

MRX-Setup-Anleitung

Diese Anleitung dient als Einführung zu möglichen Installationsmethoden und Anwendungsbeispielen für die MRX-Baureihe von DSP-Prozessoren, die gemeinsam mit der Steuer-Software MTX-MRX Editor verwendet werden.

Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung eines Geräts über Näheres zum MRX, und lesen Sie den „MTX-MRX Editor Bedienungsanleitung“ (PDF-Datei) für Näheres zu MTX-MRX Editor.

Informationen

- Die Yamaha Corporation besitzt das ausschließliche Urheberrecht an der Software und dieser Bedienungsanleitung.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung von Handbuch und Software verantwortlich gemacht werden.
- Zukünftige Aktualisierungen von Anwendungs- und Systemsoftware sowie jede Änderung der technischen Daten und Funktionen werden auf der folgenden Website bekannt gegeben.
<http://www.yamahaproaudio.com/>
- Die Bildschirmdarstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von den Bildschirmanzeigen auf Ihrem Computer abweichen.
- Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audiodaten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.
- Ethernet ist eine Handelsmarke der Xerox Corporation.
- Windows ist in den USA und anderen Ländern ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- iPad, Bonjour, AirDrop und iTunes sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Die Logos SDHC und SD sind Handelsmarken von SD-3C, LLC.



- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Einleitung

Die MRX-Setup-Anleitung beschreibt, wie Sie mit dem MRX und MTX-MRX Editor Setups aufbauen können. Wir werden beispielhaft zu den unten beschriebenen, typischen Setups einfache Erklärungen geben.

Für genaue Parametereinstellungen lesen Sie den „MTX-MRX Editor Bedienungsanleitung“ und den „MRX Designer Bedienungsanleitung“.

Nachdem Sie MTX-MRX Editor installiert haben, finden Sie die drei hier beschriebenen Beispieldateien in den folgenden Ordnern.

● 32-Bit-Betriebssystem

C:\Program Files\Yamaha\MTX-MRX Editor\V*.*\ProjectFile

● 64-Bit-Betriebssystem

C:\Program Files(x86)\Yamaha\MTX-MRX Editor\V*.*\ProjectFile

. steht für die installierte Version von MTX-MRX Editor.

Beispiel 1: MRX7-D Ballroom-*.mtx

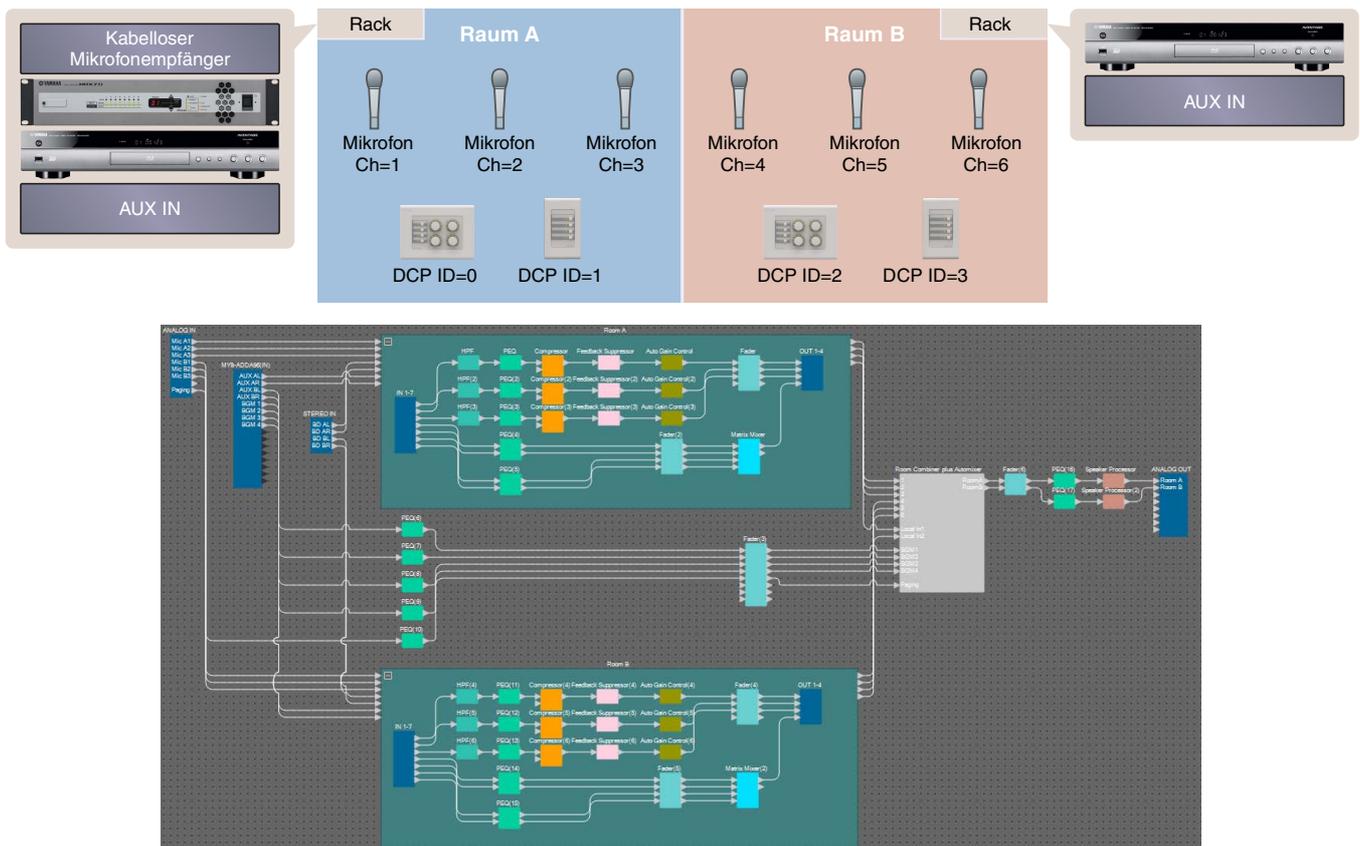
Beispiel 2: MRX7-D Conference-*.mtx

Beispiel 3: MRX7-D+PGM1+MCP1 Fitness-*.mtx

-* ist eine Verwaltungsnummer. In einigen Fällen wird -* nicht verwendet.

Beispiel 1) Festsaal, in dem der Room Combiner verwendet werden kann

Dies ist ein Beispiel, bei dem Raumbereiche geteilt oder zusammengefasst werden können, z. B. in einem Festsaal.



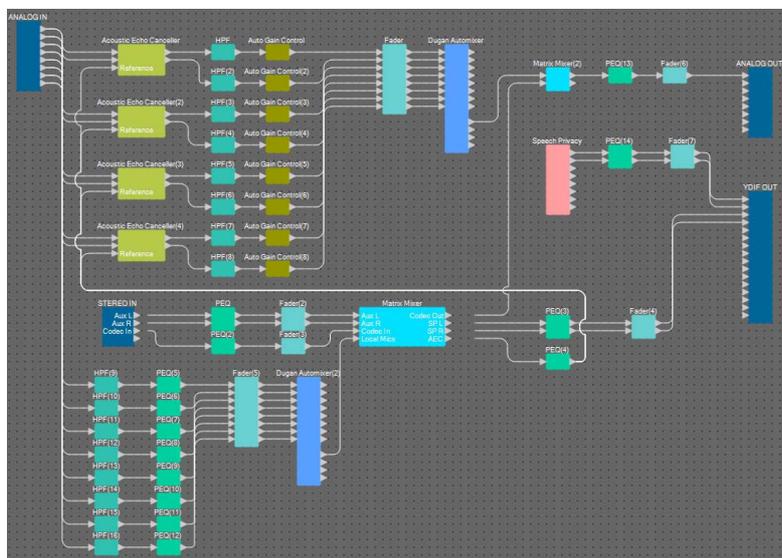
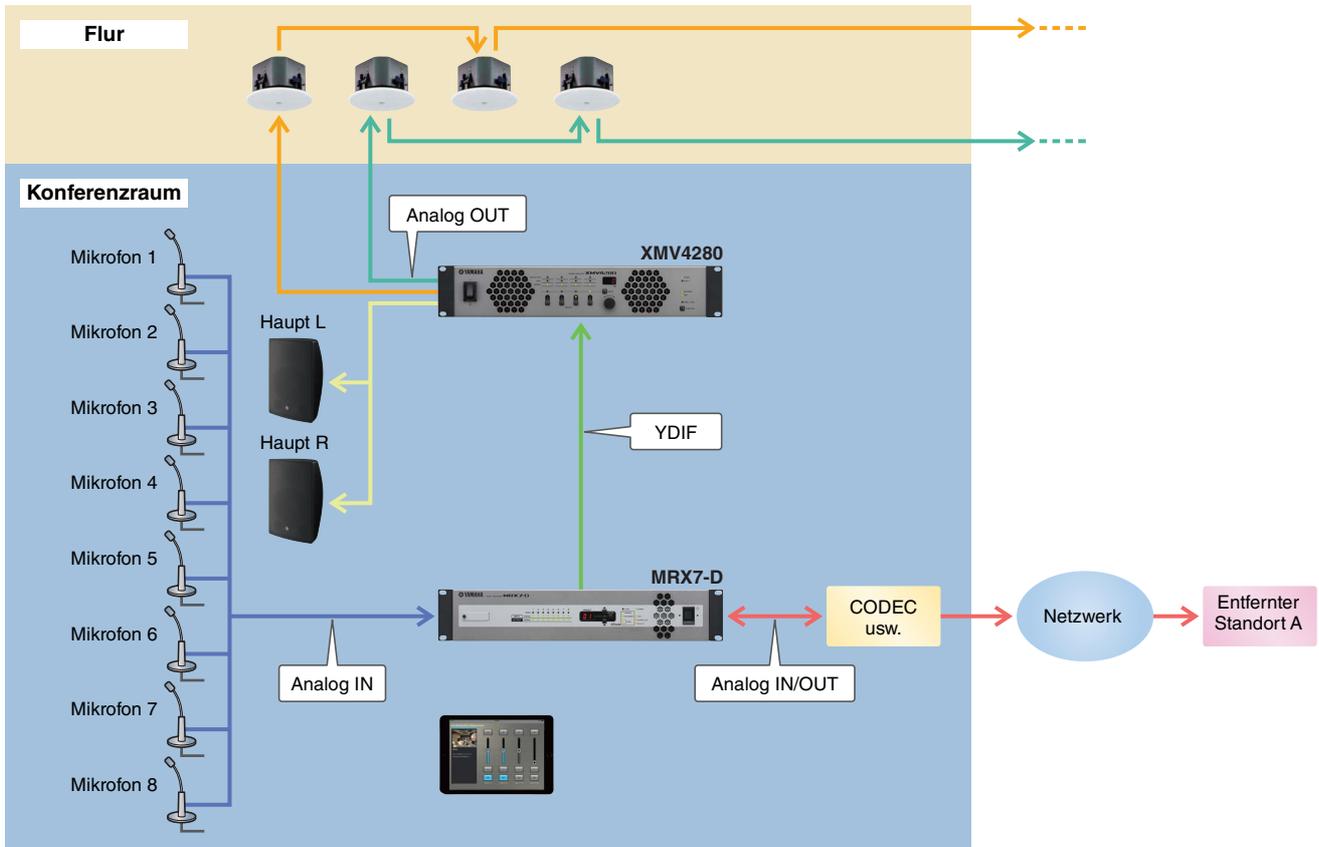
Für dieses Beispiel wird angenommen, dass Sie die folgenden Geräte verwenden.

- MRX7-D × 1
- MY8-ADDA96 × 1
- DCP4V4S × 2
- DCP4S × 2
- Verstärker (zwei Verstärkerkanäle)
- Lautsprecher (erforderliche Anzahl)
- SD-Speicherkarte × 1
- Quelle für Hintergrundmusik wie Blu-ray-Player × 2
- Stereo-Eingangsanschlüsse wie AUX IN × 2
- Kabellose Mikrofonempfänger (6 Kanäle)
- Kabellose Mikrofone × 6

Die Anzahl der Lautsprecher ist nicht angegeben; wählen Sie die Verstärker aus, die für Ihr Setup geeignet sind. Sie benötigen zusätzlich die entsprechende Anzahl von Kabeln.

Beispiel 2) Fernkonferenzsystem, das auch Speech Privacy verwendet

Dies ist ein Beispiel, bei dem Speech Privacy verwendet wird, um zu verhindern, dass Diskussionsinhalte aus dem Raum mit dem Konferenzsystem und anderen externen Räumen gelangen können. Wir nehmen an, dass es einen einzigen entfernten Ort gibt, und dass sich acht Mikrofone im Konferenzraum befinden.



Für dieses Beispiel wird angenommen, dass Sie die folgenden Geräte verwenden.

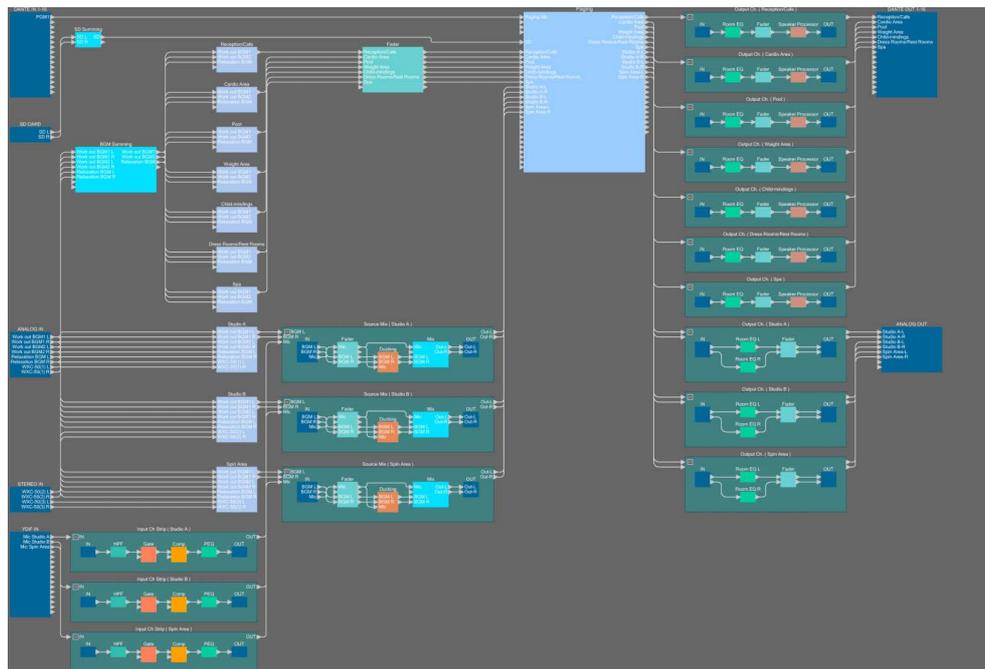
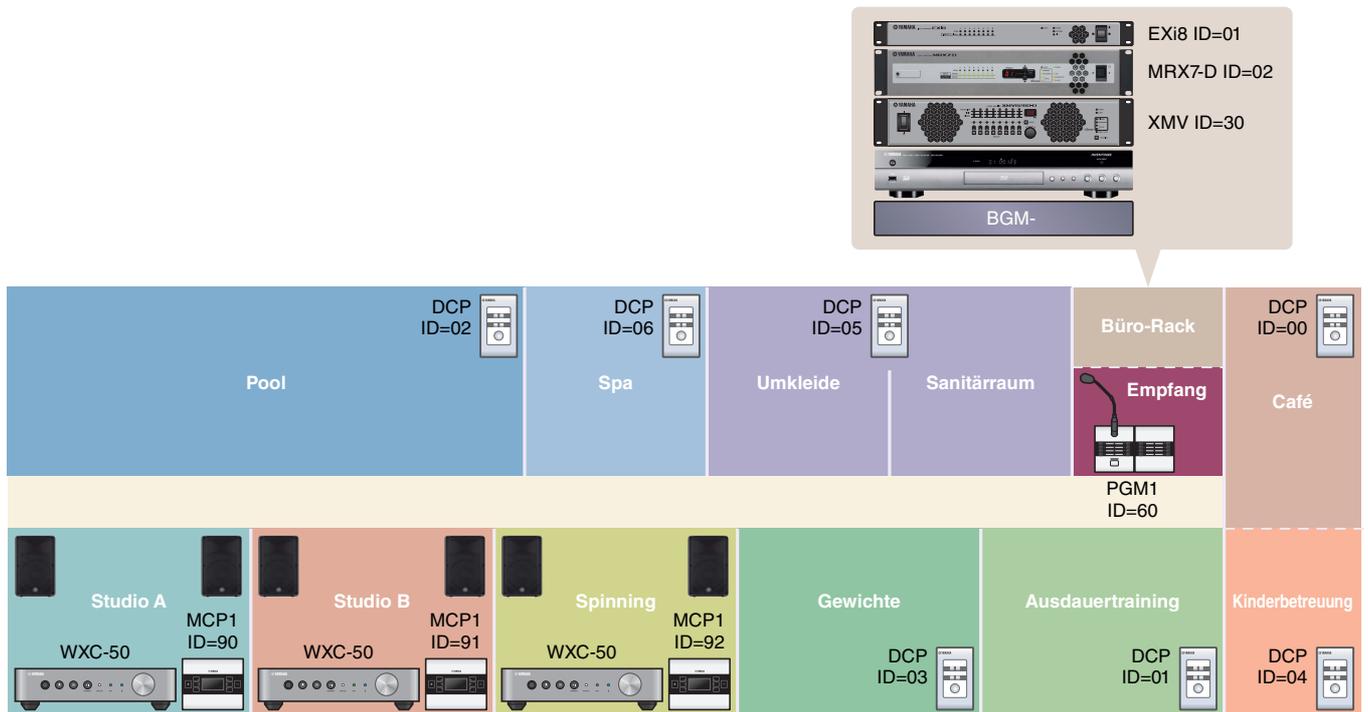
- MRX7-D × 1
- XMV4280 × 1
- iPad mit installiertem ProVisionaire Touch × 1
- CODEC × 1
- Lautsprecher (erforderliche Anzahl)
- SD-Speicherkarte × 1
- Stereo-Eingangsanschlüsse wie AUX IN × 2
- Mikrofone × 8

Die Anzahl der Lautsprecher ist nicht angegeben. Sie benötigen zusätzlich die entsprechende Anzahl von Kabeln.

Beispiel 3) Ein Paging-System mit dem PGM1

Dieses Beispiel beschreibt ein Paging-System unter Verwendung des PGM1, das in einem Fitnessclub installiert wird, und bei dem der MCP1 verwendet wird, um die Hintergrundmusik umzuschalten.

In Bereichen, in denen hohe Leistung erforderlich ist, sind Aktivlautsprecher wie die DBR15 platziert.



Für dieses Beispiel wird angenommen, dass Sie die folgenden Geräte verwenden.

- MRX7-D × 1
- EXi8 × 1
- XMV8280-D × 1
- DCP1V4S × 7
- MCP1 × 3
- PGM1 × 1
- PGX1 × 1
- PoE-kompatibler Gigabit-Netzwerk-Switch ähnlich SWR2100P-5G × 1
- WXC-50 × 3
- Aktivlautsprecher (wie z.B. DBR15 × 6)
- Ausgangsbuchsen XLR männlich × 6 (für Aktivlautsprecher)
- Lautsprecher (erforderliche Anzahl)
- SD-Speicherkarte × 1
- Quelle für Hintergrundmusikquellen wie Blu-ray-Player × 3
- Kabellose Mikrofonempfänger (für drei Kanäle)
- Headset-Mikros für Wireless-Anwendung × 3

Die Anzahl der Lautsprecher ist nicht angegeben; wählen Sie die Verstärker aus, die für Ihr Setup geeignet sind. Sie benötigen zusätzlich die entsprechende Anzahl von Kabeln.

Arbeitsablauf des Setups

Die folgenden Tabelle zeigt den Arbeitsverlauf für den Anschluss von Geräten wie Signalprozessoren der MTX-Serie und Endverstärker der XMV-Serie an Ihrem Computer, sowie die Einstellungen in MTX-MRX Editor.

		Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3
Installieren von MTX-MRX Editor		Seite 5		
Starten von MTX-MRX Editor		Seite 6		
Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups		Seite 7	Seite 65	Seite 110
Konfigurieren der Einstellungen am MRX	Platzieren und Verbinden der Komponenten	Seite 13	Seite 71	Seite 117
	Kompilieren	Seite 32	Seite 88	Seite 161
	Snapshots anfertigen	Seite 33	—	—
	Anlegen von Parameterverknüpfungsgruppen	Seite 38	Seite 89	Seite 162
	Vornehmen der DCP-Einstellungen	Seite 42	—	Seite 166
	Einstellungen für den MCP1	—	—	Seite 176
	Erstellung der von ProVisionaire Touch verwendeten Remote Control Setup List	—	Seite 93	—
	Speichern von Presets	Seite 53	Seite 97	Seite 185
EXT.-I/O-Einstellungen vornehmen		—	Seite 99	Seite 190
Anschließen von Geräten		Seite 61	Seite 104	Seite 198
Einschalten des MRX		Seite 62	Seite 105	—
Einschalten des Verstärkers		Seite 62	Seite 105	—
Angaben der TCP/IP-Adresse des Computers		Seite 62	Seite 105	Seite 199
Das für Speech Privacy zu verwendende Umgebungsgeräusch angeben		—	Seite 106	—
MTX-MRX Editor online schalten		Seite 63	Seite 107	Seite 200
Prüfen, ob die Einstellungen übernommen wurden		Seite 64	Seite 108	Seite 201

Näheres zu den PGM1-Einstellungen erfahren Sie auf [Seite 142](#).

Installieren von MTX-MRX Editor

Um Geräte der MRX-Serie an Ihren Computer anschließen zu können, müssen Sie zunächst MTX-MRX Editor von der „Download“-Seite der Yamaha Pro Audio Website herunterladen.

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

Systemvoraussetzungen

Betriebssystem	Windows 10 (32-Bit/64-Bit)
Prozessor	Core i3/i5 oder leistungsfähiger
Speicher	Mindestens 4 GB
Festplatte	230 MB freier Speicherplatz oder mehr (Für die Installation werden 480 MB oder mehr freier Speicherplatz benötigt.)
Sonstiges	Es muss Bonjour installiert sowie Ethernet vorhanden sein (1000BASE-T oder höher)

HINWEIS

Die vorstehend beschriebenen Systemmindestanforderungen gelten für MTX-MRX Editor in der Version 4.0.0. Informationen zur neuesten Version der einzelnen Programme und zu ihren Systemanforderungen finden Sie auf der folgenden Website:

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

Die Systemanforderungen können je nach dem auf dem Computer verwendeten Betriebssystem geringfügig abweichen.

Folgen Sie zur Installation von MTX-MRX Editor den nachstehenden Schritten.

1. Nachdem die heruntergeladene Datei dekomprimiert wurde, doppelklicken Sie im ausgepackten Ordner auf die Datei „setup.exe“.

Es erscheint der Setup-Assistent von MTX-MRX Editor.

2. Fahren Sie anhand der Anweisungen auf dem Bildschirm mit der Installation fort.

HINWEIS

Wenn auf dem von Ihnen verwendeten Computer nicht Bonjour installiert ist, erscheint während der Installation ein Bildschirm mit der Aufforderung, Bonjour zu installieren.

Wenn Sie gebeten werden, Bonjour zu installieren, laden Sie die Bonjour-Software von der Yamaha Pro Audio Website herunter und installieren Sie sie. Installieren Sie dann MTX-MRX Editor erneut.

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

Starten von MTX-MRX Editor

Folgen Sie zum Starten von MTX-MRX Editor den nachstehenden Schritten.

1. Doppelklicken Sie auf das Symbol für MTX-MRX Editor auf dem Desktop.

HINWEIS

Das Dialogfeld „Benutzerkontensteuerung“ wird angezeigt. Klicken Sie auf [Continue] (Fortsetzen) oder [Yes] (Ja).

2. Wenn das Dialogfeld „Netzwerkeinstellungen“ erscheint, klicken Sie auf [OK] oder [Cancel] (Abbrechen).

Sie führen das Setup während des Schritts „Angabe der TCP/IP-Adresse des Computers“ durch.

3. Es erscheint das Dialogfeld „Startup“; klicken Sie auf [New file] (Neue Datei) und dann auf [OK].

Der Gerätemanager („Device Configuration Wizard“) startet. Nun können Sie die Grundeinstellungen vornehmen.

Wir werden spezielle Beispiele verwenden, um den Schritt „Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups“ und nachfolgende zu erklären.

Beispiel 1) Festsaal, in dem der Room Combiner verwendet werden kann

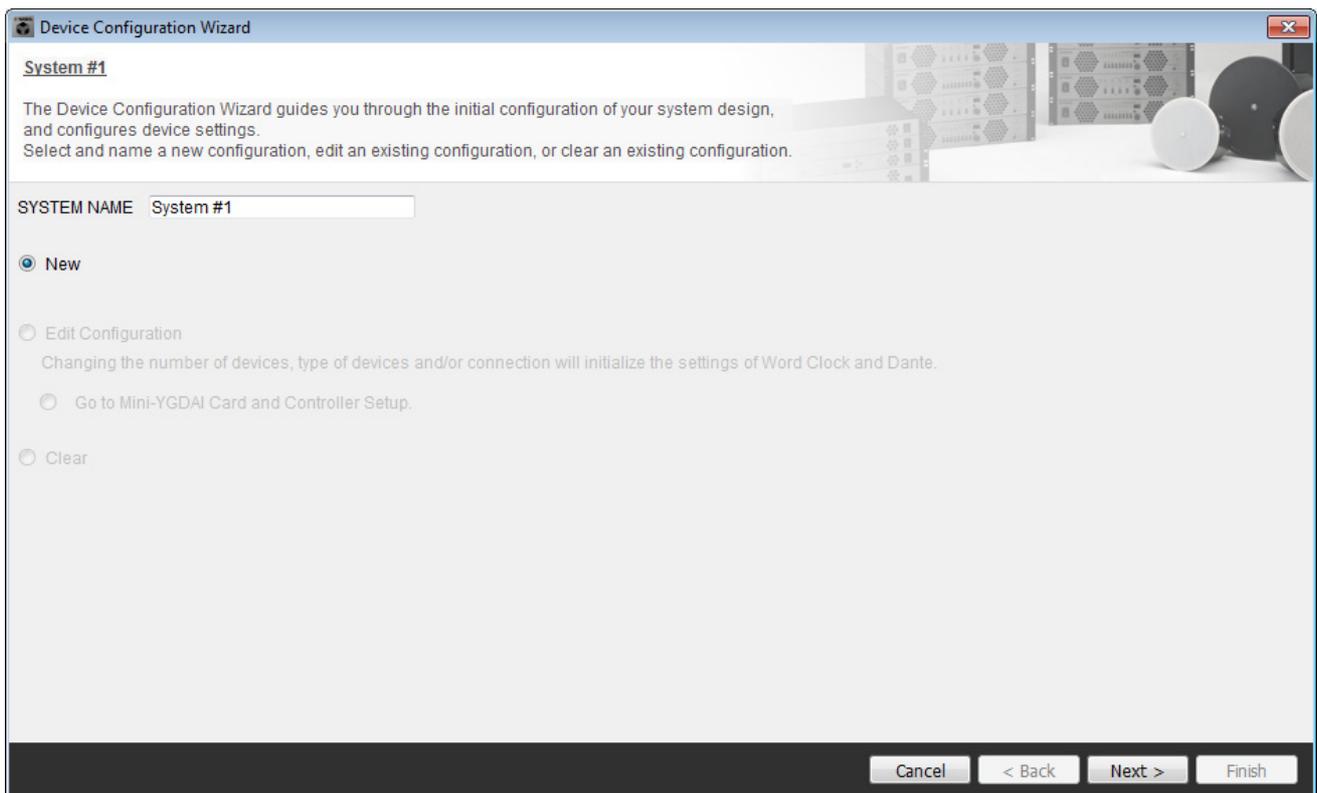
Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups

Bevor Sie die interne Konfiguration am MRX einstellen, verwenden Sie den Assistenten von MTX-MRX Editor, um eine Konfiguration für das Gerät zu erstellen.

Nach Vornehmen der Grundeinstellungen können Sie Informationen über die Systemverkabelung und die ID-Nummern ausdrucken.

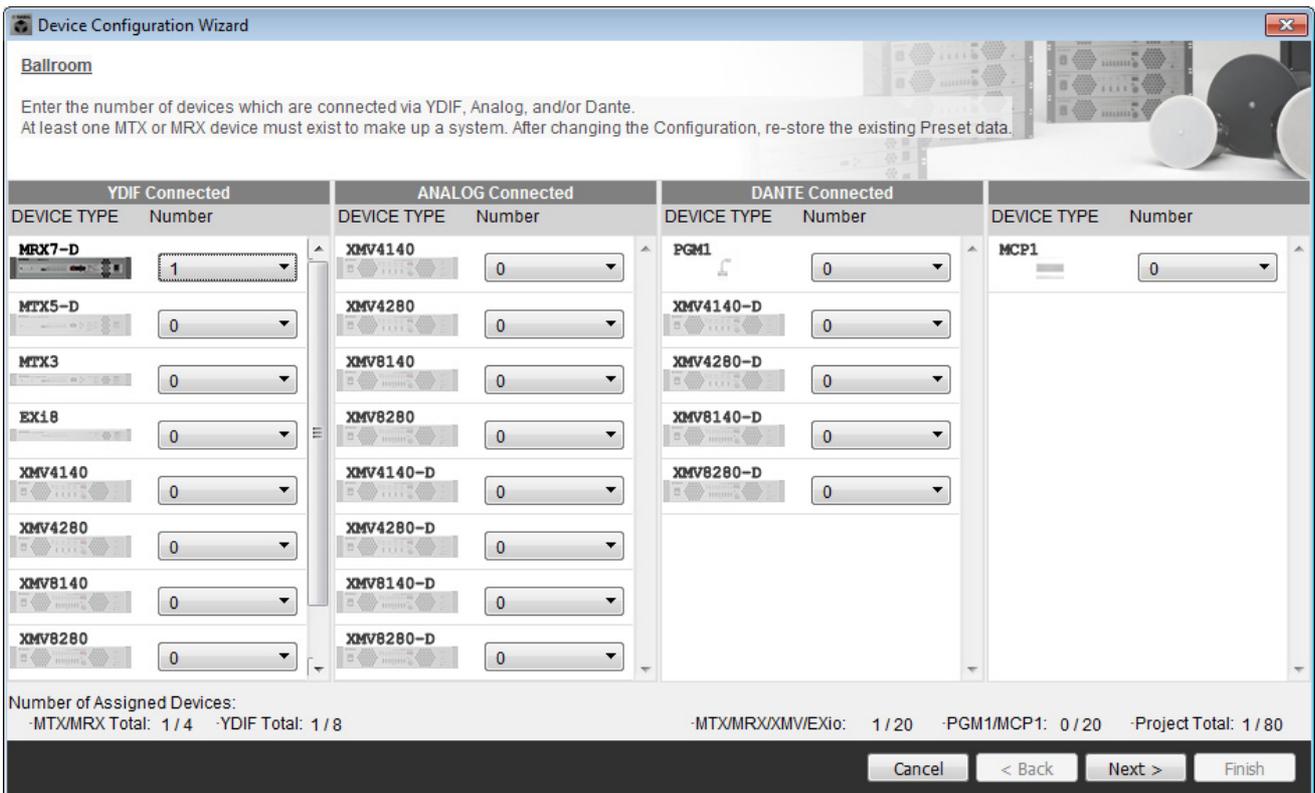
Gehen Sie für die Grundeinstellungen folgendermaßen vor.

- 1. Geben Sie einen Namen für das zu erstellende MTX-/MRX-System ein, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).**



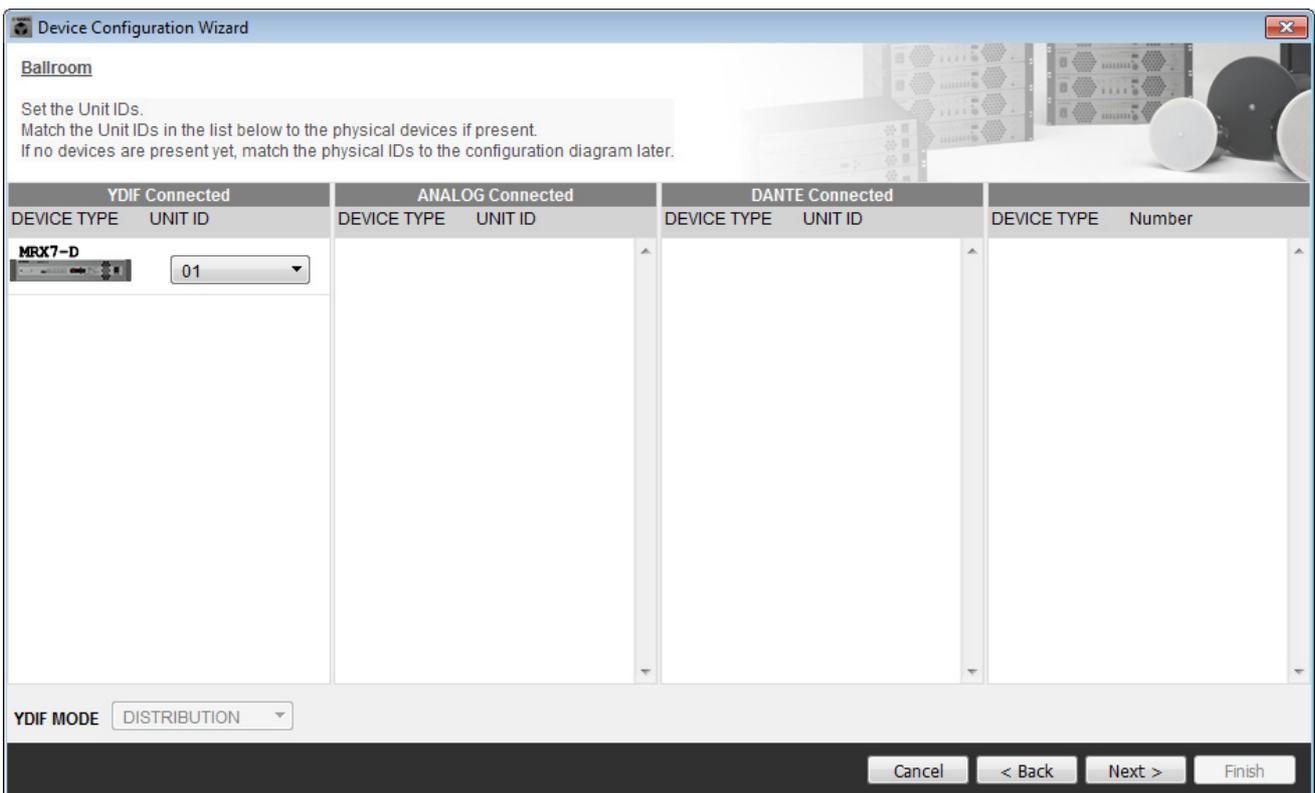
2. Geben Sie die Anzahl der Einheiten an, die in Ihrem MTX-/MRX-System miteinander verbunden sind, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

Geben Sie bei „YDIF Connected“ (angeschlossene YDIF-Einheiten) den Wert 1 als Anzahl der MRX7-D-Einheiten an.



3. Überprüfen Sie, dass die UNIT ID des MRX gleich 1 ist, und klicken Sie dann auf [Next>] (Weiter).

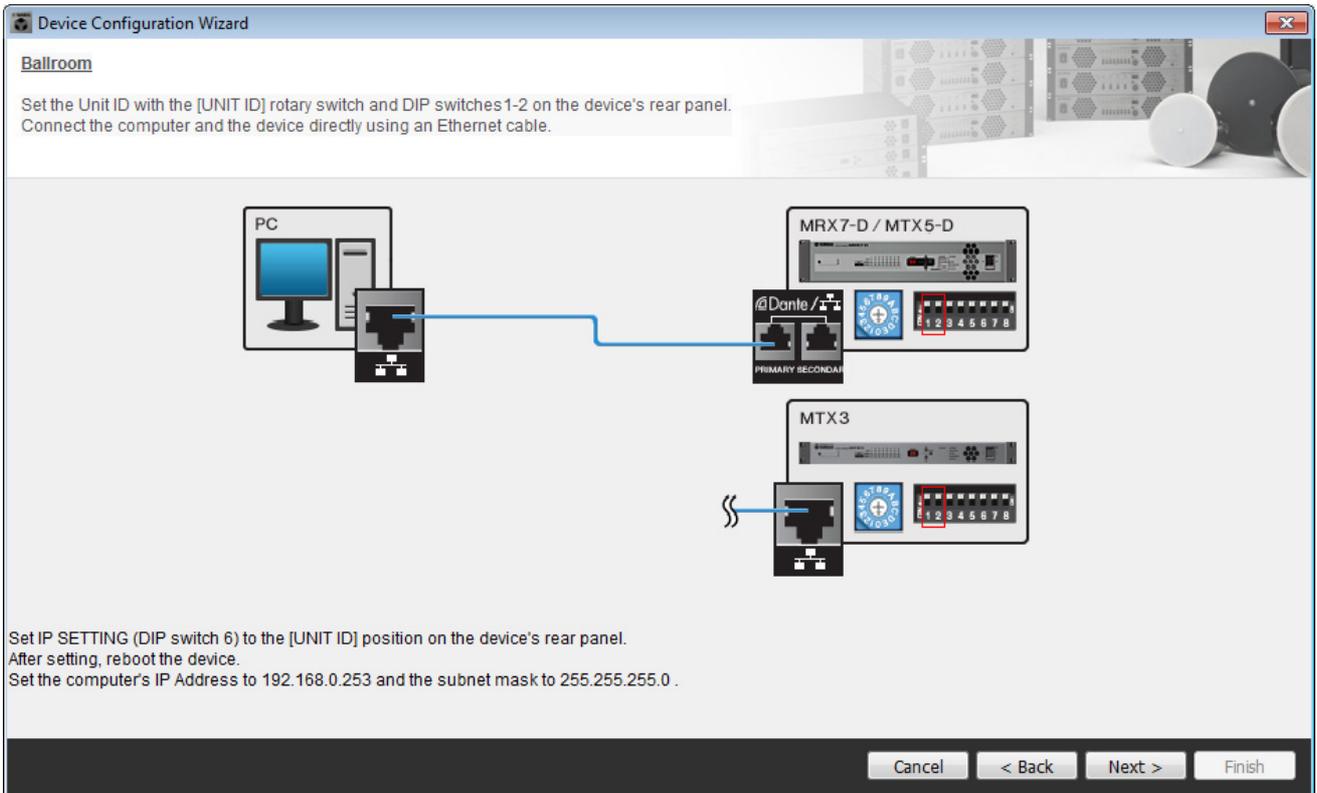
Wenn Sie keine zwingenden Gründe für eine Abweichung haben, verwenden Sie die zugewiesene UNIT ID.



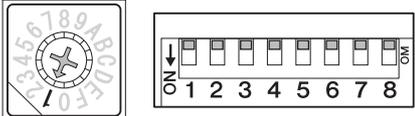
4. Stellen Sie die Dreh- und DIP-Schalter [UNIT ID] des MRX ein.

Sie werden die IP-Adresse des Computers nach Fertigstellen des Assistenten unter „Angeben der TCP/IP-Adresse des Computers“ einstellen.

Wenn der MRX sich nicht in der Nähe befindet, nehmen Sie die Einstellungen im Schritt „Anschließen von Geräten“ vor.

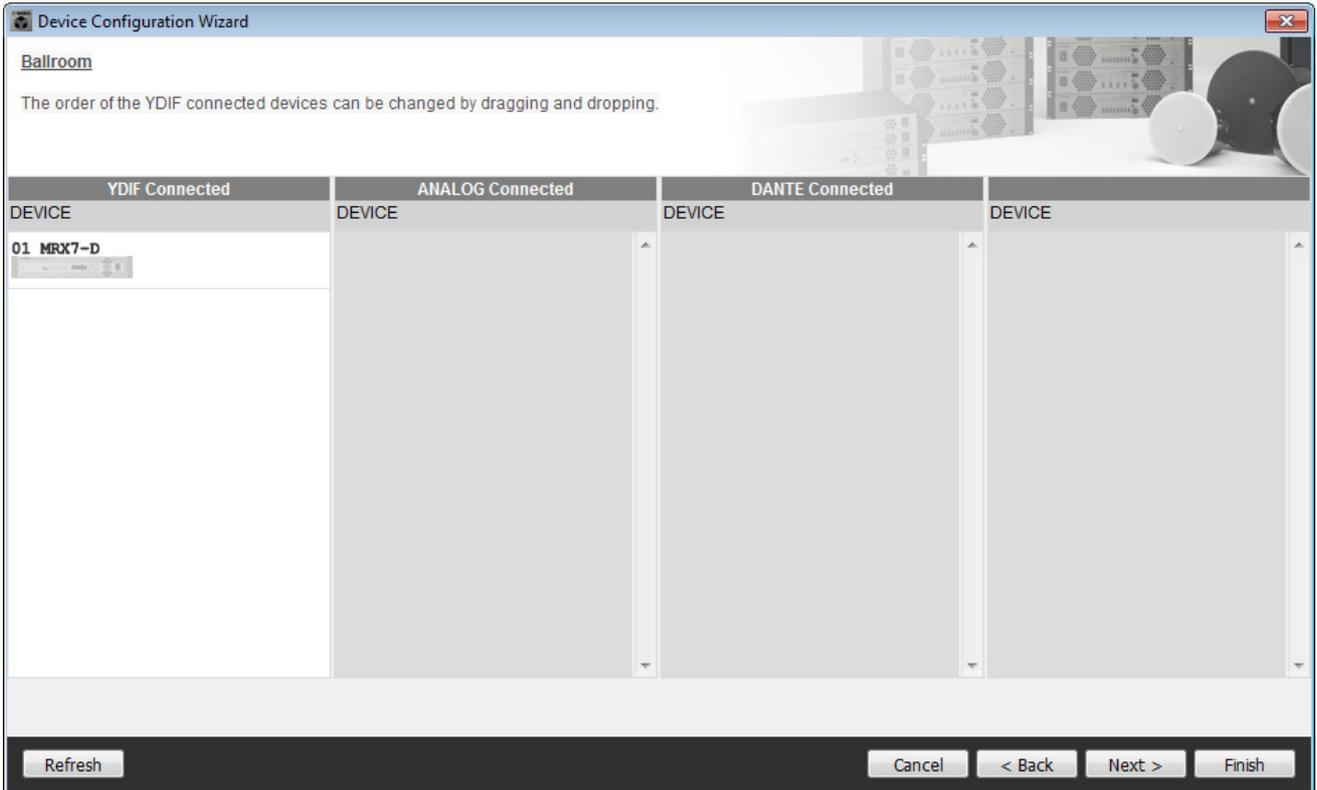


Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor.

<p>MRX7-D</p> 	<p>UNIT ID = 01 [UNIT ID]-Drehschalter = 1 DIP-Schalter alle auf OFF (Stellung oben)</p>
--	--

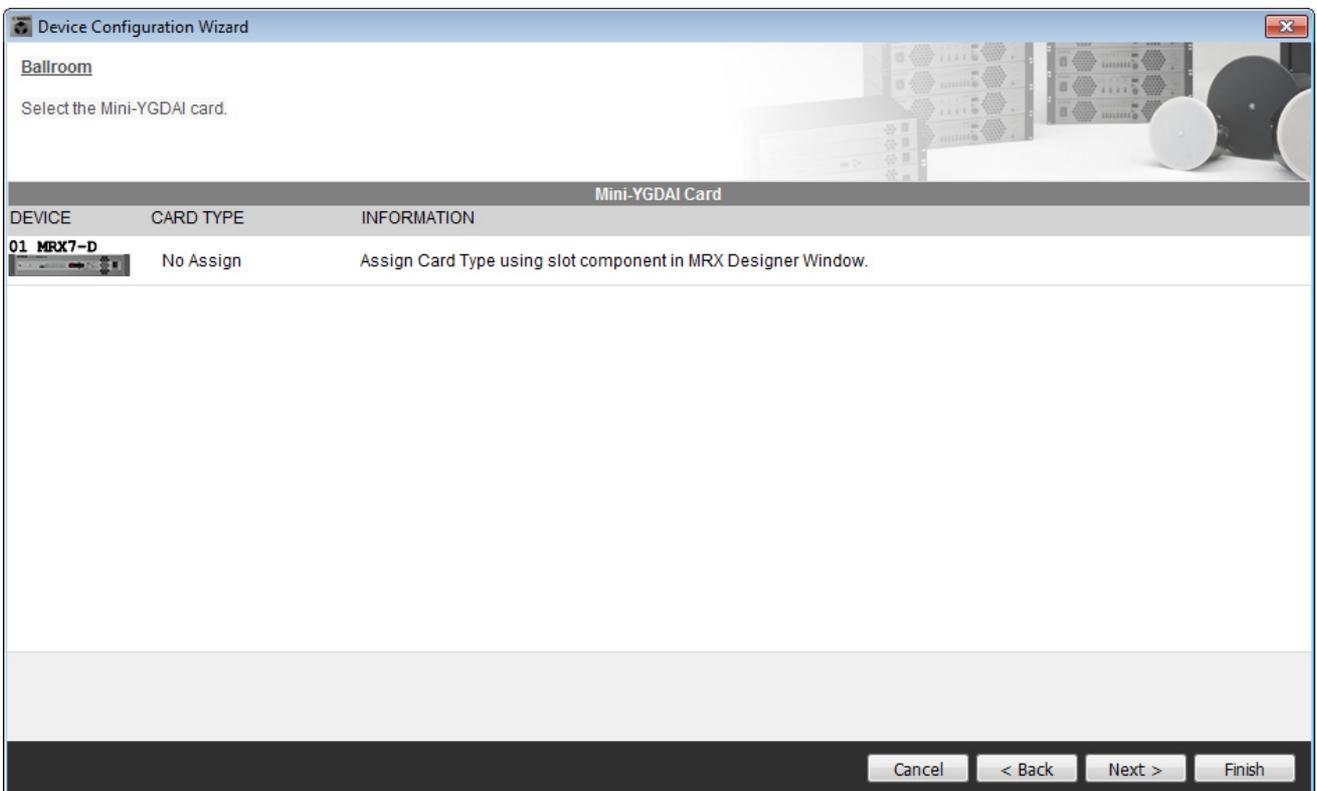
5. Wenn Sie die Einstellung der Dreh- und DIP-Schalter [UNIT ID] am MRX abgeschlossen haben, klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

6. Überprüfen Sie, dass der MRX angezeigt wird, und klicken Sie dann auf [Next>] (Weiter).



