salida del conector AES50B de la consola. Pantalla de configuración Pantalla de configuración La pantalla de configuración ofrece varios controles para funciones globales de alto nivel de la consola tales como ajustes de visualización, tasas de muestreo y sincronización, configuración de usuario y configuración de red. La pantalla de configuración contiene las siguientes fichas separadas: 1. Global: Esta pantalla ofrece ajustes para varias preferencias globales de como la configuración de alto nivel para los buses de ruta de señal. 3. Remoto: Esta pantalla ofrece ajustes para configurar la consola. como una superficie de control para varios programas de grabación DAW en un ordenador conectado. 4. Red: Esta pantalla ofrece diferentes controles para varios aspectos de los grupos DCA de la consola. 6. Tarjeta: Esta pantalla selecciona entre los conectores USB y FireWire, y también selecciona la configuración de entrada / salida. Ninguna de las pestañas de la pantalla de configuración contiene un nivel secundario de funciones de codificador, por lo que no es necesario utilizar las teclas de arriba / abajo de capa para estas pantallas. Pantalla de configuración: Ficha Global: La pestaña global de la pantalla de configuración le permite al usuario ajustar varios controles globales de la consola, como el brillo y el contraste de la pantalla, el modo panorámico utilizado por los canales, los idiomas de texto y más. 1. Para realizar ajustes en la pantalla global, realice los siguientes pasos: 2. Ajuste el primer codificador para seleccionar varios ajustes de consola para los mensajes emergentes y varias preferencias. 3. Toque el primer codificador para seleccionar ajustes para enlazar varios canales de consola. 5. Toque el segundo codificador para activar / desactivar el ajuste seleccionado actualmente. 6. Ajuste el tercer codificador para configurar el modo panorámico de la consola, que afecta a cómo se realiza la panorámica de canal en el campo estéreo. Las dos opciones son: LR + Mono: Este es el modo predeterminado de la consola. En este modo, los canales pueden ser desplazados entre las salidas de mezcla izquierda y derecha, así como asignados al bus de mezcla mono independiente. En este modo, el bus central / mono no se ve afectado por el control panorámico. LCR enable: En este modo, la señal se provecta desde Left over Center a Right. Este comportamiento es emulado por los faders en la pestaña Principal, un comportamiento que es más intuitivo que en otras consolas. Tenga en cuenta que en este modo, la definición de "mono" cambia ya que la configuración ya no es mono, sino más bien una configuración que consiste en Left-Center-Right. 7. Ajuste el 5º codificador para ajustar el brillo de la pantalla en color (pantalla principal), desde un rango de 1-100. Con el fin de evitar errores al perder potencia durante una operación de almacenamiento, le recomendamos que utilice la función "Apagado seguro" pulsando el 5º codificador y, a continuación, apague el interruptor de alimentación. 9. Ajuste el sexto codificador para ajustar el brillo de las pantallas LCD individuales (visualización de canal de entrada y salida, desde un rango de 1-100. NOTA: El X32 se puede bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para activar 'Bloquear contra el uso no deseado pulsando el 6º codificador para act se realicen cambios y la pantalla muestra "X". Mantenga pulsado HOME durante unos 5 segundos para desbloquear el X32 de nuevo. Pantalla de configuración: ficha de configuración: ficha de configuración de la pantalla de configuración: ficha de configuración de la consola y el uso de un reloj digital interno o externo. También ofrece opciones para configuraciones globales de alto nivel para cómo funcionan los buses de ruta de señal. Para ajustar los diversos ajustes de la ficha de configuración, realice los pasos siguientes: 1. Ajuste el 1er codificador para seleccionar entre Consola, Mostrar datos y Bibliotecas para la inicialización. 2. Toque el primer codificador para reiniciar la consola en su estado de fábrica. Aparecerá un mensaje "¿está seguro?". Utilice la tecla de selección de página izquierda para cancelar la operación o la tecla derecha para confirmar la operación e inicializar la consola. 3. El firmware actual de la consola se muestra en la primera columna de la pantalla principal de color. Si / cuando una actualización de firmware al nivel raíz de una unidad flash USB, conectar la unidad flash a la consola y, a continuación, reiniciar. La consola verá el archivo de firmware y una actualización se realizará automáticamente durante el arranque. 4. Ajuste el 2º codificador para seleccionar la frecuencia de muestreo seleccionada actualmente. Sugerencia: Tenga en cuenta que la velocidad de muestreo de la consola será la misma velocidad de muestreo para cualquier audio grabador USB estéreo incorporado, así como la velocidad de muestreo emitida por el conector AES / EBU que se puede conectar en un grabador usa en cuenta que la velocidad de muestreo para cualquier audio grabador usa en cuenta que la velocidad de muestreo emitida por el conector AES / una tasa de muestreo apropiada para el medio en el que se utilizará eventualmente el audio grabado. Si el material del programa que se está grabando es sólo de audio, sin componente de vídeo, entonces normalmente tiene sentido establecer una frecuencia de muestreo de 44,1 kHz. Esto garantizará que cualquier audio grabado sea compatible con la frecuencia de muestreo de 44,1 kHz de los CD de audio comerciales. Si el material del programa que se está grabando es el audio que está destinado a acompañar al vídeo, entonces normalmente tiene sentido establecer una frecuencia de muestreo de 48 kHz de los distintos formatos de audio utilizados en un DVD de vídeo. 6. Ajuste el 3er codificador para configurar la sincronización de word clock de la consola para usar su reloj digital interno o esclavo de un reloj digital interno desde el puerto AES50-A Reloj externo desde el puerto AES50-B Tarjeta XUF Tenga en cuenta que los gráficos en la parte superior de la pantalla siempre mostrarán un led verde cuando la consola haya logrado un "bloqueo digital" adecuado, ya sea a partir de su propio reloj interno o de un reloj externo válido. 7. Puntee en el 4º codificador para recorrer los diferentes ajustes de la configuración interna de fecha y hora de la consola. 8. Ajuste el 5º codificador para seleccionar la "Preconfiguración del bus" de la consola. Esta configuración permite configurar las salidas del bus de mezcla en varias combinaciones de: Pre-fader, envíos auxiliares pre-fader, 8 envíos auxiliares pre-fader, 8 envíos auxiliares pre-fader, 4 envíos auxiliares de salida variable Subgrupos de envíos auxiliares post-fader y 4 subgrupos Envíos auxiliares pre-fader, 4 envíos auxiliares pre-fader, 4 envíos auxiliares pre-fader, 4 envíos auxiliares pre-fader, 4 envíos auxiliares pre-fader, 6 envíos auxiliares pre-fader, 4 envíos auxiliares pre-fader, 6 envíos auxiliares pre-fader, 6 envíos auxiliares pre-fader, 4 envíos auxiliares pre-fader, 6 envíos auxiliares p Cuando se selecciona la configuración, una pantalla en el lado derecho de la pantalla de color cambia para mostrar la configuración seleccionada actualmente. Pantalla de configuración seleccionada actualmente. DAW en un ordenador conectado. Con su gran complemento de faders motorizados, la consola puede actuar como un excelente controlador para varios software DAW, lo que permite al usuario realizar ajustes de nivel de forma rápida y sencilla sin necesidad de utilizar un ratón. Para ajustar los distintos ajustes remotos, realice los siguientes pasos: 1 Toque el primer codificador para activar el botón de control remoto del panel superior de la consola. Esto cambia el hardware de varias consolas, como los faders de bus, para controlar el software DAW de la computadora en lugar de la ruta de audio interna de la consola. 2. Ajuste el segundo codificador para seleccionar el protocolo de superficie de control específico utilizado, junto con el software DAW de destino. Las opciones incluyen: Mackie Control: Utilice este protocolo para controlar cualquier software DAW que sea compatible con una superficie de control de hardware MUI, como Pro Tools. 3. Toque el segundo codificador para asignar el protocolo de superficie de control seleccionado actualmente. 4. Ajuste el 5º codificador para seleccionar si la función remota utiliza las tomas MIDI In y OUT o la MIDI de la tarjeta XUF. 5. Pulse el 5º codificador para confirmar la selección. 6. Ajuste el sexto codificador para ajustar varias operaciones basadas en MIDI para la consola. Las opciones incluyen: Entrada / Salida MIDI: Esto activa o desactiva la entrada y las salidas MIDI de la consola. Card MIDI: Permite la transmisión MIDI a través de la tarjeta XUF. Entrada / Salida USB: Esto activa / desactiva los puertos USB de la consola. RTP (Real-time Transport Protocol): Esto activa la capacidad de la consola a los mensajes MIDI entrantes para cambiar las escenas de la consola. 7. Pulse el sexto codificador para activar / desactivar la opción MIDI actualmente seleccionada. Esto puede ser útil si desea asegurarse de que los transmisores MIDI conectados no puedan interferir con la consola a una red Ethernet estándar. El usuario puede establecer parámetros tales como usar una dirección IP fija o tener uno asignado, así como configurar los ajustes de Ethernet y de la máscara de subred. Para establecer la dirección de red para la consola, realice los pasos siguientes: 1. Ajuste el 1er codificador para seleccionar el campo de red específico que se va a aiustar