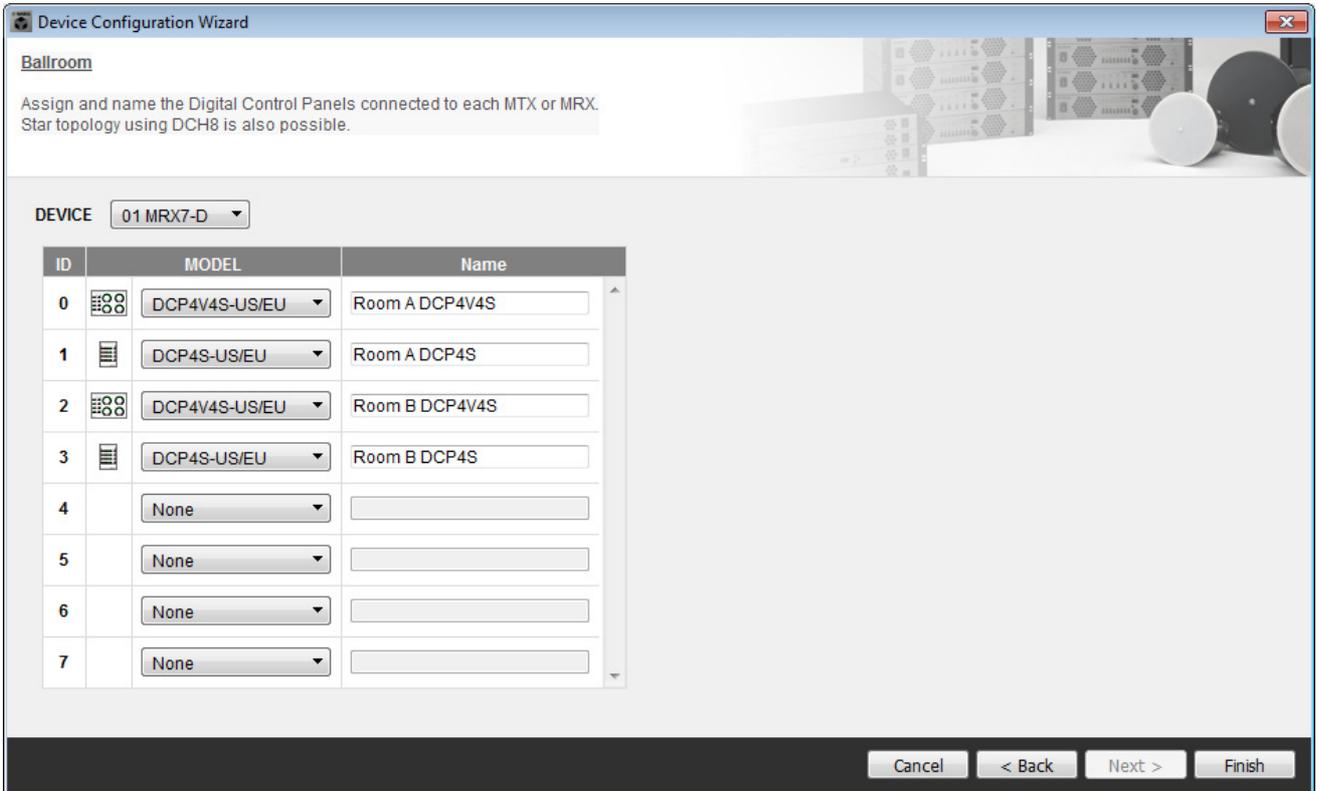
7. Klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

Wählen Sie in MRX Designer für den MRX die Mini-YGDAI-Karte aus.

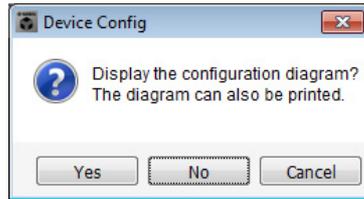


8. Wählen Sie das Modell des am MRX angeschlossenen DCP aus, geben Sie einen Gerätenamen an und klicken Sie auf [Finish] (Fertigstellen).

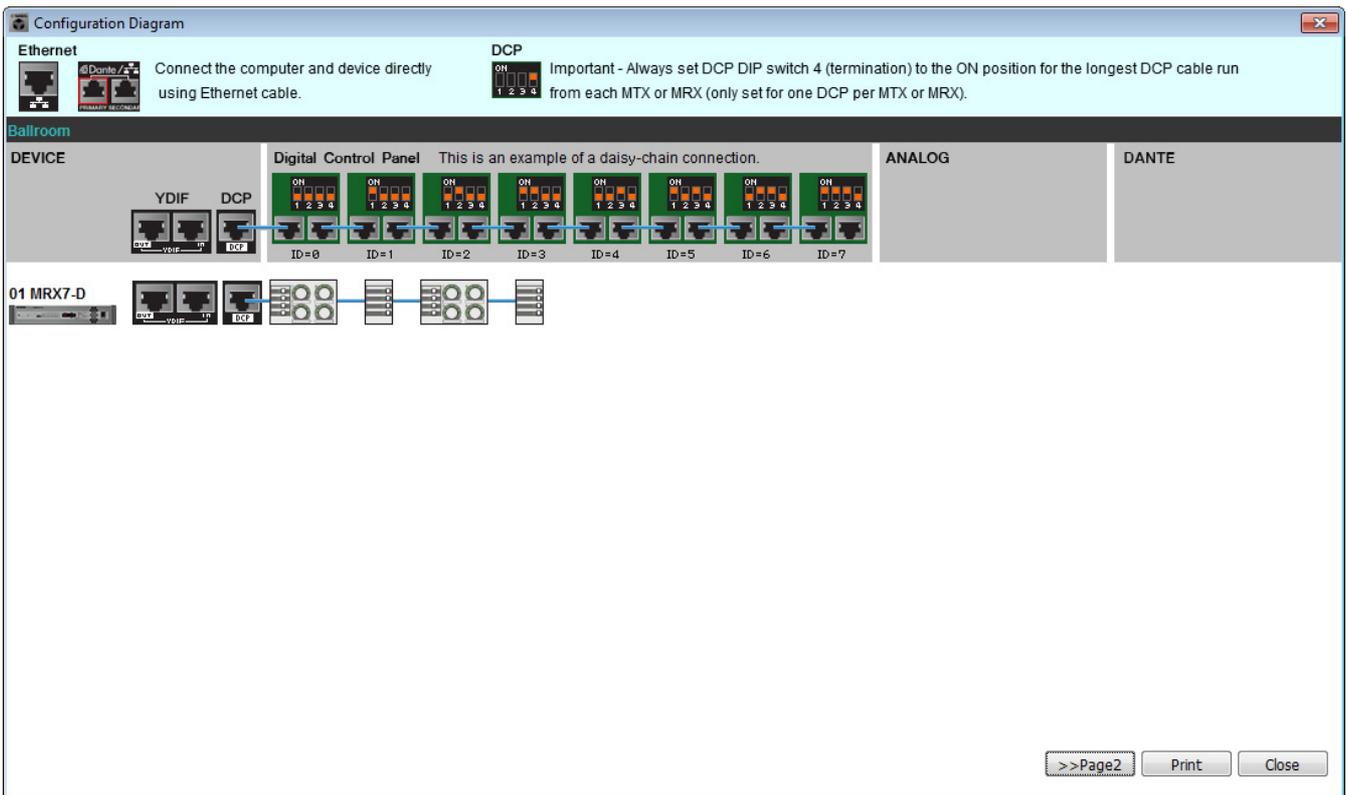
Ein DCP4S und ein DCP4V4S wird in je einem Raum platziert, zugewiesen wie folgt: ID=0 ist DCP4V4S in Raum A, ID=1 ist DCP4S in Raum A, ID=2 ist DCP4V4S in Raum B, ID=3 ist DCP4S in Raum B.



9. Wenn das Dialogfenster „Display the configuration diagram? The diagram can also be printed.“ (Konfigurationsdiagramm anzeigen? Das Diagramm kann auch gedruckt werden) angezeigt wird, klicken Sie auf [Yes].

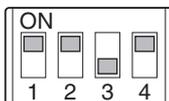


Daraufhin erscheint eine Abbildung der Verkabelung. Klicken Sie auf [Print] (Drucken), um das Diagramm zu drucken. Klicken Sie auf [Close] (Schließen), um den Bildschirm zu schließen.



Stellen Sie die DIP-Schalter der DCP-Einheiten ein, wie im Abschnitt „Digital Control Panel“ der schematischen Darstellung gezeigt.

Beim letzten DCP (ID=3) schalten Sie den DIP-Schalter 4 auf ON (Stellung oben).



HINWEIS

Wenn Sie die Abbildung der Verkabelung noch einmal sehen möchten, wählen Sie im [File]-Menü den Punkt → [Print Configuration Diagram] (Konfigurationsdiagramm ausdrucken).

Wenn Sie den Gerätemanager verwenden möchten, um die Gerätekonfiguration zu ändern, klicken Sie auf die [Device Config]-Schaltfläche im Project-Bildschirm.



Konfigurieren der Einstellungen am MRX

Platzieren und Verbinden der Komponenten

Verwenden Sie MRX Designer, um eine interne Konfiguration am MRX einzustellen.

Wir empfehlen Ihnen, nach jedem abgeschlossenen Einstellvorgang die Konfiguration im [File]-Menü → [Save] zu speichern.

HINWEIS

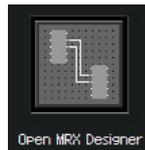
Es kann sein, dass das Dialogfeld „Benutzerkontensteuerung“ angezeigt wird. Klicken Sie auf [Fortfahren] oder [Ja].

■ MRX Designer starten

Klicken Sie den Namen des Systems an, den Sie in Schritt 1 unter „[Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups](#)“ angegeben hatten, um zum Systembildschirm zu gehen.



Nachdem Sie den Einstellungsbildschirm aufgerufen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Open MRX Designer“, um MRX Designer zu starten.

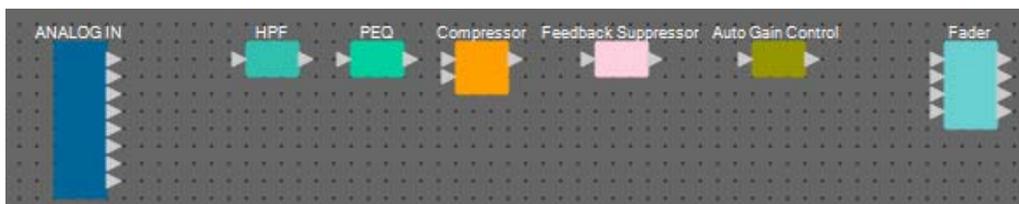


■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für die Mikrofone im Raum A

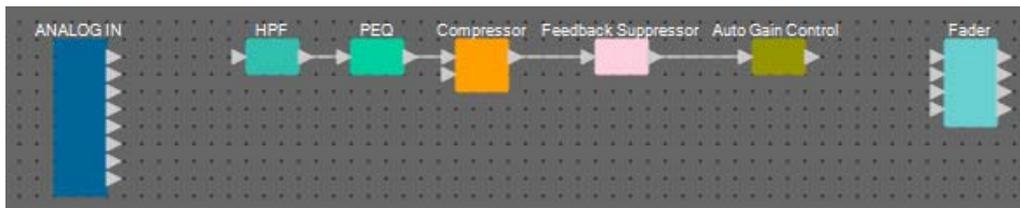
Hier werden wir die Komponenten für die Mikrofone im Raum A platzieren und verbinden.

1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

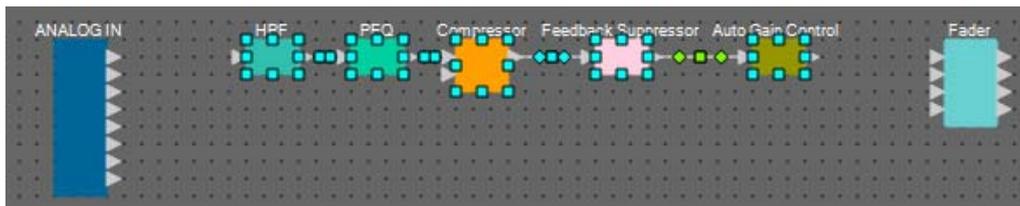
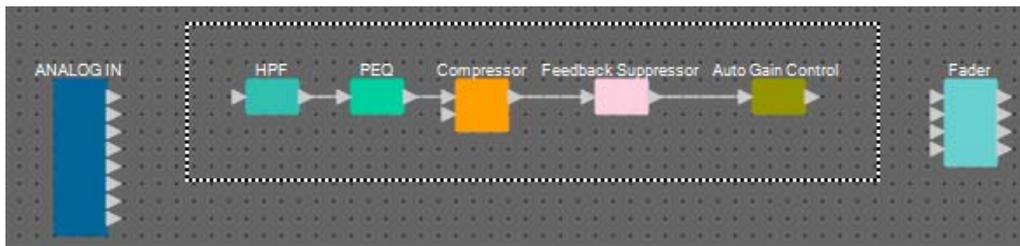
- „ANALOG IN“
- „HPF“ (MONO)
- „PEQ“ (MONO, 4 BAND)
- „Notch FBS“ (Feedback Suppressor)
- „Auto Gain Control“ (MONO)
- „Fader“ (4 CH)



- 2. Verbinden Sie den Raum zwischen den Ports „HPF“ und „Auto Gain Control“ durch Ziehen und Ablegen.**



- 3. Wählen Sie den Bereich zwischen „HPF“ und „Auto Gain Control“ aus, so dass die Komponenten und Kabel ausgewählt sind.**



- 4. Kopieren Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel und fügen Sie sie zweimal ein, oder ziehen Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel bei gehaltener <Strg>-Taste und legen sie ab.**

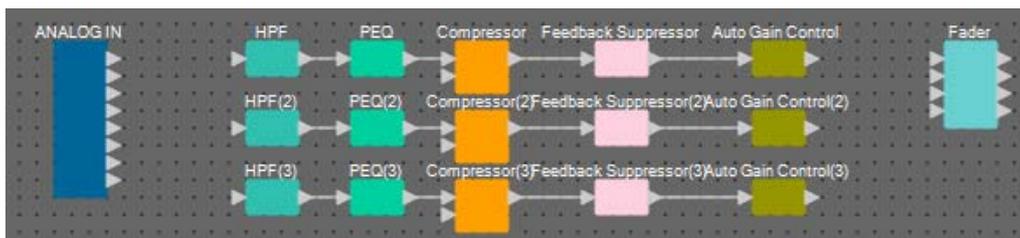
Ändern Sie die Positionen der Komponenten wie erforderlich.

Gehen Sie beim Kopieren wie folgt vor:

- <Strg> + <C>
- Klicken Sie im Kontextmenü mit der rechten Maustaste auf [Copy].
- Wählen Sie im Menü [Edit] den Eintrag [Copy].

Gehen Sie beim Einfügen wie folgt vor:

- <Strg> + <V>
- Klicken Sie im Kontextmenü mit der rechten Maustaste auf [Paste].
- Wählen Sie im Menü [Edit] den Eintrag [Paste].



5. Verbinden Sie die Auto-Gain-Control-Komponenten mit den Fadern.



6. Doppelklicken Sie auf „Fader“.

Das Fenster zur Bearbeitung der Komponente „Fader“ wird angezeigt.



7. Schalten Sie den (nicht verbundenen) Kanal 4 aus, und klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben rechts, um den Komponenteneditor zu schließen.

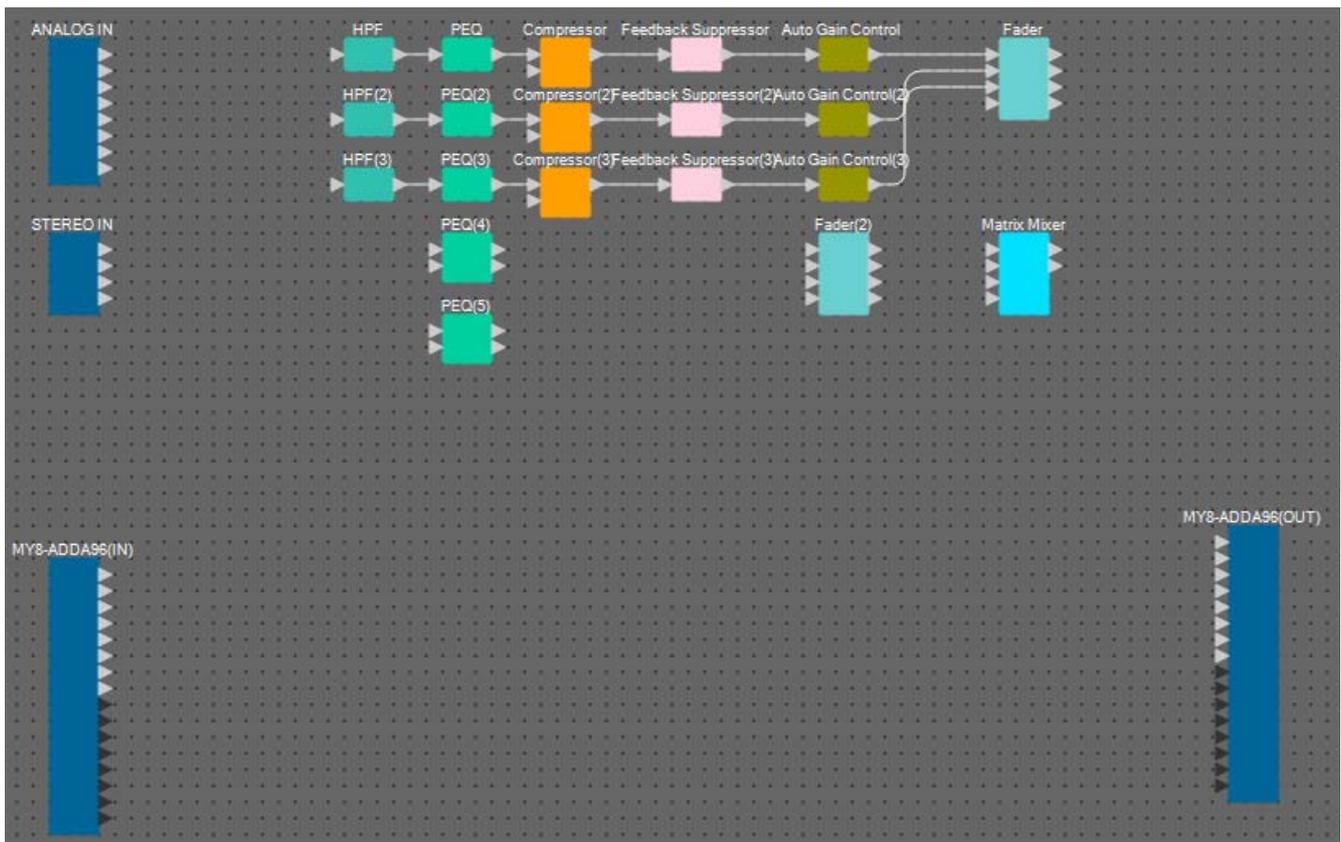


■ **Platzieren und Verbinden der Komponenten, die nicht mit den Mikrofonen im Raum A verbunden sind**

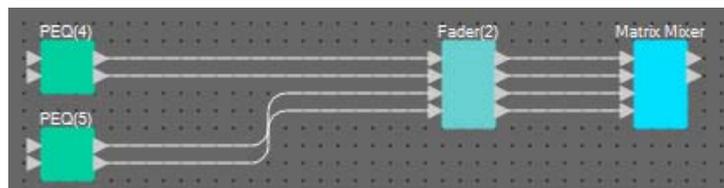
Platzieren Sie die Komponenten für den Blu-Ray-Player und den AUX-IN-Eingang im Raum A und verbinden Sie sie miteinander.

1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

- „STEREO IN“
- „SLOT“ (MY8-ADDA96)
- „PEQ“ (STEREO, 4 BAND) × 2
- „Fader“ (4 CH)
- „Matrix Mixer“ (IN=4, OUT=2)



2. Verbinden Sie den Raum zwischen den Ports „PEQ“ und „Matrix Mixer“ durch Ziehen und Ablegen.



3. Doppelklicken Sie auf „Fader (2)“.

Das Fenster zur Bearbeitung der Komponente „Fader“ wird angezeigt.



4. Schalten Sie die Kanäle 3 und 4 aus.

Legen Sie fest, ob die [ON]-Schaltfläche in der Parameterverknüpfungsgruppe auf AUX oder BD umschaltet. Dadurch werden die Fader-Kanäle 3/4 ausgeschaltet, wenn Kanäle 1/2 eingeschaltet sind, und Fader-Kanäle 3/4 werden eingeschaltet, wenn die Kanäle 1/2 ausgeschaltet sind. Nehmen Sie von diesem Punkt an keine weiteren Änderungen vor.

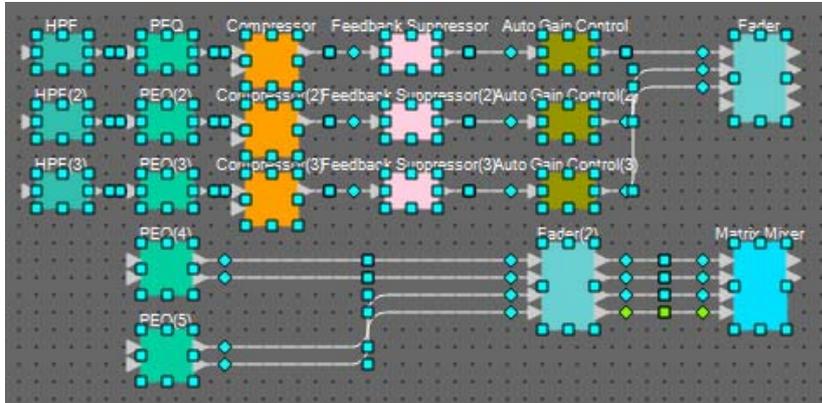


5. Klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben links, um den Komponenteneditor zu schließen.

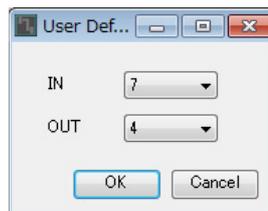
■ Zusammenfassen der Komponenten von Raum A als Block

Da dieselben Komponenten für Raum B angeschlossen werden, nutzen wir die Funktion „User Defined Block“ (Anwenderdefinierter Block), um die Arbeit zu erleichtern und die Komponenten als Block zusammenzufassen.

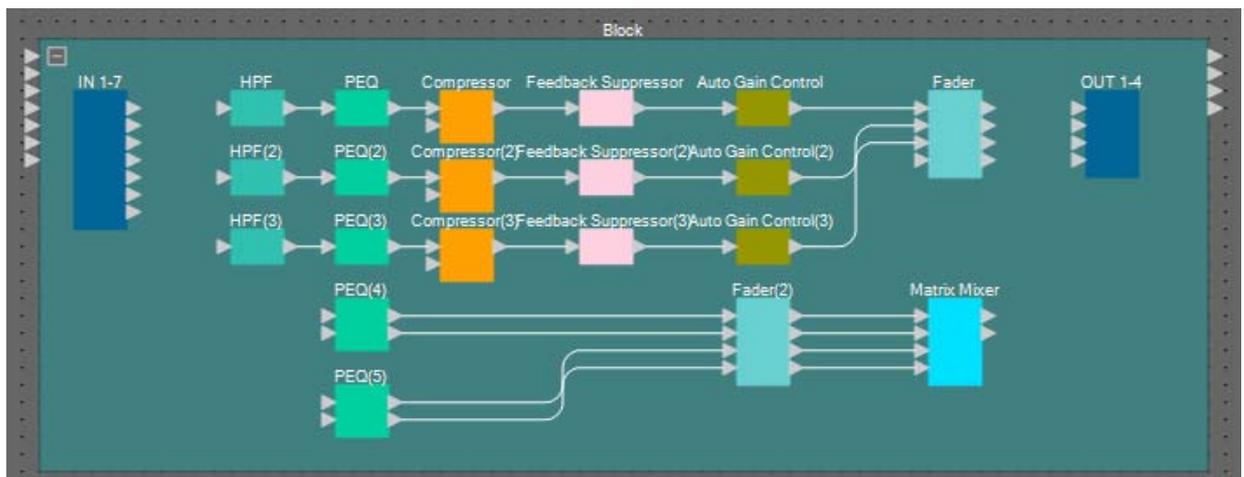
1. Wählen Sie den Bereich außerhalb der Eingangs-/Ausgangskomponenten, und wählen Sie die Komponenten und Kabel aus.



2. Wählen Sie im [Edit]-Menü (Bearbeiten) den Befehl [Create User Defined Block] (Anwenderdefinierten Block erstellen) aus. Ändern Sie im Dialogfeld den IN-Wert auf „7“ und den OUT-Wert auf „4“, und klicken Sie dann auf [OK].

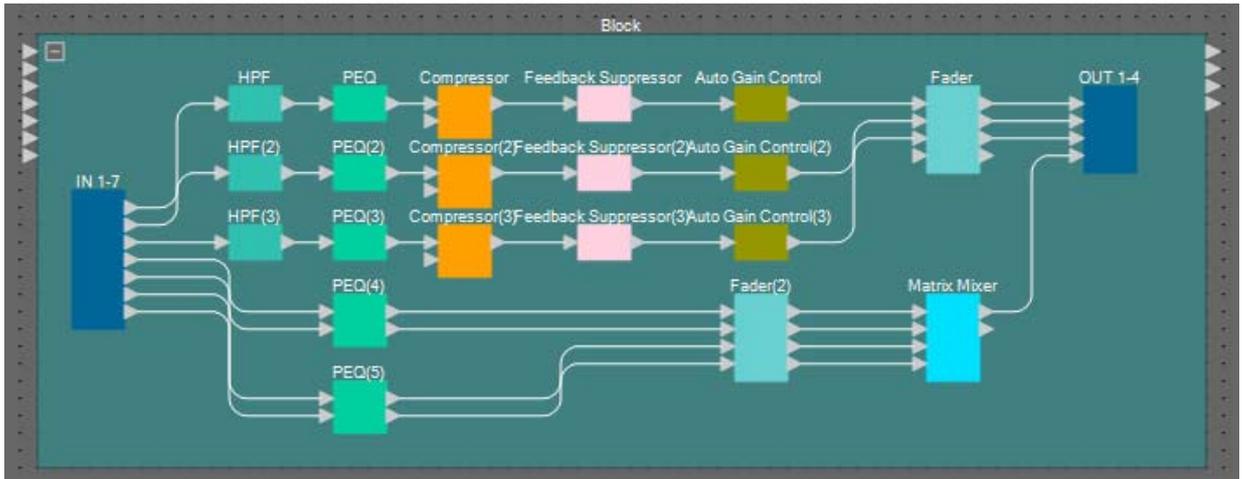


3. Ändern Sie Position und Größe des anwenderdefinierten Blocks und der Komponenten wie erforderlich.

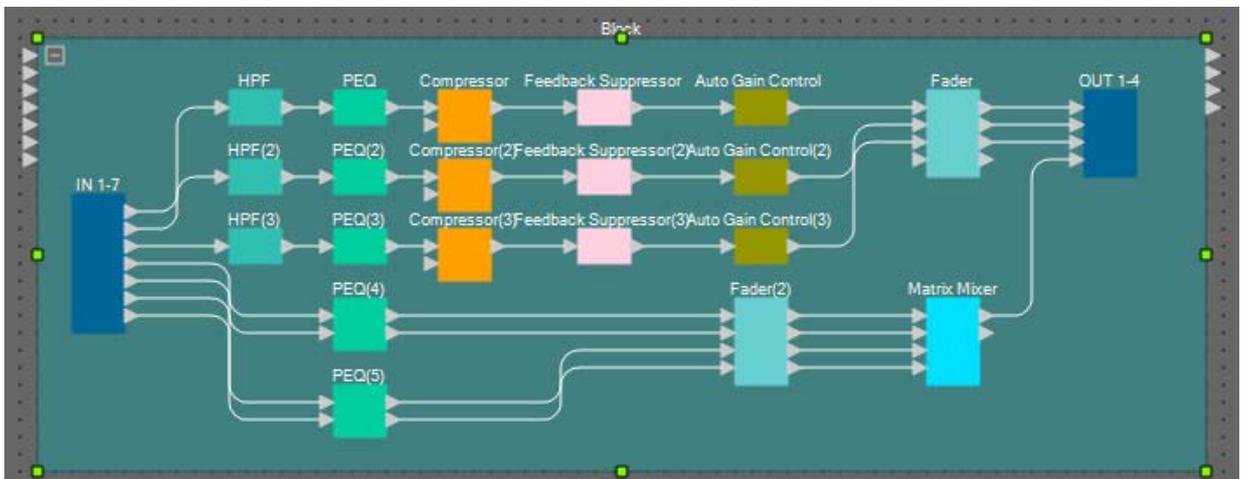


4. Stellen Sie am anwenderdefinierten Block die folgenden Verbindungen her.

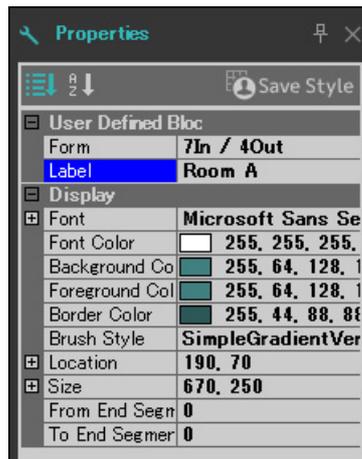
IN	1	HPF	1	Fader	1	OUT	1
	2	HPF(2)	1		2		2
	3	HPF(3)	1		3		3
	4	PEQ(4)	1L	Matrix Mixer	1		4
	5		1R				
	6	PEQ(5)	1L				
	7		1R				



5. Klicken Sie irgendwo neben die Komponenten und Kabel des anwenderdefinierten Blocks, und wählen Sie den anwenderdefinierten Block aus.

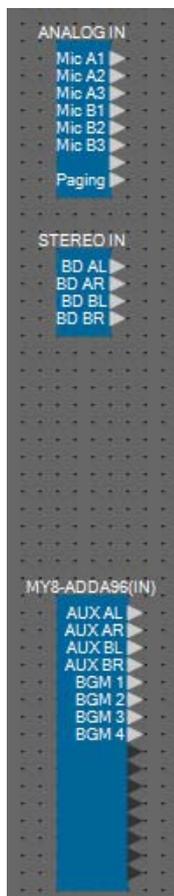


6. Ändern Sie den Namen des anwenderdefinierten Blocks bei [Label] im „Properties“-Bereich zu „Room A“.



■ Anzeigen der Port-Namenanzeige in der Eingangskomponente

Um Verwechslungen beim Erstellen weiterer Verbindungen zu vermeiden, geben Sie im „Port Name“-Dialogfenster den Port-Namen ein. Zum Öffnen des „Port Name“-Dialogfensters klicken Sie auf einen Ports einer Eingangskomponente und klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Bearbeitungsbereich für [Label] im „Properties“-Bereich. Die Port-Namen für den ANALOG IN lassen sich eingeben nach einem Doppelklick auf die Komponente, wodurch der Komponenteneditor für den „ANALOG IN“ erscheint. In diesem Beispiel haben wir die folgenden Port-Namen verwendet.



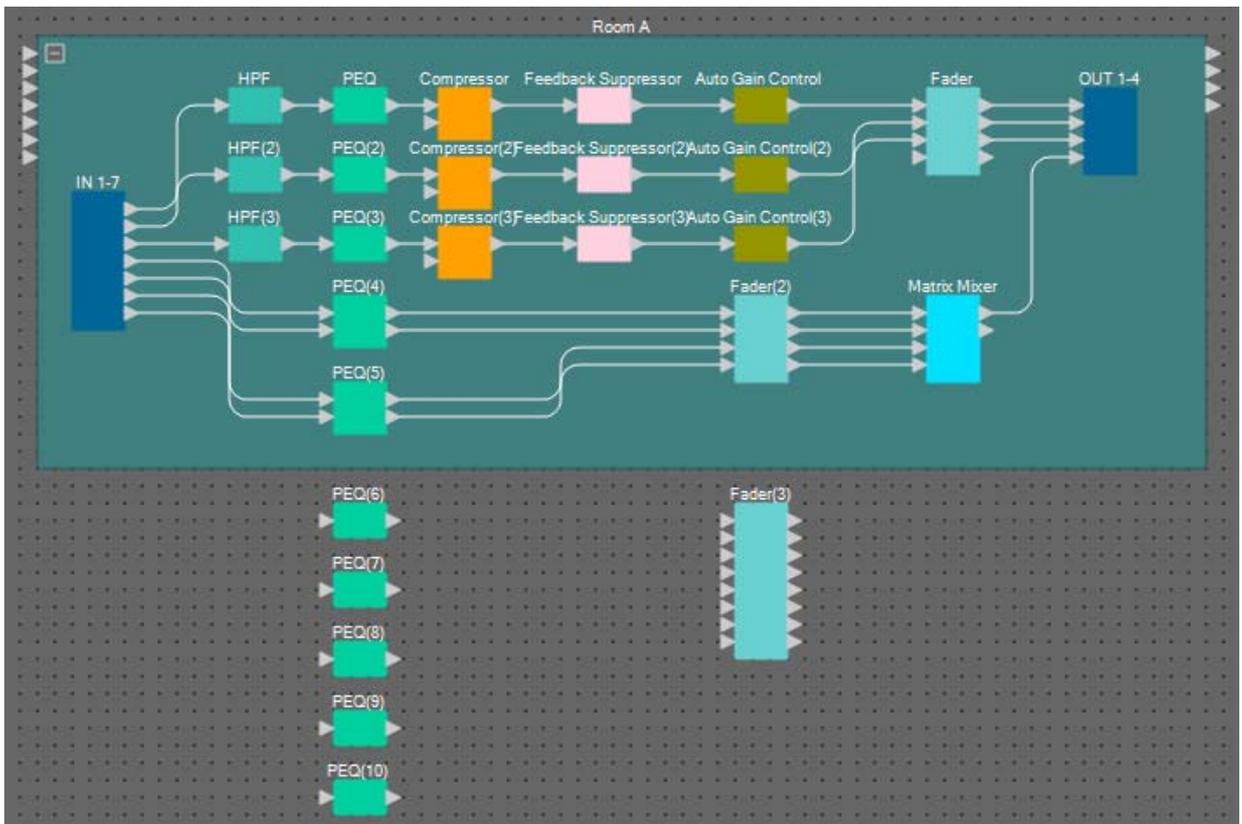
ANALOG IN	1	Mic A1
	2	Mic A2
	3	Mic A3
	4	Mic B1
	5	Mic B2
	6	Mic B3
	8	Paging (Durchsagen)
	STEREO IN	1L
1R		BD AR
2L		BD BL
2R		BD BR
MY8-ADDA96(IN)	1	AUX AL
	2	AUX AR
	3	AUX BL
	4	AUX BR
	5	BGM 1
	6	BGM 2
	7	BGM 3
	8	BGM 4

■ **Platzieren und Verbinden der Komponenten, die mit den gemeinsamen Eingängen für Raum A/B verbunden sind**

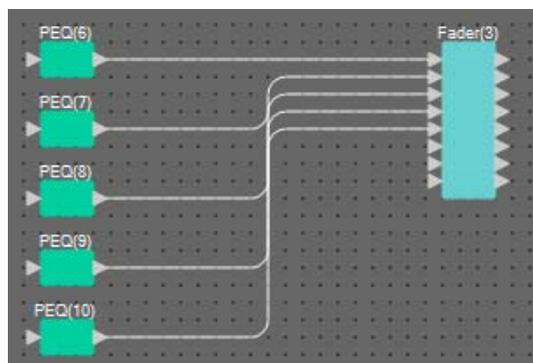
Hier werden wir die Komponenten für die Hintergrundmusik (BGM) und das Durchsagemikrofon platzieren und verbinden.

1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

- „PEQ“ (MONO, 4 BAND) × 5
- „Fader“ (8 CH)



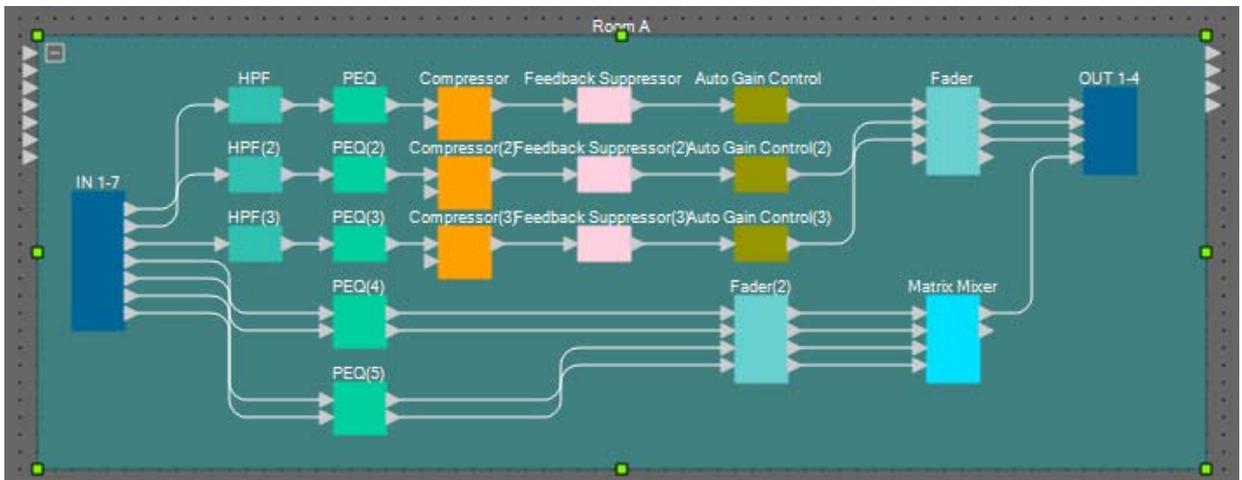
2. Schließen Sie jeden PEQ und Fader an.



■ Erstellen von Raum B

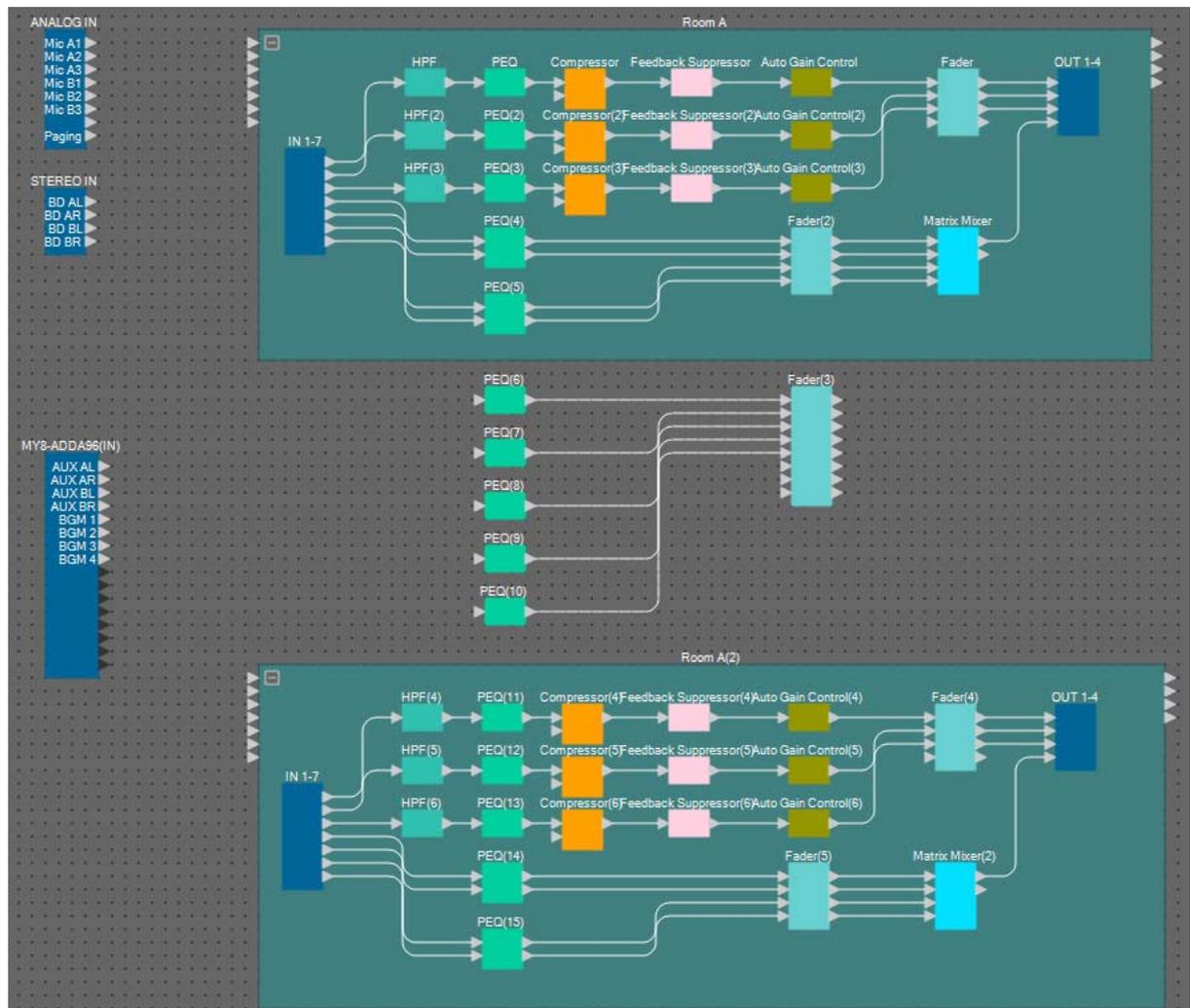
Kopieren Sie den anwenderdefinierten Block von Raum A, um Raum B zu erstellen.

1. Klicken Sie irgendwo neben die Komponenten und Kabel des anwenderdefinierten Blocks für Raum A, und wählen Sie den anwenderdefinierten Block aus.



2. Ziehen Sie bei gehaltener <Strg>-Taste einen anwenderdefinierten Block und legen ihn ab. Der anwenderdefinierte Block wird an die Stelle kopiert, an der Sie ihn ablegen.

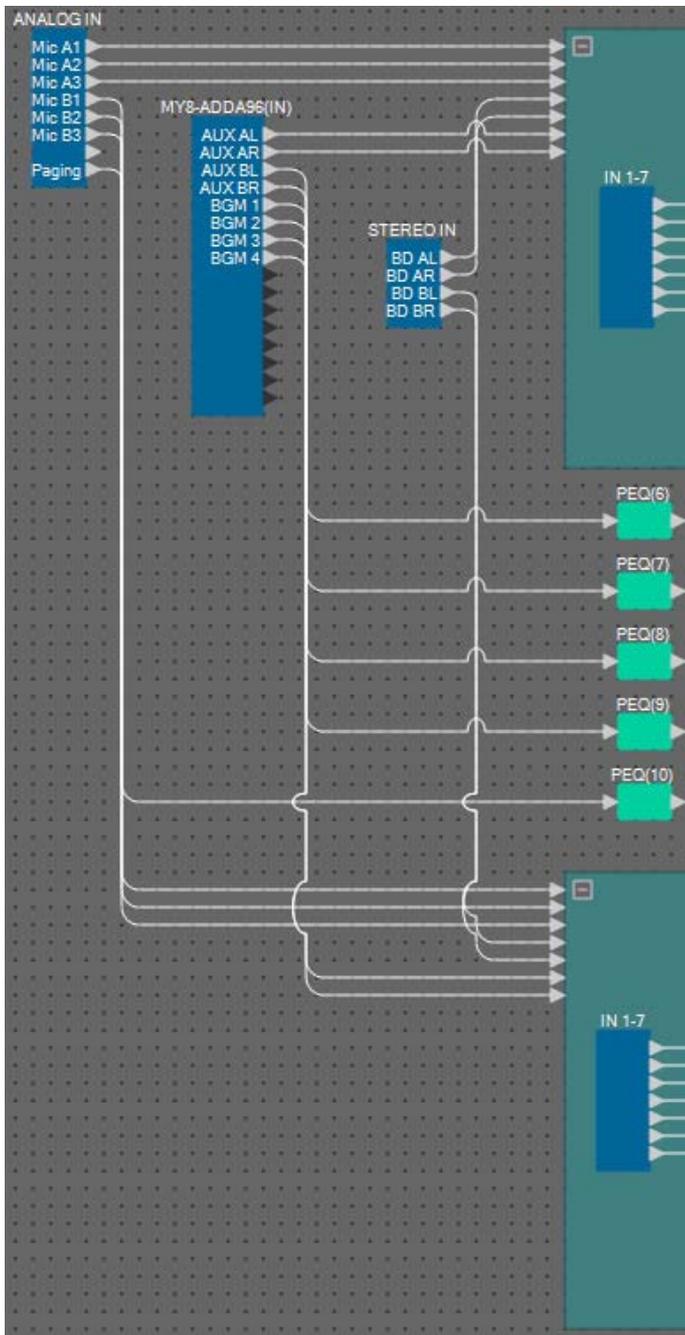
3. Ändern Sie Position und Größe des anwenderdefinierten Blocks wie erforderlich.



4. Ändern Sie bei [Label] im „Properties“-Bereich den Namen des anwenderdefinierten Blocks, den Sie eingefügt haben, zu „Room B“.

■ Anschließen an den Eingangskomponenten

Die Eingangskomponenten werden wie unten gezeigt mit anderen Komponenten verbunden.