Las opciones incluyen: Dirección IP Máscara de subred Puerta 2. Ajuste los codificadores 2, 3, 4 y 5 para ajustar los 4 campos numéricos a ajustar, para el campo de red seleccionado. 3. Puntee en el sexto codificador para asignar los ajustes ajustados. Pantalla de configuración: ficha Scribble Strip La ficha Scribble Strip permite ajustar el color, el icono y el nombre que aparecen en la pequeña pantalla LCD de un canal, bus, matriz, grupo DCA. 1. Ajuste el 1er codificador para seleccionar el canal, bus, matriz, grupo DCA, etc. que desea editar.

2. Ajuste el 2º codificador para establecer el color del canal seleccionado actualmente. El color seleccionado se mostrará en la pantalla LCD encima del fader del canal seleccionado. Por ejemplo, si DCA # 5 tiene el color rojo, la pantalla LCD arriba del fader de salida # 5 se iluminará en rojo. 3. Ajuste el 3er codificador para seleccionar el icono gráfico del canal. Una gran variedad de imágenes prediseñadas está disponible para representar varias fuentes de entrada y destinos de salida. 4. Ajuste el 4º codificador para seleccionar un nombre de una lista de nombres preestablecidos comunes (fragmentos), para el canal actualmente seleccionado. 5. Toque el 4º codificador para asignar el texto preajustado resaltado (fragmento) al canal. 6. Toque el 5º codificador para editar el nombre del canal. Aparecerá una pantalla de edición. 7. Ajuste el 4º codificador para cambiar la posición del cursor. 8.

Toque el 4º codificador para emitir un comando de "retroceso", eliminando el carácter resaltado actualmente. 9. Ajuste el 5º codificador para insertar la letra, el número o el símbolo resaltado actualmente en el campo de nombre del canal. 10. Toque el 5º codificador para insertar la letra, el número o el símbolo resaltado actualmente en el campo de nombre del canal. 11. Ajuste el sexto codificador para seleccionar si las opciones de introducción de texto ofrecen mayúsculas, caracteres normales o números y símbolos. 12. Pulse en el sexto codificador para salir de la página de edición y guarde los parámetros actuales en el canal. Pantalla de configuración: ficha Preamplificadores La ficha Preamplificadores para seleccionar un bloque de 8 canales. 2. Ajuste el 1er codificador para seleccionar un bloque de 8 canales. 2. Ajuste los codificadores 2-5 para ajustar la ganancia del preamplificadores 2-5 para ajustar la superior o inferior de las entradas. 3. Pulse los codificadores 2-5 para activar y desactivar la alimentación fantasma. Nota - Utilice los botones Layer Up y Down para seleccionar la fila superior o inferior de entradas para su edición: Ficha Tarjeta permite seleccionar y configurar la tarjeta XUF. Tenga en cuenta que si no hay ninguna tarjeta instalada, esta pestaña no es accesible. El enrutamiento específico para la tarjeta se puede ajustar en las fichas Enrutamiento: Inicio y Salida de tarjeta. 1. Ajuste el 1er codificador para seleccionar entre los conectores FireWire y USB. 2.

Toque el primer codificador para confirmar su selección. 3. Ajuste el segundo codificador para seleccionar la configuración que mejor se adapte a su aplicación. Consulte el capítulo de la tarjeta XUF para obtener más detalles. Las opciones incluyen: 32 in / 32 fuera 16 in / 16 out 32 in / 8 out 8 in / 8 out 2 in / 2 out 4. Toque el segundo codificador para configuraciones de uso común para configuraciones de uso común para las entradas de canales, procesadores de efectos y escenarios de enrutamiento.

La pantalla de bibliotecas contiene las siguientes pestañas separadas: 1. Canal: Esta pestaña permite al usuario cargar y guardar presets de procesador de efectos comúnmente utilizados. 3. Enrutamiento: Esta pestaña permite al usuario cargar y guardar las rutas de señal de uso común que haya configurado. Pantalla de la bibliotecas: ficha Canal La pestaña de canales de la pantalla de la bibliotecas: ficha Canal La pestaña de canales de la pantalla de la bibliotecas: ficha Canal La pestaña de canales, realice los siguientes pasos: 1. Ajuste el primer codificador para anavegar entre los elementos específicos del canal de entrada que se pueden recuperar al cargar un cantante en particular. Puede guardar la cadena DSP del canal de entrada preestablecido. Las opciones incluyen: Head Amp (Preamplificador de micrófono) Configuración para cargar el preset resaltado actualmente y activarlo en el canal de consola seleccionado actualmente. 5. Ajuste el 3º codificador para desplazarse entre una lista de ranuras predefinidas de canal para guardar el estado actual del canal de consola seleccionado, en la ranura predefinida actualmente seleccionado, en la ranura predefinida actualmente seleccionado. Ajuste y pulse los codificadores 4-6 para aplicar un nombre personalizado al preset antes de guardar le estantes de guardar el estantes de la consola aprese antes de quardar lo y luego toque el 6º codificadore para completar el proceso de quardar. 7.

Puntee en el 4º codificador para borrar un preset de la ranura preestablecida actualmente resaltada.

8. Toque el 5º codificador para importar un preset desde una unidad USB conectada. Cuando se pulsa el 5º codificador, aparece una pantalla de "importación predeterminada desde USB". Ajuste el 1er codificador para navegar entre el contenido de la unidad USB y, a continuación, puntee en el primer codificador para seleccionar la carpeta preseleccionada actualmente resaltada.

Cuando se haya importado el archivo preestablecido, toque el segundo codificador para exportar el preset resaltado actualmente a una unidad USB". Ajuste el 1er codificador para adesplazarse entre los presets actualmente disponibles para exportar, luego toque el primer codificador para asleccionar el preset resaltado actualmente. Ajuste y pulse los codificador para asleccionar el preset resaltado actualmente. Ajuste y pulse los codificador para acancelar la operación de exportación. Pantalla de Bibliotecas: Ficha Efectos La pestaña de efectos, el para talos diversos ajustes en la ficha y pulse los condificador para ajustar los diversos ajustes en la ficha y estaña de efectos, el permite cargar y guardar presets para los diversos ajustar y cargado en cada ranura se mostrará en la pantalla de bibliotecas: Ficha Cono un nombre y un icono. 2. Para guardar y cargado en cada ranura se mostrará en la pantalla de bibliotecas: a ficha Routing La pestaña de enrutamiento de la pantalla de la biblioteca le permite cargar y guardar presets de las rutas de señal de la consola. Esto puede ser útil para repetir los escenarios de enrutamiento específicos que se producen repetidamente de forma regular, como cuando se utiliza la consola para ajustar los distintos ajustes en la ficha de enrutamiento, realice los pasos siguientes: 1. Ajuste el 1er codificador para avegar entre los cuales Salida analógica Salida auxiliar P16 (Ultranet) Fuera Tarjeta fuera AES50 hacia fuera 2. Toque el primer codificador para aguardar y cargar los preseta este de la pantalla, el usuario puede selectos internos. En esta pantalla, el usuario puede selectos internos. En esta pantalla, el usuario puede selectos rar os conso migrara los conso migrara los preset analogica Salida, controla varios aspectos de efectos internos. En esta analógica Salida, controla varios aspectos de efectos internos. Controla varios aspectos de efectos internos. En esta pantalla, el usuario puede

parametros de efectos. La pantalla principal contiene las siguientes pestañas separadas: 1. Inicio: La pantalla principal ofrece una visión general de todos los ocho procesadores de efectos, mostrando el efecto que se ha insertado en cada una de las ocho ranuras, así como visualizar vías de entrada / salida para cada ranura y los niveles de señal de E / S.

2. FX1-8: Estos ocho pantallas duplicadas mostrar todos los datos relevantes para las ocho procesadores de efectos independientes, lo que permite al usuario ajustar todos los parámetros para el efecto seleccionado.