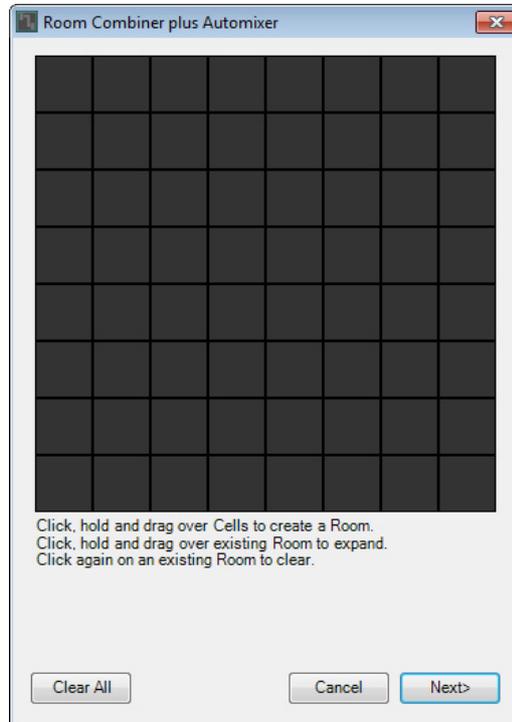
Eingangskomponenten	Port-Nummer	Port-Name	Zielkomponente/-block	Port-Nummer
ANALOG IN	1	Mic A1	Room A	1
	2	Mic A2	Room A	2
	3	Mic A3	Room A	3
	4	Mic B1	Room B	1
	5	Mic B2	Room B	2
	6	Mic B3	Room B	3
	8	Paging	PEQ(10)	1
MY8-ADDA96(IN)	1	AUX AL	Room A	6
	2	AUX AR	Room A	7
	3	AUX BL	Room B	6
	4	AUX BR	Room B	7
	5	BGM 1	PEQ(6)	1
	6	BGM 2	PEQ(7)	1
	7	BGM 3	PEQ(8)	1
	8	BGM4	PEQ(9)	1
STEREO IN	1	BD AL	Room A	4
	2	BD AR	Room A	5
	3	BD BL	Room B	4
	4	BD BR	Room B	5

■ Platzieren und Verbinden der Komponente „Room Combiner plus Automixer“

Platzieren Sie die Komponente „Room Combiner plus Automixer“, welche die Verteilung und Zusammenfassung der Räume verwaltet, und schließen Sie sie an.

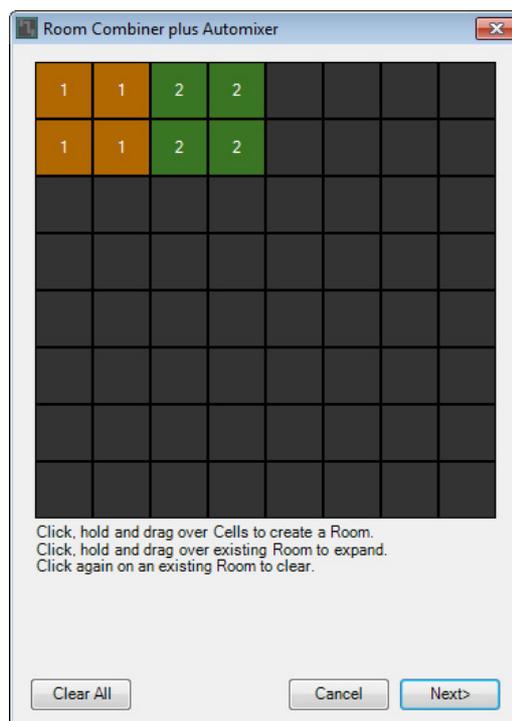
1. Ziehen Sie die Komponente „Room Combiner plus Automixer“ aus der Liste im „Components“-Bereich und legen Sie sie auf der Arbeitsfläche ab.

Das Dialogfeld für die Raumerstellung erscheint.

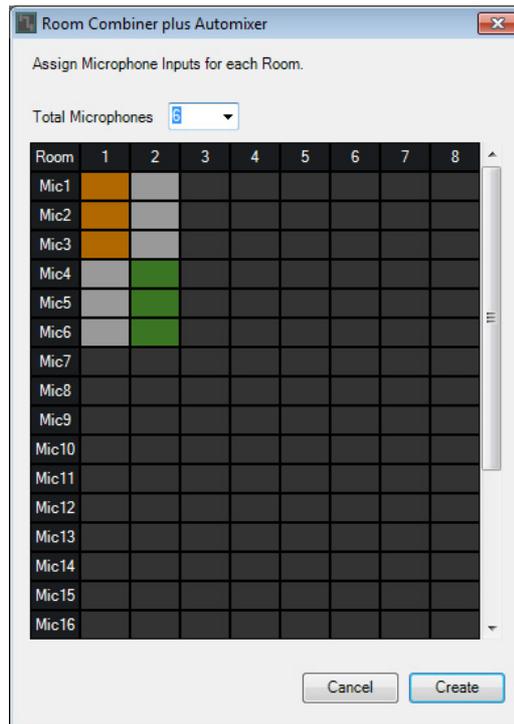


2. Ziehen Sie über die Zellen, um einen Raum anzulegen, und klicken Sie dann auf die [Next]-Schaltfläche (Weiter).

Für diese Beispiel werden wir zwei Räume erzeugen, da es zwei Räume namens Raum A und Raum B gibt. Jeder Raum nimmt dabei vier Zellen ein.

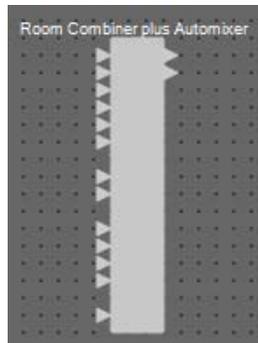


5. Klicken Sie in die Leerfelder, um Mic4, Mic5 und Mic6 für Raum 2 zu konfigurieren.



6. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Create].

„Room Combiner plus Automixer“ wird in der Arbeitsfläche platziert.



7. Klicken Sie auf den Port „Room Combiner plus Automixer“, und klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Bearbeitungsbereich für [Label] im „Properties“-Bereich.
Das Dialogfeld „Port Name“ erscheint.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1		Room 1	
2		Room 2	
3			
4			
5			
6			
Local In 1			
Local In 2			
BGM 1			
BGM 2			
BGM 3			
BGM 4			
Paging			

Buttons: Set Default Name, All Clear, OK, Cancel

8. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Set Default Name].
Ein Standardname wird als Port-Name eingegeben.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1	1	Room 1	Room 1
2	2	Room 2	Room 2
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
Local In 1	Local In 1		
Local In 2	Local In 2		
BGM 1	BGM 1		
BGM 2	BGM 2		
BGM 3	BGM 3		
BGM 4	BGM 4		
Paging	Paging		

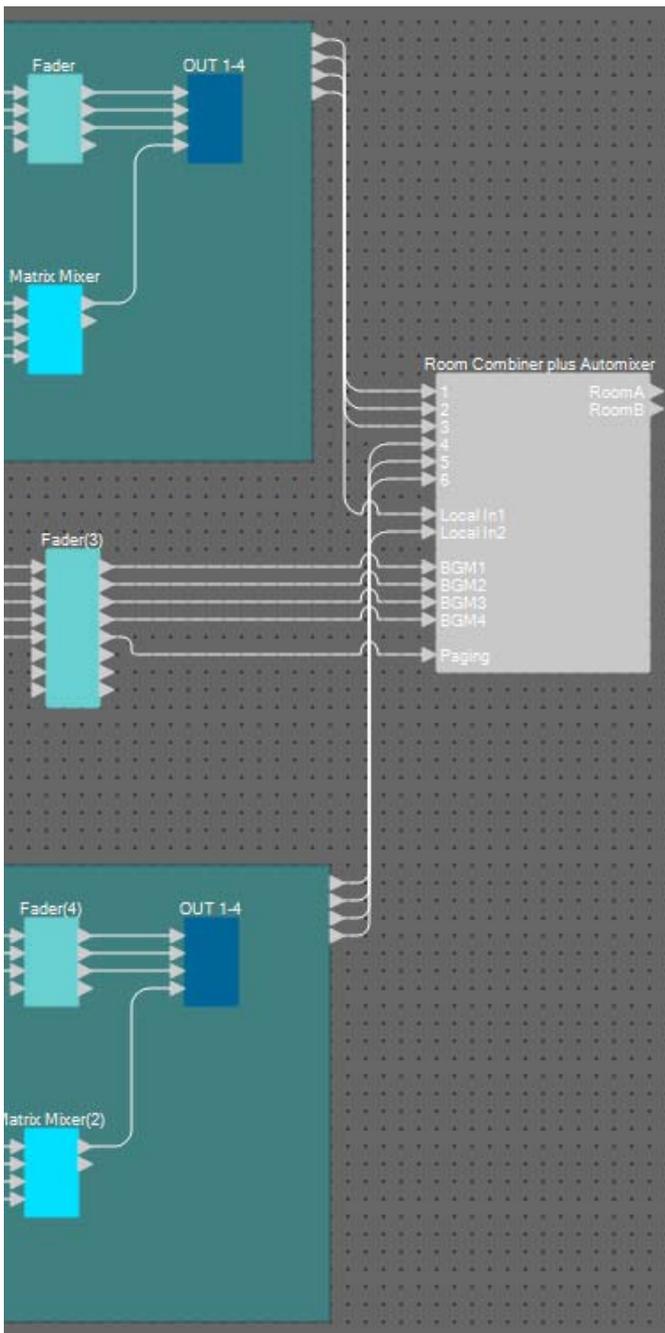
Buttons: Set Default Name, All Clear, OK, Cancel

9. Ändern Sie den Port-Namen von Room 1 zu „Room A“ und den Port-Namen von Room 2 zu „Room B“, und klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche.

IN	Port Name	OUT	Port Name
1	1	Room1	Room A
2	2	Room2	Room B
3	3		
4	4		
5	5		
6	6		
Local In1	Local In1		
Local In2	Local In2		
BGM1	BGM1		
BGM2	BGM2		
BGM3	BGM3		
BGM4	BGM4		
Paging	Paging		

Buttons: Set Default Name, All Clear, OK, Cancel

10. Nehmen Sie die Eingangseinstellungen für den „Room Combiner plus Automixer“ vor wie unten gezeigt.



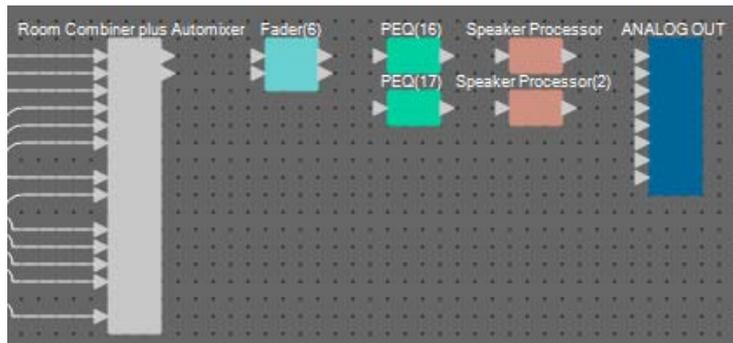
Quellen-Komponente/-Block	Port-Nummer	Eingangs-Port für Room Combiner plus Automixer
Room A	1	1
Room A	2	2
Room A	3	3
Room B	1	4
Room B	2	5
Room B	3	6
Room A	4	Local In1
Room B	4	Local In2
Fader(3)	1	BGM1
Fader(3)	2	BGM2
Fader(3)	3	BGM3
Fader(3)	4	BGM4
Fader(3)	5	Paging (Durchsagen)

■ Platzieren und Verbinden von Komponenten des „Room Combiner plus Automixer“ mit analogen Ausgängen

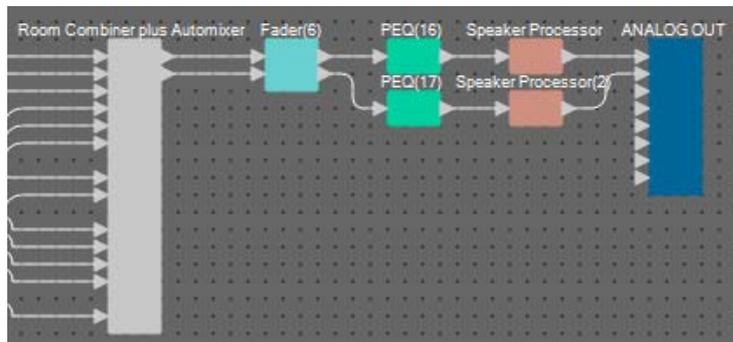
Hier platzieren und verbinden wir die erforderlichen Komponenten vom „Room Combiner plus Automixer“ mit den analogen Ausgängen.

1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

- „Fader“ (2 CH)
- „PEQ“ (MONO, 6 BAND) × 2
- „Speaker Processor“ (1 Weg) × 2
- „ANALOG OUT“

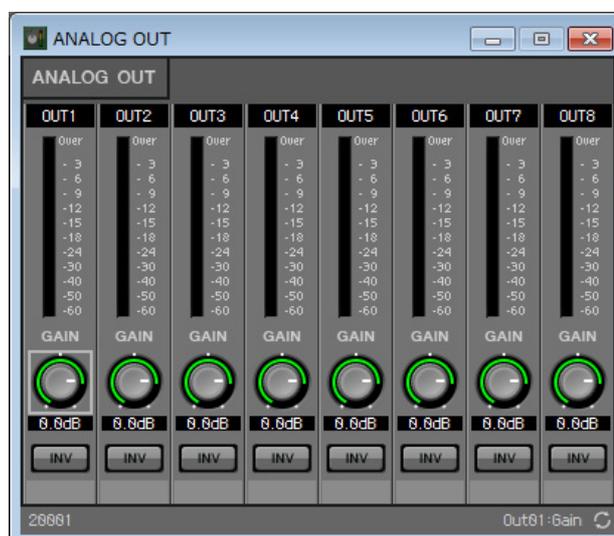


2. Stellen Sie die Verbindungen vom „Room Combiner plus Automixer“ zum „ANALOG OUT“ her.

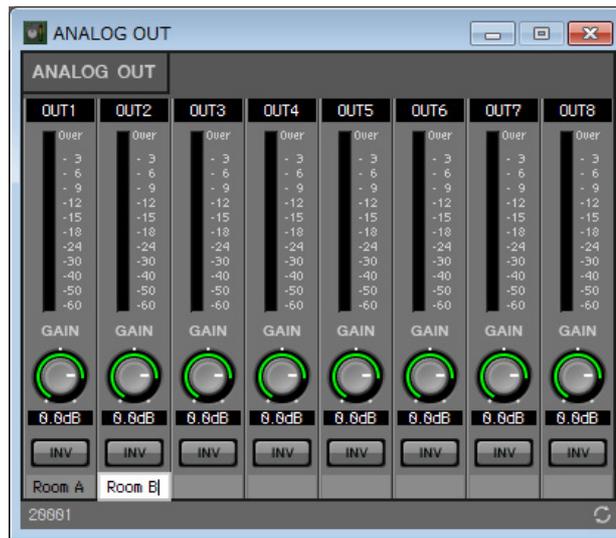


3. Doppelklicken Sie auf „ANALOG OUT“.

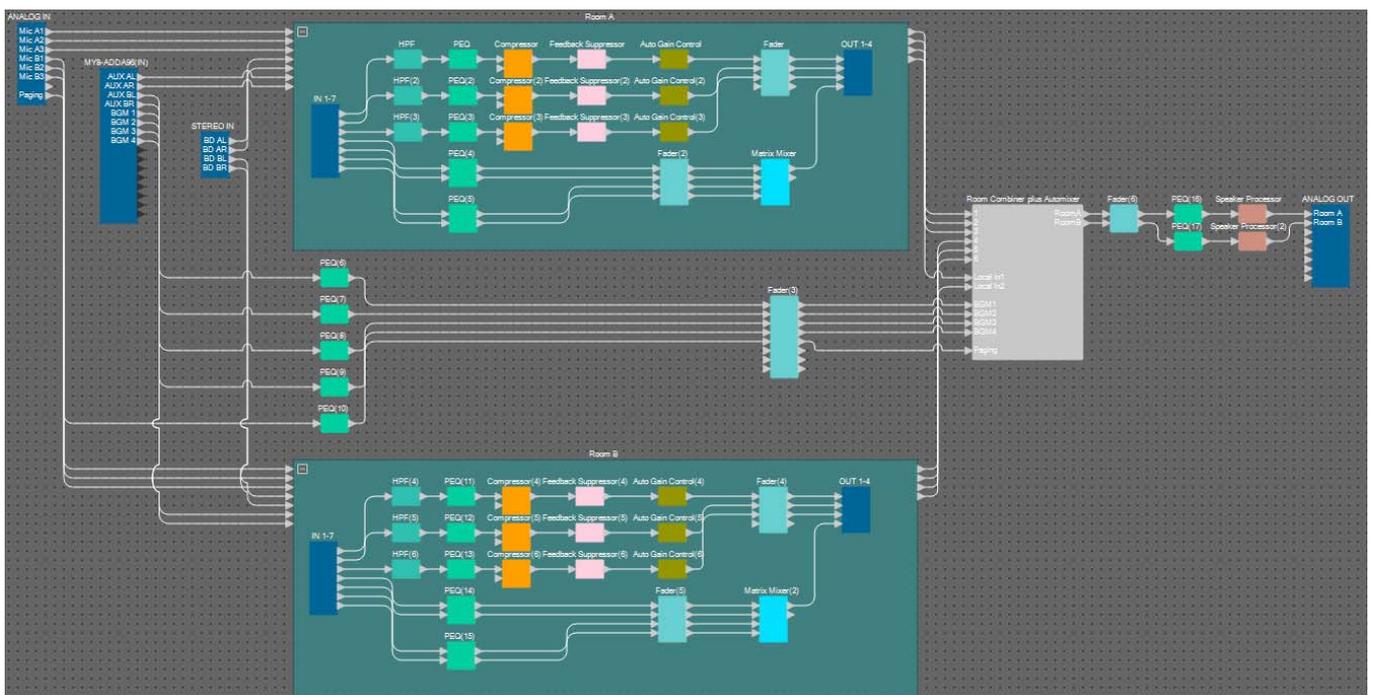
Der Komponenteneditor „ANALOG OUT“ wird angezeigt.



4. Ändern Sie den Port-Namen von OUT 1 zu „Room A“ und den Port-Namen von OUT 2 zu „Room B“



5. Klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben rechts, um den Komponenteneditor zu schließen.



Sie haben jetzt die Komponenten fertig platziert und miteinander verbunden. Ändern Sie die Positionen der Komponenten und die Kabelführung wie erforderlich.

Kompilieren

Hierbei wird die Platzierung und Verkabelung der Komponenten im MRX analysiert, um zu ermitteln, ob es Probleme gibt.

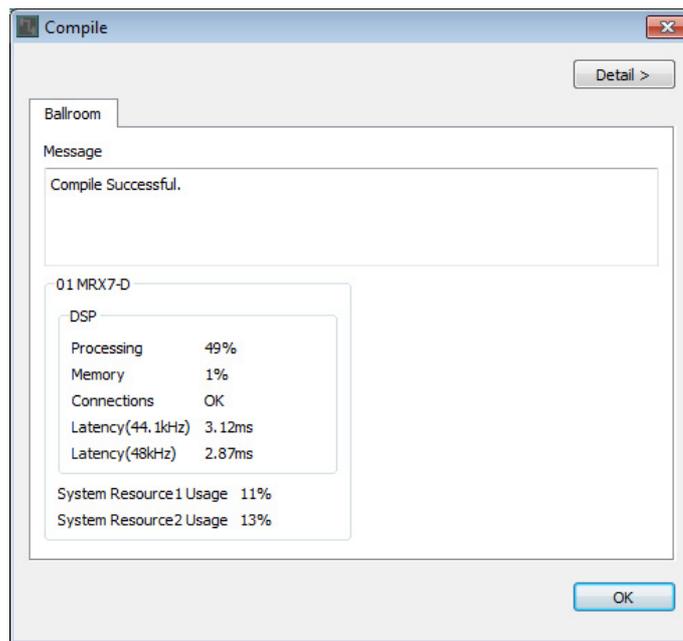
1. Klicken Sie auf die Werkzeugschaltfläche [Compile] (Compile).

Starten Sie die Analyse.

2. Nehmen Sie die Analyseergebnisse zur Kenntnis.

Wenn die Meldung „Completed successfully“ (erfolgreich abgeschlossen) im „Message“-Feld erscheint, liegen keine Probleme vor.

Wenn ein Problem erkannt wurde, klicken Sie auf die [Detail]-Schaltfläche, um nachzuschauen, wie das Problem gelöst und beseitigt werden kann.



Der Kompilierungsvorgang ist jetzt abgeschlossen.

Snapshots anfertigen

In diesem Beispiel betätigen wir einen DCP-Schalter, um zwischen geteilten und kombinierten Räumen umzuschalten. Sie können zwar die Presets für geteilte Räume und kombinierte Räume einfach abrufen; die Einstellungen lassen sich jedoch schneller ändern, indem Sie einfach die Combine-Schaltfläche im Editor von „Room Combiner plus Automixer“ ein- und ausschalten, anstatt alle Parametereinstellungen abzurufen.

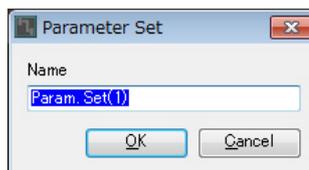
Wir erklären hier, wie Sie einen Snapshot (Schnappschuss) erstellen können.

1. Öffnen Sie den „Parameter Sets“-Bereich auf der linken Seite von MRX Designer.



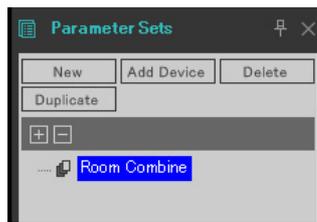
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche [New].

Es erscheint ein Dialogfeld zur Eingabe des Parametersatz-Namens.



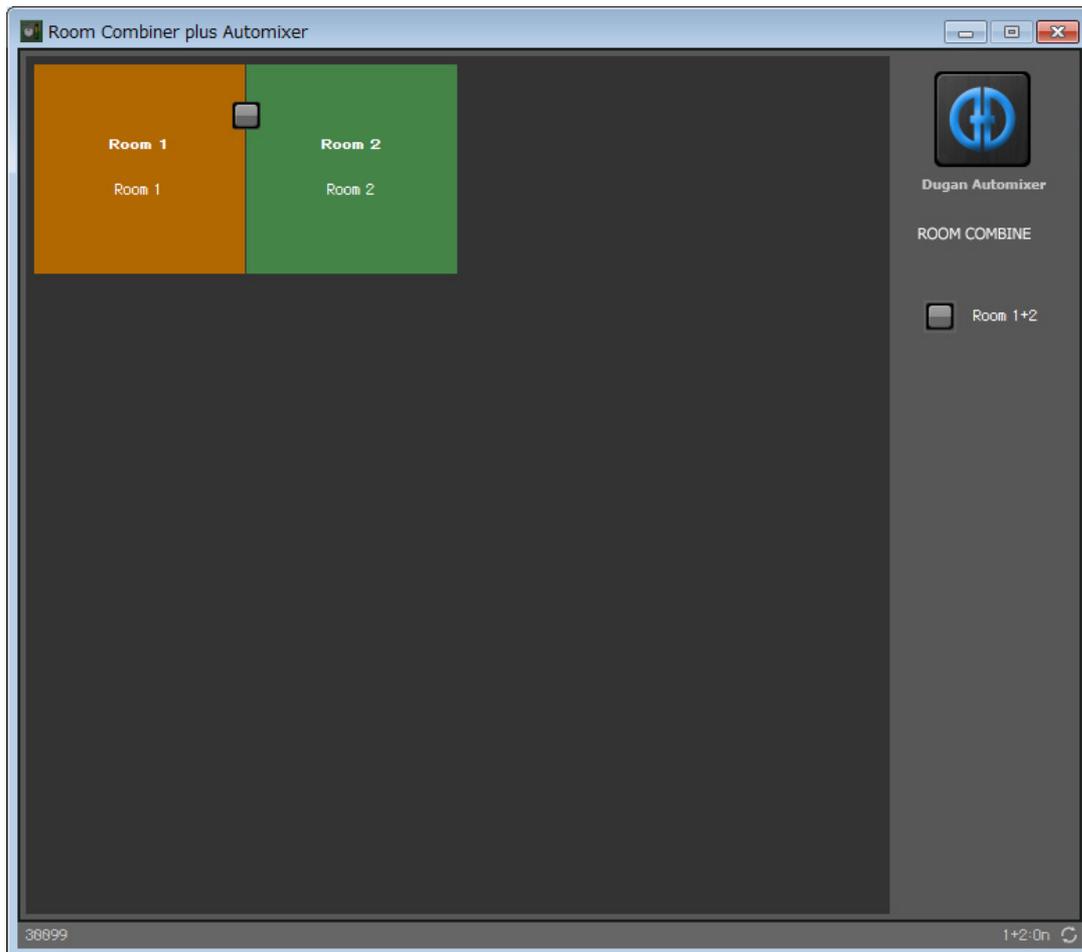
3. Geben Sie [Room Combine] ein, und klicken Sie auf [OK].

Es wird ein Parametersatz namens „Room Combine“ im „Parameter Sets“-Bereich angezeigt.



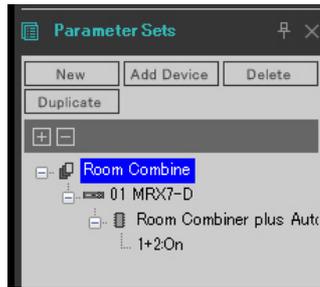
4. Klicken Sie doppelt auf „Room Combiner plus Automixer“.

Der Komponenteneditor „Room Combiner plus Automixer“ erscheint.



5. Ziehen Sie bei gehaltener <Strg>-Taste die Schaltfläche [Room 1+2] () auf [Room Combine] (Räume kombinieren) im „Parameter Sets“-Bereich.

Die Parameter für 1+2 werden im „Room Combine“-Parametersatz registriert.

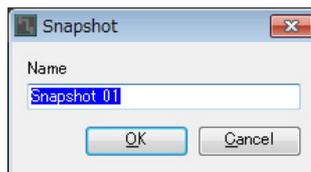


6. Um einen Snapshot der geteilten Räume mit Room Combiner zu erstellen, klicken Sie auf „Snapshot“ Nr. 01, während die Räume im Komponenteneditor „Room Combiner plus Automixer“ verschiedene Farben haben.



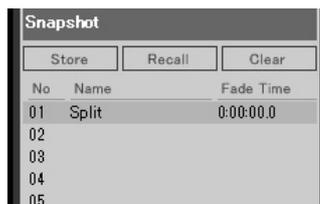
7. Klicken Sie auf die [Store]-Schaltfläche (Speichern).

Es erscheint ein Dialogfeld zur Eingabe des Snapshot-Namens.

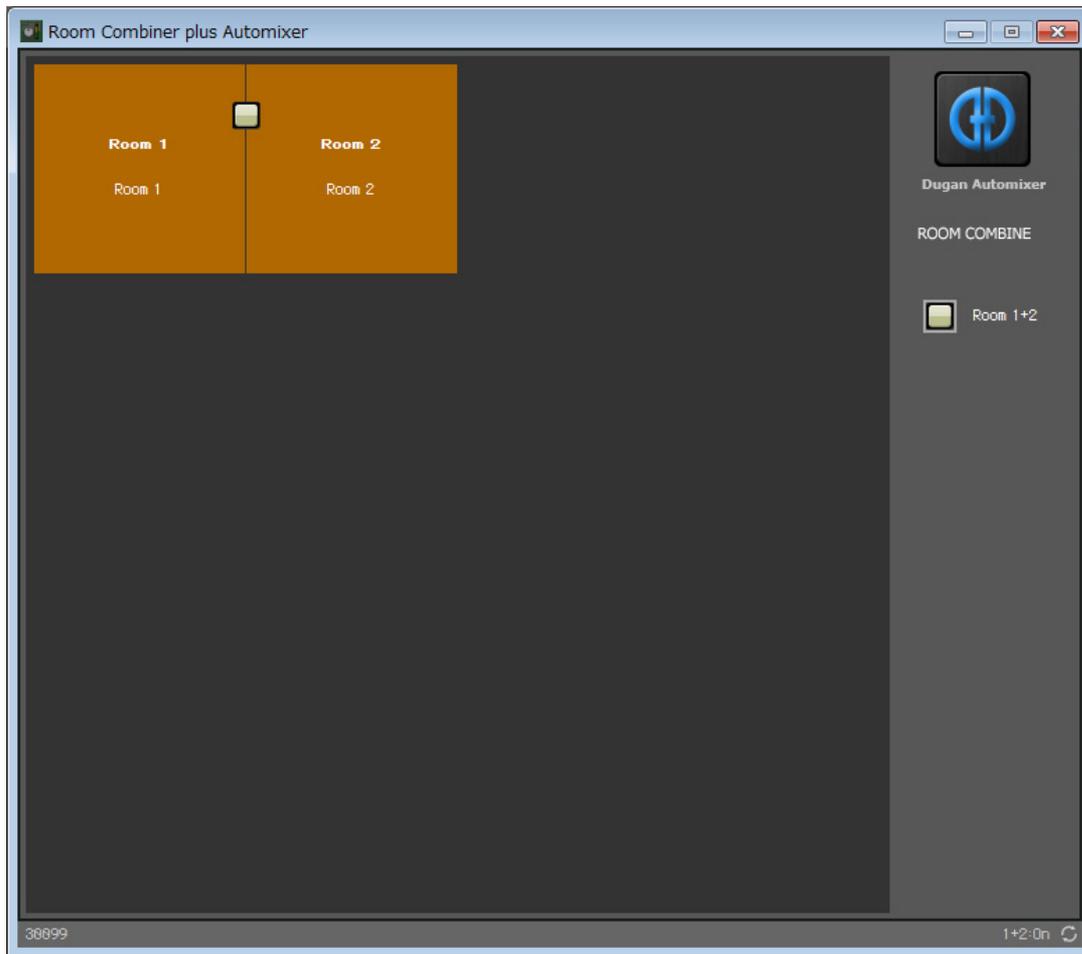


8. Geben Sie [Split] (Geteilt) ein, und klicken Sie auf [OK].

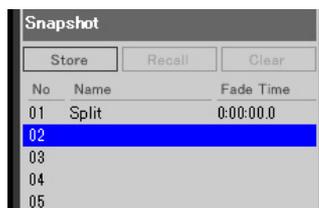
Es erscheint ein Snapshot namens [Split] (Geteilt) bei „Snapshot“.



- 9.** Um einen Snapshot der kombinierten Räume mit Room Combiner zu erstellen, klicken Sie im Komponenteneditor „Room Combiner plus Automixer“ auf [Room 1+2] ().
Die Räume werden kombiniert.

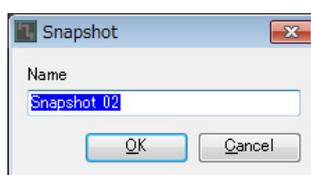


- 10.** Klicken Sie auf „Snapshot“ Nr. 02, während die Räume im Komponenteneditor „Room Combiner plus Automixer“ die gleiche Farbe haben.



- 11.** Klicken Sie auf die [Store]-Schaltfläche (Speichern).

Es erscheint ein Dialogfeld zur Eingabe des Snapshot-Namens.



12. Geben Sie [Combined] ein, und klicken Sie auf [OK].

Es erscheint ein Snapshot namens [Combined] bei „Snapshot“.



Snapshot		
Store	Recall	Clear
No	Name	Fade Time
01	Split	0:00:00.0
02	Combined	0:00:00.0
03		
04		
05		

Sie haben jetzt die Einrichtung der Snapshots abgeschlossen. Wenn Sie den [Split]-Snapshot abrufen, werden die Räume geteilt; wenn Sie den [Combined]-Snapshot abrufen, werden die Räume kombiniert.

Anlegen von Parameterverknüpfungsgruppen

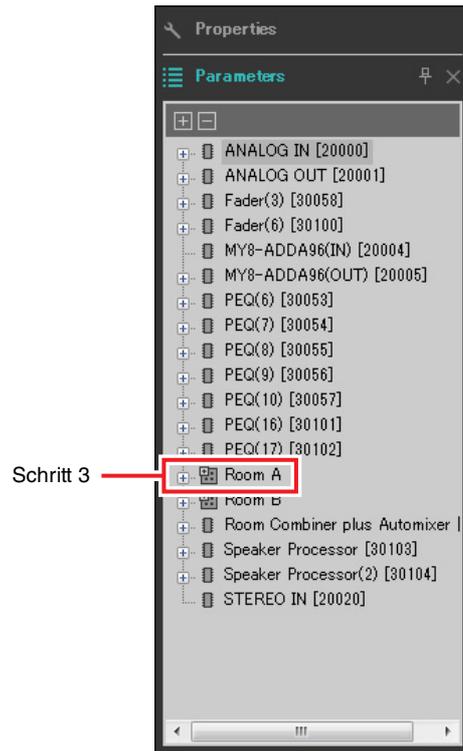
In diesem Beispiel werden wir schauen, wie wir die unnötige Verwendung von DCP-Schaltern und -Drehreglern vermeiden können, indem wir z. B. einen einzelnen Fader einem Stereo-Eingangspaar zuweisen können (z. B. einem Blu-Ray-Player oder AUX-Eingang), oder indem Sie eine einzelne ON-Schaltfläche für die Kanäle L und R erstellen.

Wir werden hier eine Parameterverknüpfungsgruppe erzeugen, die mehrere Parameter wie Pegel oder Ein/Aus miteinander kombiniert, so dass wir mit einem DCP-Regler oder einer DCP-Taste mehrere Parameter gleichzeitig bedienen können. Parameterverknüpfungsgruppen werden ebenso wie Snapshots registriert, indem Sie die <Strg>-Taste gedrückt halten und Parameter ziehen und ablegen. In diesem Beispiel werden wir jedoch eine andere Methode anwenden, da insgesamt 24 Parameter geändert werden sollen. Der gleiche Bedienvorgang kann für Snapshots verwendet werden.

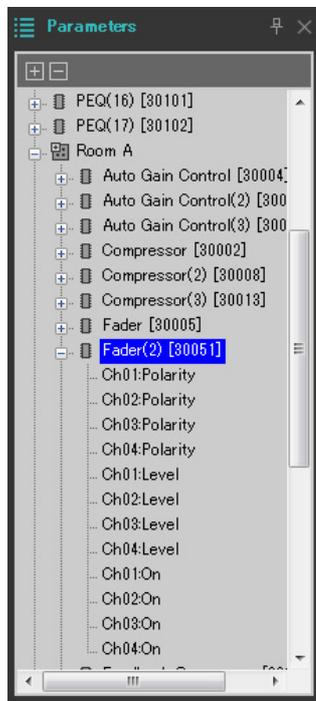
1. Öffnen Sie den Bereich „Parameter Link Group“ auf der linken Seite von MRX Designer, um zu sehen, welche Parameter registriert sind.



2. Öffnen Sie den „Parameter“-Bereich auf der rechten Seite von MRX Designer.

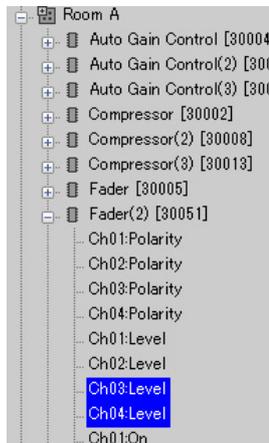


3. Da der AUX-Pegel von Raum A mit „Fader(2)“ von Raum A eingestellt wird, öffnen Sie [Room A] → [Fader(2)] im „Parameters“-Bereich.



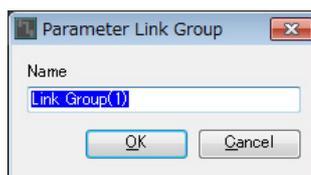
4. Klicken Sie auf [Ch03:Level], halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie auf [Ch04:Level].

Sie können mehrere Einträge auswählen, indem Sie bei gedrückt gehaltener <Strg>-Taste weitere Parameter anklicken. Um aufeinander folgende Parameter auszuwählen, klicken Sie auf den ersten Parameter, halten Sie die <Umschalttaste> gedrückt und klicken dann auf den letzten Parameter.



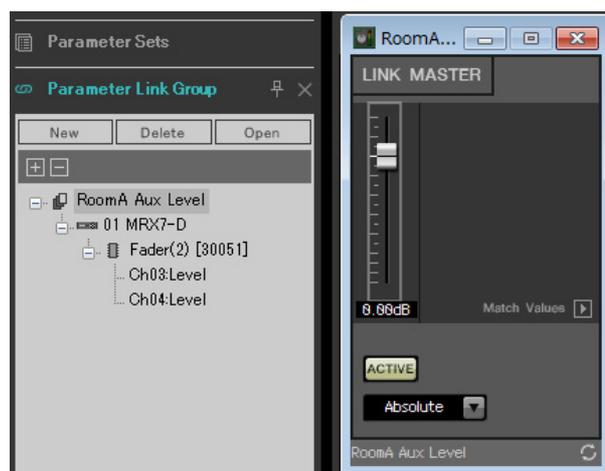
5. Führen Sie einen Rechtsklick aus und wählen Sie [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group] (Zur Parameterverknüpfungsgruppe hinzufügen/Neue Gruppe hinzufügen).

Es erscheint ein Dialogfeld zur Eingabe des Namens der Parameterverknüpfungsgruppe.



6. Geben Sie [RoomA Aux Level] ein, und klicken Sie auf [OK].

Es wird eine Gruppe namens [RoomA Aux Level] im Bereich „Parameter Link Group“ erzeugt, und der Link-Master-Editor erscheint.



7. Wählen Sie [Absolute] im Combo-Feld des Link-Master-Editors.

8. Doppelklicken Sie auf „Fader (2)“ für Raum A.

Der Komponenteneditor „Fader(2)“ erscheint.

9. Bewegen Sie den Fader im Link-Master-Editor, und schauen Sie nach, ob Kanäle 3 und 4 im Komponenteneditor „Fader(2)“ miteinander verknüpft sind.

10. Klicken Sie auf die Schließfelder [x] oben rechts in den Fenstern des Link-Master-Editors und des Komponenteneditors „Fader(2)“, um beide Editorfenster zu schließen.

Wiederholen Sie Schritte 2 bis 10, um die folgenden Parameterverknüpfungsgruppen zu erstellen.

Name der Parameterverknüpfungsgruppe	Komponenten	Parameter	Verknüpfungs-Master-Editor Einstellungen im Combo-Feld
RoomA BD Level	[Room A] → [Fader(2)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
RoomA BD-AUX On/Off	[Room A] → [Fader(2)]	Ch01:On	Opposite
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomA Matrix On/Off	[Room A] → [Matrix Mixer]	In01Out01:On	Equal
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	
RoomB Aux Level	[Room B] → [Fader(5)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
RoomB BD Level	[Room B] → [Fader(5)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
RoomB BD-AUX On/Off	[Room B] → [Fader(5)]	Ch01:On	Opposite
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
RoomB Matrix On/Off	[Room B] → [Matrix Mixer(2)]	In01Out01:On	Equal
		In02Out01:On	
		In03Out01:On	
		In04Out01:On	

Diese Parameterverknüpfungsgruppe schaltet [Raum BD-AUX Ein/Aus] zwischen AUX und BD um. Dadurch werden die Fader-Kanäle 3/4 ausgeschaltet, wenn Kanäle 1/2 eingeschaltet sind, und Fader-Kanäle 3/4 werden eingeschaltet, wenn die Kanäle 1/2 ausgeschaltet sind.

Sie haben jetzt die Einrichtung der Parameterverknüpfungsgruppe abgeschlossen.

Vornehmen der DCP-Einstellungen

Weist Parameter den DCP4V4S- und DCP4S-Einheiten in jedem Raum zu, so dass sie sich mit einer Schalter oder Regler umschalten lassen.

Stellen Sie den Library-Namen auf „Room Split“ (Geteilte Räume) ein, falls die Räume geteilt sind, und auf „Room Combine“ (Kombinierte Räume), wenn die Räume kombiniert wurden.

Weisen Sie die folgenden Parameter den Schaltern und Reglern zu. (Die Schritte für die Zuweisung von Parametern werden später erklärt.)

● Parameter für „Room Split“

DCP	Schalter/ Regler	Komponente, Snapshot oder Parameterverknüpfungsgruppe, die den eingestellten Parameter enthält	Parameter
DCP4V4S für Raum A	Schalter 1	Room Combiner plus Automixer	[ON]-Schaltfläche der Mikros für Raum 1
	Schalter 2	Room Combiner plus Automixer	[ON]-Schaltfläche der BGM für Raum 1
	Schalter 3	Raum A BD-AUX Ein/Aus für Parameterverknüpfungsgruppe	[ON]-Schaltfläche für Link Master
	Schalter 4	Raum A Matrix Ein/Aus für Parameterverknüpfungsgruppe	[ON]-Schaltfläche für Link Master
	Regler 1	Room Combiner plus Automixer	Mikrofonregler für Raum 1
	Regler 2	Room Combiner plus Automixer	BGM-Regler für Raum 1
	Drehregler 3	Raum A BD-Pegel für Parameterverknüpfungsgruppe	Link-Master-Fader
	Drehregler 4	Raum A Aux-Pegel für Parameterverknüpfungsgruppe	Link-Master-Fader
DCP4S für Raum A	Schalter 1	Preset	01 Split *
	Schalter 2	Preset	02 Combine *
	Schalter 3	Room Combiner plus Automixer	Room 1 BGM list (Inc/Upper Limit=4)
	Schalter 4	Room Combiner plus Automixer	Room 1 BGM list (Dec)
DCP4V4S für Raum B	Schalter 1	Room Combiner plus Automixer	[ON]-Schaltfläche der Mikros für Raum 2
	Schalter 2	Room Combiner plus Automixer	[ON]-Schaltfläche der BGM für Raum 2
	Schalter 3	Raum B BD-AUX Ein/Aus für Parameterverknüpfungsgruppe	[ON]-Schaltfläche für Link Master
	Schalter 4	Raum B Matrix Ein/Aus für Parameterverknüpfungsgruppe	[ON]-Schaltfläche für Link Master
	Regler 1	Room Combiner plus Automixer	Mikrofonregler für Raum 2
	Regler 2	Room Combiner plus Automixer	BGM-Regler für Raum 2
	Drehregler 3	Raum B BD-Pegel für Parameterverknüpfungsgruppe	Link-Master-Fader
	Drehregler 4	Raum B Aux-Pegel für Parameterverknüpfungsgruppe	Link-Master-Fader
DCP4S für Raum B	Schalter 1	Preset	01 Split *
	Schalter 2	Preset	02 Combine *
	Schalter 3	Room Combiner plus Automixer	Room 2 BGM list (Inc/Upper Limit=4)
	Schalter 4	Room Combiner plus Automixer	Room 2 BGM list (Dec)

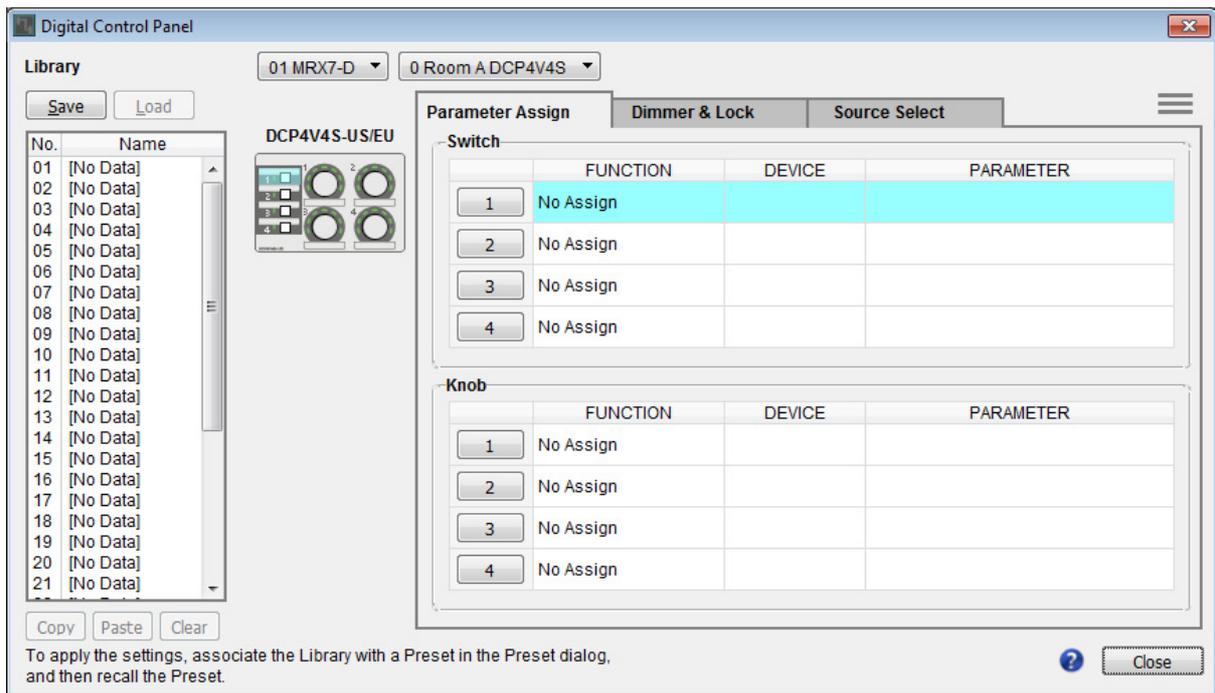
* Das Preset wurde diesmal nicht konfiguriert, daher wird nur die Preset-Nummer angezeigt. Nach dem Abrufen des Presets können Sie erkennen, welches Preset abgerufen wurde, indem Sie die Anzeige DCP4S-Schalters betrachten. (Wenn Sie den DCP-Schalter verwenden, um die Combine-Schaltfläche ein-/auszuschalten, können Sie nicht erkennen, ob sie ein- oder ausgeschaltet ist, wenn Sie nur das DCP betrachten.)

Für die „Room Combine“-Parameter verwenden Sie dieselben Parameter wie für „Room Split“, aber ändern Sie die roten Zeichen zu „1“ bzw. „A“.

Nun werden wir erklären, wie die Parameter für Schalter 1 (Parameter) des DCP4V4S und für Schalter 1 (Preset) des DCP4S in Raum A eingestellt werden. Diesmal erklären wir die Vorgehensweise mittels Ziehen und Ablegen von Parametern bei gehaltener <Strg>-Taste im Komponenteneditor usw; Sie können jedoch auch aus dem „Parameters“-Bereich bei gehaltener <Strg>-Taste ziehen und ablegen.