Efectos de la pantalla: Inicio Tab ficha Inicio de la pantalla de efectos proporciona una descripción de alto nivel de las ranuras de procesador efecto ocho, dando al usuario "de un vistazo" retroalimentación sobre los efectos que se han asignado a las ranuras, la fuente de la consola y de destino para cada procesador, y el los niveles de entrada / salida para cada procesador. Para hacer el ajuste en la ficha Inicio de la pantalla de efectos, lleve a cabo los siguientes pasos: 1. Ajuste el primero codificador para seleccionar la fuente de entrada para el bloque de efectos resaltada en ese momento. opciones de ruta de señal incluyen: Inserte Enviar Mezcla autobús 1-16 2. Pulse en la primera codificador para asignar la fuente de entrada seleccionada actualmente.

Ajuste el segundo codificador para seleccionar la fuente de entrada para el lado derecho del bloque de efectos resaltada en ese momento. 4. Pulse en el segundo codificador para asignar la fuente de entrada seleccionada actualmente. CONSEJO: Para configurar un efecto como entrada mono y salida estéreo, ajustar ambas fuentes de entrada a la misma ruta de la señal. 5. Ajuste el quinto codificador para desplazarse entre los diferentes efectos de audio disponibles. Las opciones incluyen: INSERTAR TABLA GRÁFICO AQUÍ 1. reverb de salón 14. El altavoz rotatorio 27. Doble Enhancer 2. Placa de reverberación 15. Tremolo / Panorama 28. Stereo Enhancer 3. reverberación de la vendimia 16. Retardo y 29. Cámara dual Exciter 4. Vintage Room 17. Coro de Cámara y 30. estéreo 5.

Ambiente excitador 18. Flanger y 31. Cámara Stereo Imager 6. Gated Reverb 19. Delay y Chorus dual 32. Amplificador de Guitarra 7. inversa de reverberación y retardo 20. 33. Flanger estéreo amplificador de guitarra 8. Stereo Delay 21. EQ gráfico dual 34. tubo dual de la etapa 9. 3-tap retardo 22. Stereo EQ Gráfico 35. Stereo tubo Etapa 10. estéreo coro 23. Dual TruEQ 36. Dual Pitch 11. Stereo Flanger 24. Stereo TruEQ 37.

Stereo Pitch 12. Stereo Phaser 25. Diseñador de onda dual 38. De-Esser 13. Mood filtro 26. 39. limitador de precisión estéreo De-Esser 6. Toque el quinto codificador para asignar el efectos actualmente resaltada. 7. Ajuste el sexto codificador para desplazarse entre las ocho ranuras de efectos, para seleccionar uno para su edición. 8. Pulse en el sexto codificador para ir a la página de edición de la ranura efectos resaltada en ese momento. Efectos de la pantalla: FX 1-8 aquí: La pestaña editor de efectos individuales proporciona una representación gráfica de la contraparte física del mundo real del procesador de efectos. Esto proporciona una mayor facilidad de uso para el usuario de una lista de texto simple de los parámetros. Para hacer el ajuste en la pestaña de edición de la pantalla de FX, realice los seis codificadores giratorios para cambiar los diversos para en la parte inferior de la pantalla.

2. Use la Capa botones arriba / abajo para cambiar los codificadores giratorios a un segundo conjunto de parámetros ajustables. 3. Cuando el procesador de efecto ha sido editado para su satisfacción, empuje el sexto codificador para volver a la pestaña FX casa (o simplemente reanudar las funciones de mezcla en general). 4. Véase el capítulo Descripción FX para obtener detalles sobre los parámetros específicos. CONSEJO: Para los efectos del EQ gráfico, toque la primera codificador para implementar el "ecualizador gráfico de atenuadores" función. Esto le permite aumentar-corta las diferentes bandas de ecualización usando los faders de salida 8 de la consola, 8 deslizadores a la vez, con las bandas de ecualización relevantes que aparecen en las pantallas utilidad pantalla utilidad pantalla utilidad pantalla utilidad es una pantalla suplementaria diseñado para trabajar en conjunción con las otras pantallas que pueden estar a la vista en cualquier momento particular. La pantalla de la utilidad nunca se ve por sí mismo, existe siempre en el contexto de otra pantalla. Para reforzar este punto, cuando se pulsa el botón de la pantalla, que muestra pantalla, que muestra pantalla de la que está proporcionando utilidades extra para. Para la mayoría de las pantallas, al presionar el botón de utilidad simplemente actúa como un acceso directo a una página que se puede navegar a por otros medios. En algunos casos, una página utilidad proporciona funciones de utilidad adicionales que no se ve en ningún otro lugar. El botón de utilidad funciona de la siguiente manera con las otras pantallas de la consola: Canal de preamplificador de pantalla: 1.

Inicio: lleva al usuario directamente a la pestaña de canal de la biblioteca. 2. Configuración de Página: Proporciona una interfaz para asignar un color personalizado, el icono y nombre al canal de entrada o salida. Ajuste y toque los 6 codificadores para asignar un color, nombre, y el icono para el canal de entrada o salida seleccionado actualmente. Toque en el sexto codificador para salir y guardar los cambios.

Al asignar nombres personalizados a cada canal, que luego se muestra en las pantallas LCD de los canales, la consola logra facilidad de uso superior.