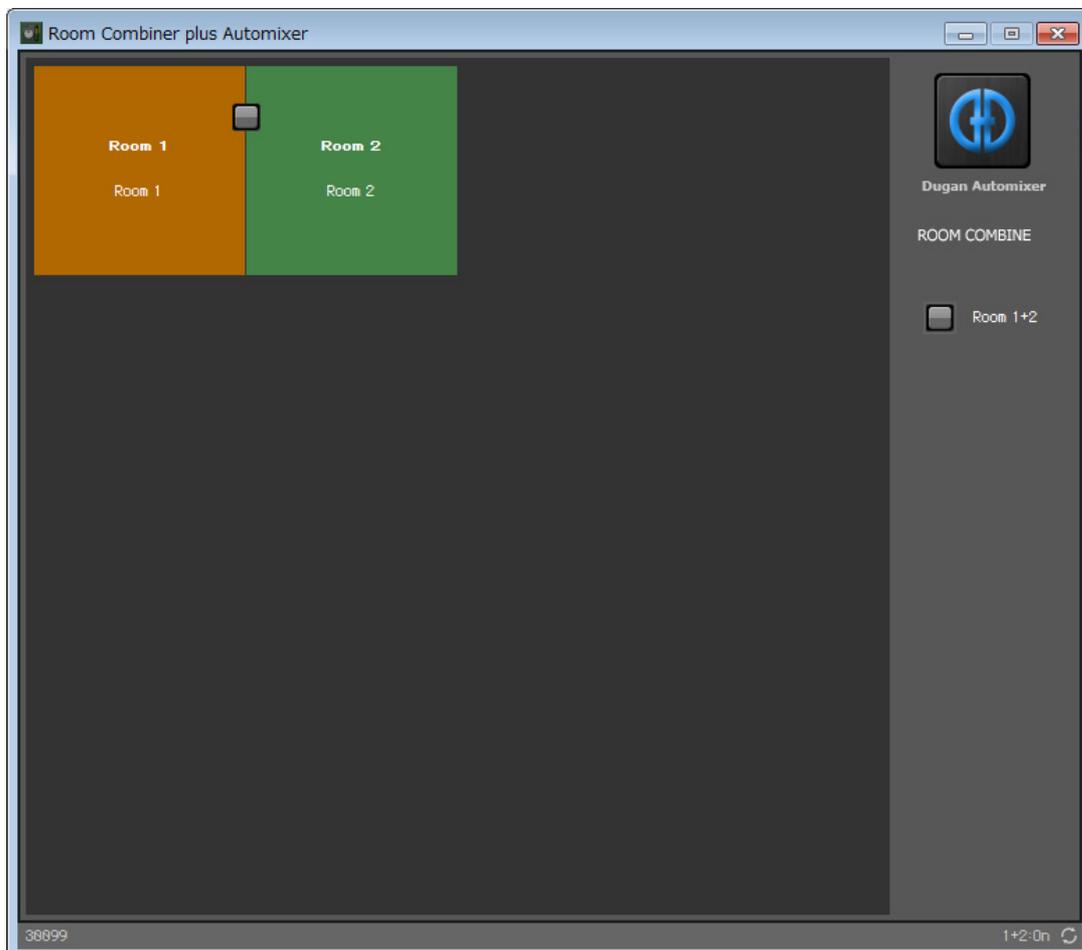
1. Wählen Sie [Digital Control Panel] im [Controller]-Menü.

Das Dialogfeld „Digital Control Panel“ wird angezeigt.



2. Klicken Sie doppelt auf „Room Combiner plus Automixer“.

Der Editor „Room Combiner plus Automixer“ erscheint.



3. Doppelklicken Sie auf „Room 1“ oder „Room 2“.

Es erscheint nun das Fenster für die Parametereinstellung im Combiner.



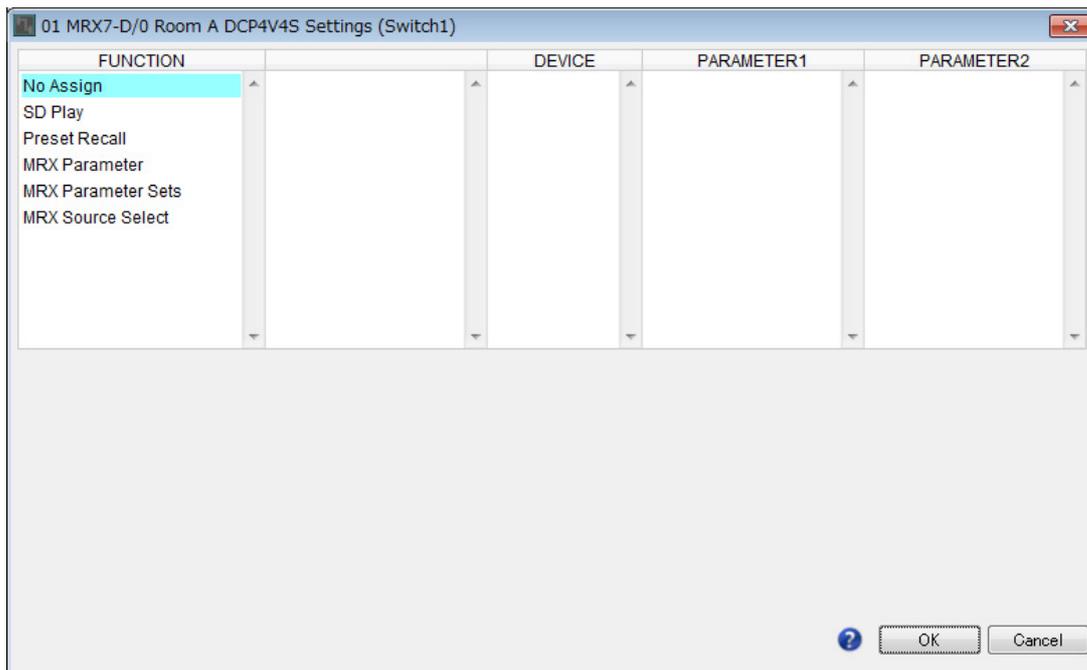
4. Schalten Sie alle [ON]-Schaltflächen ein.

Da die Schaltflächen standardmäßig ausgeschaltet sind, hören Sie zunächst keinen Ton.



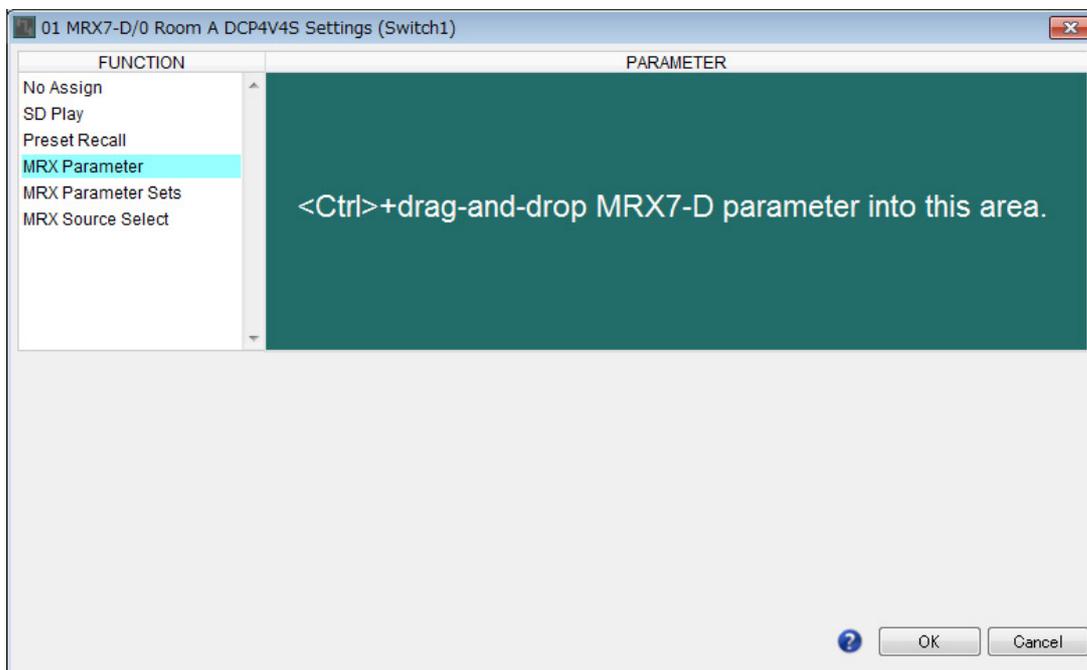
5. Klicken Sie im Dialogfenster „Digital Control Panel“ auf die Schaltfläche „Switch“ [1].

Das Dialogfenster „Settings“ (Einstellungen) erscheint.



6. Klicken Sie bei „FUNCTION“ auf [MRX Parameter].

Es erscheint ein Bildschirm, in dem Sie die MRX-Parameter registrieren können.



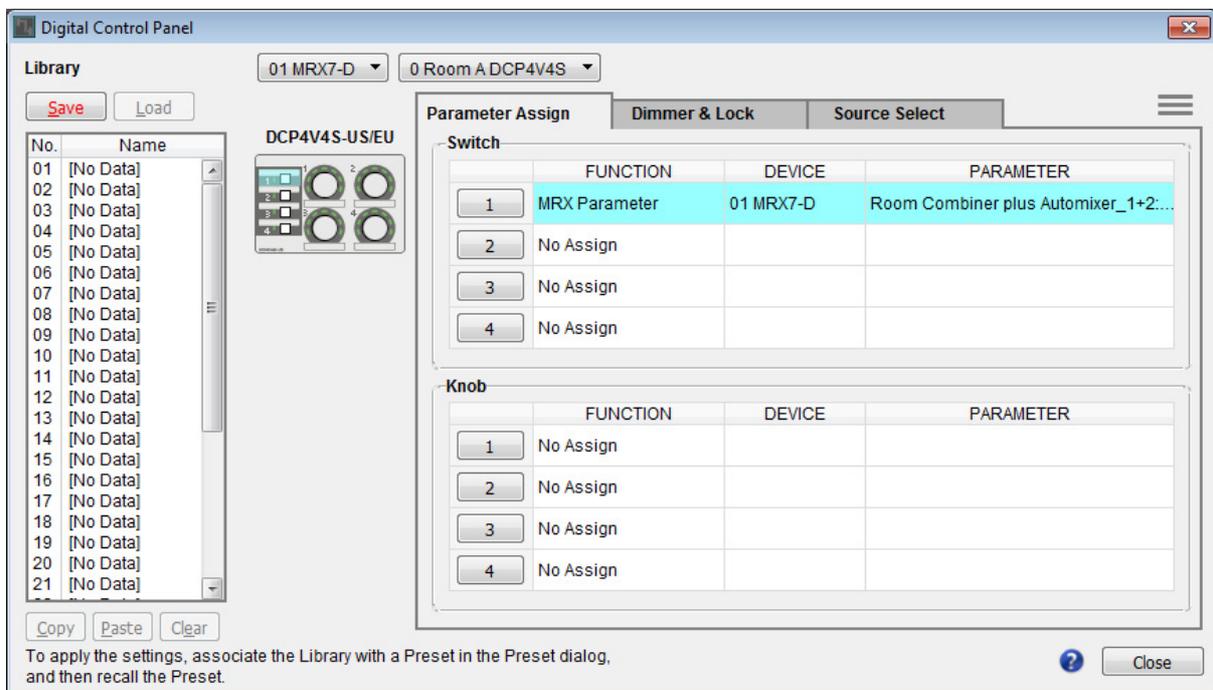
7. Ziehen Sie die [ON]-Schaltflächen der Mikrofone für Raum 1 aus dem Fenster mit den Combiner-Parametern bei gehaltener <Strg>-Taste in das „Settings“-Dialogfenster im „PARAMETER“-Bereich.

Dadurch werden die [ON]-Schaltflächen der Mikrofone für Raum 1 registriert.



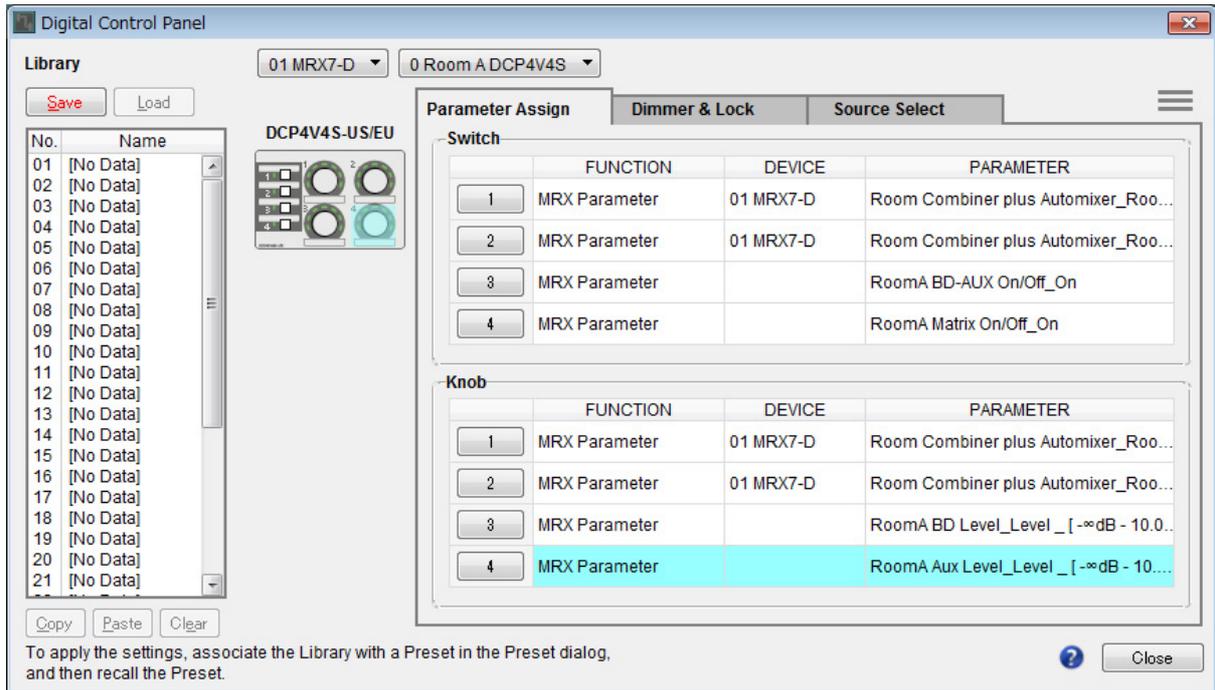
8. Klicken Sie auf [OK].

Das Dialogfenster „Digital Control Panel“ wird angezeigt, und die [ON]-Schaltflächen der Mikrofone für Raum 1 sind registriert.



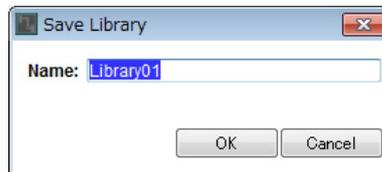
9. Registrieren (Speichern) Sie die weiteren Parameter, wie in den Schritten 2 bis 7 gezeigt.

Der Link-Master-Editor der Parameterverknüpfungsgruppe kann angezeigt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Gruppennamen klicken und im Kontextmenü [Open Link Master] auswählen.



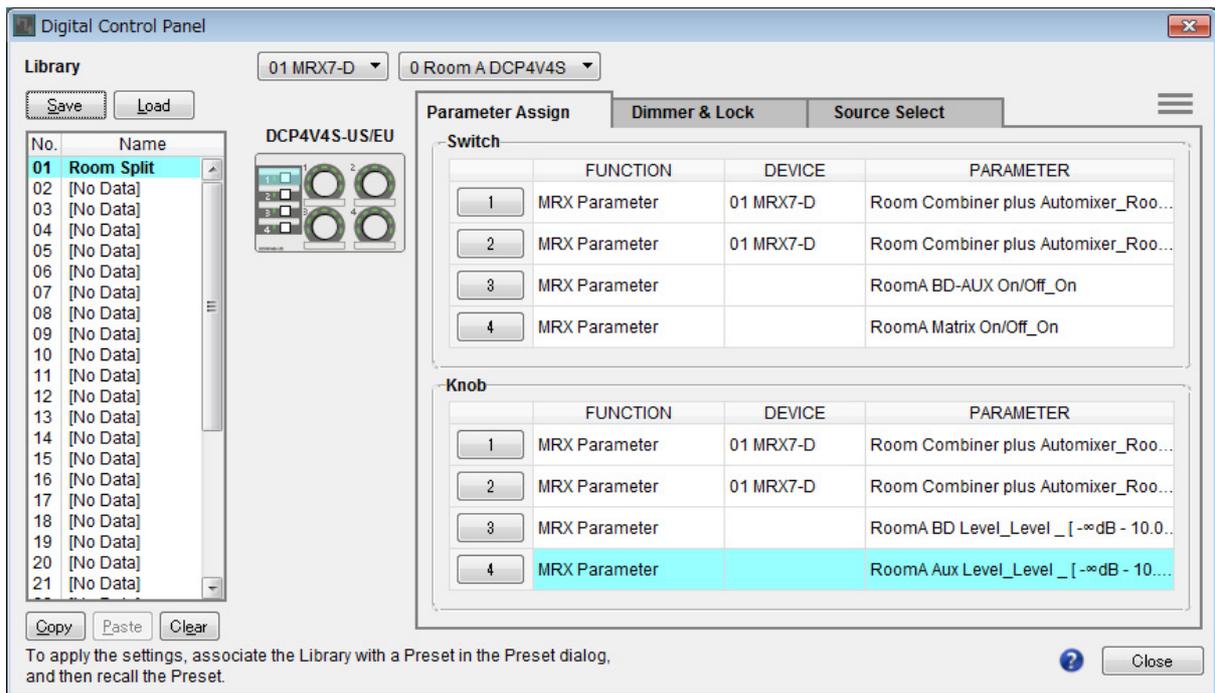
10. Klicken Sie auf Nr. 01 in der „Library“, und klicken Sie dann auf die [Save]-Schaltfläche (Speichern).

Das „Save Library“-Dialogfenster erscheint.

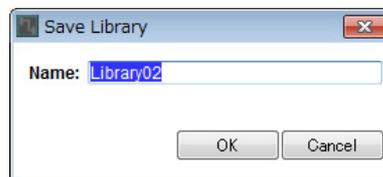


11. Geben Sie [Room Split] ein, und klicken Sie auf [OK].

Die Daten werden unter Nr. 01 in der „Library“ registriert.

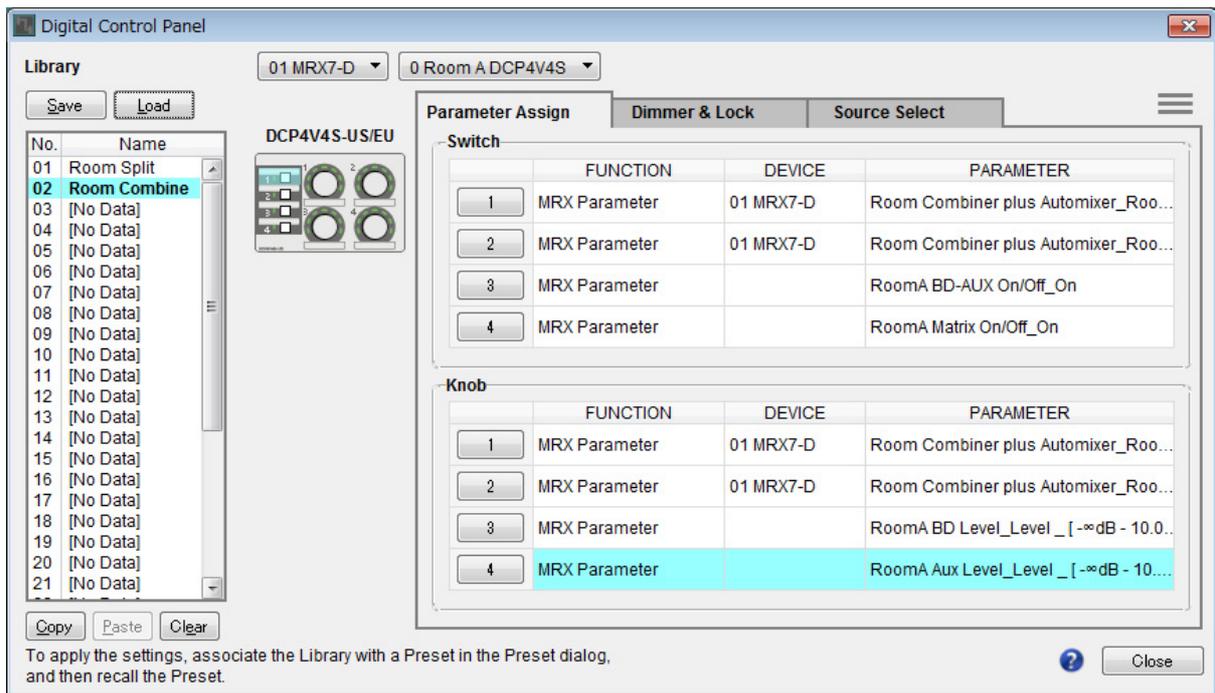
**12. Da „Room Split“ und „Room Combine“ für den DCP in Raum A gleich sind, klicken Sie auf Nr. 02 in der „Library“, und klicken Sie dann auf die [Save]-Schaltfläche (Speichern).**

Das „Save Library“-Dialogfenster erscheint.



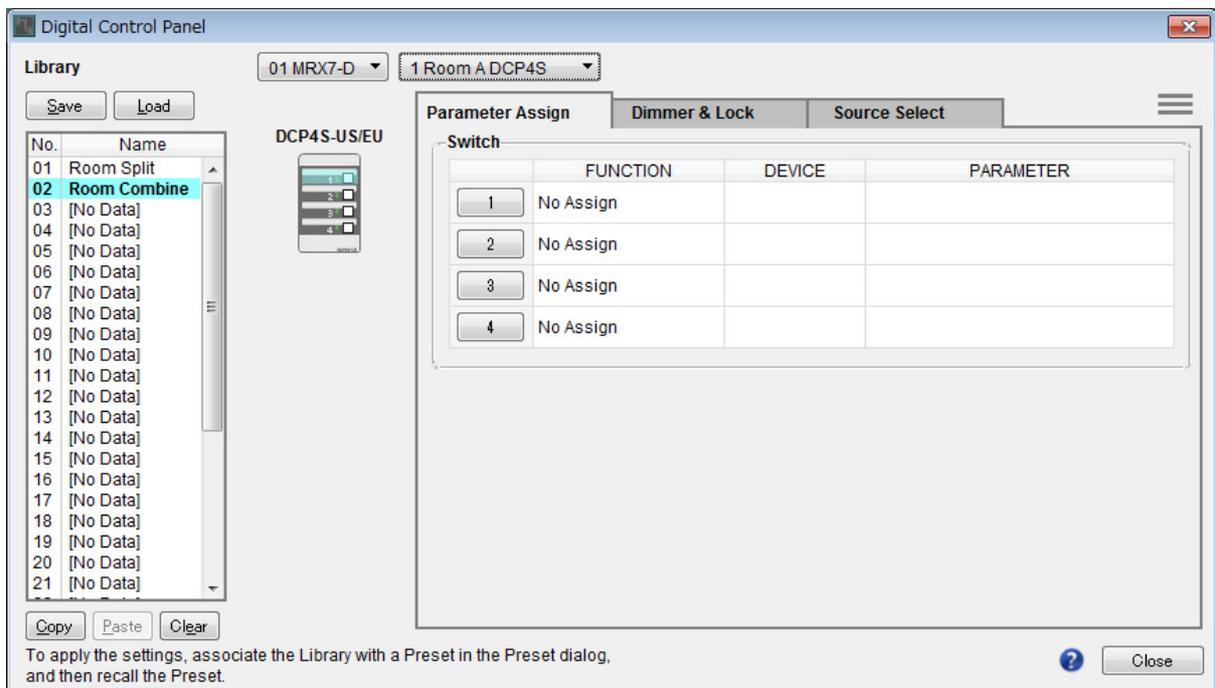
13. Geben Sie [Room Combine] ein, und klicken Sie auf [OK].

Die Daten werden unter Nr. 02 in der „Library“ registriert.



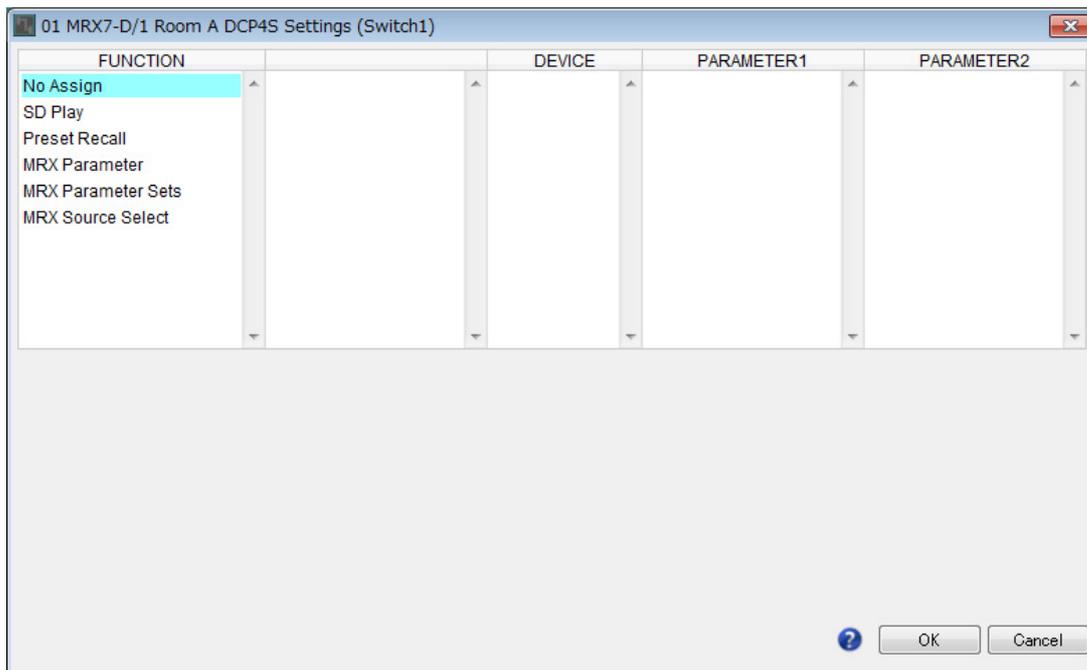
14. Wählen Sie [1 Room A DCP4S] im Listenauswahlfeld für das DCP.

Es erscheint der Bildschirm mit den Einstellungen des DCP4S mit der ID=1 für Raum A.



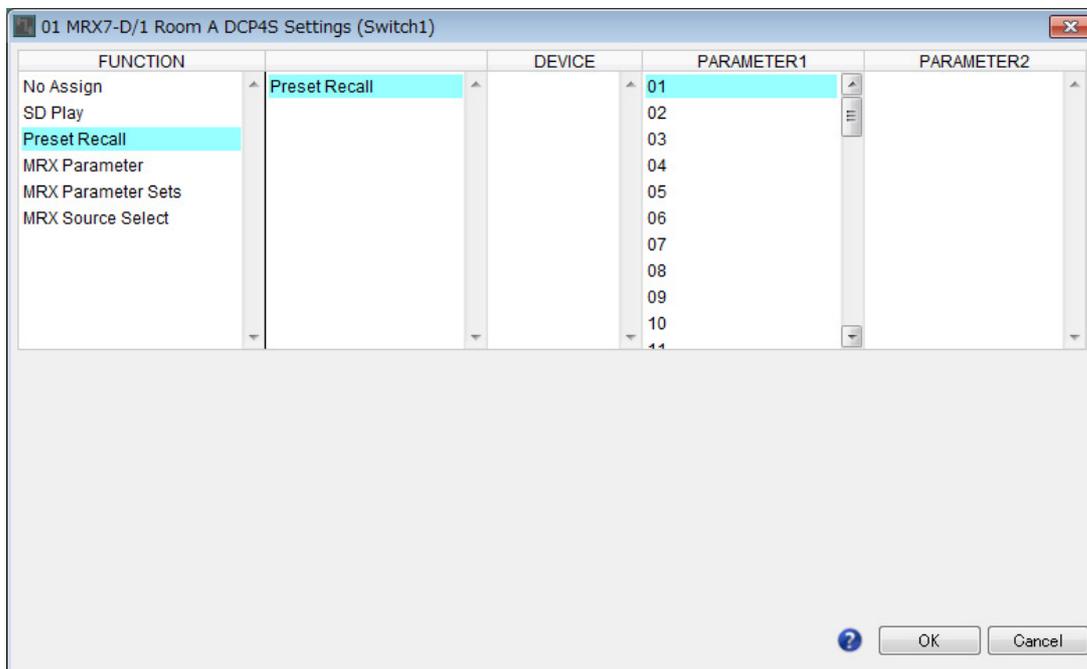
15. Klicken Sie im Dialogfenster „Digital Control Panel“ auf die Schaltfläche „Switch“ [1].

Das Dialogfenster „Settings“ (Einstellungen) erscheint.



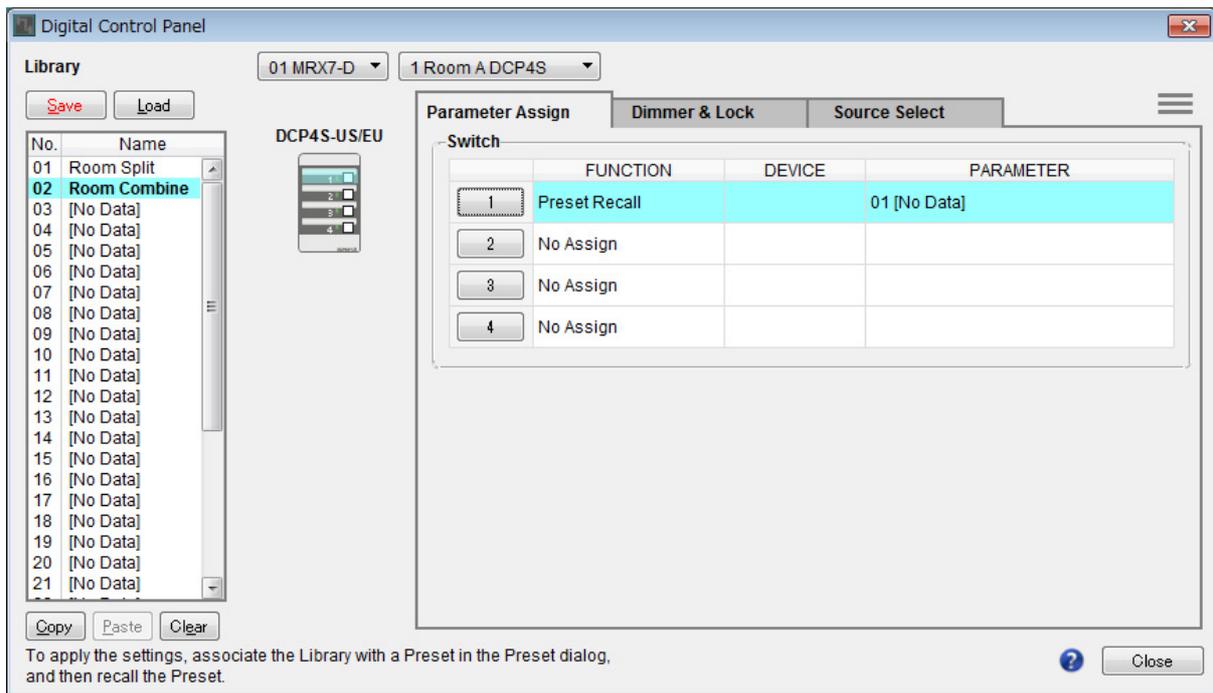
16. Klicken Sie bei „FUNCTION“ auf [Preset Recall].

Es erscheint ein Bildschirm, in dem Sie das Preset für den Abruf registrieren können.

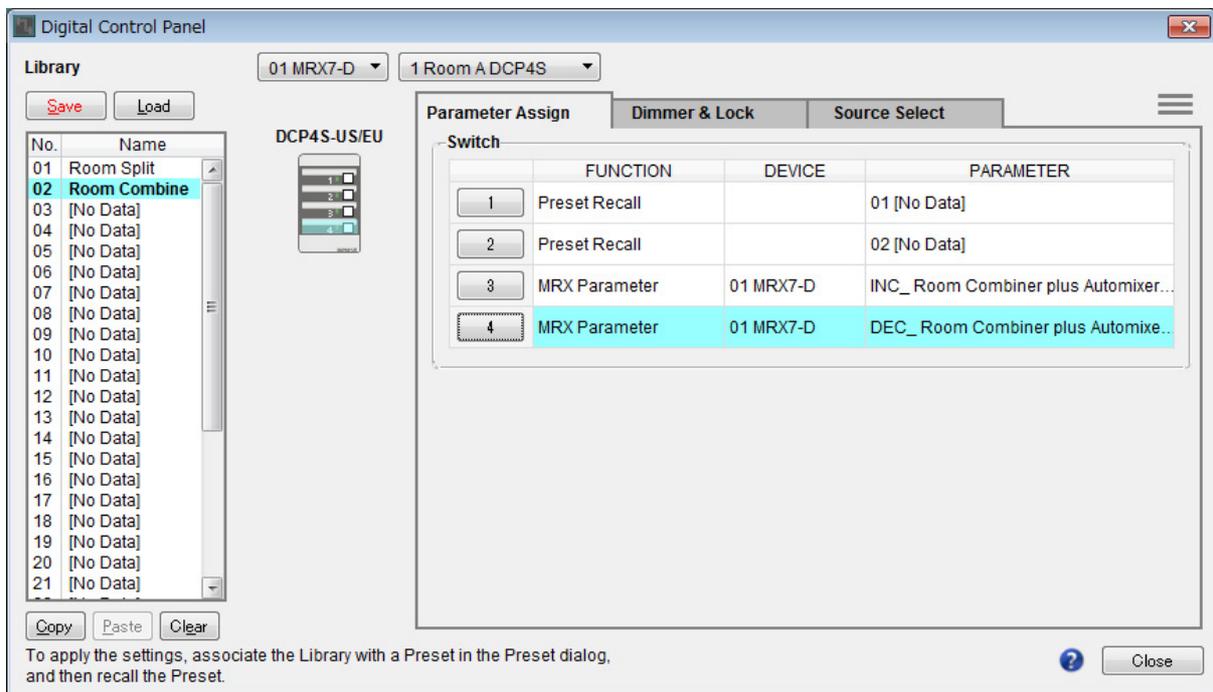


17. Klicken Sie auf [01] bei „PARAMETER 1“, und klicken Sie dann auf die [OK]-Schaltfläche.

Das Dialogfenster „Digital Control Panel“ wird angezeigt, und 01 ist in den Presets registriert.

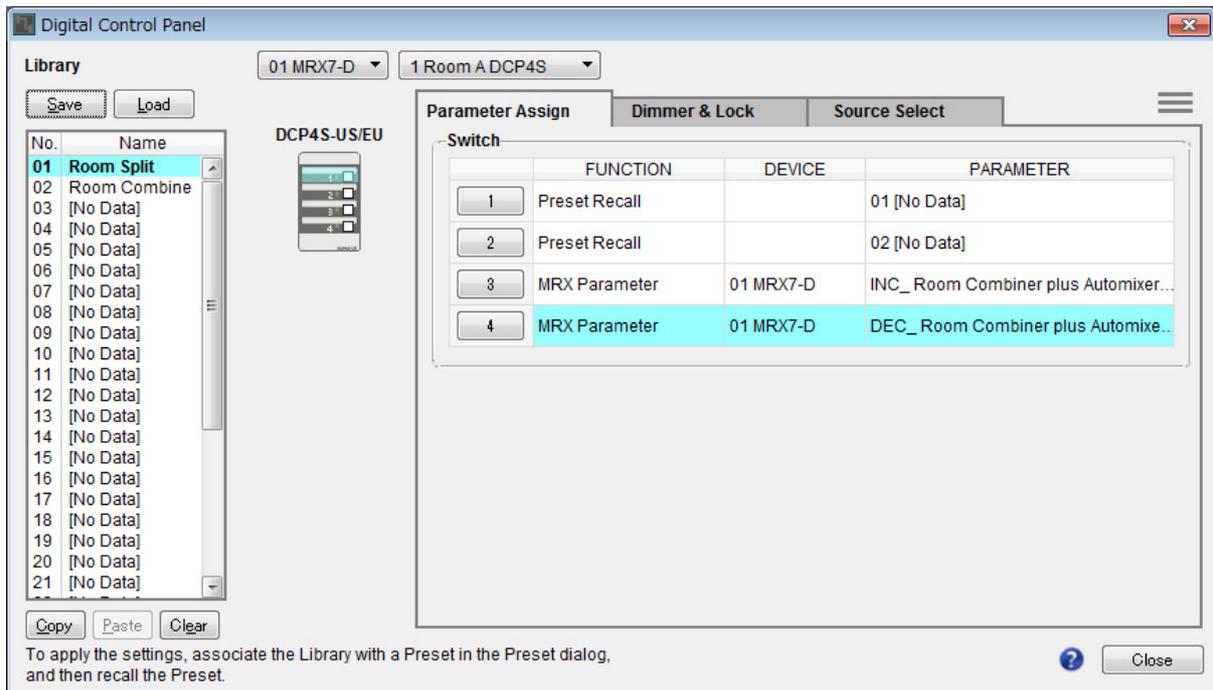


18. Registrieren Sie die Presets und Parameter für die weiteren Schalter auf dieselbe Weise.



19. Wählen Sie sowohl Nr. 01 als auch Nr. 02 in der „Library“ aus, und klicken Sie dann auf die [Save]-Schaltfläche (Speichern).

Die Einstellungen für das DCP4S in Raum A werden überschrieben.



20. Stellen Sie das DCP für Raum B auf dieselbe Weise ein.

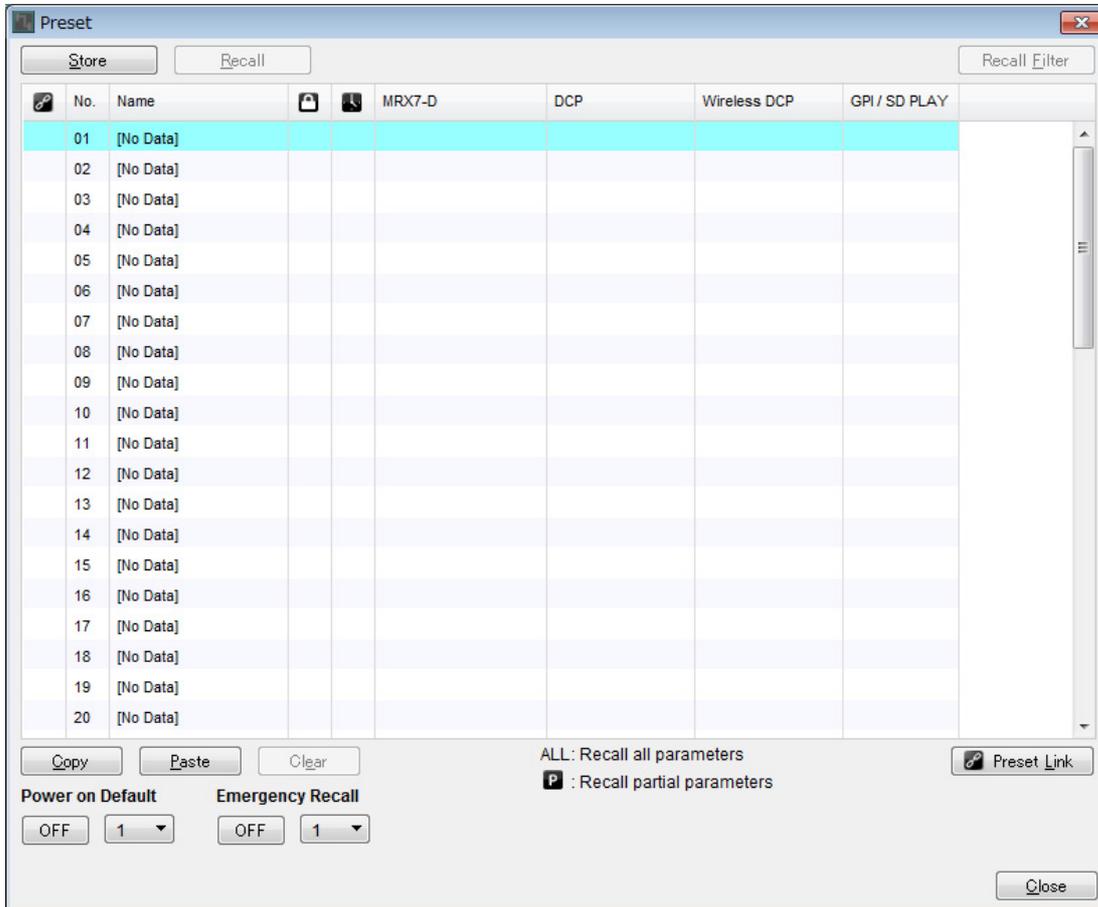
Die „Room Combine“-Einstellungen für Raum B sind dieselben wie die „Room Combine“-Einstellungen für Raum A. Klicken Sie auf die Menüschaltfläche für das DCP von Raum A (☰) und wählen Sie [Copy] (Kopieren), schalten Sie um auf das DCP für Raum B und wählen Sie [Paste] (Einfügen). Wenn Sie dies speichern, indem Sie die Einstellung für „Room Combine“ überschreiben, wird die Arbeit sehr erleichtert.

Speichern von Presets

Wählen Sie das Preset aus, das vom DCP4S abgerufen werden soll.

1. Klicken Sie auf die Werkzeugschaltfläche [Preset] ().

Das Dialogfenster [Preset] erscheint.



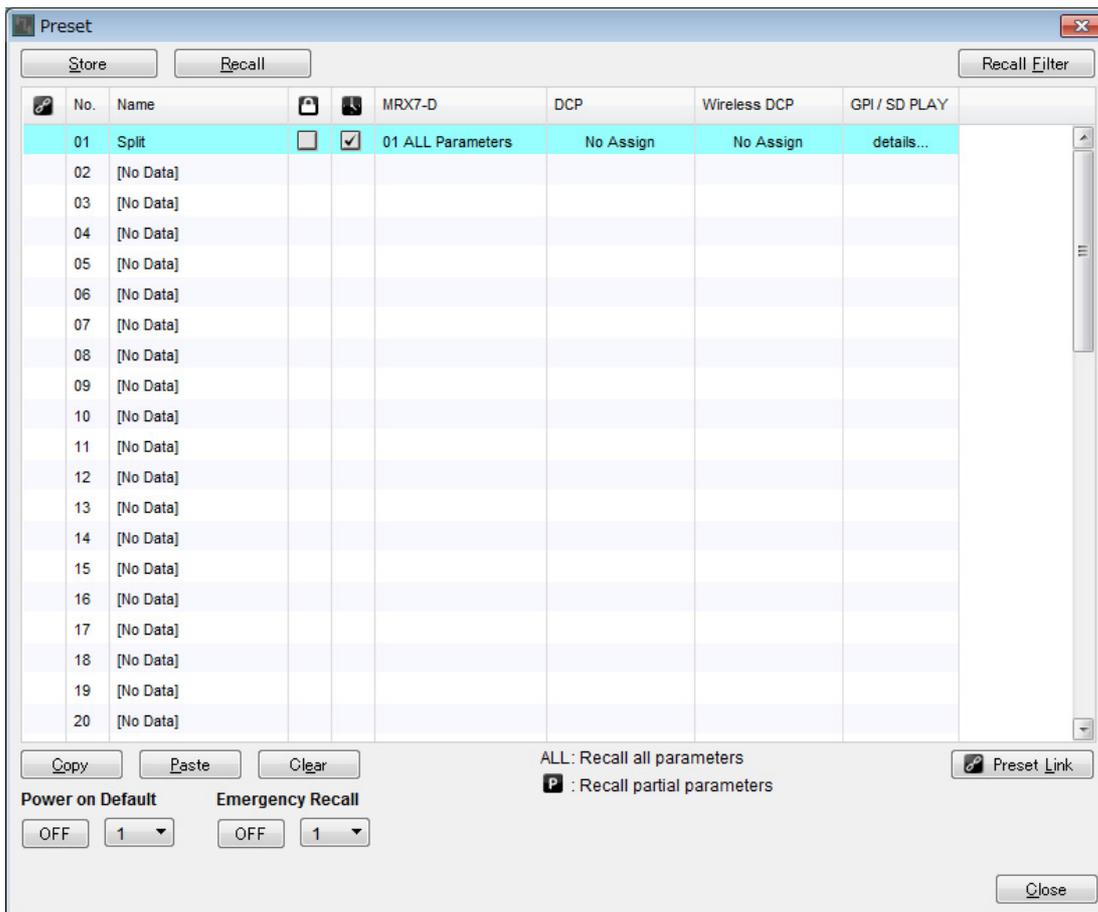
2. Klicken Sie auf Nr. 01 und klicken Sie dann auf die [Store]-Schaltfläche.

Das Dialogfenster „Store Preset“ (Preset speichern) erscheint.



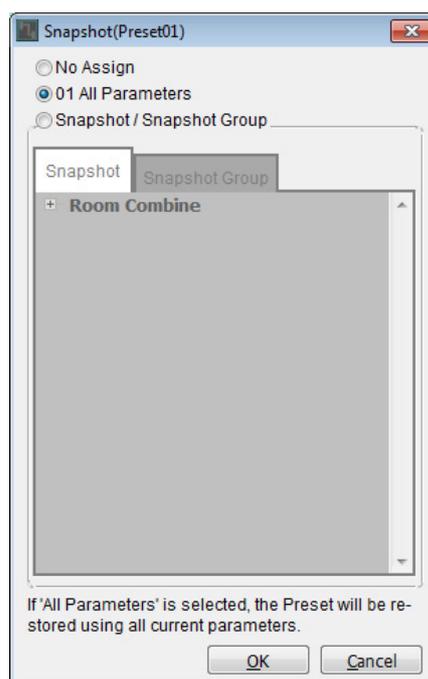
3. Geben Sie [Split] ein, und klicken Sie auf [OK].

Der aktuelle Status wird als Preset-Name „Split“ registriert.



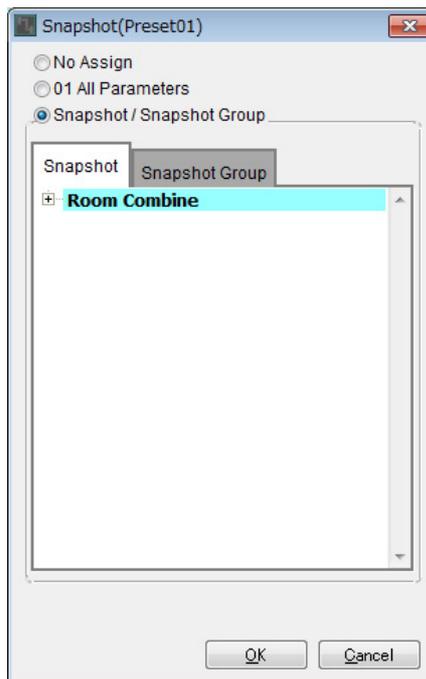
4. Klicken Sie auf das [MRX7-D]-Feld bei Nr. 01.

Das Dialogfenster „Snapshot“ (Schnappschuss) erscheint.