Por ejemplo, la entrada 1 puede mostrar la "bombo" y mostrar un icono de bombo, mientras que el canal de salida 5 puede mostrar la "mezcla de monitor de Tom" y mostrar un icono de monitor de escenario. 3. Todas las demás páginas: permite al usuario acceder directamente a la pestaña de canal de la pantalla USB. Las pantallas del monitor / de intercomunicación: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla del monitor. Escenas Página: Proporciona una interfaz para copiar, pegar, carga, y el ahorro de diferentes escenas en la lista de escenas. Ajustar y toque los seis codificadores rotativos para realizar estas funciones. Pantalla personalizada: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla personalizada. Metros de la pantalla personalizada. Metros de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla personalizada. Metros de la pantalla personalizada. Metros de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes páginas de la pantalla de configuración: No hay funciones de utilidad para cualquiera de las diferentes

Una línea interior: Esta pantalla controla varios ajustes para la línea interior Un camino de la consola. Talkback B: Esta pantalla controla varios ajustes para la ruta de línea interior B de la consola. Oscilador: Esta pantalla ofrece varios controles para el oscilador a bordo y la forma en que se dirige a lo largo de la consola. Monitor / pantalla de interior B de la consola. Controles para el oscilador: Esta pantalla ofrece varios controles para el oscilador a bordo y la forma en que se dirige a lo largo de la consola. Monitor / pantalla de interior B de la consola. Controles para el oscilador: Esta pantalla ofrece varios controles para el oscilador a bordo y la forma en que se dirige a lo largo de la consola. Monitor / pantalla de interior B de la consola. Control varias opciones de la consola relacionadas con el autobús en solitario, así como salidas de la sala de control de la consola. Estas opciones incluyen varios ajustes en solitario, atenuación del altavoz, altavoz de retardo, y la selección de las fuentes para la salida de la sala de control. Para ajustar los diferentes parámetros de la ficha Monitor, realice los siguientes pasos: 1. Ajuste el primero codificador para cambiar la ganancia digital se produce como un primer control de nivel preliminar, antes del control de nivel de monitorización basada en analógica del panel superior. Una pantalla por encima del codificador muestra el valor de ganancia ajustada actualmente en dB.

Un medidor de nivel de multi-segmento se mostrará en la pantalla en color para permitir una correcta puesta en escena de ganancia de la señal del monitor. 2. Ajuste el segundo codificador para desplazarse por los diferentes métodos disponibles en solitario a la consola cuando el sonido se envía al bus en solitario. Las opciones disponibles incluyen: Exclusivo (Última): En este modo, al pulsar otro botón en solitario desacopla el solitario anterior. Solo Sigue Select: Cuando se selecciona este método, el audio del canal seleccionado en ese momento se enviará automáticamente al bus en solitario. Puesto que un usuario a menudo se seleccione un canal para ajustar sus controles DSP dedicados, este método es útil porque el audio del canal ahora ya estará alimentando el autobús en solitario en el que se puede controlar con los auriculares en un entorno de sonido en ese momento. Solo del canal de AFL: Con este método, el botón de selección de canal y no tienen ninguna correlación entre sí. Cuando se pulsa el botón solo de un canal, el audio se envía al bus en solitario en el modo de "post-fader de escuchar", lo que refleja el nivel actual del fader del canal y cualquier DSP canal que ha sido aplicado. Mix Bus AFL / PFL: Esto alterna el ajuste de AFL / PFL para los buses de mezcla cuando están aislados (en contraposición a la soloing de un solo canal de entrada).

DCA Grupo AFL: Esto pone el contenido de un grupo DCA solista a After Fader modo de escucha cuando se pulsa el botón solo en un canal de DCA. El uso de atenuador: Esto permite que el principal potenciómetro / botón de silencio para controlar la salida / mon en solitario. 3. Pulse en el segundo codificador para seleccionar y asignar la opción elegida en solitario actualmente. 4.

Ajuste la tercera codificador para ajustar la cantidad de retardo digital que se aplica a la ruta de señal sala de control. La visualización en la pantalla mostrará la cantidad actual de retraso en pies, metros y milisegundos. 5.

Toque en la tercera codificador para activar y desactivar la función de retardo de encendido / apagado. CONSEJO: La función de retardo es útil para alinear el sonido de audio monitorizado a través de auriculares o altavoces utilizados en la posición frontal de la Casa con el audio que proviene de la ubicación etapa. Al retrasar el audio sala de control, que puede ser puesto en alineación con el audio ligero retraso que tiene que viajar desde la etapa al frente de posición de la Casa. 6. Ajuste el cuarto codificador para ajustar la cantidad de reducción de volumen varía de -40 dB a 0 dB (sin modificar). 7. Toque en el cuarto codificador para ajustar el ajuste el quinto codificador para ajustar el ajuste el volumen para la fuente actualmente la alimentación del bus sala de control, permitiendo que sea de nivel / emparejado con otras fuentes. La cantidad de ajuste se puede ajustar desde -20 dB a 20 dB. 9. Pulse en el quinto codificador para cambiar la sala de control entre mono y estéreo.

Esto es muy útil en un contexto de estudio para comprobar cómo suena una mezcla cuando se reproduce en un altavoz mono como un radio reloj. 10.

Ajuste el sexto codificador para seleccionar qué fuente de señal específica para controlar el bus en la sala de control. Las opciones incluyen: Off (No de origen) LR Bus LR + C / M LR PFL (escucha pre-fader bus solo) LR AFL (After Fader Listen bus solo) retornos auxiliares 5/6 retornos auxiliares 7/8 11. Toque el sexto codificador para activar la fuente de la señal que se ha elegido.

Monitor / pantalla de intercomunicación: intercomunicación más aquí: Las fichas de intercomunicación ofrecen varios ajustes para las trayectorias de intercomunicación de la consola, como el destino de la señal de línea interior y más.

Para ajustar los diferentes parámetros de la intercomunicación Una pestaña, realice los siguientes pasos: 1. La pantalla muestra un medidor de nivel multi-segmento que muestra la intensidad de señal de la señal de señal de la señal de

mostrando al usuario la cantidad de compresión se ha aplicado automáticamente a la señal de línea interior para mantener su nivel hasta el destinatario. 2. Pulse en la primera codificador para activar el circuito de línea interior. El micrófono interno / externo de línea interior ahora transmitir audio a la intercomunicación de destino asignado de un camino. 3. Pulse en el segundo codificador para cambiar el circuito de línea interior de la línea interior de la nevo a usar el micrófono de órdenes interno. 4. Ajuste la tercera codificador para ajustar la ganancia de la señal de línea interior A. Esta es una etapa de ganancia adicional que sigue a la etapa inicial de ganancia establecido por el mando del panel Talk nivel superior. 5. Toque en la tercera codificador para activar / desactivar la función del circuito de línea interior "auto-débil". Esta función es útil en un ambiente de estudio, y se atenuará automáticamente las salidas de la sala de control cuando el circuito de línea interior está activo. Esto evita que un circuito de retroalimentación que se produzcan entre el micrófono de órdenes y los monitores de estudio cercanas. 6.

Ajuste el cuarto codificador para desplazarse por los diferentes destinos de intercomunicación, que incluyen: Mezcla autobús 1-16 LR Bus Centro / bus mono 7. Toque en el cuarto codificador para activar cualquier destino de línea interior cuando está seleccionado actualmente. destinos de intercomunicación Se pueden seleccionar múltiples, permitiendo que la señal de línea interior para llegar a muchos destinos al mismo tiempo. 8. Pulse en el quinto codificador para cambiar los botones de intercomunicación en el panel superior dedicada entre enganche y el funcionamiento sin enganche. 9. Ajuste el sexto codificador para ajustar el brillo de la lámpara que está conectado al conector de la lámpara del panel superior de la consola. 10.

Pulse en el sexto codificador para cambiar la lámpara adjunta de encendido / apagado. Todos los controles para el trabajo pestaña talkback B como se describen anterior B. Monitor / pantalla de intercomunicación: Oscilador Tab: La ficha del oscilador ofrece controles para el oscilador de a bordo de la consola, una herramienta muy útil que puede ser utilizado para la creación de sistemas de megafonía y probando diferentes trayectorias de flujo de señal sin necesidad de una fuente de alimentación de un micrófono en vivo. Los ajustes incluyen tipo oscilador, la frecuencia, el volumen y destinos de enrutamiento. Para ajustar los diferentes parámetros de la ficha oscilador, realice los siguientes pasos: 1. Ajuste el primero codificador para ajustar el nivel del oscilador a bordo. 2. Pulse en la primera codificador para ajustar el nivel de oscilador a bordo. 4. Ajuste el segundo codificador para ajustar la frecuencia del oscilador p

Las opciones incluyen: Onda sinusoidal Ruido rosa Ruido blanco 7. Toque en el cuarto codificador para enganchar el oscilador del tipo seleccionado. 8. Ajuste el sexto codificador para enganchar el oscilador para enganchar el oscilador para enganchar el oscilador a bordo. Las opciones incluyen: Mezcla autobús 1-16 Main L autobús R principal de autobuses Main L + R autobús Centro Principal / Mono Las salidas de matriz 1-6 9. Pulse en el sexto codificador para asignar el destino oscilador seleccionado. pantalla USB controla varios aspectos de a bordo de archivos reproductor / grabador de audio de la consola, lo que permite al usuario grabar audio estéreo a una unidad USB conectada, así como archivos de audio de reproducción de la unidad a través de la consola. La pantalla USB contiene las siguientes pestañas separadas: Inicio: Esta pantalla permite la configuración de los diversos parámetros asociados con la grabación y reproducción a partir de la unidad USB, tales como rutas de audio, carpetas de registro, etc. Pantalla USB proporciona una visión general del proceso de grabación / reproducción de archivos de audio que residen en la unidad USB conectada. Ofrece un conjunto básico de controles de transporte, así como la medición y una lista de archivos disponibles para su reproducción. Para ajustar los distintos ajustes de la ficha Inicio de la pantalla USB, realice los siguientes pasos: 1. Toque en la primera codificador para detener la reproducción del archivo de audio. 2. Toque en el segundo codificador para reproducir el audio del archivo de audio cargado en ese momento. 3. Pulse en la tercera codificador para reproducir el audio. 4.

Pulse en el cuarto codificador para avanzar rápidamente el audio. 5.

Pulse en el quinto codificador para grabar audio de la ruta de audio configurado actualmente, a la unidad USB conectada. 6. Girar el sexto codificador para seleccionar una pista de audio desde la unidad USB conectados actualmente. 7.

Toque en el sexto codificador para iniciar la reproducción del archivo de audio seleccionado. Se muestra una lista de archivos de audio disponibles en el lado derecho de la pantalla.

Cuando la pista cargada actualmente termina la reproducción, la pista siguiente en la lista se iniciará la reproducción. Esto permite una variedad de pistas de audio en la unidad USB que se reproducen en secuencia y se utilizan como "música break" durante una pausa en el conjunto de la banda. pestaña Inicio de la pantalla USB también contiene las siguientes indicaciones útiles: medidor muestra estéreo para el nivel de entrada de la grabadora medidores de salida estéreo para el nivel de reproducción del archivo que se está reproducendo Una lista de pistas disponibles en la unidad USB conectada USB de la pantalla: Configuración de la pestaña La pestaña de configuración permite configuración permite configuración de la pantalla, se puede seleccionar las rutas de audio para alimentar a la grabadora y ajustar el nivel de audio entrante. Para ajustar los distintos ajustes en la pestaña de configuración de la pantalla USB, realice los siguientes pasos: 1. Toque en la primera codificador para seleccionar una carpeta para guardar los archivos de audio grabados a. Aparece una ventana emergente, mostrando todas las carpetas disponibles en la unidad conectada. Girar el primer codificador para seleccionar una carpeta esté disponible. Pulse en el primer codificador para seleccionar la carpeta resaltada en ese momento. Toque en el segundo codificador para seleccionar una carpeta esté disponible. Pulse en el primer codificador para seleccionar la carpeta y volver a la interfaz principal. 2.