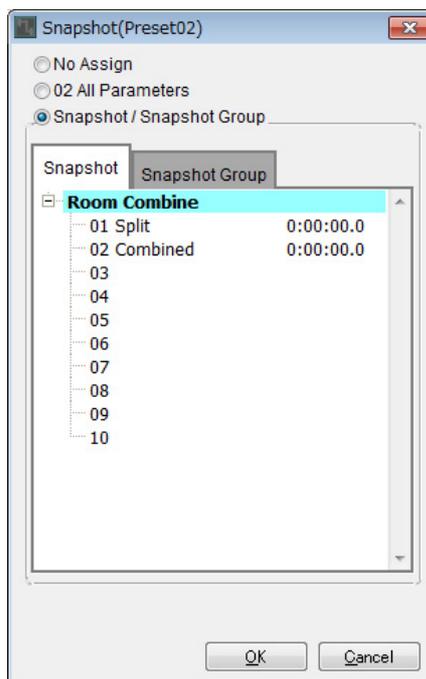


5. Wählen Sie [Snapshot/Snapshot Group].

Es erscheint der Snapshot-Registrierungsbildschirm.

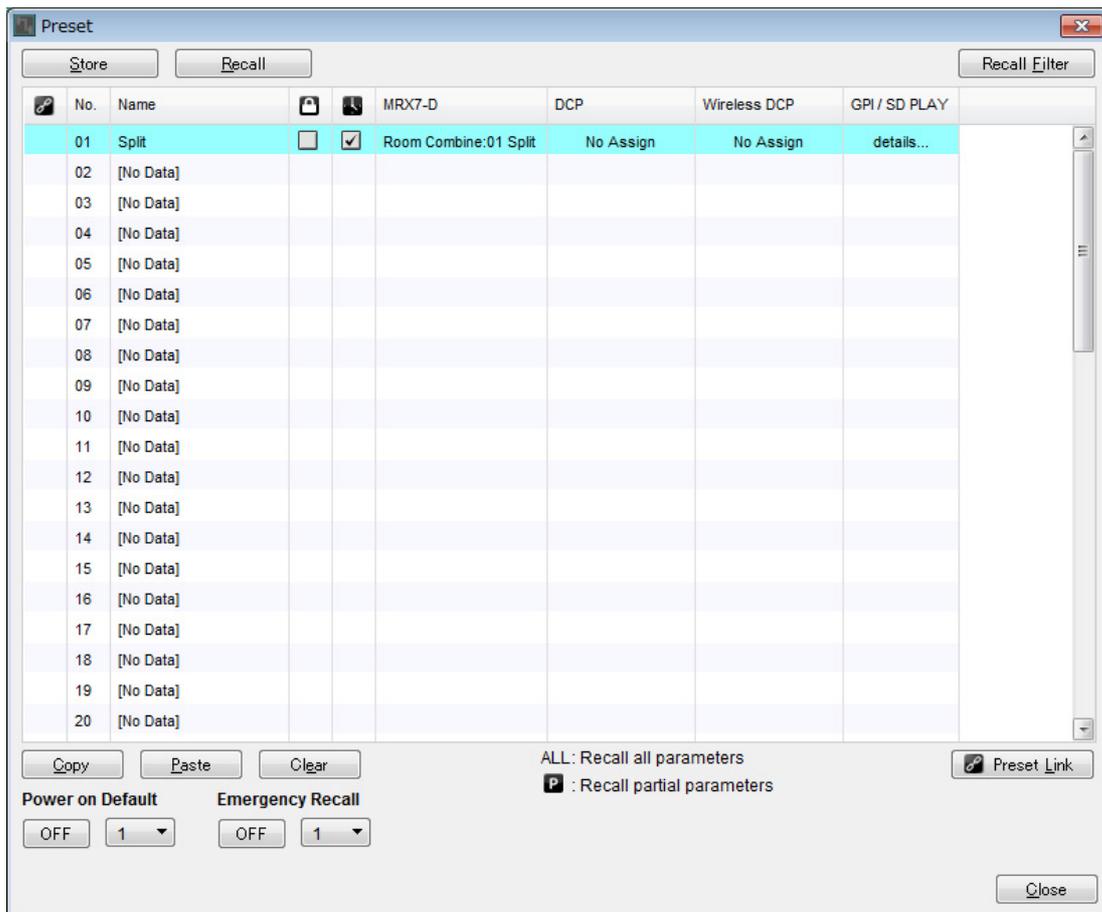


6. Klicken Sie auf [+], um die Snapshot-Liste zu erweitern.



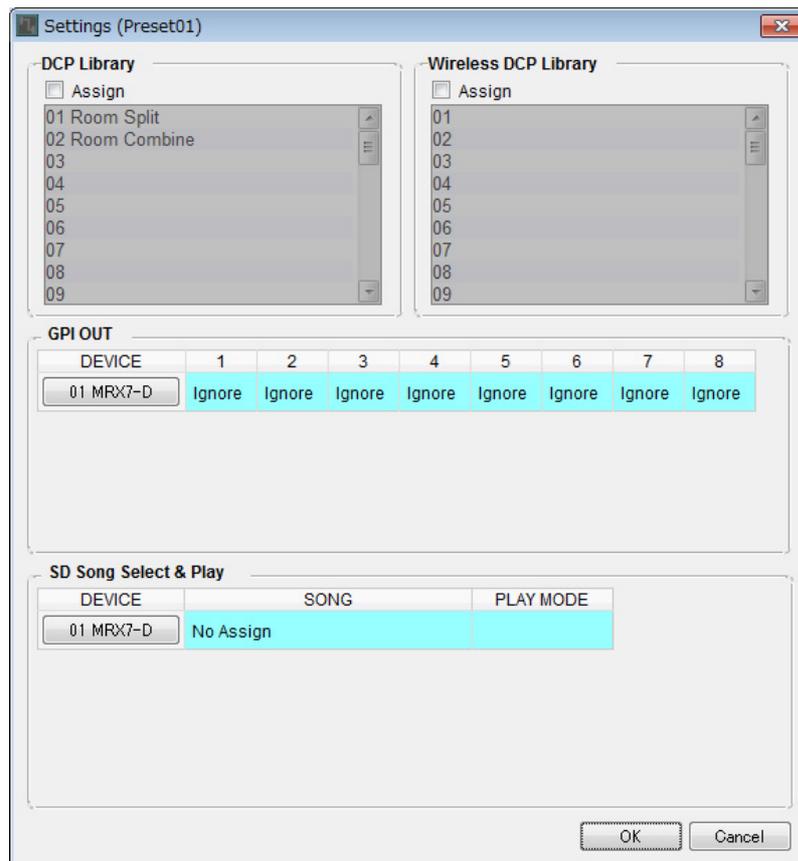
7. Klicken Sie auf [01 Split] (Geteilt) und klicken Sie dann auf die [OK]-Schaltfläche.

Wenn das Preset abgerufen wird, werden die Snapshots ebenfalls abgerufen.

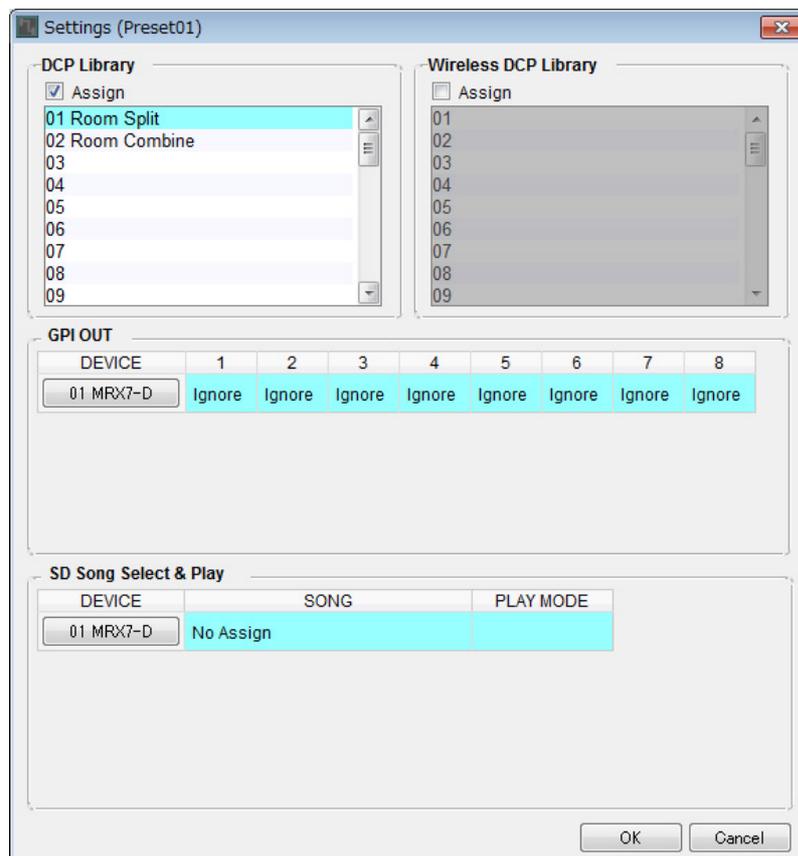


8. Doppelklicken Sie auf das [DCP-D]-Feld bei Nr. 01.

Das Dialogfenster „Settings“ (Einstellungen) erscheint.

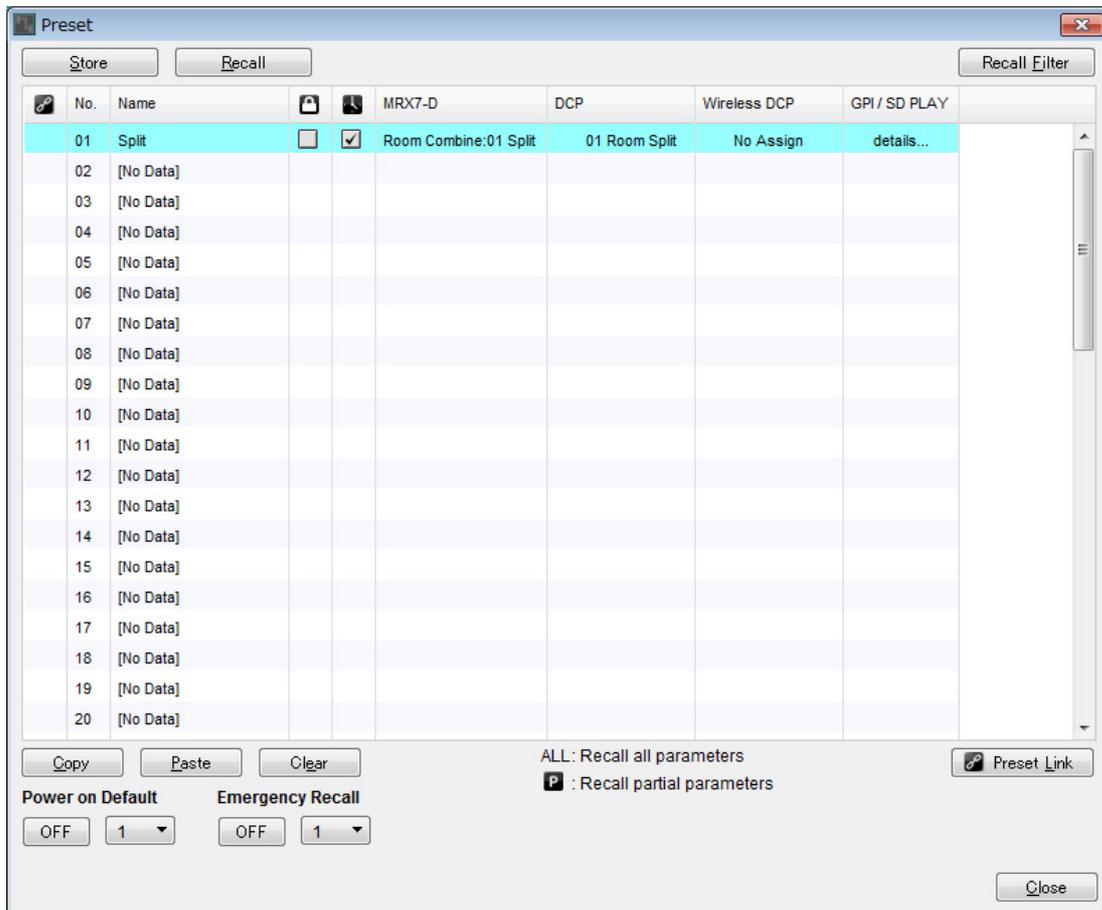


9. Markieren Sie das [Assign]-Kontrollkästchen bei „DCP Library“.



10. Klicken Sie auf [01 Room Split] (Räume geteilt) und klicken Sie dann auf die [OK]-Schaltfläche.

Wenn das Preset abgerufen wird, wird die Library ebenfalls geladen.



11. Klicken Sie auf Nr. 02 und klicken Sie dann auf die [Store]-Schaltfläche.

Das Dialogfenster „Store Preset“ (Preset speichern) erscheint.



12. Geben Sie [Combine] ein, und klicken Sie auf [OK].

Der aktuelle Status wird als Preset-Name „Combine“ registriert.

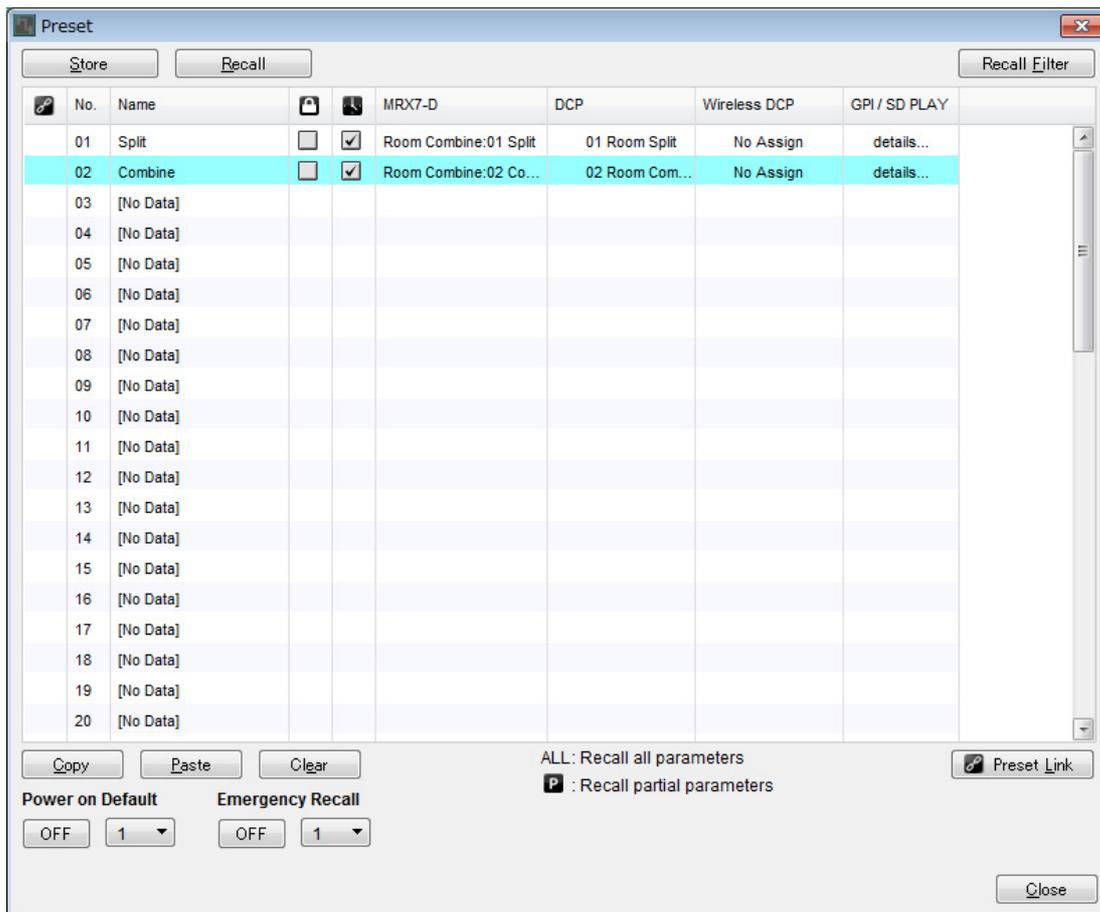
The screenshot shows the 'Preset' configuration window. At the top, there are 'Store' and 'Recall' buttons, and a 'Recall Filter' button. Below is a table with the following data:

No.	Name	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MRX7-D	DCP	Wireless DCP	GPI / SD PLAY
01	Split	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Room Combine:01 Split	01 Room Split	No Assign	details...
02	Combine	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	02 ALL Parameters	No Assign	No Assign	details...
03	[No Data]						
04	[No Data]						
05	[No Data]						
06	[No Data]						
07	[No Data]						
08	[No Data]						
09	[No Data]						
10	[No Data]						
11	[No Data]						
12	[No Data]						
13	[No Data]						
14	[No Data]						
15	[No Data]						
16	[No Data]						
17	[No Data]						
18	[No Data]						
19	[No Data]						
20	[No Data]						

Below the table, there are buttons for 'Copy', 'Paste', and 'Clear'. To the right, there is a 'Preset Link' button. Below these are two sections: 'Power on Default' and 'Emergency Recall', each with an 'OFF' button and a dropdown menu set to '1'. At the bottom right, there is a 'Close' button. A legend indicates that 'ALL' means 'Recall all parameters' and 'P' means 'Recall partial parameters'.

13. Stellen Sie das „Combine“-Preset auf dieselbe Weise ein.

Beim MRX7-D stellen Sie den [02 Combine]-Snapshot ein; und am DCP wählen Sie die [02 Room Combine]-Library aus.

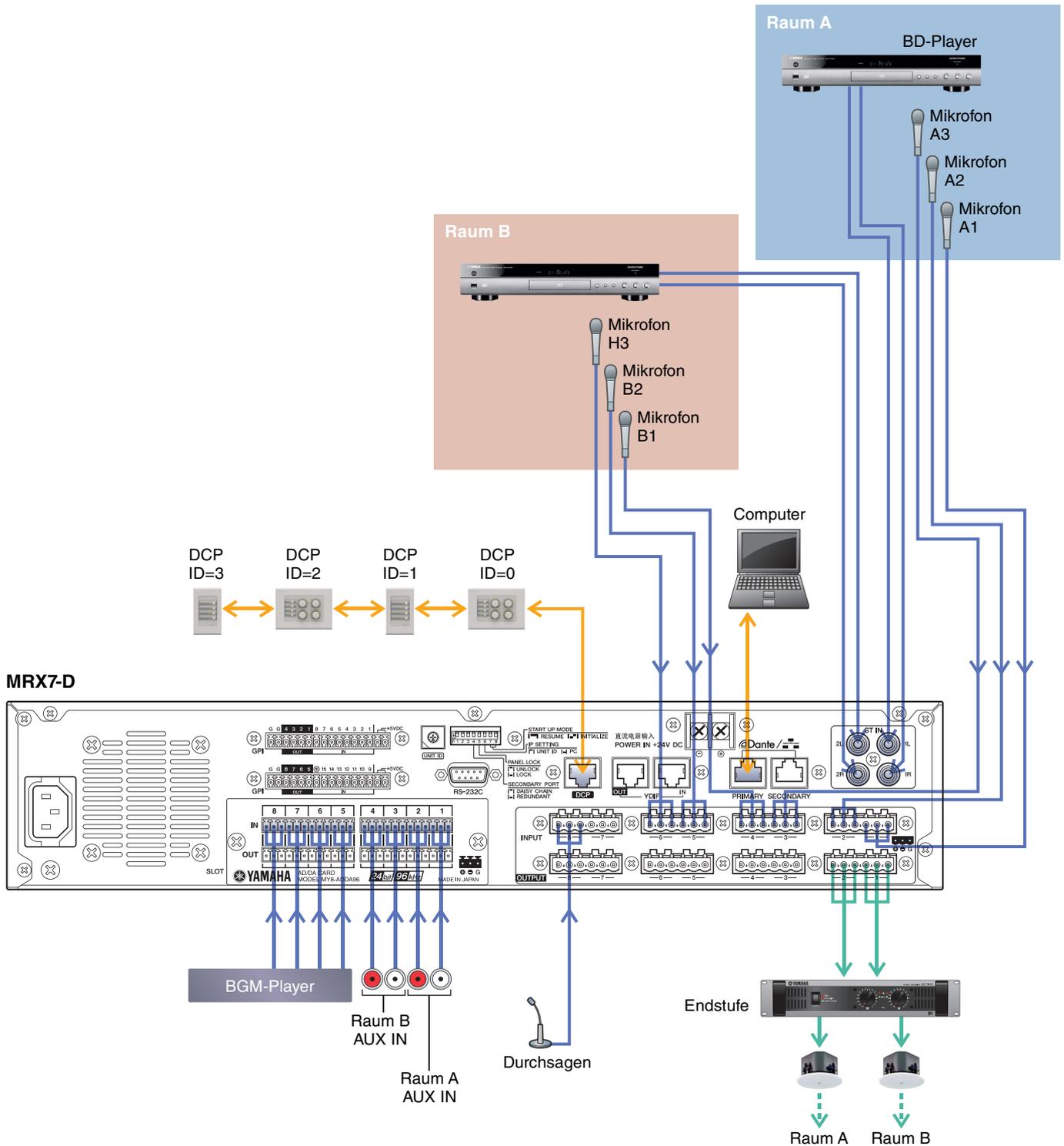
**14. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Close].**

Das „Preset“-Dialogfenster wird geschlossen.

Damit sind die Einstellungen im offline-Zustand abgeschlossen. Speichern Sie die Einstellungen erneut.

Anschließen von Geräten

Nachdem Sie den MRX und Ihre anderen Geräte im Rack montiert haben, schließen Sie den MRX und die anderen Geräte wie folgend gezeigt an. Wenn Sie Audiodaten auf eine SD-Speicherkarte kopiert haben, setzen Sie die Karte jetzt in den MRX ein.



Einschalten des MRX

Schalten Sie den MRX ein.

Schalten Sie den Endverstärker aus, bevor Sie den MRX ausschalten.

Einschalten des Verstärkers

Schalten Sie den Verstärker ein.

Um zu vermeiden, dass unerwünschte Signale ausgegeben werden, empfehlen wir Ihnen, die Dämpfungsregler aller Kanäle am Verstärker herunterzuregeln, bevor Sie diesen einschalten.

Angeben der TCP/IP-Adresse des Computers

Um eine Kommunikation zwischen MRX und dem Computer zu ermöglichen, geben Sie die TCP/IP-Adresse des Computers wie folgt ein.

1. Wählen Sie [Network Setup] im [System]-Menü von MTX-MRX Editor.

Das Dialogfeld „Network Setup“ erscheint.

2. Klicken Sie auf [Open Network Connection] (Netzwerkverbindung öffnen).

Es erscheint „Network Connections“.

3. Rechtsklicken Sie auf den Adapter, an dem der MRX angeschlossen ist, und wählen Sie [Properties] (Eigenschaften).

Das Dialogfenster „Local Area Connection Properties“ (Lokale Verbindungseigenschaften) wird angezeigt.

4. Wählen Sie [Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4)] (Internetprotokoll Version 4 (TCP/IPv4)), und klicken Sie dann auf [Properties] (Eigenschaften).

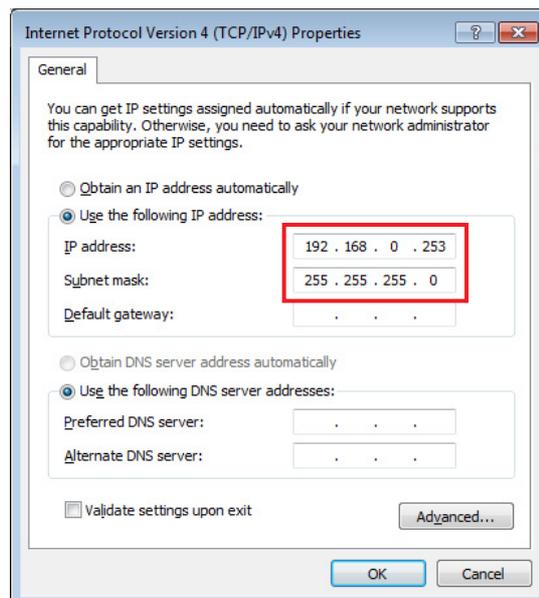
Das Dialogfenster „Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties“ erscheint.

5. Klicken Sie auf [Use the following IP address (S)] (Folgende IP-Adresse verwenden).

6. Geben Sie im Feld [IP address] den Wert „192.168.0.253“ ein; und im Feld [Subnet mask] geben Sie „255.255.255.0“ ein.

HINWEIS

Die IP-Adresse des MRX7-D ist auf „192.168.0.1“ eingestellt.



7. Klicken Sie auf [OK].

HINWEIS

In einigen Fällen kann die Windows-Firewall MTX-MRX Editor blockieren, wenn Sie diese Einstellung vornehmen. Markieren Sie das Kontrollkästchen [Private Network] und klicken Sie auf [Allow Access] (Zugang erlauben).

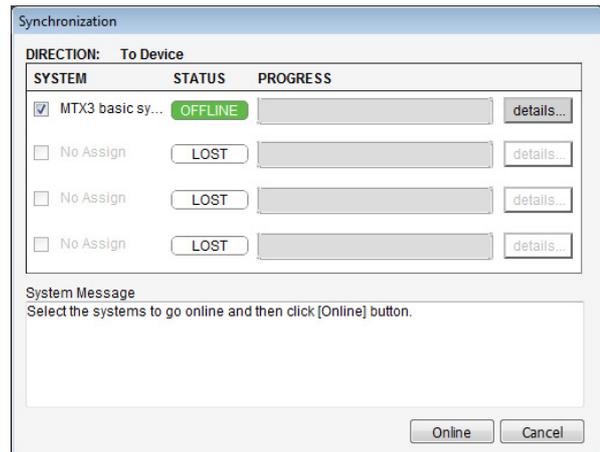
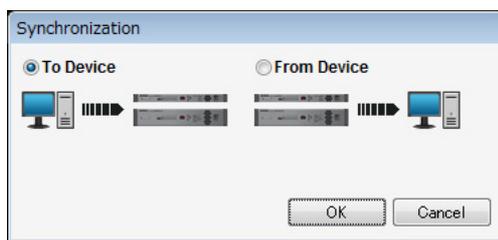
MTX-MRX Editor online schalten

Klicken Sie oben rechts in MTX-MRX Editor auf die [Online]-Schaltfläche. Wenn das Gerät erfolgreich online gegangen ist, leuchtet die Anzeige 1 blau.



Wenn das „Synchronization“-Dialogfenster erscheint, wählen Sie „To Device“, und klicken Sie auf [OK]. Wenn die Anzeige im Dialogfenster umgeschaltet hat, wählen Sie das System, das Sie online schalten möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Online].

Das in MTX-MRX Editor erzeugte Project wird an den MRX übertragen.



Prüfen, ob die Einstellungen übernommen wurden

Die wichtigsten Dinge, die geprüft werden sollten, sind unten aufgeführt. Für Details zu den einzelnen Parametereinstellungen lesen Sie den „MTX-MRX Editor Bedienungsanleitung“ und den „MRX Designer Bedienungsanleitung“.

- 1. Drücken Sie Schalter 1 am DCP4S zum Abrufen des „Split“-Presets.**
- 2. Schließen Sie ein Audiosignal wie BGM, Blu-Ray-Disc-Player oder AUX IN an die Eingänge des MRX7-D an und stellen Sie die Eingangspegel ein.**

Stellen Sie die einzelnen BGM-Eingangspegel mittels „Fader(3)“ ein. Der BGM- Gesamtklang kann mit Regler 2 am DCP4V4S eingestellt werden. Stellen Sie die einzelnen Eingangspegel des Blu-Ray-Disc-Players und des AUX IN mittels „Fader(2)“ und „Fader(5)“ ein.

HINWEIS

Beim Einstellen des Blu-Ray-Disc-Players und AUX IN stellen Sie sicher, dass der Matrix-Mixer eingeschaltet ist. Da das zugeführte Eingangssignal davon abhängt, ob der Fader ein- oder ausgeschaltet ist, verwenden Sie Schalter 3 am DCP4V4S, um während der Einstellungen zwischen den beiden umzuschalten.

- 3. Stellen Sie die einzelnen Ausgangspegel mittels „Fader(6)“ ein.**
- 4. Stellen Sie den Eingangspegel des Mikros mit dem „ANALOG IN“-Editor ein.**

Schalten Sie die Taste [+48V] wie erforderlich ein.

ACHTUNG

Denken Sie daran, diese Schaltfläche auszuschalten, wenn Sie die Phantomspeisung nicht benötigen.

Befolgen Sie die unten angegebenen wichtigen Vorsichtsmaßnahmen, um Knackgeräusche und mögliche Beschädigungen dieses und externer Geräte durch Betätigung dieses Schalters zu vermeiden.

- Lassen Sie diese Schaltfläche ausgeschaltet, wenn Sie ein Gerät anschließen, das keine Phantomspannung an der [INPUT]-Buchse unterstützt.
- Schließen Sie kein Gerät an einer [INPUT]-Buchse an und ziehen Sie keines ab, während diese Schaltfläche eingeschaltet ist.
- Regeln Sie den Ausgangspegel herunter auf Minimum, bevor Sie diese Schaltfläche betätigen.

HINWEIS

Es gibt keinen Hauptschalter. Um Fehlfunktionen zu vermeiden, achten Sie darauf, hier die richtige Einstellung für das angeschlossene Gerät vorzunehmen.

- 5. Stellen Sie die anderen Ein- und Ausgänge ein.**
- 6. Drücken Sie Schalter 2 am DCP4S zum Abrufen des „Combine“-Presets.**
Prüfen Sie die Ein- und Ausgangspegel.
Wenn Sie Einstellungen für „Split“ und „Combine“ vornehmen müssen, die Parameter jedoch nicht vom DCP aus bedienen können, speichern Sie die Parameter im Parametersatz „Room Combine“ vor den Parameteränderungen als „Split“, und speichern Sie den Zustand nach den Parameteränderungen als „Combine“.

- 7. Bestätigen Sie die DCP-Einstellungen.**

Prüfen Sie, ob der DCP gemäß den Einstellungen arbeitet.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, speichern Sie das Project und schalten Sie MTX-MRX Editor offline.

Damit sind die Einstellungen für Beispiel 1 abgeschlossen.

Beispiel 2) Fernkonferenzsystem, das auch Speech Privacy verwendet

■ Glossar

Hier wird die für das Fernkonferenzsystem verwendete Terminologie erklärt.

Glossar	Beschreibung
Local	Ihr eigener Konferenzraum innerhalb des Remote-Konferenzsystems. Auch „Near-end“ genannt.
Entfernter Standort	Der Konferenzraum der anderen Teilnehmer innerhalb des Remote-Konferenzsystems. Auch „Far-end“ genannt.
From Far-end	Das Eingangssignal vom entfernten Ort (dem anderen Teilnehmer).
Far-end Voice	Das Signal vom entfernten Ort, das auf Ihren Lautsprechern wiedergegeben wird.
Near-end Mic	Das Eingangssignal von dem/den Mikrofon(en) am entfernten Ort.
Near-end Voice	Das Signal der/des lokalen Mikrofon(e)(s), das auf Ihren Lautsprechern wiedergegeben wird.
To Far-end	Das Signal der/des lokalen Mikrofon(e)(s), das mit Echoauslöschung bearbeitet und an den entfernten Ort gesendet wird.
CODEC	Ein Gerät für Übertragung und Empfang von Daten über ein digitales Kommunikationsnetzwerk.

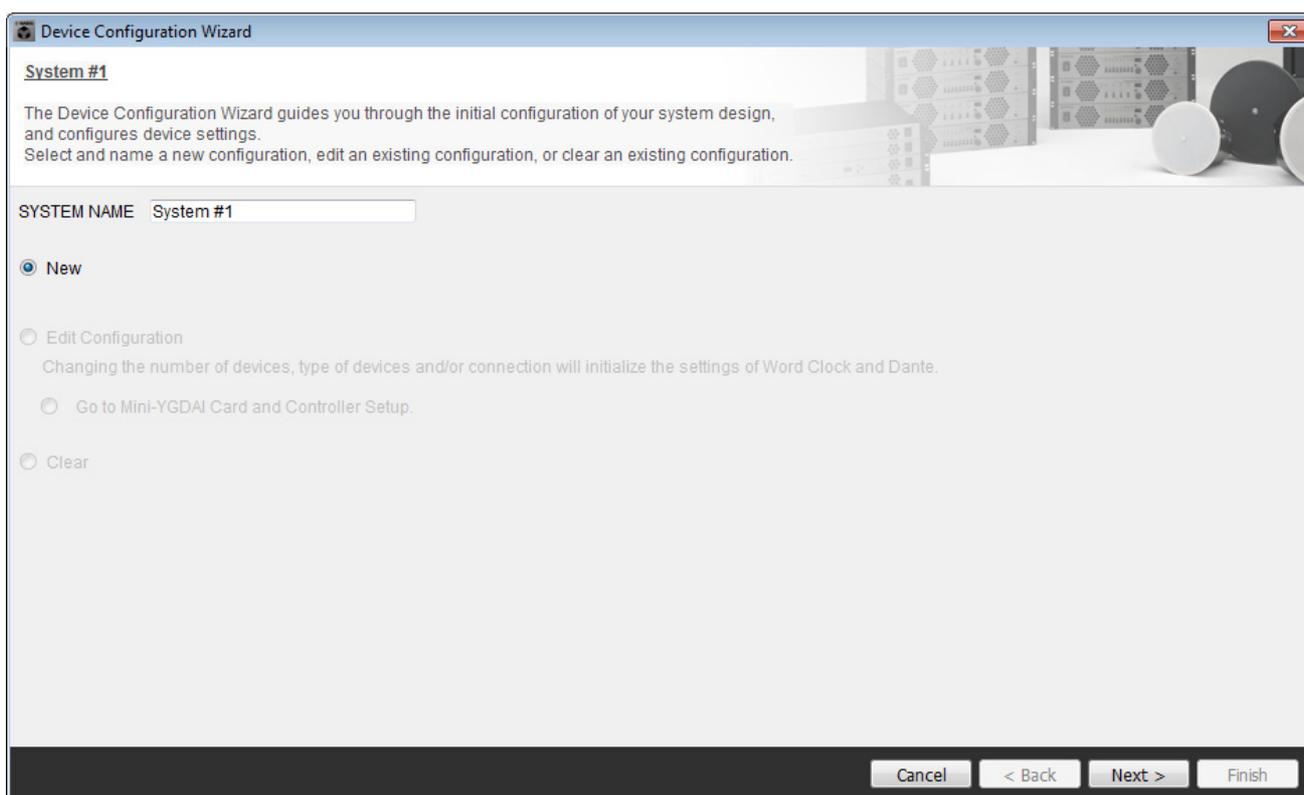
Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups

Bevor Sie die interne Konfiguration am MRX einstellen, verwenden Sie den Assistenten von MTX-MRX Editor, um eine Konfiguration für das Gerät zu erstellen.

Nach Vornehmen der Grundeinstellungen können Sie Informationen über die Systemverkabelung und die ID-Nummern ausdrucken.

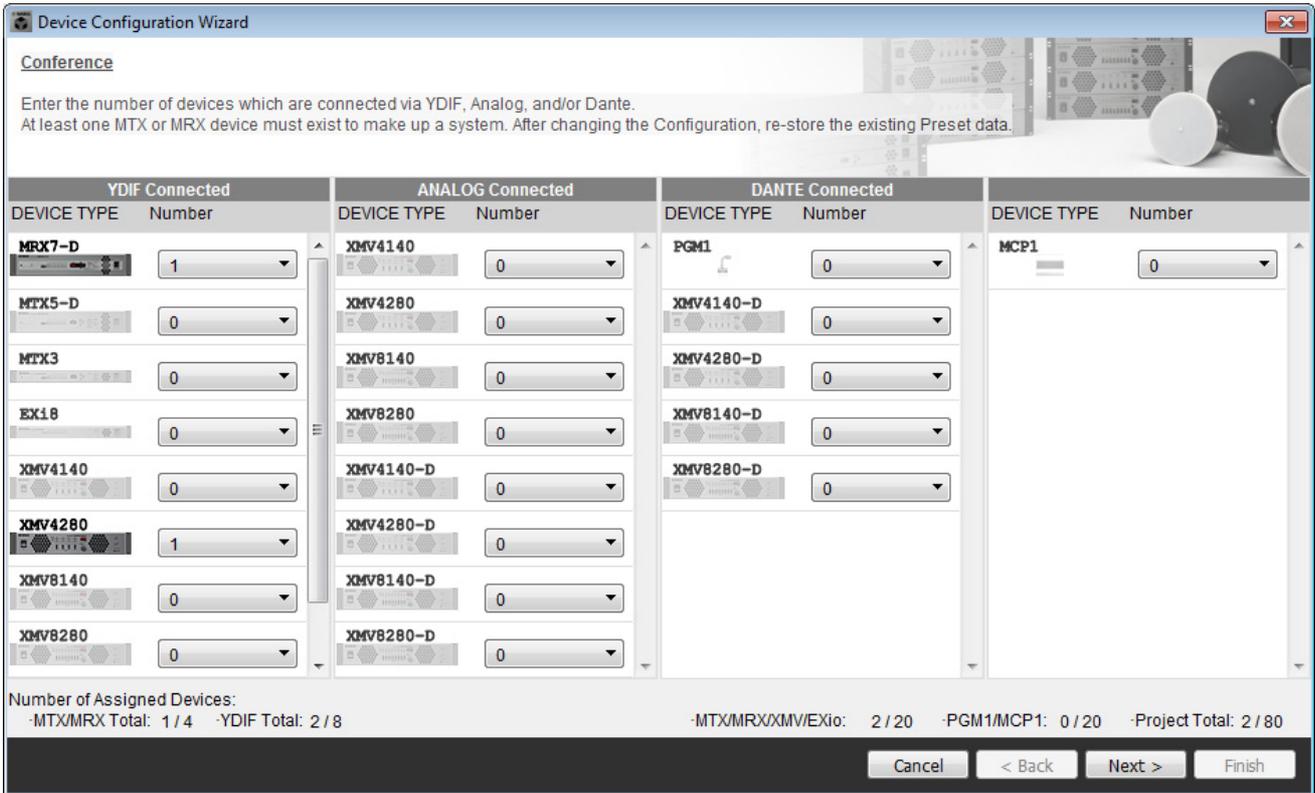
Gehen Sie für die Grundeinstellungen folgendermaßen vor.

1. Geben Sie einen Namen für das zu erstellende MTX-/MRX-System ein, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).



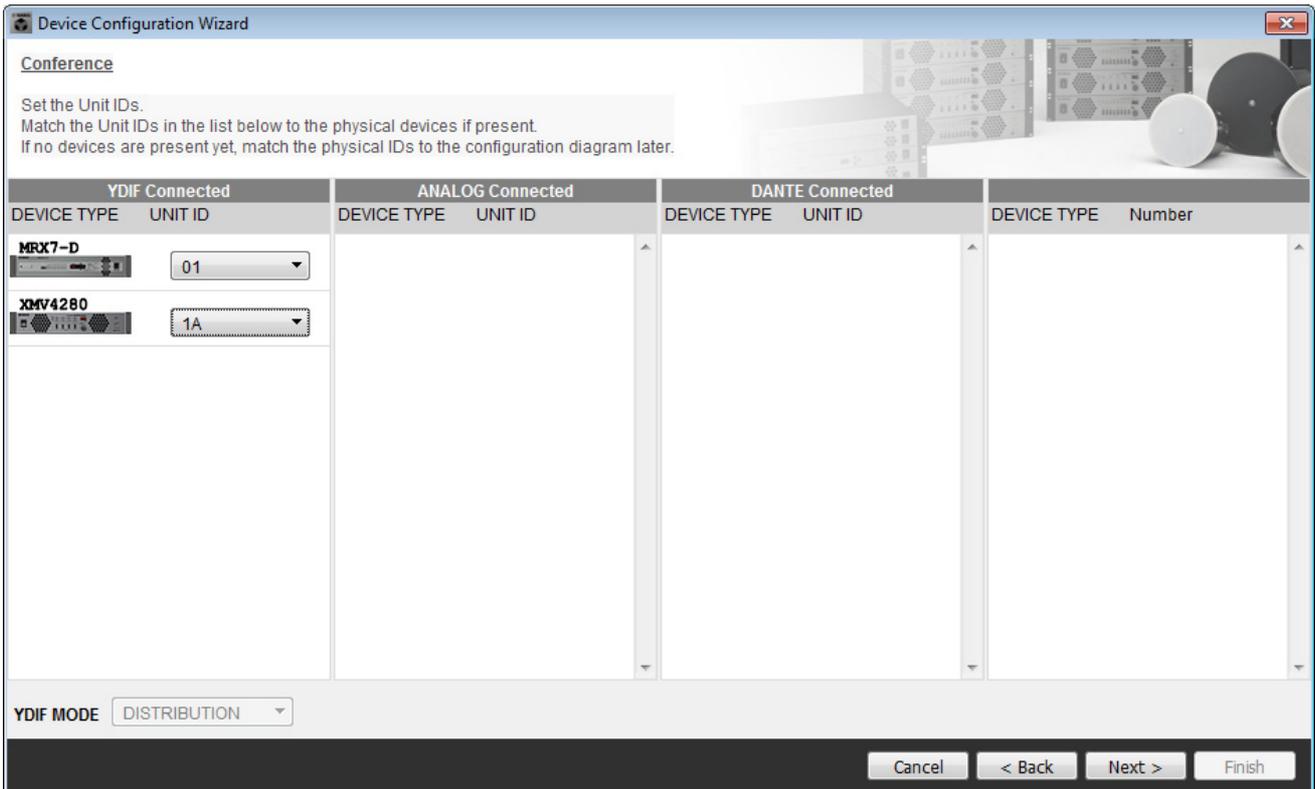
2. Geben Sie die Anzahl der Einheiten an, die in Ihrem MTX-/MRX-System miteinander verbunden sind, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

Geben Sie „1“ als Anzahl der MRX7-D-Einheiten bei „YDIF Connected“ an, und geben Sie „1“ als Anzahl der anzuschließenden XMV4280-Einheiten an.



3. Geben Sie die UNIT ID jedes Gerätes an, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

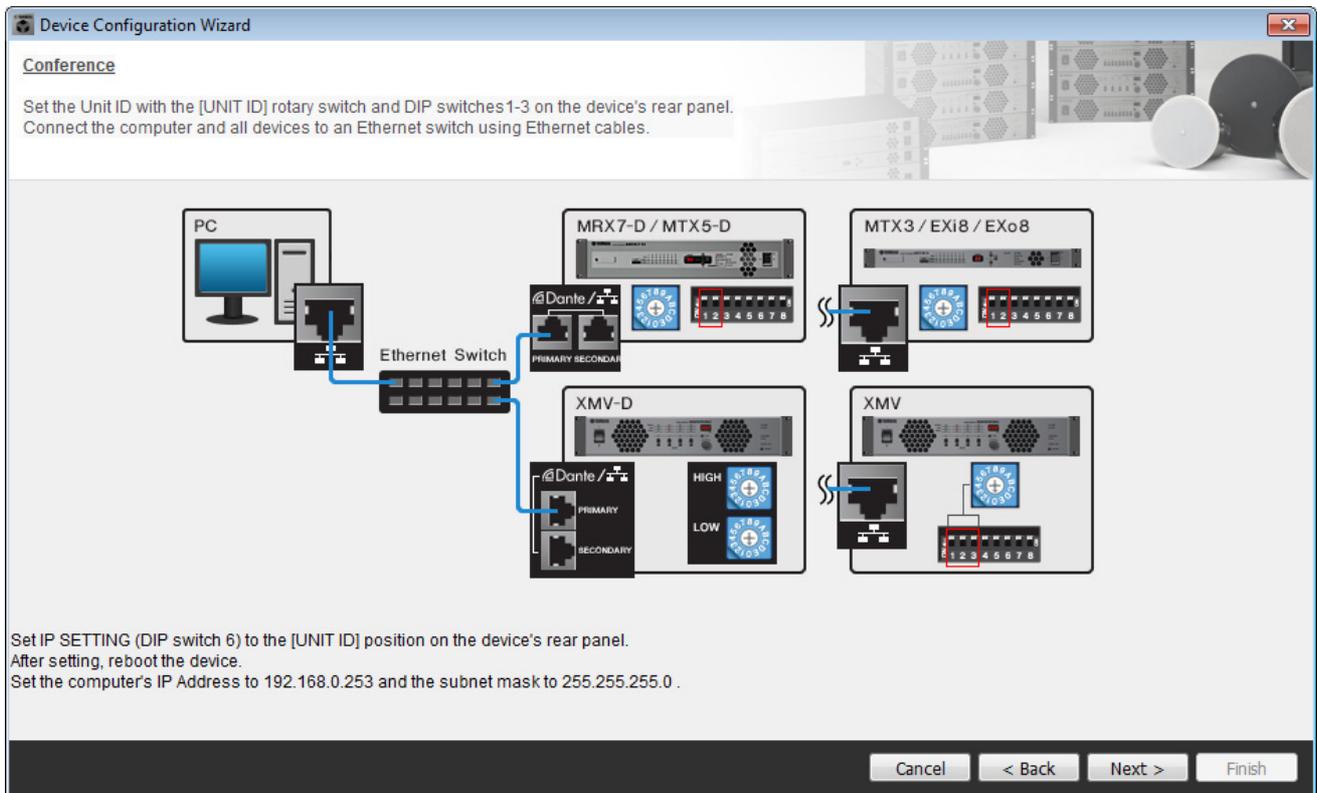
Wenn Sie keine zwingenden Gründe für eine Abweichung haben, verwenden Sie die zugewiesene UNIT ID. Stellen Sie für dieses Beispiel die UNIT ID des XMV auf 1A, damit wir erklären können, wie sich die UNIT ID ändern lässt.



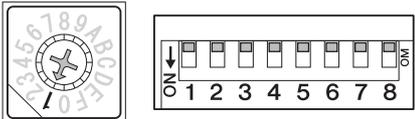
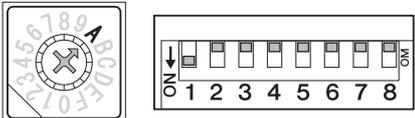
4. Stellen Sie die Dreh- und DIP-Schalter [UNIT ID] des MRX und des XMV ein.

Sie werden die IP-Adresse des Computers nach Fertigstellen des Assistenten unter „Angabe der TCP/IP-Adresse des Computers“ einstellen.

Wenn MRX und XMV sich nicht in der Nähe befinden, nehmen Sie die Einstellungen im Schritt „Anschließen von Geräten“ vor.



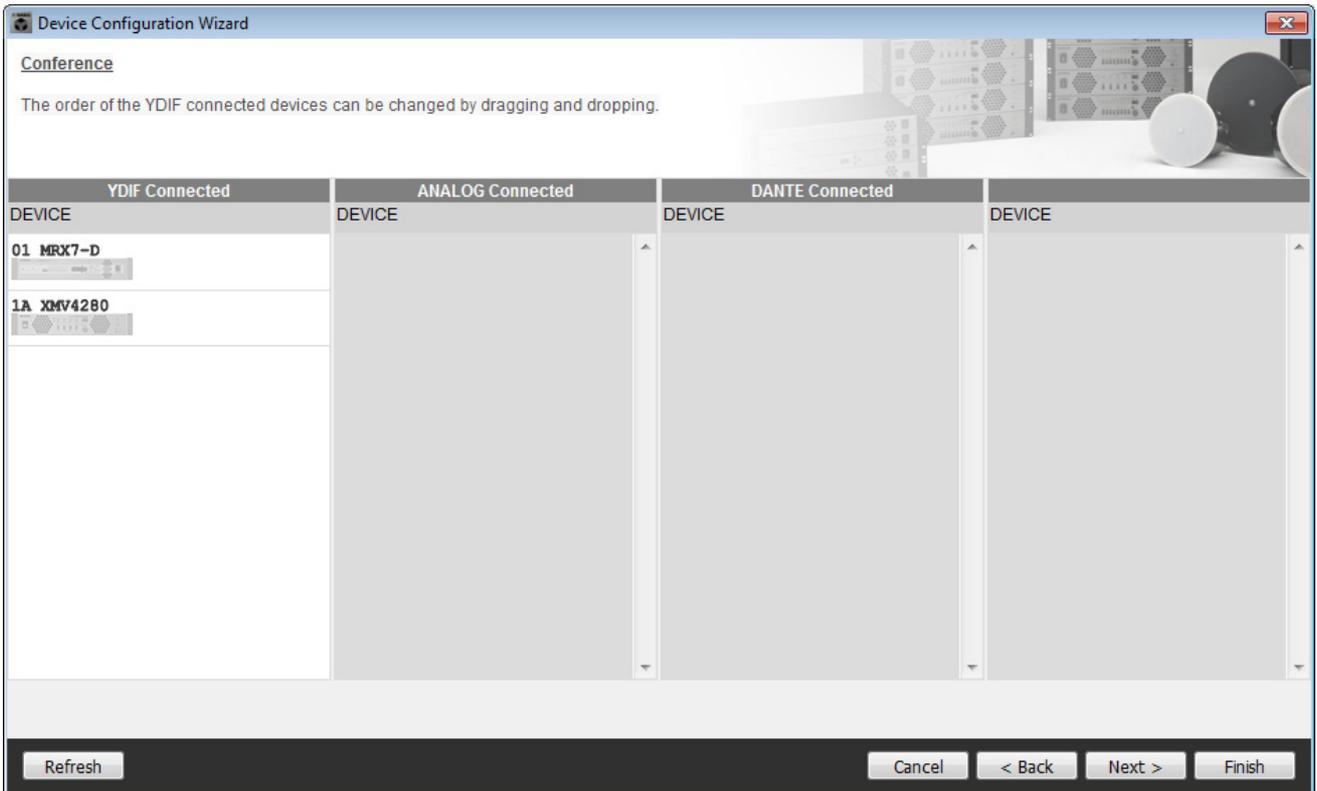
Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor.

<p>MRX7-D</p> 	<p>UNIT ID = 01 [UNIT ID]-Drehschalter = 1 DIP-Schalter alle auf OFF (Stellung oben)</p>
<p>XMV</p> 	<p>UNIT ID = 1A [UNIT ID]-Drehschalter = A DIP-Schalter 1 ist ON (Stellung unten), andere sind OFF (Stellung oben)</p>

5. Wenn Sie die Einstellung der Drehschalters [UNIT ID] und der DIP-Schalter an MRX und XMV abgeschlossen haben, klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

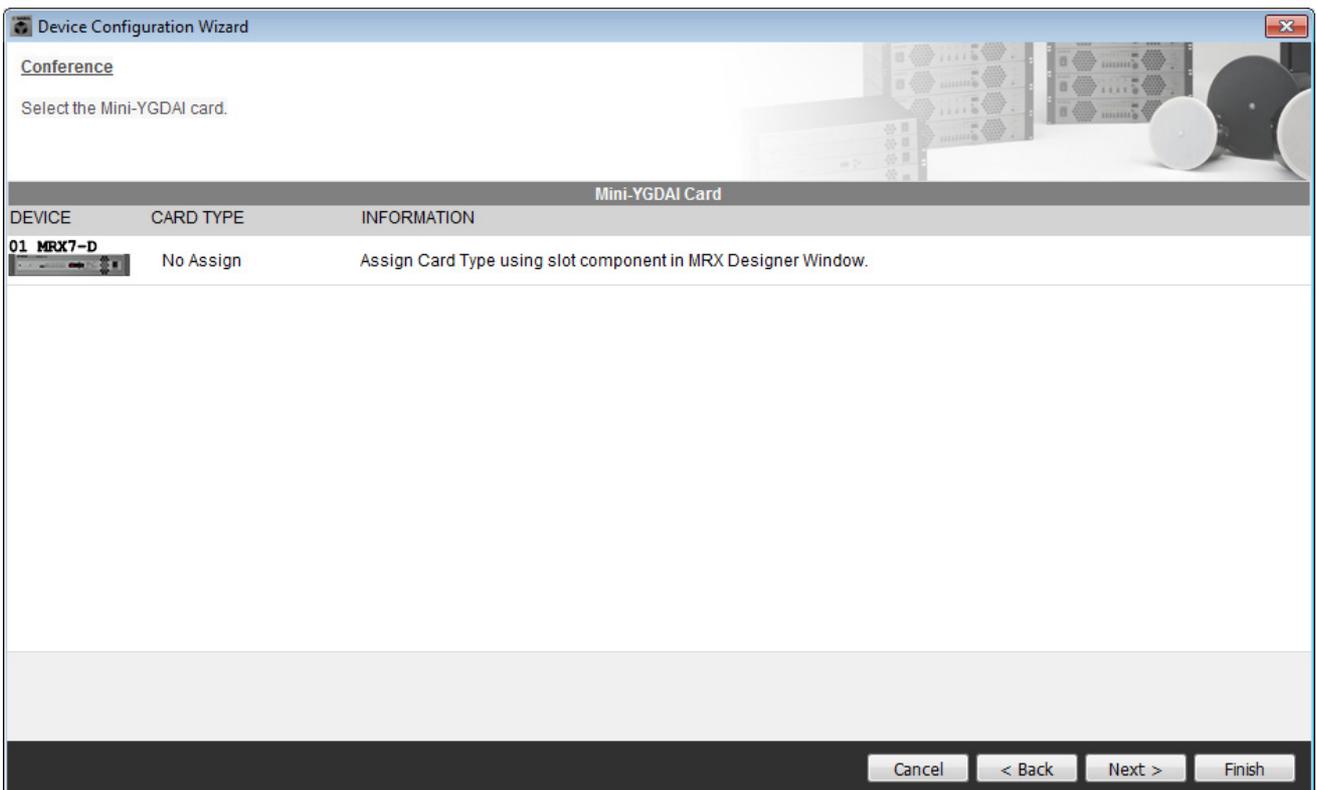
6. Überprüfen Sie, dass MRX und XMV im Bildschirm angezeigt werden, und klicken Sie dann auf [Next>] (Weiter).

Da es nur eine MRX-Einheit und eine XMV-Einheit gibt, muss die Reihenfolge nicht geändert werden.



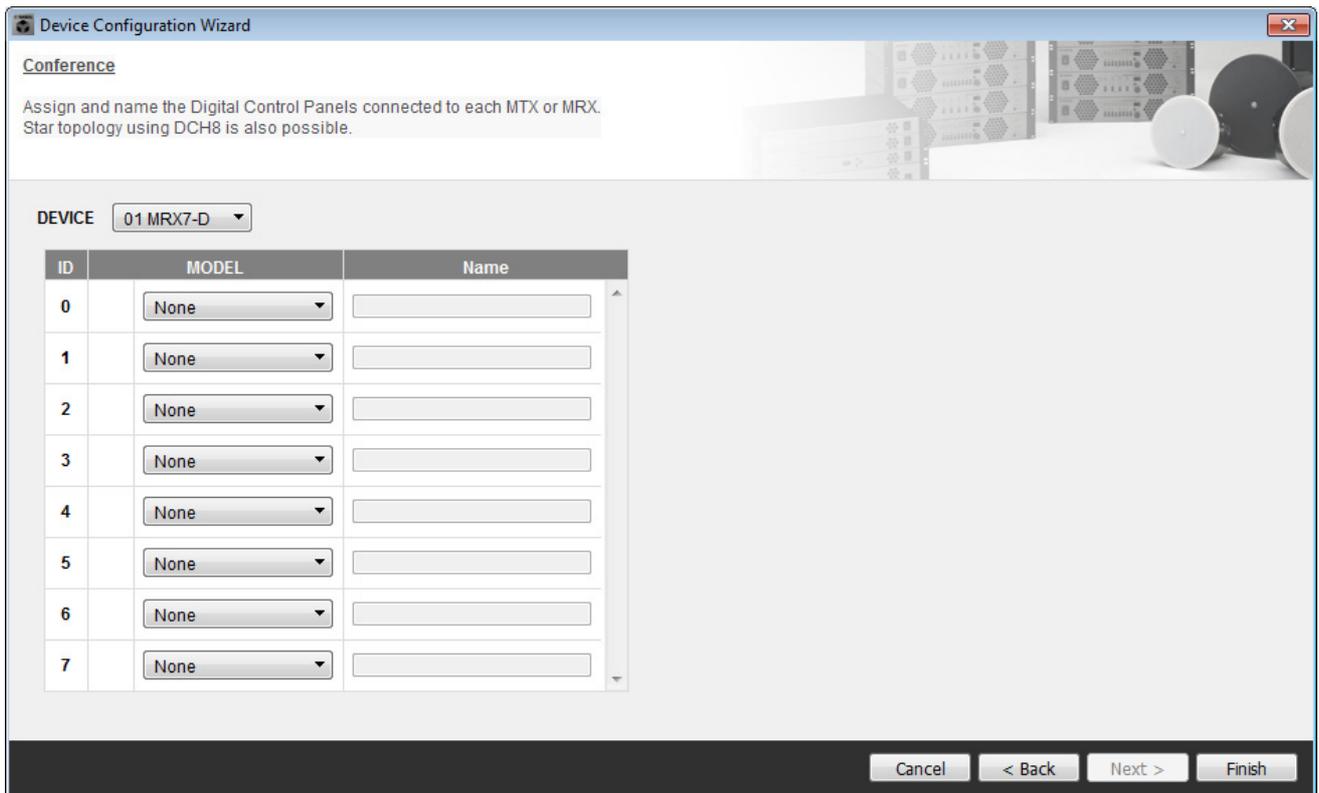
7. Klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

Wählen Sie in MRX Designer des MRX die Mini-YGDAI-Karte aus.

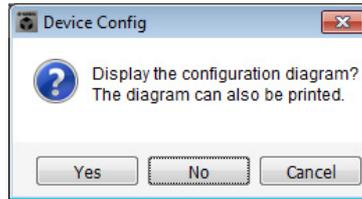


8. Wählen Sie das Modell des am MRX angeschlossenen DCP aus, geben Sie einen Gerätenamen an und klicken Sie auf [Finish] (Fertigstellen).

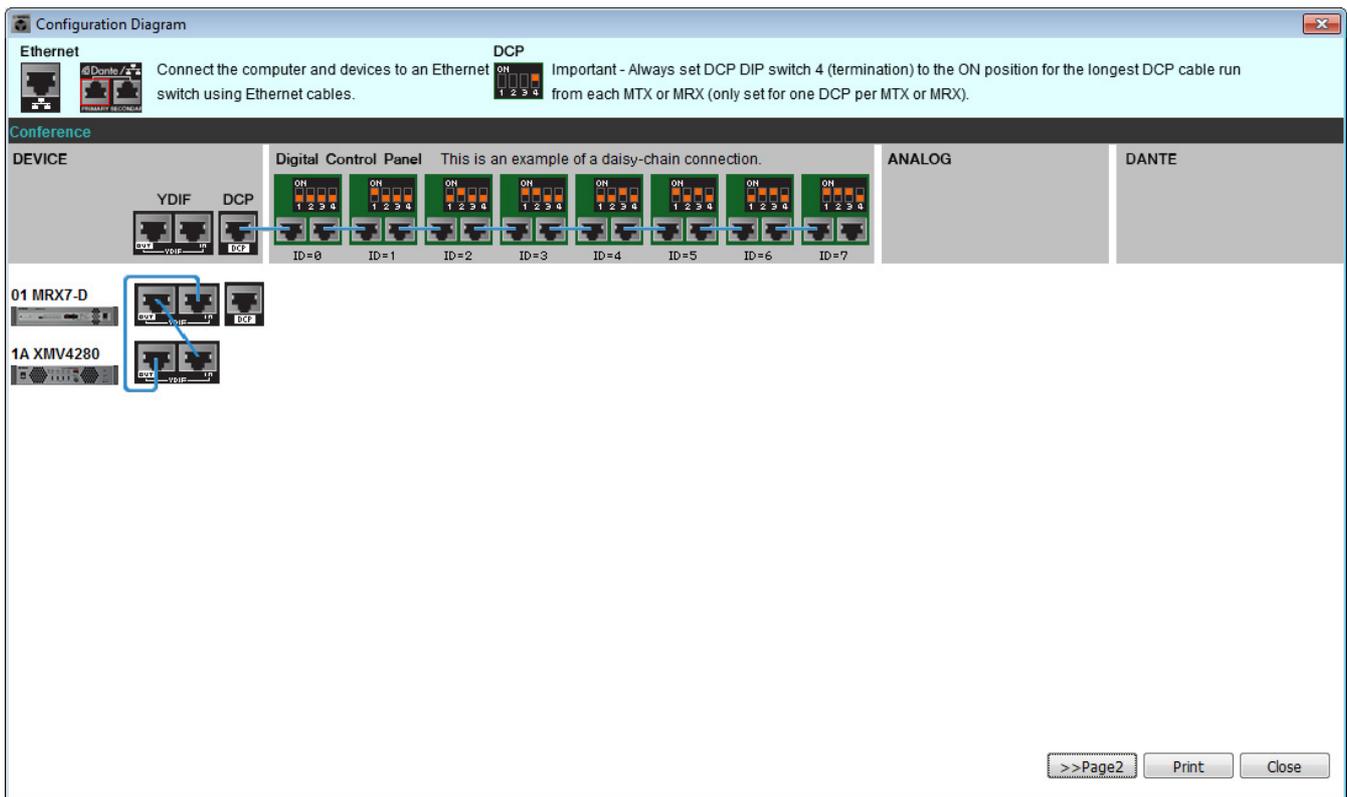
Für dieses Beispiel werden wir ProVisionaire Touch verwendet, und wir werden keine Einstellungen am DCP vornehmen.



9. Wenn das Dialogfenster „Display the configuration diagram? The diagram can also be printed.“ (Konfigurationsdiagramm anzeigen? Das Diagramm kann auch gedruckt werden) angezeigt wird, klicken Sie auf [Yes].



Daraufhin erscheint eine Abbildung der Verkabelung. Klicken Sie auf [Print] (Drucken), um das Diagramm zu drucken. Klicken Sie auf [Close] (Schließen), um den Bildschirm zu schließen.



HINWEIS

Wenn Sie die Abbildung der Verkabelung noch einmal sehen möchten, wählen Sie im [File]-Menü den Punkt → [Print Configuration Diagram] (Konfigurationsdiagramm ausdrucken).

Wenn Sie den Gerätemanager verwenden möchten, um die Gerätekonfiguration zu ändern, klicken Sie auf die [Device Config]-Schaltfläche im Project-Bildschirm.



Konfigurieren der Einstellungen am MRX

Platzieren und Verbinden der Komponenten

Verwenden Sie MRX Designer, um eine interne Konfiguration am MRX einzustellen.

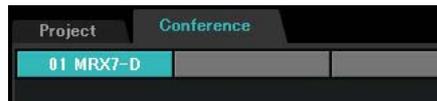
Nach Abschluss Ihrer Einstellungen sollten Sie sie im Menü [File] (Datei) durch Anklicken von [Save] speichern.

HINWEIS

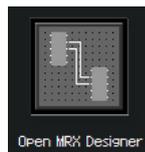
Das Dialogfeld „Benutzerkontensteuerung“ wird angezeigt. Klicken Sie auf [Continue] (Fortsetzen) oder [Yes] (Ja).

MRX Designer starten

Klicken Sie den Namen des Systems an, den Sie in Schritt 1 unter „[Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups](#)“ angegeben hatten, um zum Systembildschirm zu gehen.



Nachdem Sie den Einstellungsbildschirm aufgerufen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche [Open MRX Designer], um MRX Designer zu starten.



Platzieren und Verbinden der Komponenten für die Mikrofone am lokalen Ort, die Audio zum Far-End senden

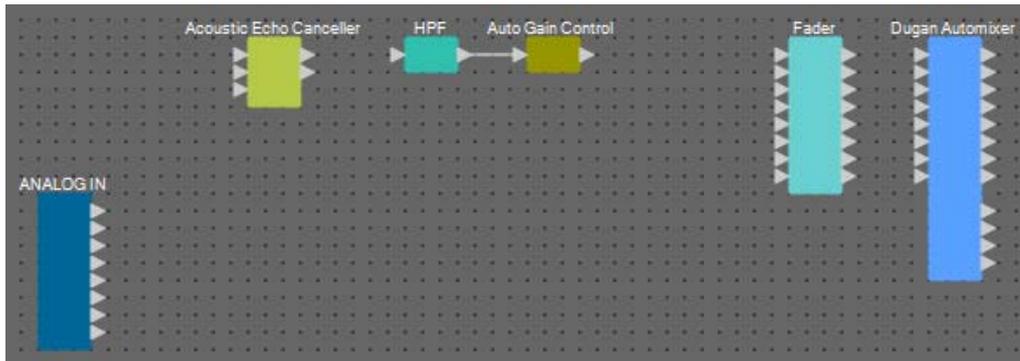
Platzieren und verbinden Sie die Komponenten, die Eingangssignale von den Mikrofonen am lokalen Ort zum Far-End senden.

1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

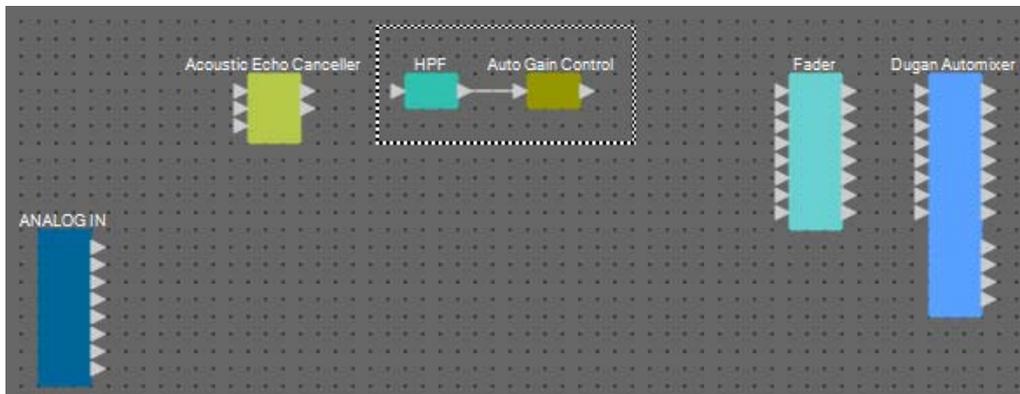
- „ANALOG IN“
- „Acoustic Echo Canceller“
- „HPF“ (MONO)
- „Auto Gain Control“ (MONO)
- „Fader“ (8CH)
- „Dugan Automixer“ (8CH)



2. Ziehen Sie die Ports der „HPF“-Komponenten auf die der „Auto Gain Control“-Komponenten, um die Verbindungen herzustellen.



3. Wählen Sie den Bereich zwischen „HPF“ und „Auto Gain Control“ aus, so dass die Komponenten und Kabel ausgewählt sind.



4. Kopieren Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel und fügen Sie sie einmal ein, oder ziehen Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel bei gehaltener <Strg>-Taste und legen sie ab.

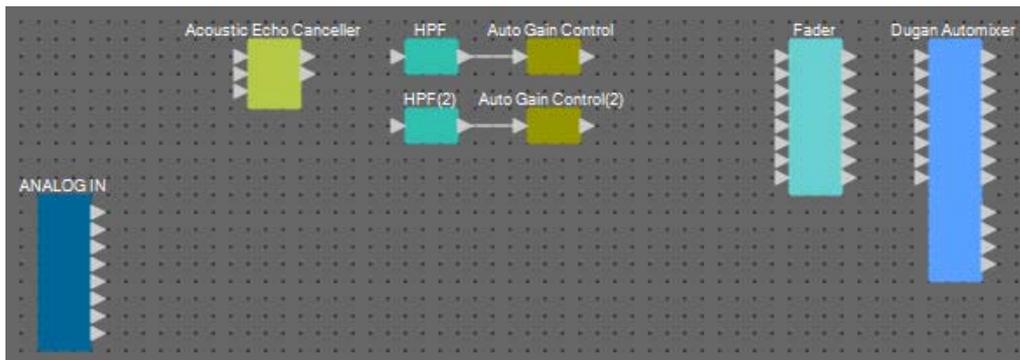
Ändern Sie die Positionen der Komponenten wie erforderlich.

Gehen Sie beim Kopieren wie folgt vor:

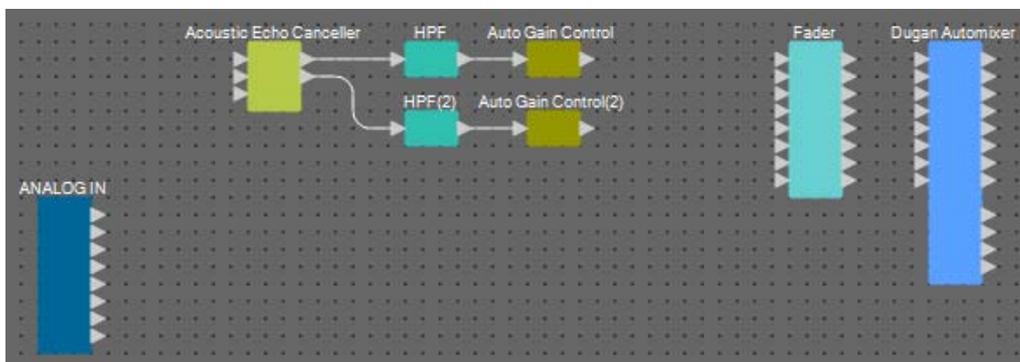
- <Strg> + <C>
- Klicken Sie im Kontextmenü mit der rechten Maustaste auf [Copy].
- Wählen Sie im Menü [Edit] den Eintrag [Copy].

Gehen Sie beim Einfügen wie folgt vor:

- <Strg> + <V>
- Klicken Sie im Kontextmenü mit der rechten Maustaste auf [Paste].
- Wählen Sie im Menü [Edit] den Eintrag [Paste].



5. Ziehen Sie die Ein- und Ausgangs-Ports der Komponenten „Acoustic Echo Canceller“, „HPF“ und „HPF(2)“ zu den entsprechenden Ports, um Verbindungen herzustellen.

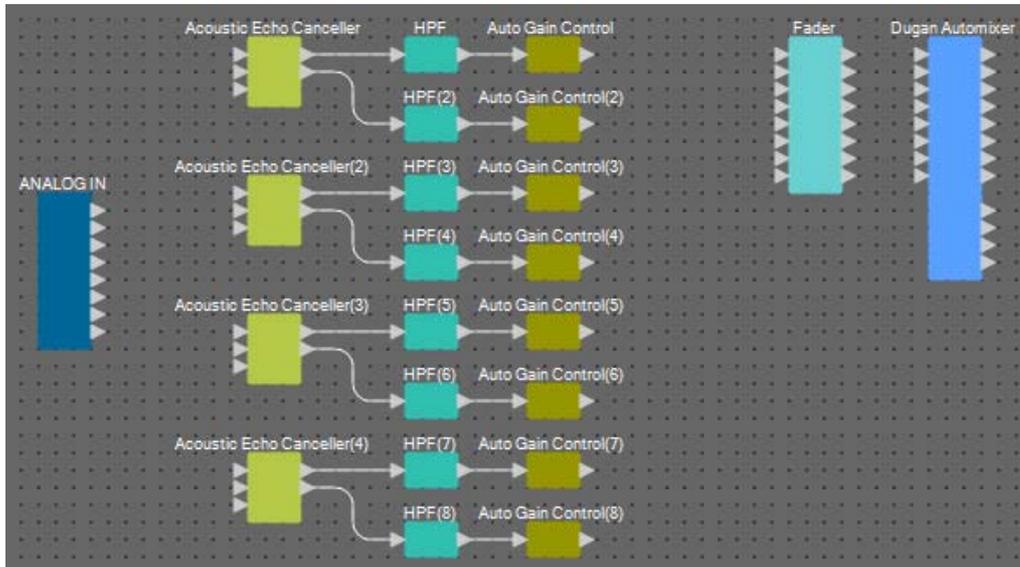


6. Wählen Sie den Bereich zwischen „Acoustic Echo Canceller“ und „Auto Gain Control“ aus, so dass die Komponenten und Kabel ausgewählt sind.

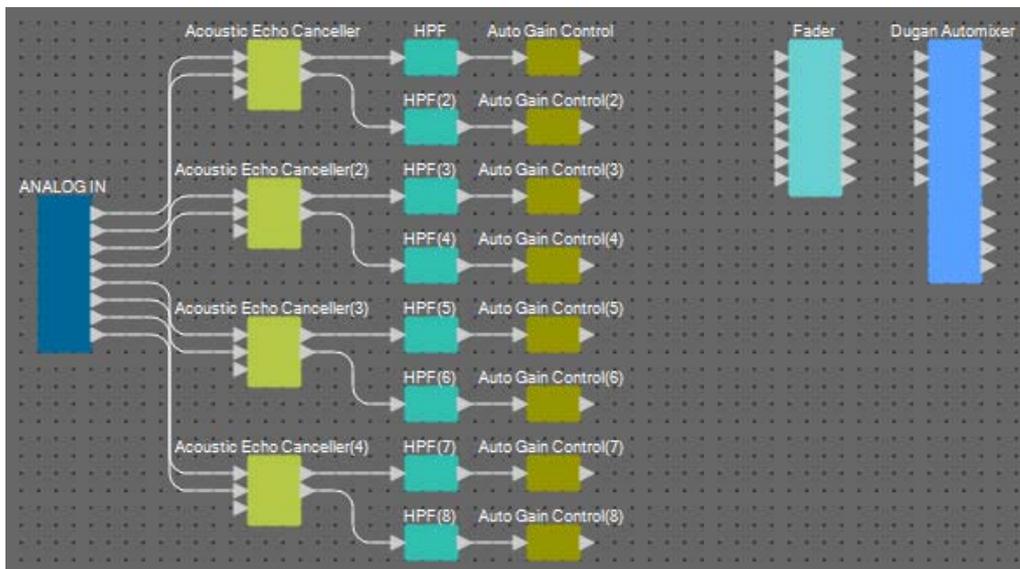


- 7.** Kopieren Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel und fügen Sie sie viermal ein, oder ziehen Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel bei gehaltener <Strg>-Taste und legen sie ab.

Ändern Sie die Positionen der Komponenten wie erforderlich.

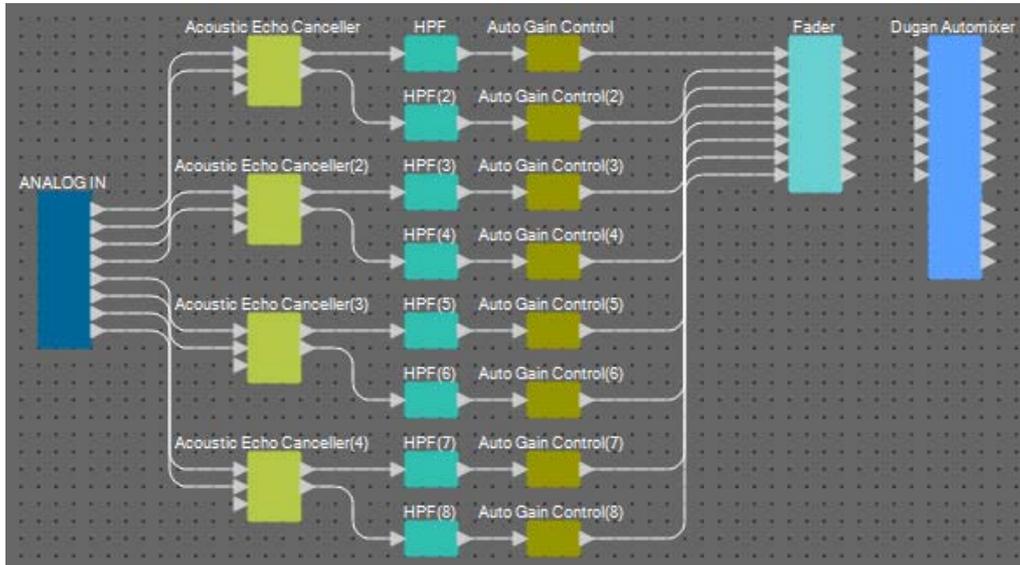


- 8.** Verbinden Sie für jeden „Acoustic Canceller“ die Ports „ANALOG IN“ 1 bis 8 mit den Mikrofon-Eingangs-Port 1/2 durch Ziehen und Ablegen.

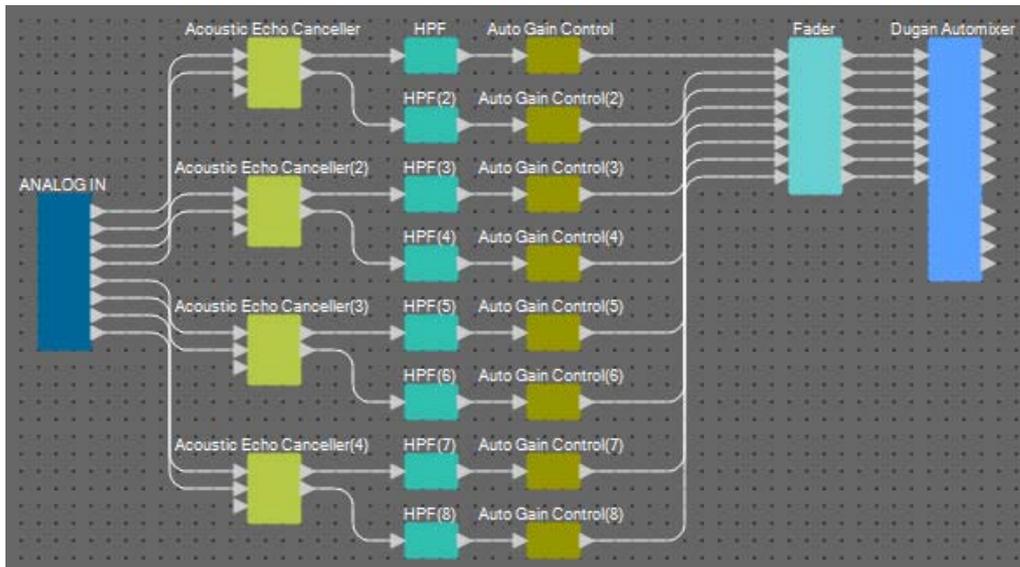


9. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports der „Auto Gain Control“-Komponenten auf die Eingangs-Ports der „Fader“-Komponenten, um Verbindungen herzustellen.

Wählen Sie den Ausgangs-Port-Bereich von „Auto Gain Control“ aus und ziehen Sie alle Ausgangs-Ports auf die Eingangs-Ports der „Fader“, um alle Verbindungen herzustellen.



10. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports der „Fader“ auf die Eingangs-Ports des „Dugan Automixer“, um die Verbindungen herzustellen.

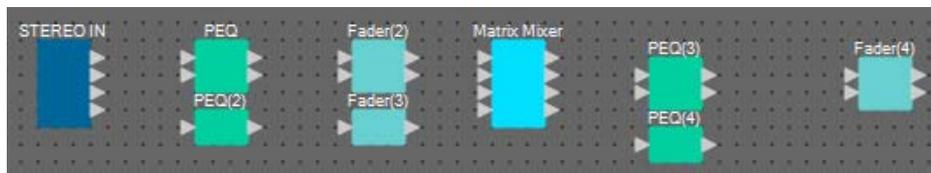


■ Platzieren und Verbinden anderer Komponenten (keine Mikrofone) am lokalen Ort, die Audio zum Far-End senden

Jetzt werden wir die Audiosignal-Eingänge vom AUX L/R und vom entfernten Ort zu den [ST-IN]-Anschlüssen des MRX7-D führen.

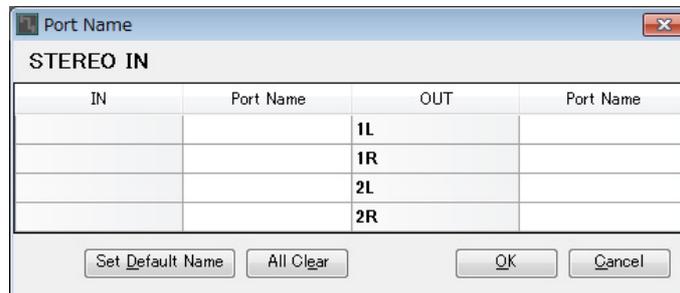
1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

- „STEREO IN“
- „PEQ“ (STEREO, 3BAND)
- „PEQ“ (MONO, 3BAND)
- „Fader“ (2CH) × 2
- „Fader“ (1CH)
- „Matrix Mixer“ (IN=4, OUT=4)
- „PEQ“ (STEREO, 4BAND)
- „PEQ“ (MONO, 4BAND)



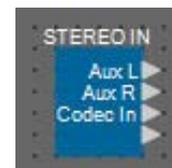
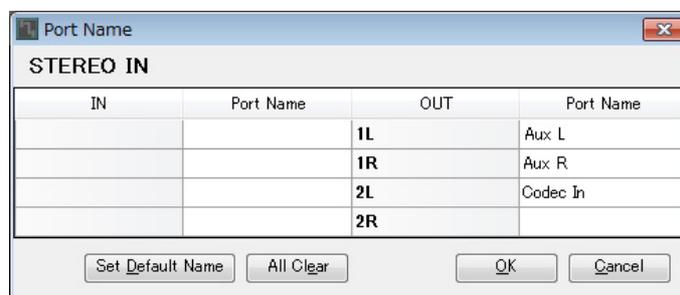
2. Klicken Sie auf den Port „STEREO IN“, und klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Bearbeitungsbereich für [Label] im „Properties“-Bereich.

Das Dialogfeld „Port Name“ erscheint.

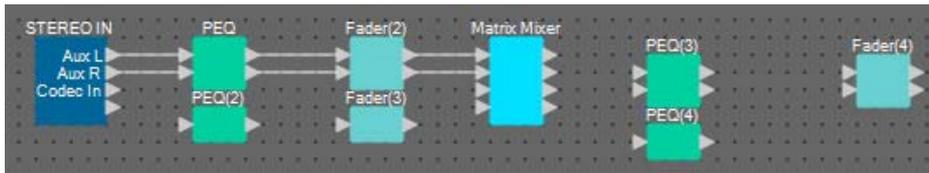


3. Geben Sie den Port-Namen ein und klicken Sie auf [OK].

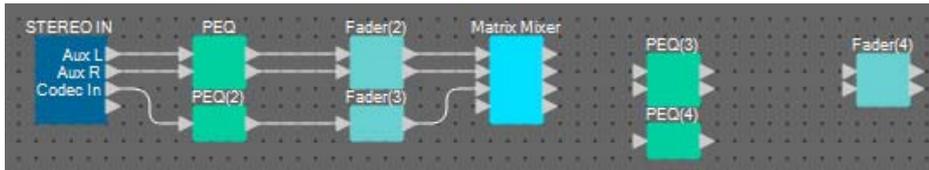
In diesem Beispiel wird 1L als „Aux L“ benannt, 1R als „Aux R“ und 2L als „Codec In“.



- 4. Verbinden Sie den Raum zwischen den „STEREO IN“-Ausgangs-Ports mit den Eingangs-Ports Nr. 1/2 des „Matrix Mixer“ durch Ziehen und Ablegen.**

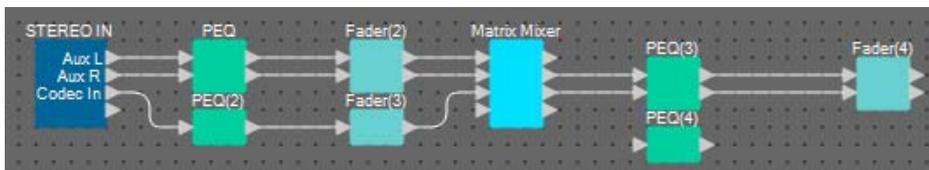


- 5. Verbinden Sie den Raum zwischen „STEREO IN“-Ausgangs-Port Nr. 3 mit dem Eingangs-Port Nr. 3 des „Matrix Mixer“ durch Ziehen und Ablegen.**

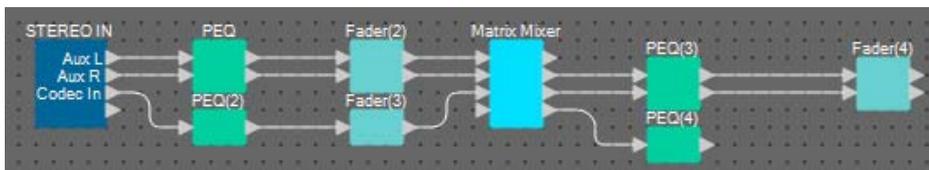


- 6. Verbinden Sie den Raum zwischen den „Matrix Mixer“-Ausgangs-Ports Nr. 2/3 mit den Eingangs-Ports Nr. 1/2 von „Fader(4)“ durch Ziehen und Ablegen.**

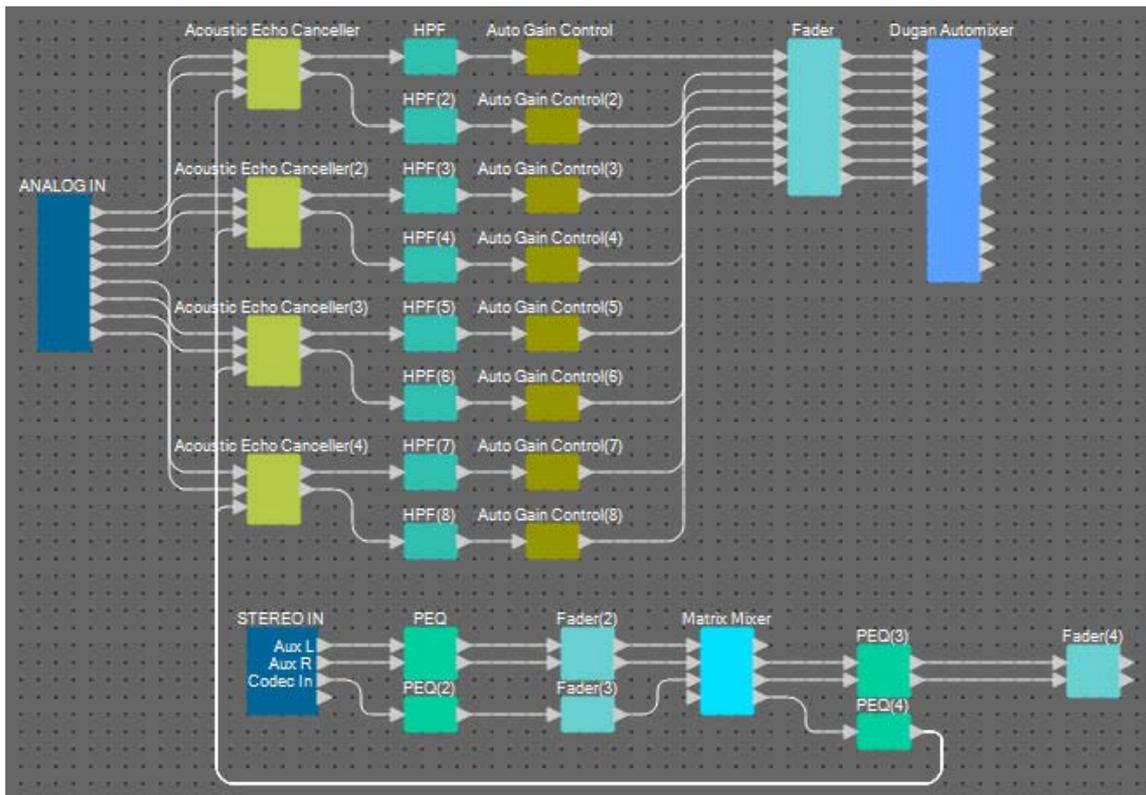
Der Ausgangs-Port Nr. 1 des „Matrix Mixer“ wird verwendet, um das Aux-Signal zum entfernten Ort zu senden. Die Ausgangs-Ports Nr. 2/3 des „Matrix Mixer“ werden verwendet, um das Signal an die Lautsprecher am lokalen Ort zu senden. Der Ausgangs-Port Nr. 4 des „Matrix Mixer“ wird als Referenzeingang für den AEC (Echoauslöschung) verwendet.



- 7. Verbinden Sie den Raum zwischen „Matrix Mixer“-Ausgangs-Port und dem „PEQ(4)“-Eingangs-Port durch Ziehen und Ablegen.**



8. Verbinden Sie den Ausgangs-Port des „PEQ(4)“ mit jedem Referenz-Port des „Acoustic Echo Canceller“ durch Ziehen und Ablegen.



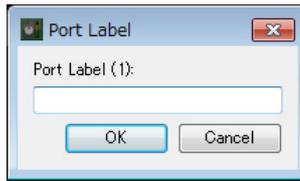
9. Doppelklicken Sie auf den „Matrix Mixer“.

Der Komponenteneditor „Matrix Mixer“ wird angezeigt.



10. Doppelklicken Sie in den Bereich, in dem der Port-Name von Input 1 angezeigt wird.

Das Dialogfeld „Port Label“ (Port-Bezeichnung) erscheint.



11. Geben Sie [Aux L] ein, und klicken Sie auf [OK].



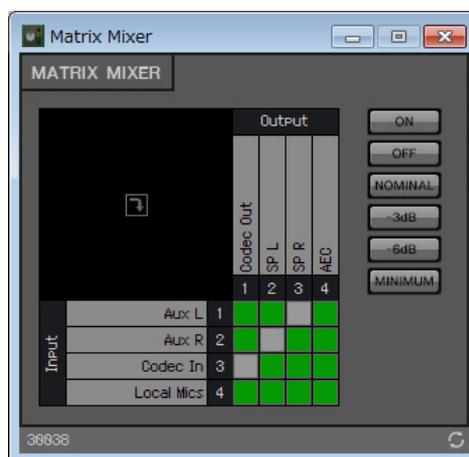
12. Wiederholen Sie die Schritte 10 und 11, um weiteren Ports Namen zuzuweisen.

In diesem Beispiel haben wir die folgenden Port-Namen verwendet.



Input	1	Aux L
	2	Aux R
	3	Codec In
	4	Local Mics
Ausgang	1	Codec Out
	2	SP L
	3	SP R
	4	AEC

13. Klicken Sie auf die Felder, um die Sends einzuschalten, wie in der Abbildung unten gezeigt.



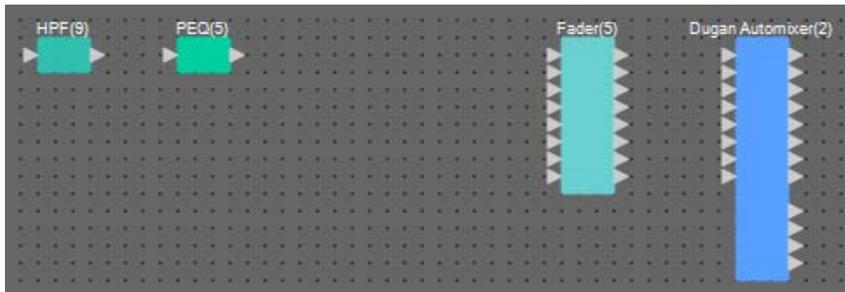
14. Klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben links, um den Komponenteneditor zu schließen.

■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für die Mikrofone für Near-End Voice

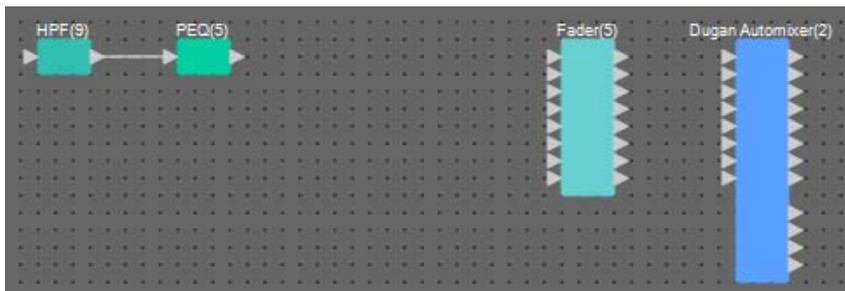
Stellen Sie die Eingänge der Mikrofone so ein, dass sie das Signal am lokalen Ort ausgeben.