Girar el segundo codificador para ajustar la entrada de compensación para el canal seleccionado en ese momento de la grabadora estéreo. Un medidor de entrada actual. 3. Pulse en el segundo codificador para seleccionar la entrada izquierda o derecha de la grabadora estéreo ara una configuración adicional. 4. Girar la tercera codificador para seleccionar la categoría de entrada para alimentar al canal seleccionado en ese momento de la grabadora estéreo. Las opciones incluyen: Principal (LRC) mezcla autobús Matriz Direct 20 M Cualquiera de las salidas de momento de la grabadora estéreo. Las opciones incluyen: Principal C / M Cualquiera de las salidas de momento de la grabadora estéreo. Las opciones incluyen: Principal C / M Cualquiera de las salidas de momento de la grabadora estéreo. Las opciones incluyen: Principal C / M Cualquiera de las salidas de momento de la grabadora estéreo. Las opciones incluyen: per EQ post EQ Prepotenciónnetro Postatenuador 7. Toque en el secundo se eleccionado en ese momento. Esto es útil para situaciones como desencadenar señales de reproducción está en OFF, el transporte se detendrá después de reproducir el archivo de audio seleccionada actual nenteral. Cuando el modo de carpeta de reproducción está activada, el transporte continuará la reproducción de todos los archivos de audio que residen en la carpeta seleccionada actual como una fuente de "música ruptura". asignar pantalla asig

La pantalla de asignación contiene las siguientes pestañas separadas: Inicio: Esta pantalla proporciona una visión general de los 12 controles asignados para los tres conjuntos de control al mismo tiempo. Conjunto A: Esta pantalla permite la asignación de los diferentes parámetros de la consola a los 12 controles personalizados para el grupo A. Conjunto B: funciona como se describe anteriormente, pero para establecer controles personalizados B. Set C: funciona como se describió anteriormente pero para controles personalizados establecer C. Asignar pantalla: Inicio Tab pestaña "Inicio" de la pantalla de asignación proporciona una descripción visual de los 12 controles asignados para los tres juegos al mismo tiempo. La pestaña casa ofrece una percepción visual de los controles personalizados, sin tener que depositar entre los tres conjuntos de uno-a-uno o dependen de la sintaxis abreviada se muestra en las pantallas LCD dedicados del control personalizado. Para ajustar los diferentes parámetros de la ficha Inicio, realice los siguientes pasos: 1. Gire cualquiera de los codificadores 1-5 para mover el foco de la pantalla a los diferentes conjuntos A, B y C. Los controles seleccionados actualmente con cada uno de los cuatro codificadores se resaltan con un contorno verde. 2. Pulse en cualquiera de los codificadores 1-5 para pasar a la pantalla de edición para el control personalizado específico que se destacó en la pantalla de la ficha Inicio. Asignar pantalla: establecer una tabulación La pestaña "Set A" permite el mapeo de parámetros de la consola específicos a los botones asignables 8 y 4 codificadores rotatorios asignables.

Usando esta pantalla, el usuario puede asignar los parámetros exactos que son más útiles a ellos para los controles deseados, en el orden deseado. Para ajustar los diferentes pasos: 1. Ajuste el primero codificador para seleccionar el color que se utiliza para las pantallas LCD dentro de ese conjunto. 2. Ajuste el segundo codificador para seleccionar cuál de los 12 controles asignables en conjunto A que desee asignar un parámetro a. Las opciones incluyen codificadores 1-4 y 5-12 botones. 3. Ajuste la tercera codificadores para los botones incluyen: No asignado Saltar a la Página Mute Channel inserciones botón de efecto MIDI Remoto Las opciones para los codificadores incluyen: No asignado Panorama envía Dinámica Parámetros FX MIDI Remoto 4. Pulse en la tercera codificador para asignar el seleccionado. 5. Ajuste el cuarto codificador para desplazarse por una lista de parámetros que se pueden asignar a control asignable seleccionado. 5. Ajuste el cuarto codificador para desplazarse por una lista de parámetros que se pueden asignar al control asignable seleccionado. 5. Ajuste el cuarto codificador para desplazarse por una lista de parámetros que se pueden asignar al control asignable seleccionado. 5. Ajuste el cuarto codificador para desplazarse por una lista de parámetros que se pueden asignar al control asignable seleccionado en ese momento. 6.

Toque en el cuarto codificador para asignar el parámetro seleccionado. 7. Ajuste el quinto codificador para seleccionar a partir de parámetros adicionales que se pueden asignar a los controles asignables. Asignar pantalla: Ajuste pestañas Tab B y C Conjunto Las lengüetas de la pantalla del Assign "Conjunto B" y "Establecer C" funciona como se describió anteriormente, pero se utilizan para configurar el conjunto B y ajustado C controles de la serie A.

escenas de la pantalla escenas de la pantalla La pantalla La pantalla La pantalla de escenas permite una configuración para guardar y recuperar diferentes escenas de la memoria de la consola. La revocabilidad integral de la consola (incluyendo ajustes de ganancia de los preamplificadores de micrófono con control digital) es uno de los aspectos más importantes de la consola. La pantalla de escenas contiene las siguientes pestañas separadas: Inicio: Esta pantalla contiene una visión general de las escenas contenidas en la consola, junto con sus nombres personalizados y los parámetros que se incluyen en cada escena. MIDI: Esta pantalla permite que la consola para asociar diferentes escenas con mensajes MIDI de entrada y de salida, lo que permite cambios de escena de la consola para controlado por el equipo MIDI externo. Parámetros guardan / conmuta con las escenas de la consola. Canal seguro: Esta pantalla configura qué canales de la mesa son y no se guardan / conmuta con las escenas de la consola. Escenas de la pantalla: Inicio Tab pestaña Inicio de la pantalla escenas muestra una descripción general de las escenas que se han configurado en la consola, junto con sus nombres personalizados y qué parámetros se incluyen en cada escena.