1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

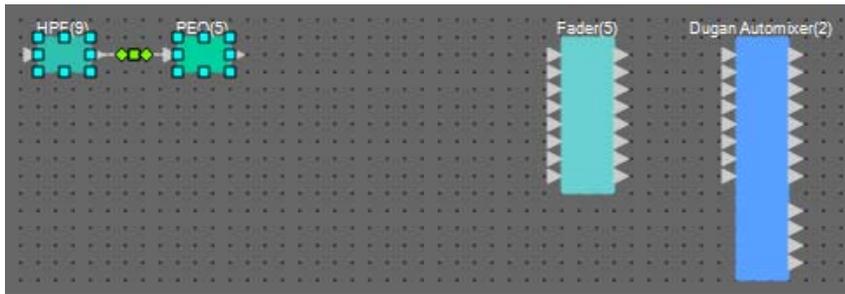
- „HPF“ (MONO)
- „PEQ“ (MONO, 4BAND)
- „Fader“ (8CH)
- „Dugan Automixer“ (8CH)



2. Ziehen Sie die Ports des „HPF(9)“ auf die des „PEQ(5)“, um die Verbindungen herzustellen.

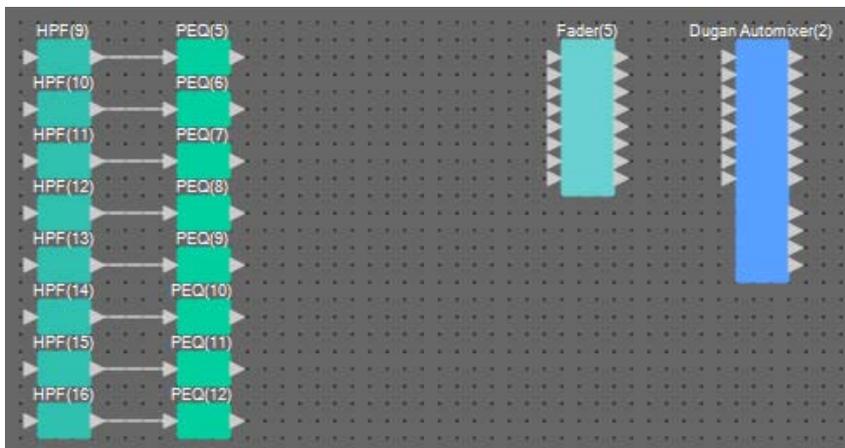


- 3.** Wählen Sie den Bereich zwischen „HPF(9)“ und „PEQ(5)“ aus, so dass die Komponenten und Kabel ausgewählt sind.

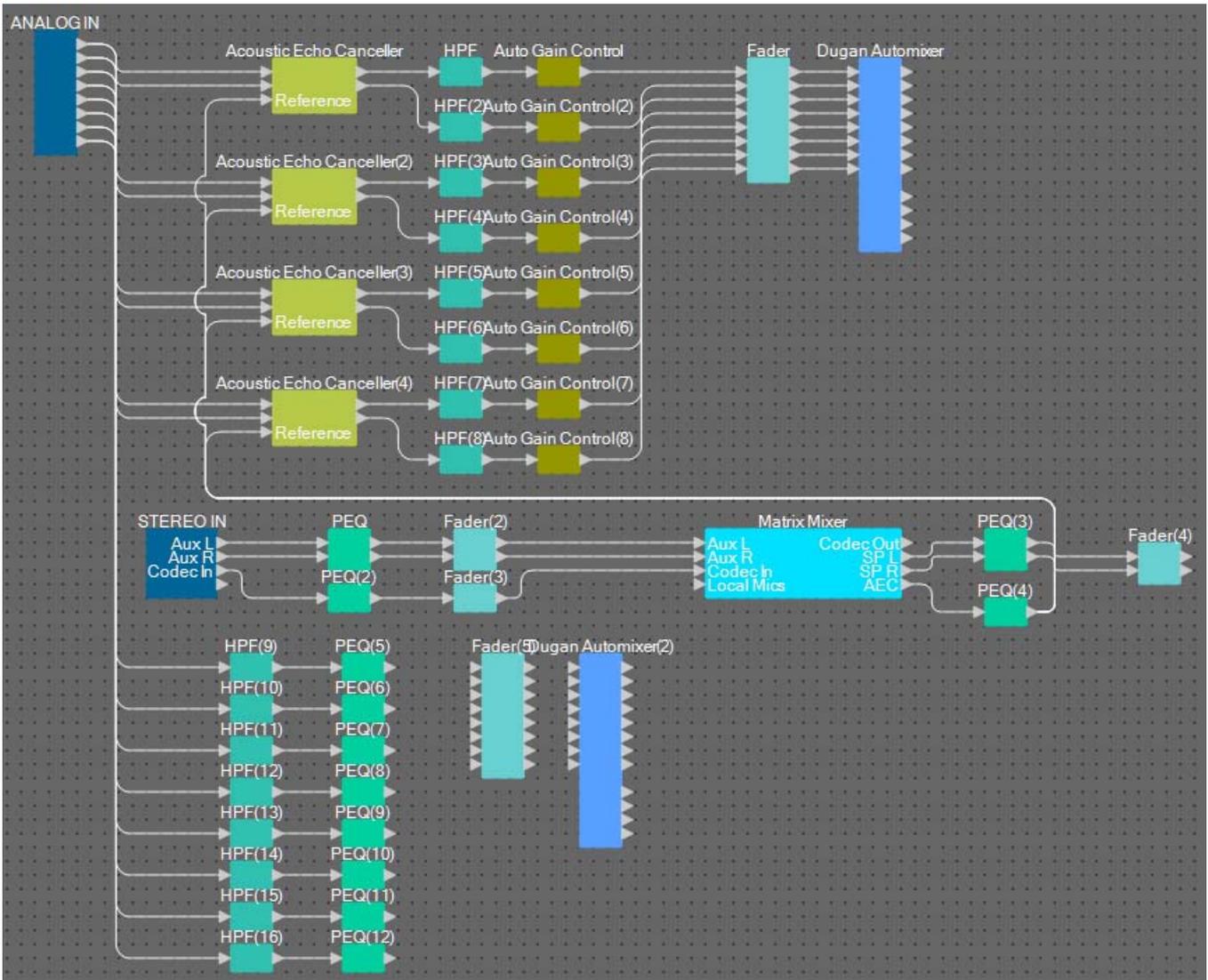


- 4.** Kopieren Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel und fügen Sie sie siebenmal ein, oder ziehen Sie die ausgewählten Komponenten und Kabel bei gehaltener <Strg>-Taste und legen sie ab.

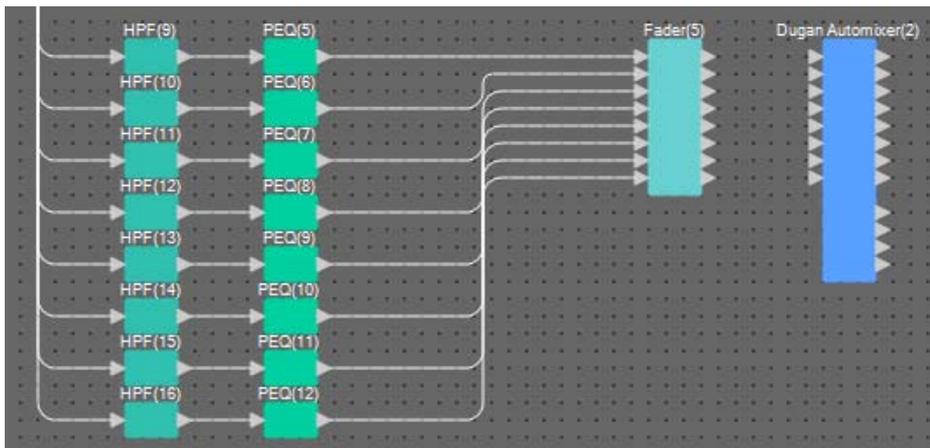
Ändern Sie die Positionen der Komponenten wie erforderlich.



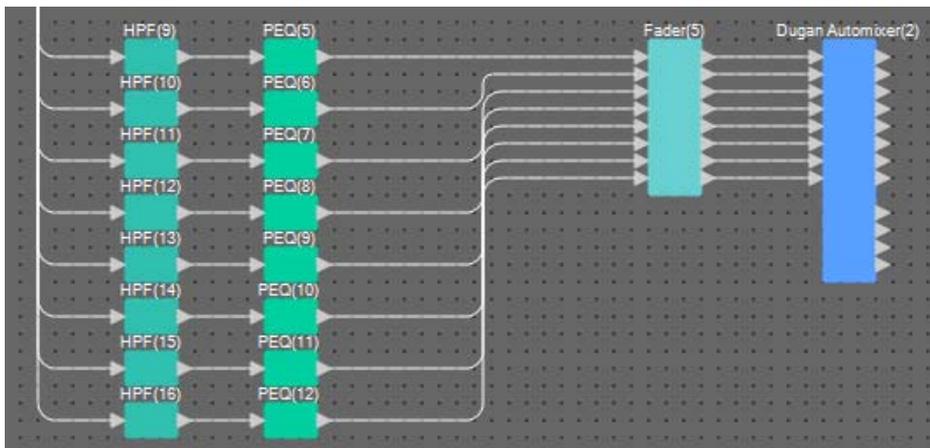
5. Verbinden Sie die Ports „ANALOG IN“ 1 bis 8 mit den einzelnen „HPF“-Ports durch Ziehen und Ablegen.



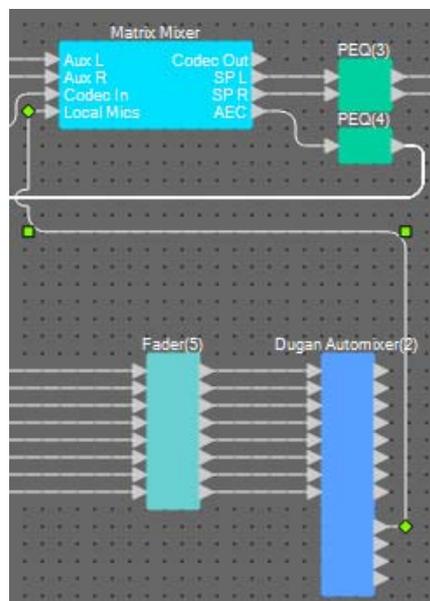
6. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports der „PEQ“ auf die Eingangs-Ports der „Fader“, um die Verbindungen herzustellen.



7. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports 1 bis 8 der „Fader(5)“ auf die Eingangs-Ports 1 bis 8 des „Dugan Automixer“, um die Verbindungen herzustellen.



8. Ziehen Sie den Ausgangs-Port a des „Dugan Automixer(2)“ auf den Eingangs-Port 4 des „Matrix Mixer“, um sie zu verbinden.



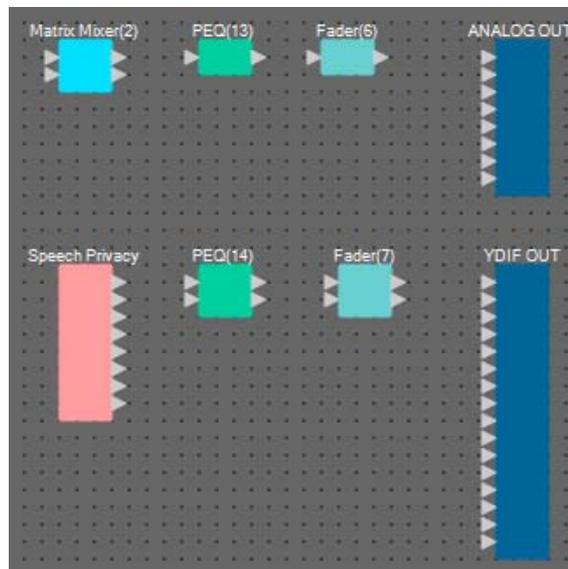
■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für die Mikrofone für die Ausgabe

Hier werden wir die Komponenten der Konferenzraumlautsprecher und der Flurlautsprecher platzieren und verbinden und sie an den CODEC ausgeben.

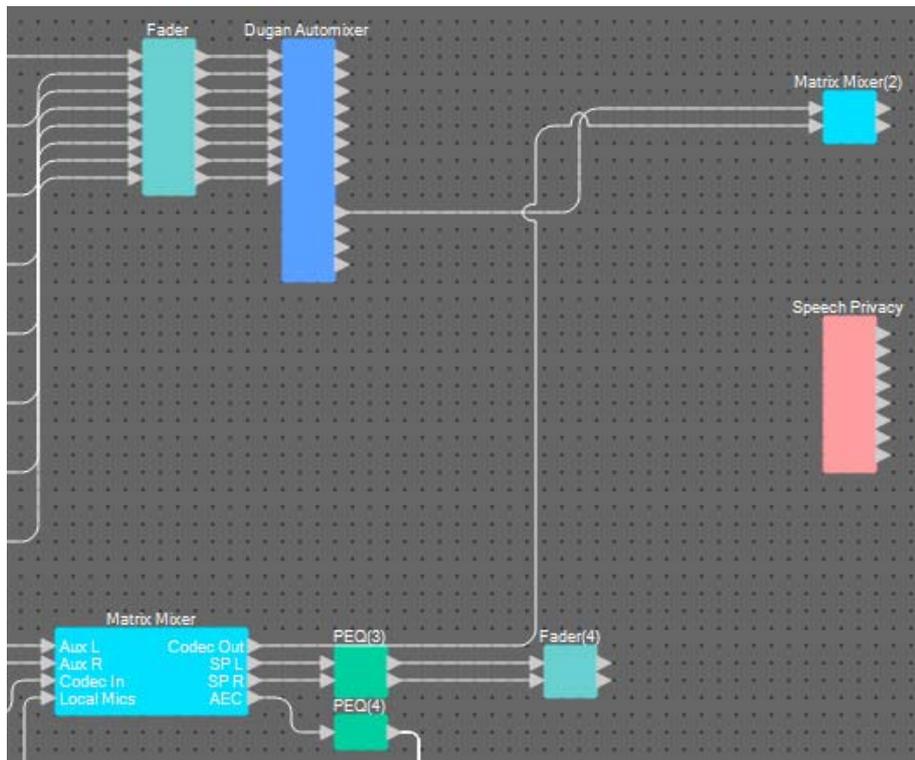
Weisen Sie den „ANALOG OUT“ 1 dem CODEC zu, die Ausgänge „YDIF OUT“ 1 und 2 für Speech Privacy (Flurlautsprecher), und die Ausgänge „YDIF OUT“ 3 und 4 den Konferenzraumlautsprechern.

1. Platzieren Sie die unten angezeigten Komponenten, indem Sie sie aus dem „Components“-Bereich ziehen und auf der Arbeitsfläche ablegen.

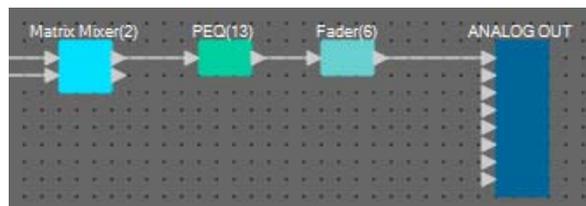
- „Matrix Mixer“ (IN=2, OUT=2)
- „PEQ“ (MONO, 4BAND)
- „Fader“ (1CH)
- „Speech Privacy“
- „PEQ“ (STEREO, 4BAND)
- „Fader“ (2CH)
- „ANALOG OUT“
- „YDIF OUT“



- Ziehen Sie den Ausgangs-Port a des „Dugan Automixer“ auf den Eingangs-Port 1 des „Matrix Mixer(2)“, um sie zu verbinden. Ziehen Sie den Ausgangs-Port 1 des „Matrix Mixer“ (Codec Out) auf den Eingangs-Port 2 des „Matrix Mixer(2)“, um sie zu verbinden.



- Ziehen Sie den Ausgangs-Port 1 des „Matrix Mixer(2)“ auf den Eingangs-Port 1 „ANALOG OUT“, um sie zu verbinden.



- Doppelklicken Sie auf den „Matrix Mixer(2)“. Der Komponenteneditor des Matrix-Mixers wird angezeigt.



- Klicken Sie auf die Felder, um die Sends einzuschalten, wie in der Abbildung unten gezeigt.



- Klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben links, um den Komponenteneditor zu schließen.
- Ziehen Sie den Ausgangs-Port 1 von „Speech Privacy“ und den 1W/Offset auf die Eingangs-Ports 1 und 2 des „YDIF OUT“, um sie zu verbinden.



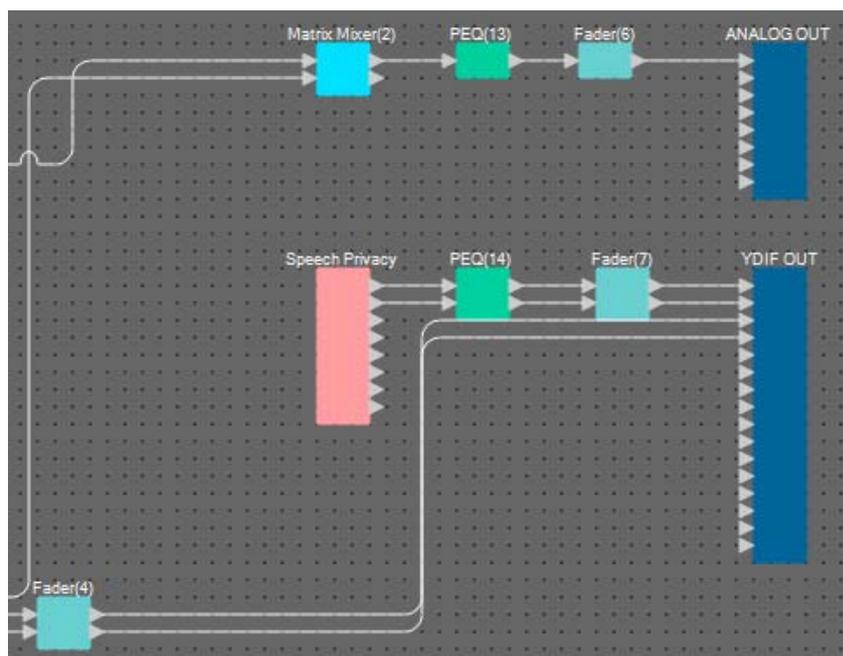
- Doppelklicken Sie auf „Speech Privacy“. Der Komponenteneditor von Speech Privacy wird angezeigt.



- 9.** Wählen Sie „Building“ im Listenfeld [Environmental Sound] (Umgebungsgeräusch) für Quelle 1, und klicken Sie auf die [ON]-Schaltfläche für Quelle 1, um sie einzuschalten. Stellen Sie das Umgebungsgeräusch auf „Building“ (Klimaanlagen-Geräusch), um Speech-Privacy-Ton über die Flurlautsprecher zu übertragen.



- 10.** Klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben links, um den Komponenteneditor zu schließen.
- 11.** Ziehen Sie die Ausgangs-Ports 1 und 2 von „Fader(4)“ auf die Eingangs-Ports 3 und 4 des „YDIF OUT“, um die Verbindungen herzustellen.



Sie haben jetzt die Komponenten fertig platziert und miteinander verbunden. Ändern Sie die Positionen der Komponenten und die Kabelführung wie erforderlich.

Kompilieren

Hierbei wird die Platzierung und Verkabelung der Komponenten im MRX analysiert, um zu ermitteln, ob es Probleme gibt.

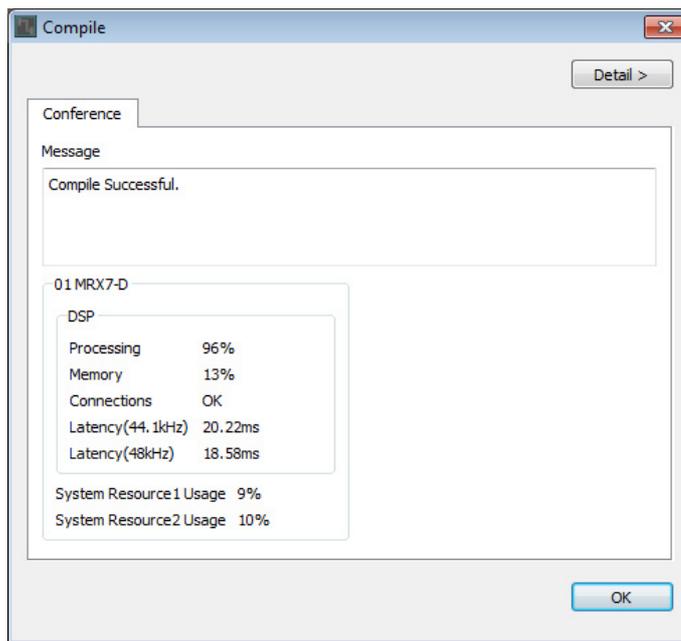
1. Klicken Sie auf die Werkzeugschaltfläche [Compile] (Compile).

Starten Sie die Analyse.

2. Nehmen Sie die Analyseergebnisse zur Kenntnis.

Wenn die Meldung „Completed successfully“ (erfolgreich abgeschlossen) im „Message“-Feld erscheint, liegen keine Probleme vor.

Wenn ein Problem erkannt wurde, klicken Sie auf die [Detail]-Schaltfläche, um nachzuschauen, wie das Problem gelöst und beseitigt werden kann.



Der Kompilierungsvorgang ist jetzt abgeschlossen.

Anlegen von Parameterverknüpfungsgruppen

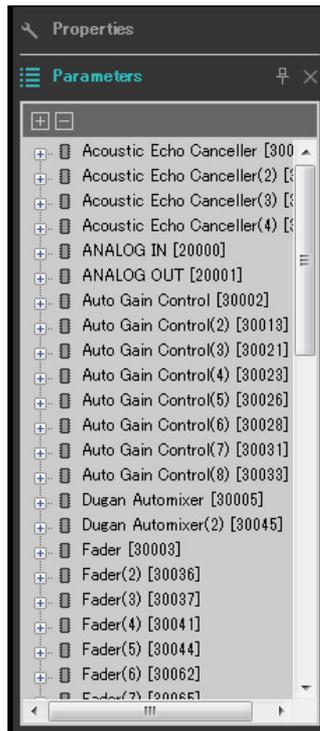
In diesem Beispiel werden wir schauen, wie wir die Bedienung in ProVisionaire Touch vereinfachen können, indem wir z. B. einen einzelnen Fader zwei weiteren Fadern für die Stereoausgabe an die Konferenzraumlautsprecher zuordnen, oder indem wir eine einzelne Schaltfläche zuweisen, mit der alle ON-Schaltflächen aktiviert werden können.

Wir werden hier eine Parameterverknüpfungsgruppe erzeugen, die mehrere Parameter wie Pegel oder Ein/Aus miteinander kombiniert, so dass wir mit einem Regler oder einer Taste in ProVisionaire Touch mehrere Parameter gleichzeitig bedienen können.

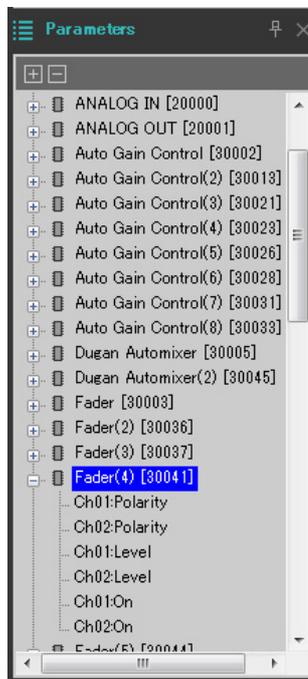
1. Öffnen Sie den Bereich „Parameter Link Group“ auf der linken Seite von MRX Designer, um zu sehen, welche Parameter registriert sind.



2. Öffnen Sie den „Parameter“-Bereich auf der rechten Seite von MRX Designer.

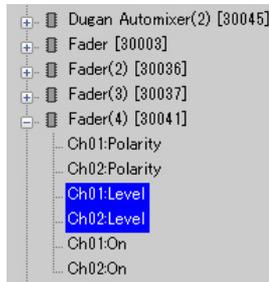


3. Da die Pegel der Konferenzraumlautsprecher mit „Fader(4)“ eingestellt werden, öffnen Sie [Fader(4)] im „Parameters“-Bereich.



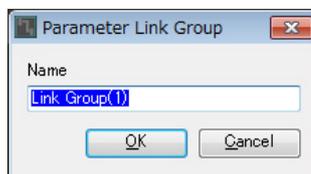
4. Klicken Sie auf [Ch01:Level], halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie auf [Ch02:Level].

Sie können mehrere Einträge auswählen, indem Sie bei gedrückt gehaltener <Strg>-Taste weitere Parameter anklicken. Um aufeinander folgende Parameter auszuwählen, klicken Sie auf den ersten Parameter, halten Sie die <Umschalttaste> gedrückt und klicken dann auf den letzten Parameter.



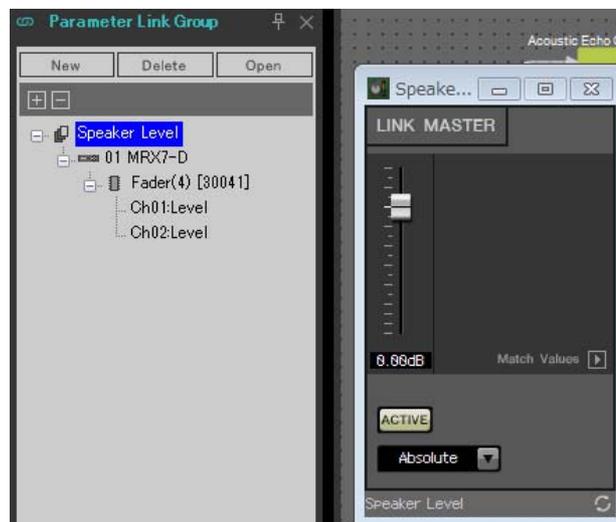
5. Führen Sie einen Rechtsklick aus und wählen Sie [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group] (Zur Parameterverknüpfungsgruppe hinzufügen/Neue Gruppe hinzufügen).

Es erscheint ein Dialogfeld zur Eingabe des Namens der Parameterverknüpfungsgruppe.



6. Geben Sie [Speaker Level] ein, und klicken Sie auf [OK].

Es wird eine Gruppe namens [Speaker Level] im Bereich „Parameter Link Group“ erzeugt, und der Link-Master-Editor erscheint.



7. Wählen Sie [Absolute] im Combo-Feld des Link-Master-Editors.

8. Doppelklicken Sie auf „Fader (4)“.

Der Komponenteneditor „Fader(4)“ erscheint.

9. Bewegen Sie den Fader im Link-Master-Editor, und schauen Sie nach, ob die Fader im Komponenteneditor „Fader(4)“ miteinander verknüpft sind.

10. Klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben rechts im Fenster des Komponenteneditors „Fader(4)“, um den Komponenteneditor zu schließen.

Öffnen Sie jetzt den Link-Master-Editor, da wir dort die Registrierung der Remote Control Setup List vornehmen werden.

Wiederholen Sie Schritte 2 bis 10, um die folgenden Parameterverknüpfungsgruppen zu erstellen.

Parameterverknüpfungsgruppenname	Komponenten	Parameter	Verknüpfungs-Master-Editor Einstellungen im Combo-Feld
Mic On/Off	[Fader(5)]	Ch01:On	Absolute
		Ch02:On	
		Ch03:On	
		Ch04:On	
		Ch05:On	
		Ch06:On	
		Ch07:On	
		Ch08:On	

Sie haben jetzt die Einrichtung der Parameterverknüpfungsgruppe abgeschlossen.

Erstellung der von ProVisionaire Touch verwendeten Remote Control Setup List

Um die Parameter durch Bedienung von ProVisionaire Touch zu ändern, registrieren Sie die Parameter in der Remote Control Setup List und geben Sie die Datei aus. Fügen Sie die ausgegebene rcs1-Datei ProVisionaire Touch auf dem iPad als Dokument hinzu.

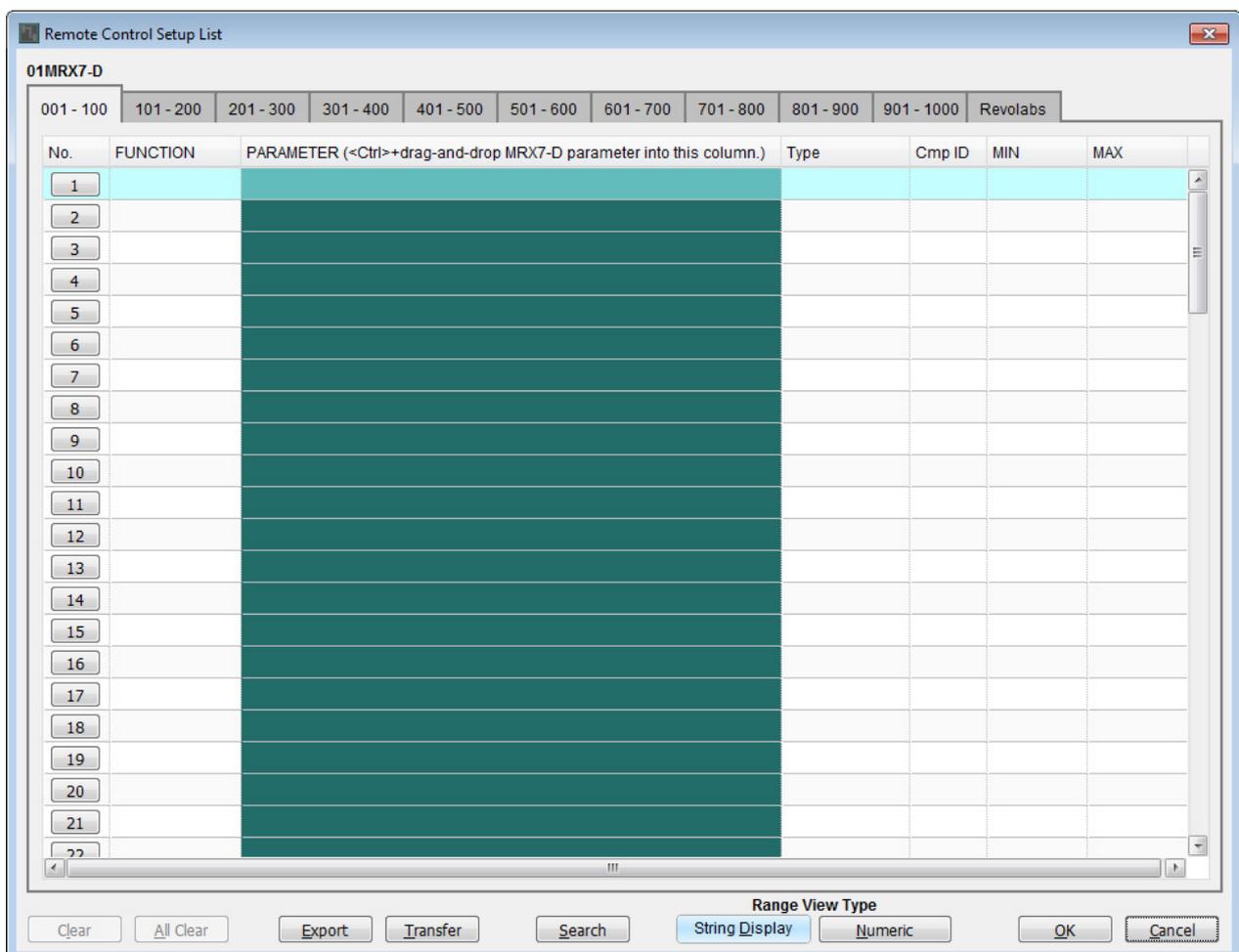
Registrieren Sie die folgenden Parameter in der Remote Control Setup List. Die Schritte für die Registrierung werden später erklärt.

Nr.	Komponente oder Parameterverknüpfungsgruppe, die die eingestellten Parameter enthält	Parameter
001	Speaker Level	Link-Master-Fader
002	Mic On/Off	[ON]-Schaltfläche für Link Master
003	Speech Privacy	[ON]-Schaltfläche für Quelle 1

Wir erklären nun, wie Sie die Parameter in der Remote Control Setup List registrieren. Diesmal erklären wir die Vorgehensweise mittels Ziehen und Ablegen von Parametern bei gehaltener <Ctrl>-Taste im Komponenteneditor usw; Sie können sie jedoch auch aus dem „Parameters“-Bereich ziehen und ablegen.

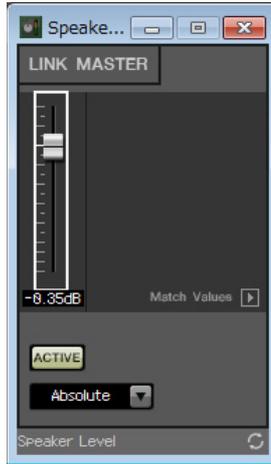
1. Wählen Sie [Remote Control Setup List] im [Tools]-Menü.

Es erscheint das Dialogfenster „Remote Control Setup List“.



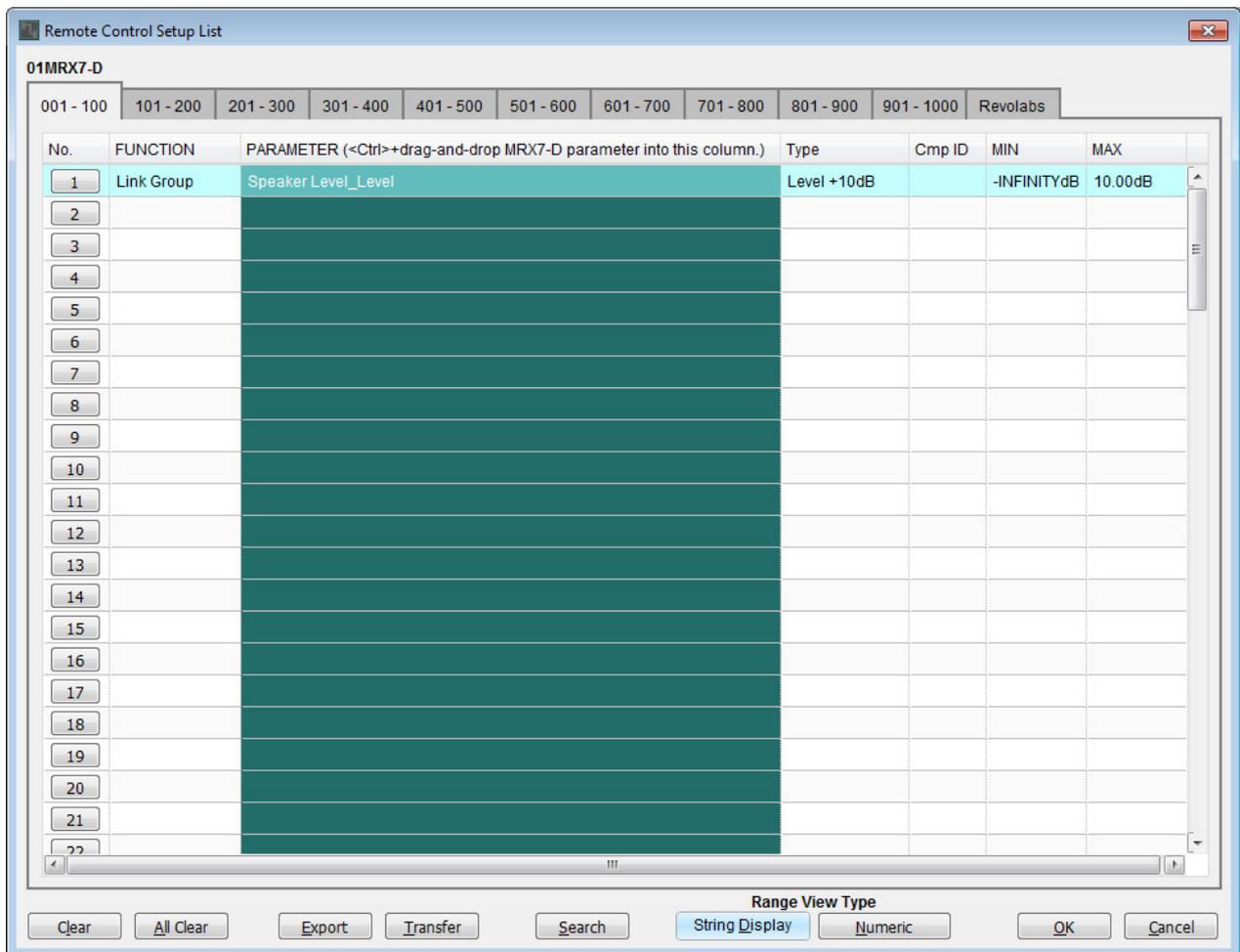
2. Klicken Sie auf den Link-Master-Editor für den „Speaker Level“.

Der Fokus bewegt sich zum Link-Master-Editor für den „Speaker Level“. Wenn der Link-Master-Editor geschlossen ist, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf „Speaker Level“ in der Parameterverknüpfungsgruppe und wählen Sie im Kontextmenü [Open Link Master].

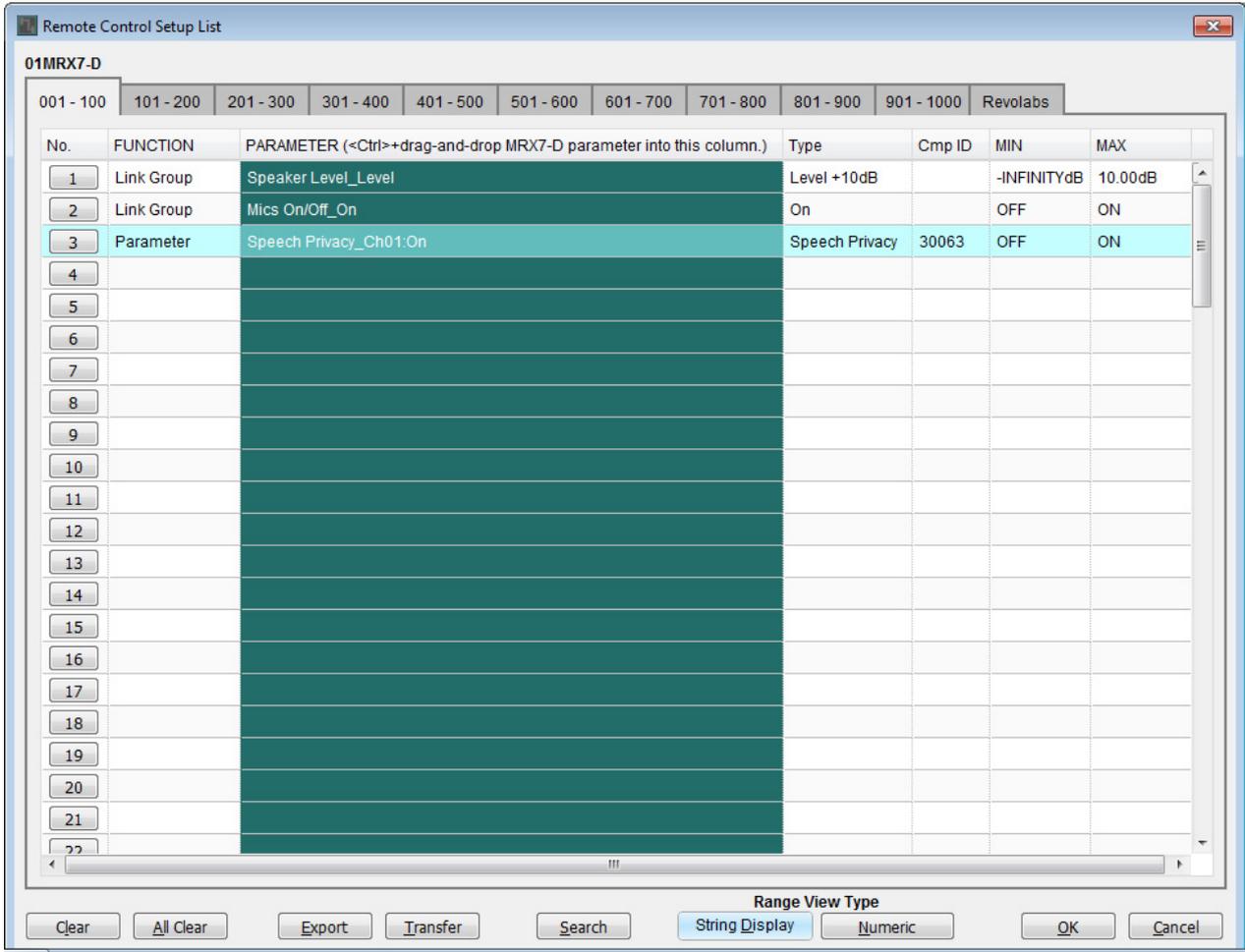


3. Ziehen Sie den Link-Master-Editor-Fader bei gehaltener <Strg>-Taste in den „PARAMETER“-Bereich von Zeile Nr. 001 des Dialogfensters „Remote Control Setup List“.

Der „Speaker Level“-Fader wird registriert.

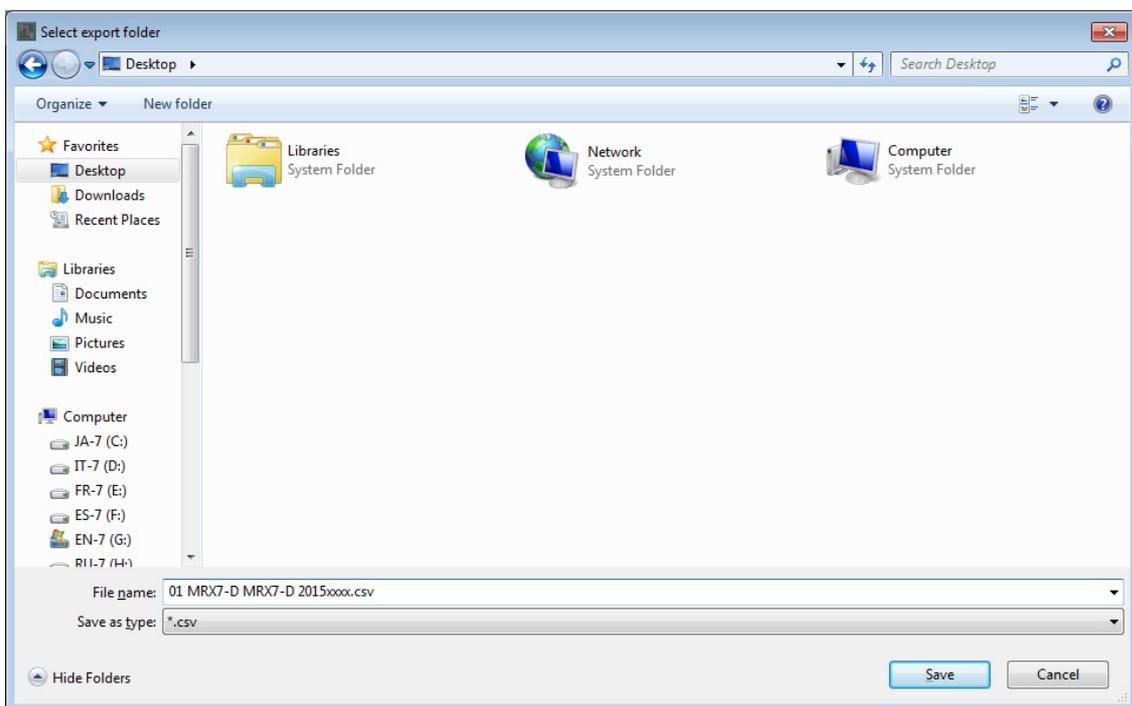


4. Registrieren (Speichern) Sie die weiteren Parameter, wie in den Schritten 2 bis 3 gezeigt.



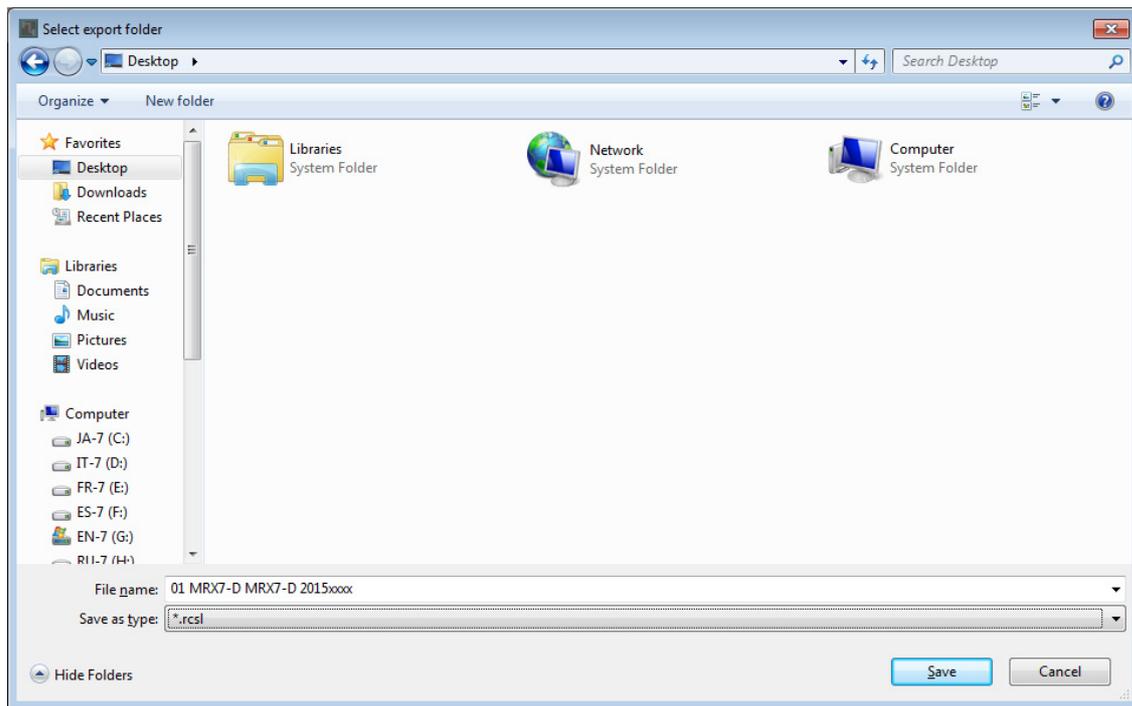
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Export].

Das Dialogfenster zum Speichern von Dateien wird geöffnet.



6. Ändern Sie den „Dateityp“ zu „rcsl“.

Die Dateinamenerweiterung ändert sich zu „rcsl“.



7. Wählen Sie den gewünschten Ordner aus, ändern Sie den Dateinamen wie gewünscht und klicken Sie dann auf die Schaltfläche [Save].

Die von ProVisionaire Touch verwendete Remote Control Setup List wird gespeichert.

8. Klicken Sie im Dialogfenster „Remote Control Setup List“ auf die [OK]-Schaltfläche.

Das Dialogfenster „Remote Control Setup List“ wird geschlossen.

9. Klicken Sie auf die Schließfelder [x] oben rechts in den Fenstern des Link-Master-Editors und des Komponenteneditors, um beide Editorfenster zu schließen.

Sie haben jetzt die Registrierung der Parameter in der Remote Control Setup List abgeschlossen. Lesen Sie den „ProVisionaire Touch Setup Guide“, um mehr über die Bedienung von ProVisionaire Touch zu erfahren.