Para un entorno en el que se utilizan mucho las escenas y son muy críticos (como una obra de teatro), esto sería una buena pantalla para dejar actuar en todo momento de forma que el operador de la consola puede estar completamente seguro, en todo momento, lo que escena de la consola Actualmente reside en la escena y lo que se van a plantear siguiente, cuando se pulsa el botón "Go". Para ajustar los diferentes parámetros de la ficha Inicio, realice los siguientes pasos: 1. Girar la primera codificador para desplazarse entre las escenas disponibles en la lista de escenas, que se muestra en el lado izquierdo de la pantalla a color. 2.

Pulse en la primera codificador de "ir" a la escena actualmente seleccionada en la lista, el cambio de la consola al estado en que se encontraba cuando se almacena esa escena 3. Girar el segundo codificador para seleccionar una escena en la lista para ser "saltado" al montar en bicicleta a través de escenas con los botones Anterior y Siguiente. 4. Pulse en el segundo codificador para completar el comando "saltar" en la escena actualmente seleccionada. Esa escena ahora será borrado cuando se desplace por la lista. 5. Girar la tercera codificador para desplazarse hacia atrás a través de los cambios recientes. 6. Toque en la tercera codificador para desplacer el cambio reciente. 7. Girar el cuarto encoder para seleccionar una ranura para guardar una nueva escena. 8. Pulse en el cuarto codificador para completar la operación de almacenamiento. Estado actual de la consola será sobrescrita en el número de escena que fue seleccionado con el codificador.

9. Girar el sexto codificador para seleccionar qué aspectos de enrutamiento de la consola se hacen "segura" de un cambio de escena, y no se verá afectado por los cambios de escena que se producen. Oconiguración Procesamiento de canal buses de mezcla efectos talkback 10. Pulse en el sexto codificador para seleccionar cualquiera de las opciones anteriores como la rotación del codificador se utiliza para seleccionarlos.

Múltiples categorías se pueden seleccionar al mismo tiempo. Escenas de la pantalla: MIDI Tab Esta ficha MIDI de la pantalla escenas permite que la consola para asociar diferentes escenas con mensajes MIDI salientes, permitiendo cambios de escena de la consola de control por parte de un equipo MIDI externo. Por ejemplo, el usuario puede configurar la consola para emitir un mensaje de cambio de programa MIDI, ya que cada nueva escena se recupera, con el mensaje MIDI saliente desencadenar una nueva escena de un controlador de iluminación equipado con MIDI. Nota - escenas se pueden recuperar a través de MIDI usando simples comandos de cambio de programa 1-100, siempre que MIDI Recuperar escena está generalmente activado en la página de configuración / remoto. Para ajustar los diferentes pasos: 1. Girar la primera codificador para seleccionar una escena para editar. 2. Toque en el segundo codificador para "segura" la consola de secuna" la consola de consola de consola de consola de consola de secenas en respuesta a los datos MIDI. 3. Girar la tercera codificador para seleccionar qué tipo de evento MIDI se transmite por la consola cuando se emite un cambio de escena.

Las opciones incluyen: Off (No hay evento MIDI) cambio de programa MIDI cambio de control MIDI Nota 4. codificadores 4, 5 y 6 ajustar el canal, el número y la velocidad (si es aplicable). La pantalla a color muestra los datos MIDI asociados a la escena actualmente seleccionada. Escenas de la pantalla: Parámetros de la mesa y no se guardan / conmutan con las escenas de la consola. Esto es muy útil cuando el operador tiene ciertos parámetros que desean mantener el control de, y nunca querría haber alterado durante un cambio de escena, por ejemplo, las ganancias previa de los de escena. 2. Pulse en cualquiera de los 4 primeros codificadores para seleccionadas con los codificadores para seleccionados con los codificadores consola que se pueden aislar de los cambios de escena, y se dividen en 4 columnas en la pantalla de color, que representan variso de canales de entrada Mezcla envía 1-16 Configuración Igualada Compresor Insertar grupos Fader, pan, mute, el ONS Matrix Columna 4: Console configuración Solo enrutamiento Output Patch Escenas de la pantalla: Ficha de seguridad del canal pestaña "canal seguro" de la mesa son y no se cambios de escena, dándoles tanto control como sea posible para fuentes de audio clave. Por ejemplo, en un contexto de teatro, el operador de la consola zen base ontol de escena, dándoles tanto control como sea posible para fuentes de audio clave. Por ejemplo, en un contexto de teatro, el operador de la consola para place anos de la guestar a partir de los configuración y el canales que se nondificadores para a son y no se cambias de escena, dándoles tanto control como sea posible para fuentes de audio clave. Por ejemplo, en un contexto de teatro, el operador de la consola se pueden aislar de los son y no se cambias de escena, dándoles tanto control como sea posible para fuentes de audio clave. Por ejemplo, en un contexto de teatro, el operador de la consola pente haber marcado en tan sólo el EQ y compresor configuración y el apantalla de color, que representan varios parámetros de la consol

Pulse en cualquiera de las 6 codificadores para seleccionar las áreas de la consola que se han destacado con los codificadores. En cada una de las 6 columnas, múltiples áreas de la consola se pueden aislar de los cambios de escena, y se dividen en seis columnas en la pantalla de color: Columna 1: Canales de entrada 1-16 Columna 2: Canales de entrada 17-32 Columna 3: Buses aux 1-8 1L FX a través 4R Columna 5: Principal / Matrix / Grupos Matrix 1-6 LR Bus Centro / bus mono grupos DCA 1-8 Columna 6: Efectos de las ranuras FX 1-8 Presupuesto Block Diagram Dimensiones