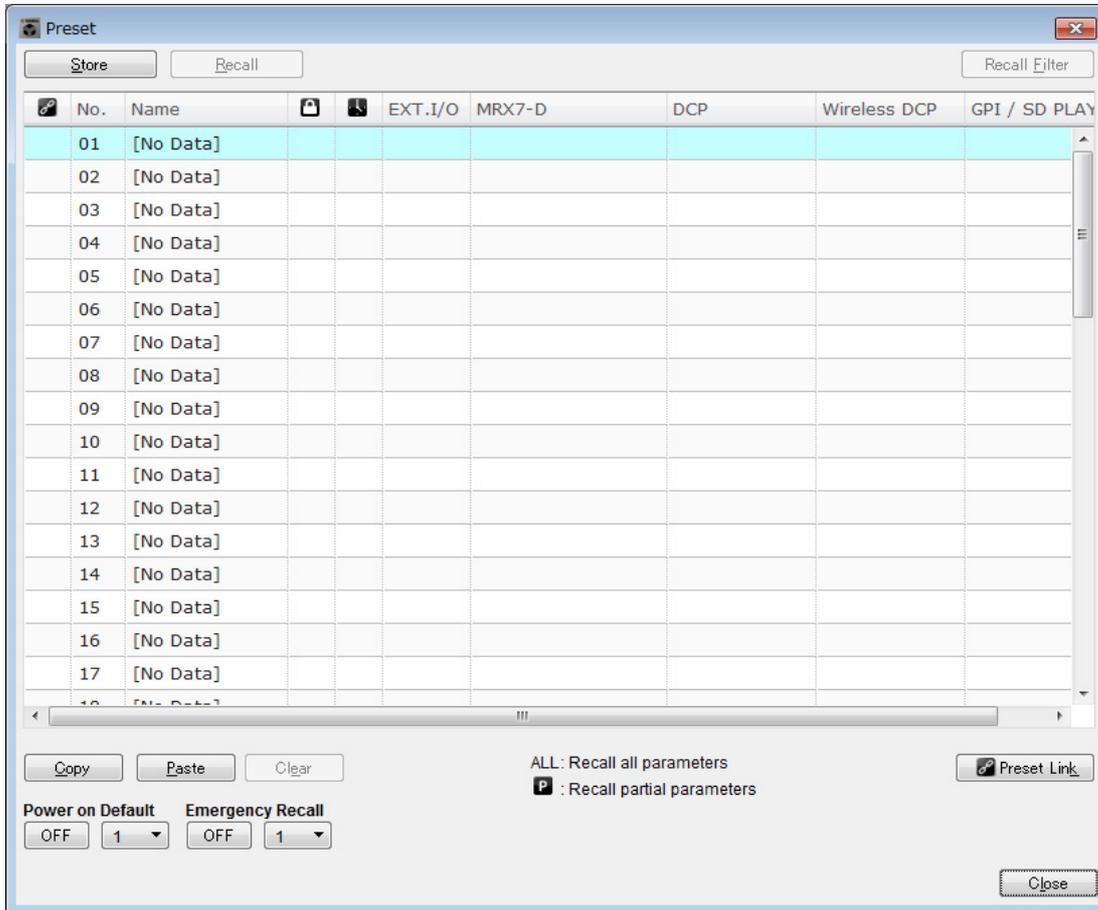
Die erstellte Datei kann mit der Anwendung „File Transfer“ übertragen werden. Lesen Sie zur Bedienung der Anwendung den „MRX Designer Bedienungsanleitung“.

Speichern eines Presets

Sie müssen einstellen, welches Preset abgerufen wird, wenn der MRX gestartet wird.

1. Klicken Sie auf die Werkzeugschaltfläche [Preset] ().

Das Dialogfenster „Preset“ erscheint.



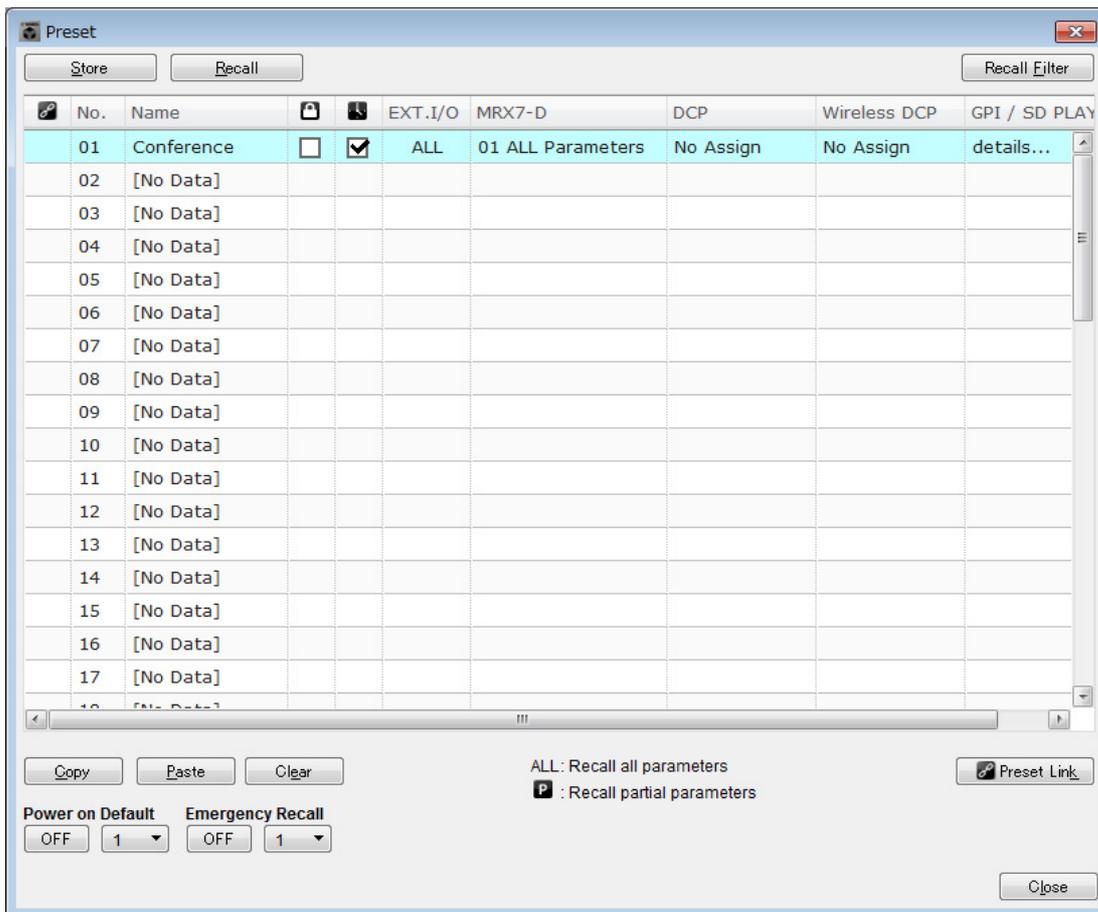
2. Klicken Sie auf Nr. 01 und klicken Sie dann auf die [Store]-Schaltfläche.

Das Dialogfenster „Store Preset“ (Preset speichern) erscheint.



3. Geben Sie [Conference] ein, und klicken Sie auf [OK].

Der aktuelle Status wird als Preset-Name „Conference“ registriert.



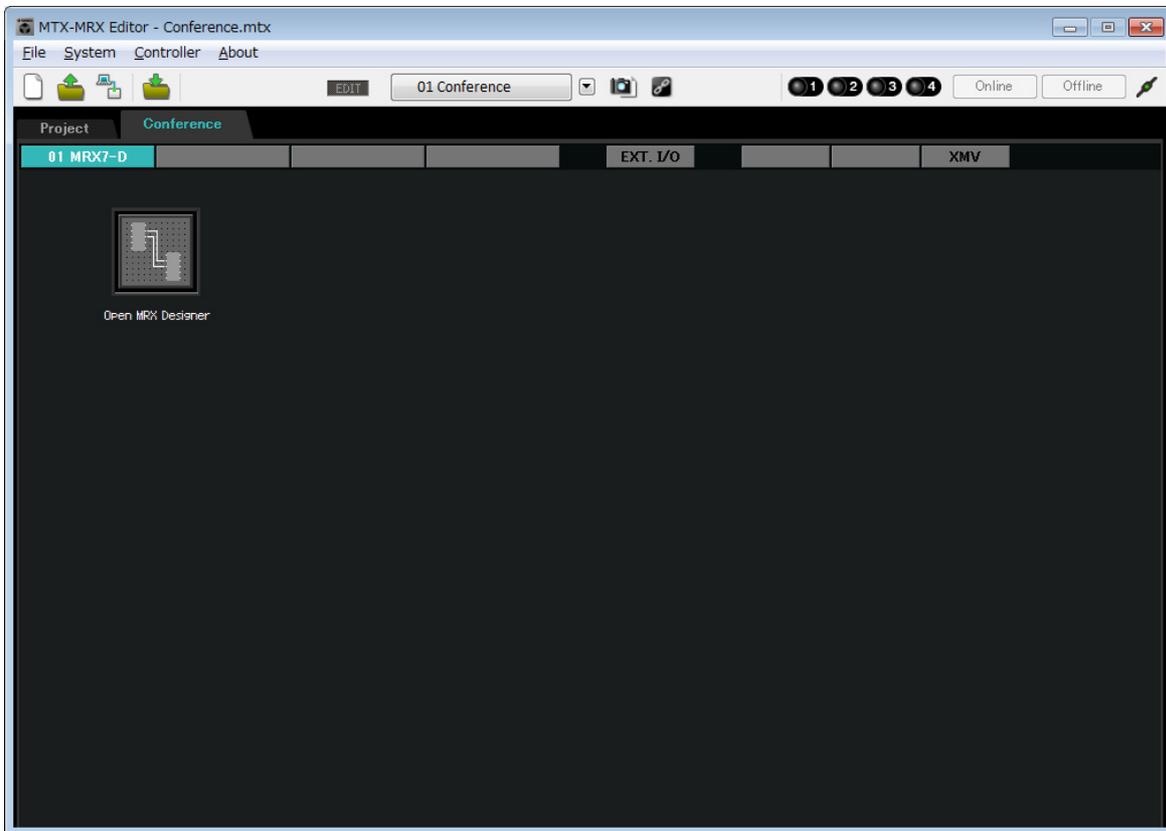
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Close].

Das „Preset“-Dialogfenster wird geschlossen.

EXT.-I/O-Einstellungen vornehmen

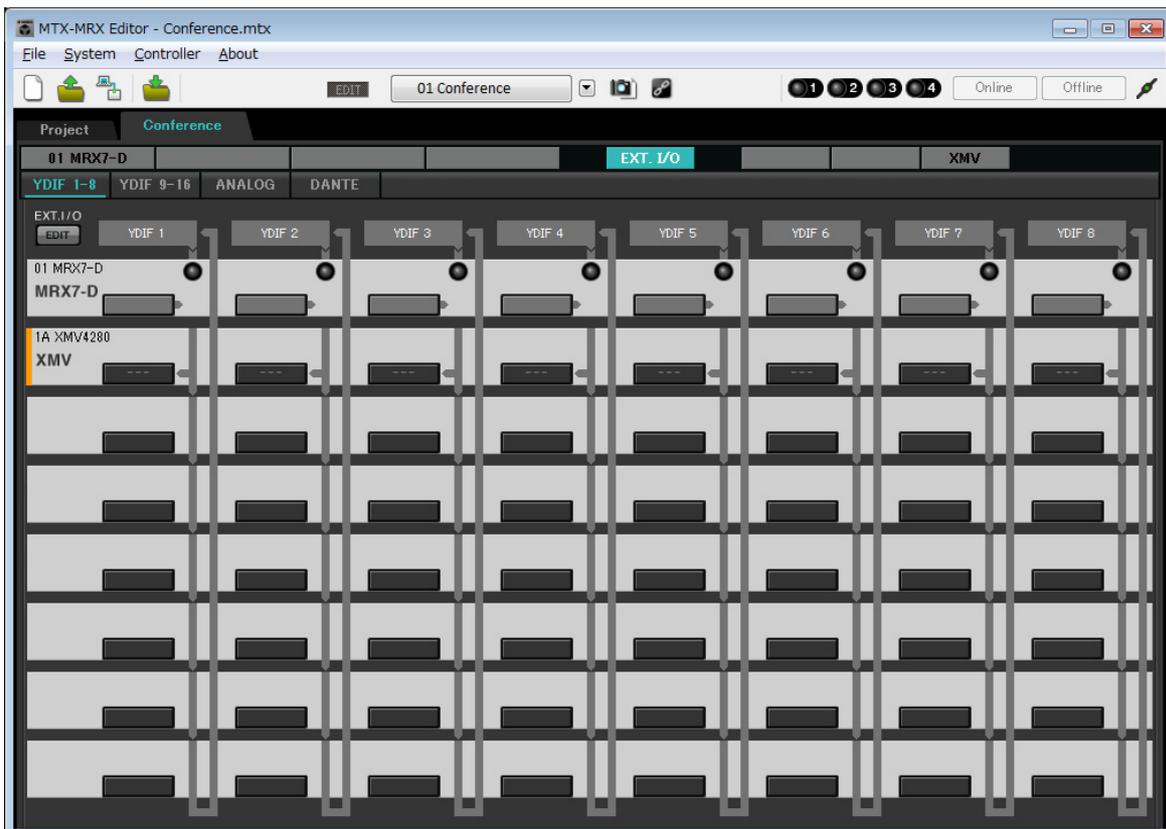
Wir haben jetzt die Audioausgabe zu den YDIF-Kanälen 1 bis 4 des MRX in MRX Designer eingestellt. Hier werden wir einstellen, welche XMV-Kanäle die Audiosignale von den YDIF-Kanälen 1 bis 4 empfangen sollen. Wir werden diese Einstellungen in MTX-MRX Editor vornehmen.

1. Schalten Sie auf die Anzeige von MTX-MRX Editor um.



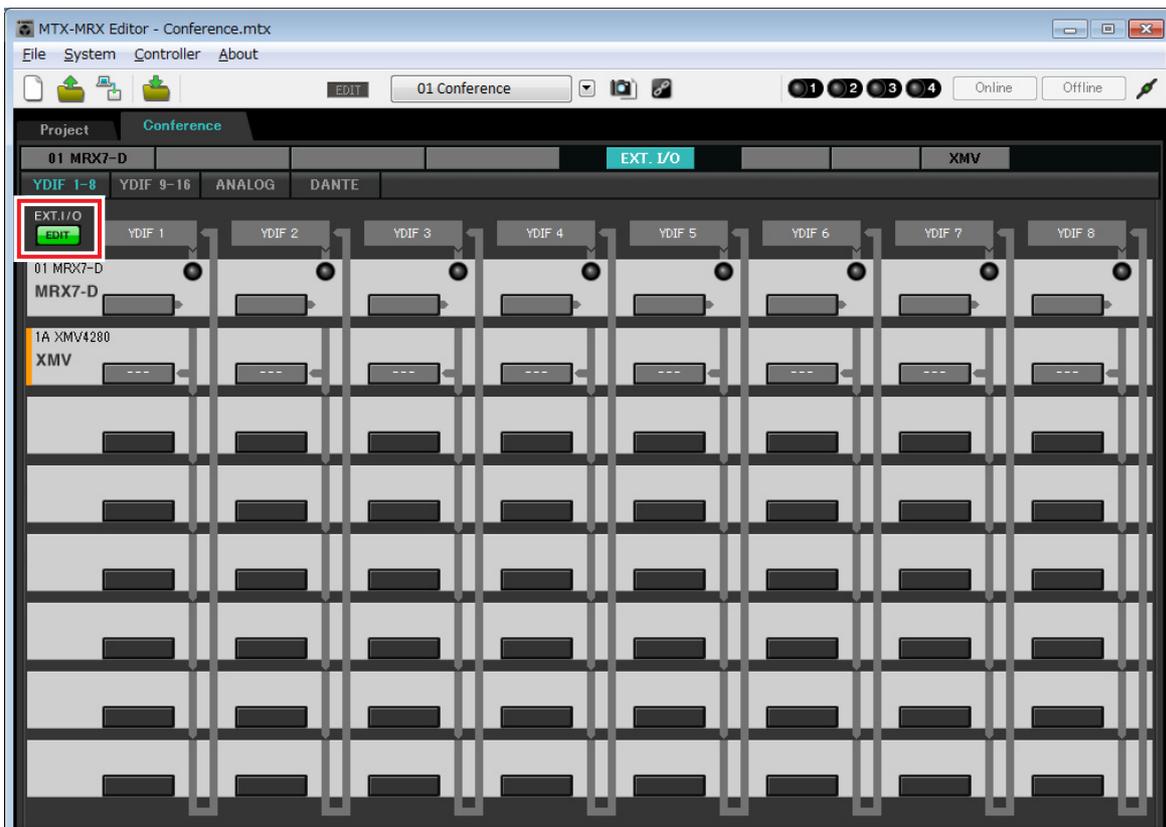
2. Klicken Sie auf den Schalter [EXT. I/O].

Der „EXT. I/O“-Bildschirm erscheint.



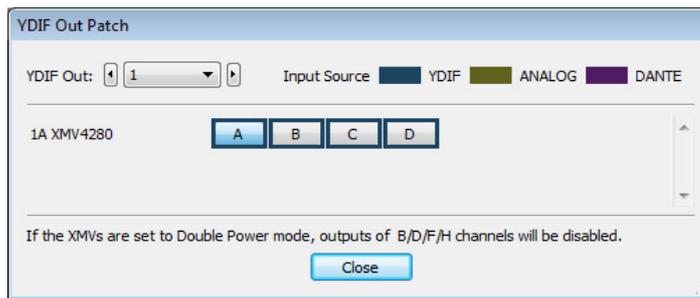
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche [EDIT].

Jetzt können Sie die Eingänge für die YDIF-Anschlüsse 1–8 des XMV angeben.



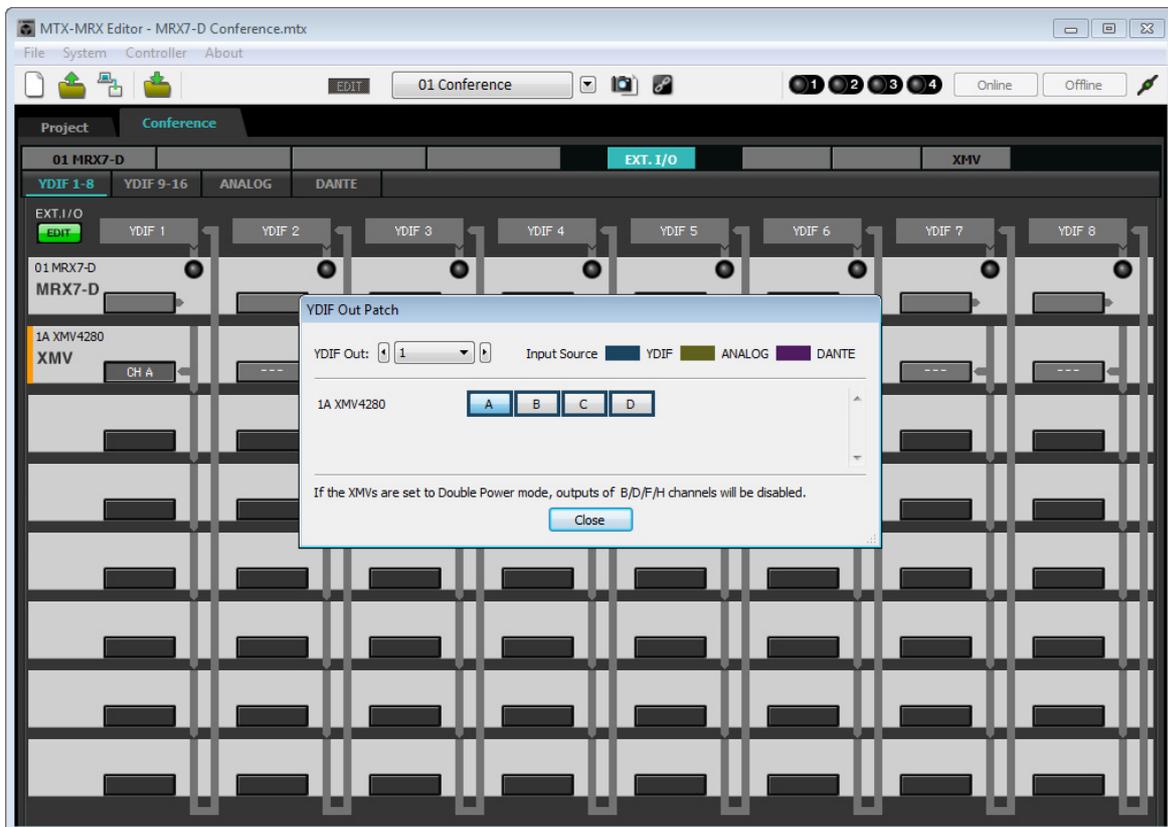
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche zur Auswahl des Ausgangs-Routings des XMV für „YDIF 1“.

Das Dialogfeld „YDIF Out Patch“ (YDIF-Ausgangszuordnung) erscheint.



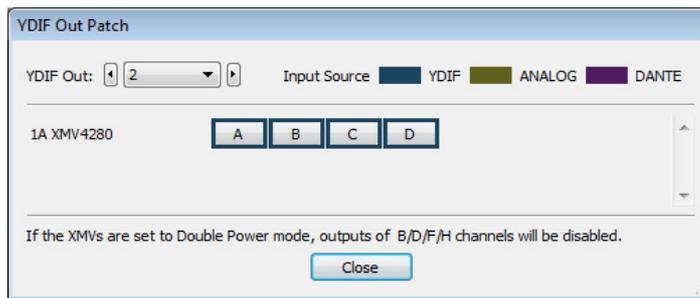
5. Klicken Sie für CHANNEL auf die Schaltfläche [A].

Geben Sie das YDIF-1-Audiosignal vom XMV-Kanal A aus.



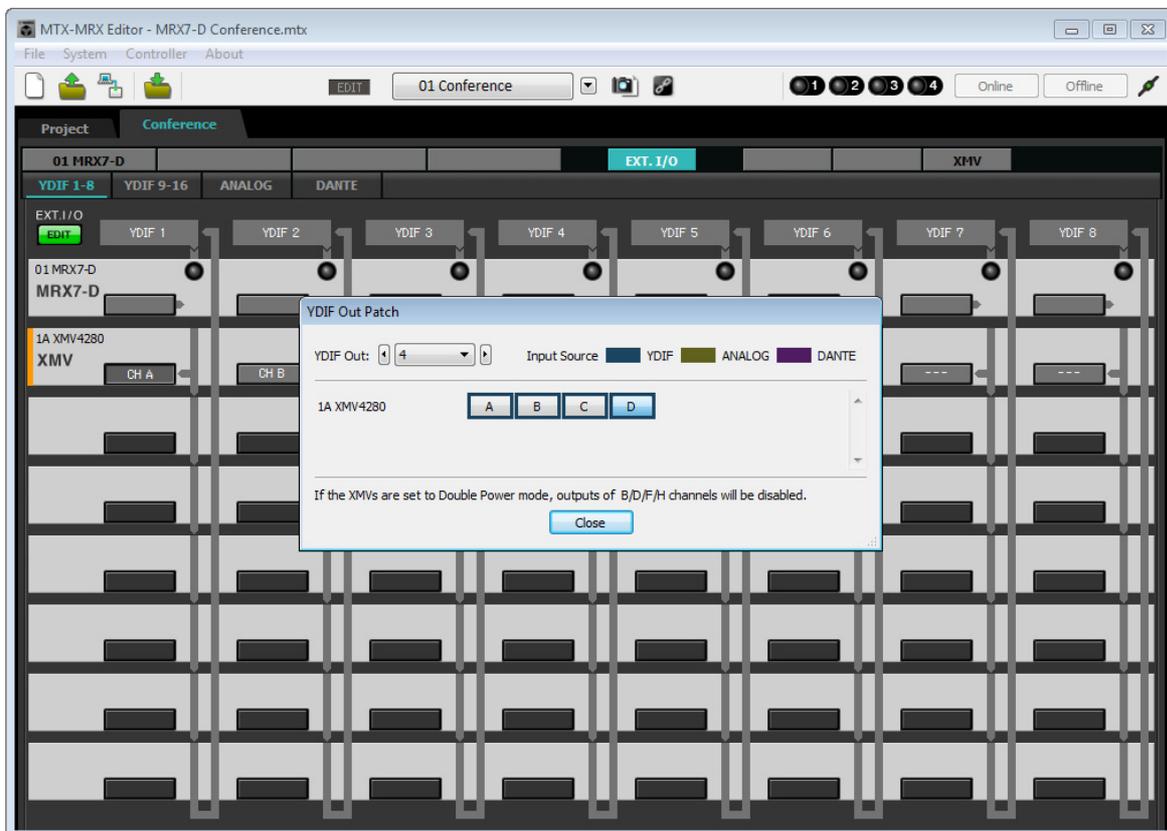
6. Schalten Sie im [YDIF Out:]-Listenfeld auf Kanal 2 um.

Das Bearbeitungsziel wechselt zu Kanal 2.



7. Klicken Sie auf die [B]-Schaltfläche, um das YDIF-2-Audiosignal vom XMV-Kanal B auszugeben.

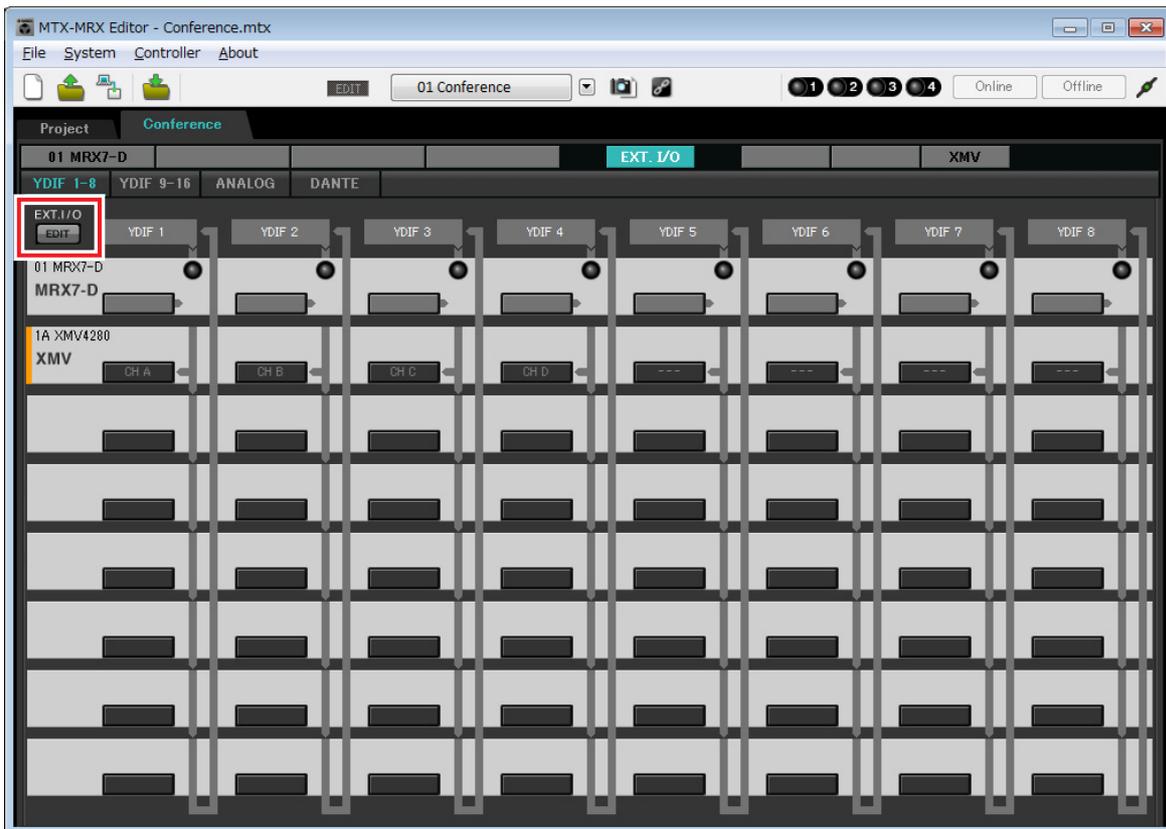
8. Weisen Sie Kanäle 3/4 den Ausgängen C/D zu, wie in Schritten 6 und 7 gezeigt.



9. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Close].

Das „YDIF Out Patch“-Dialogfeld wird geschlossen.

10. Klicken Sie auf die [EDIT]-Schaltfläche, um die Schaltflächen zur Auswahl des YDIF-Ausgangs-Routings zu deaktivieren.

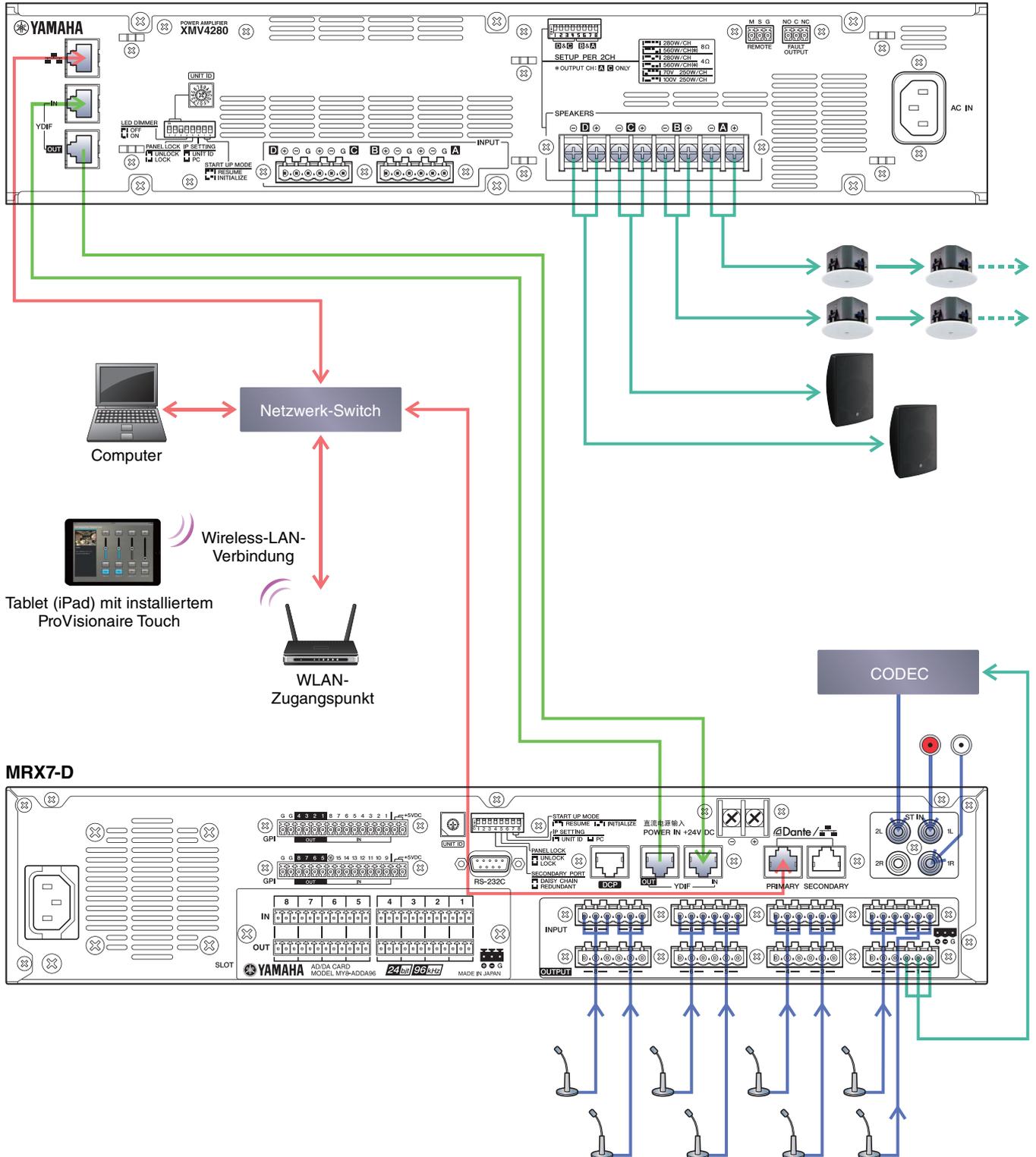


Damit sind die Einstellungen im offline-Zustand abgeschlossen. Speichern Sie die Einstellungen erneut.

Anschließen von Geräten

Nachdem Sie den MRX und Ihre anderen Geräte im Rack montiert haben, schließen Sie den MRX und die anderen Geräte wie folgend gezeigt an. Wenn Sie Audiodaten auf eine SD-Speicherkarte kopiert haben, setzen Sie die Karte jetzt in den MRX ein.

XMV4280



Einschalten des MRX

Schalten Sie den MRX ein.

Schalten Sie den Endverstärker aus, bevor Sie den MRX ausschalten.

Einschalten des Verstärkers

Schalten Sie den Verstärker ein.

Um zu vermeiden, dass unerwünschte Signale ausgegeben werden, empfehlen wir Ihnen, die Dämpfungsregler aller Kanäle am Verstärker herunterzuregeln, bevor Sie diesen einschalten.

Angeben der TCP/IP-Adresse des Computers

Um eine Kommunikation zwischen MRX und dem Computer zu ermöglichen, geben Sie die TCP/IP-Adresse des Computers wie folgt ein.

1. Wählen Sie [Network Setup] im [System]-Menü von MTX-MRX Editor.

Das Dialogfeld „Network Setup“ erscheint.

2. Klicken Sie auf [Open Network Connection] (Netzwerkverbindung öffnen).

Es erscheint „Network Connections“.

3. Rechtsklicken Sie auf den Adapter, an dem der MRX angeschlossen ist, und wählen Sie [Properties] (Eigenschaften).

Das Dialogfenster „Local Area Connection Properties“ (Lokale Verbindungseigenschaften) wird angezeigt.

4. Wählen Sie [Internetprotokoll Version 4 (TCP/IPv4)], und klicken Sie dann auf [Properties] (Eigenschaften).

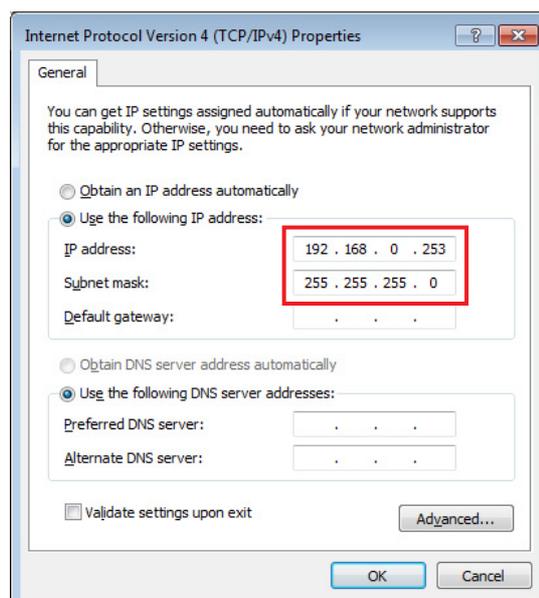
Das Dialogfenster „Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties“ erscheint.

5. Klicken Sie auf [Use the following IP address (S)] (Folgende IP-Adresse verwenden).

6. Geben Sie im Feld [IP address] den Wert „192.168.0.253“ ein; und im Feld [Subnet mask] geben Sie „255.255.255.0“ ein.

HINWEIS

Die IP-Adresse des MRX7-D ist auf „192.168.0.1“ eingestellt.



7. Klicken Sie auf [OK].

HINWEIS

In einigen Fällen kann die Windows-Firewall MTX-MRX Editor blockieren, wenn Sie diese Einstellung vornehmen. Markieren Sie das Kontrollkästchen [Private Network] und klicken Sie auf [Allow Access] (Zugang erlauben).

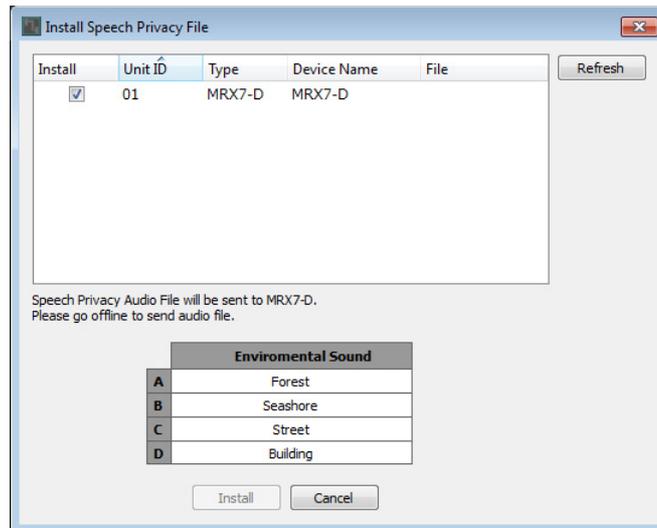
Das für Speech Privacy zu verwendende Umgebungsgeräusch angeben

Bevor Sie online schalten, schicken Sie die für Speech Privacy verwendeten Umgebungsgeräusche an den MRX.

1. Starten Sie MRX Designer.
2. Wählen Sie [Install Speech Privacy File] im [File]-Menü.

Das Dialogfenster „Install Speech Privacy File“ erscheint.

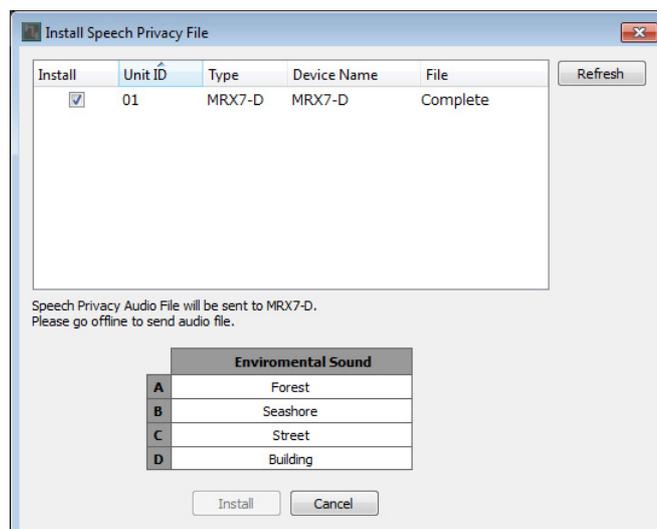
Wenn im „File“-Feld „Installed“ angezeigt wird, wurde das Umgebungsgeräusch bereits im MRX installiert, so dass es nicht nochmals gesendet werden muss.



3. Wählen Sie das Kontrollkästchen im „Install“-Feld aus, und klicken Sie auf die [Install]-Schaltfläche.

Es erscheint ein Dialogfenster mit dem Hinweis, dass dies einige Zeit in Anspruch nimmt. Klicken Sie zum Fortfahren auf [OK].

4. Wenn im „File“-Feld „Complete“ (Abgeschlossen) angezeigt wird, schließen Sie das Dialogfenster.



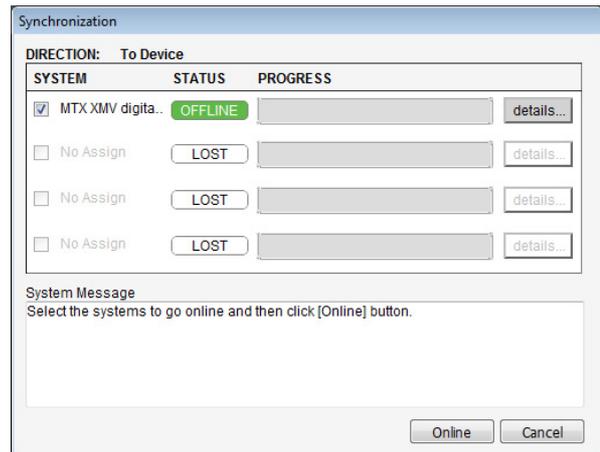
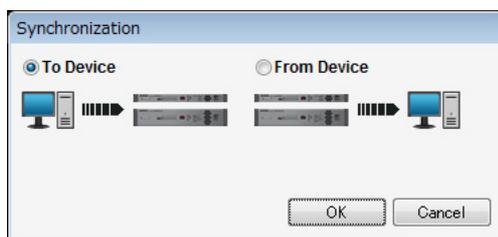
MTX-MRX Editor online schalten

Klicken Sie oben rechts in MTX-MRX Editor auf die [Online]-Schaltfläche. Wenn das Gerät erfolgreich online gegangen ist, leuchtet die Anzeige 1 blau.



Wenn das „Synchronization“-Dialogfenster erscheint, wählen Sie „To Device“, und klicken Sie auf [OK]. Wenn die Anzeige im Dialogfenster umgeschaltet hat, wählen Sie das System, das Sie online schalten möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Online].

Das in MTX-MRX Editor erzeugte Project wird an den MRX übertragen.



Prüfen, ob die Einstellungen übernommen wurden

Die wichtigsten Dinge, die geprüft werden sollten, sind unten aufgeführt. Für Details zu den einzelnen Parametereinstellungen lesen Sie den „MTX-MRX Editor Bedienungsanleitung“ und den „MRX Designer Bedienungsanleitung“.

1. Führen Sie ein Audiosignal z. B. am AUX IN an die Eingänge des MRX7-D an und stellen Sie die Eingangspegel ein.

Stellen Sie die AUX-IN-Eingangspegel mittels „Fader(2)“ ein. Sie können ProVisionaire Touch verwenden, um den Pegel des Tonsignals von dem Raumlautsprechern einzustellen.

2. Stellen Sie den Ausgangspegel für Speech Privacy mittels „Fader(7)“ ein.

3. Stellen Sie den Eingangspegel des Mikros mit dem „ANALOG IN“-Editor ein.

Schalten Sie die Taste [+48V] wie erforderlich ein.

ACHTUNG

Denken Sie daran, diese Schaltfläche auszuschalten, wenn Sie die Phantomspeisung nicht benötigen.

Befolgen Sie die unten angegebenen wichtigen Vorsichtsmaßnahmen, um Knackgeräusche und mögliche Beschädigungen dieses und externer Geräte durch Betätigung dieses Schalters zu vermeiden.

- Lassen Sie diese Schaltfläche ausgeschaltet, wenn Sie ein Gerät anschließen, das keine Phantomspannung an der [INPUT]-Buchse unterstützt.
- Schließen Sie kein Gerät an einer [INPUT]-Buchse an und ziehen Sie keines ab, während diese Schaltfläche eingeschaltet ist.
- Regeln Sie den Ausgangspegel herunter auf Minimum, bevor Sie diese Schaltfläche betätigen.

HINWEIS

Es gibt keinen Hauptschalter. Um Fehlfunktionen zu vermeiden, achten Sie darauf, hier die richtige Einstellung für das angeschlossene Gerät vorzunehmen.

4. Stellen Sie die anderen Ein- und Ausgänge ein.

5. Prüfen Sie die Einstellungen in ProVisionaire Touch.

Prüfen Sie, ob der ProVisionaire Touch gemäß den Einstellungen arbeitet.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, speichern Sie das Project und schalten Sie MTX-MRX Editor offline.

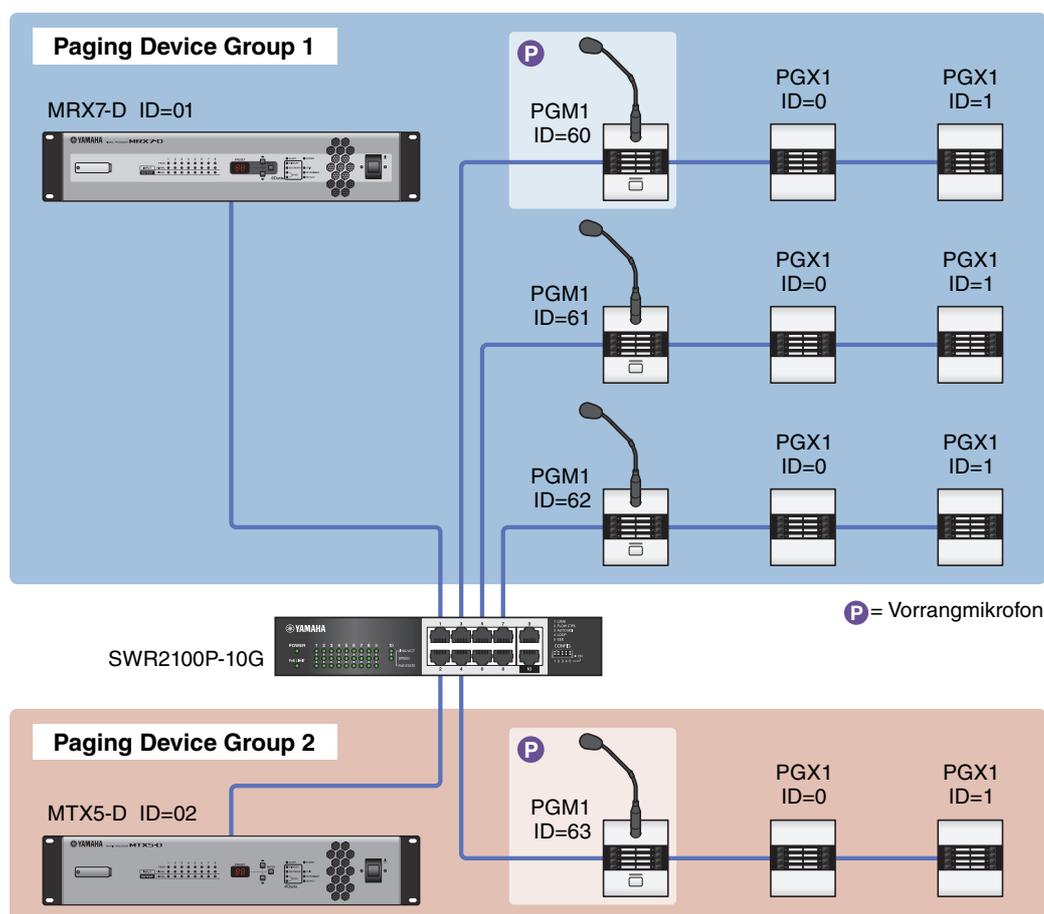
Damit sind die Einstellungen für Beispiel 2 abgeschlossen.

Beispiel 3) Ein Paging-System mit dem PGM1

Platzieren Sie die „Paging“-Komponenten, und weisen Sie den Auswahltasten für Zonen/Durchsagen der PGM1-Einheiten Durchsageziele (Zonen, Zone Groups) oder vorher aufgenommene Meldungen zu.

Sie können die Tasten verwenden, um das Durchsageziel auszuwählen (Mehrfachauswahl möglich) und vorher aufgenommene Meldungen von SD-Karten abzuspielen.

Speichern Sie auf der SD-Karte, die Sie in den MRX stecken werden, die Audio-Dateien für Anfangsgong (Opening Chime), Schlussgong (Closing Chime) und Meldungen.



Bis zu vier PGM1-Einheiten können an einem MTX/MRX-System angeschlossen werden, das ein MRX enthält. Eine PGM1-Einheit kann ein MRX steuern, und die Einheit aus diesem PGM1 und dem MRX wird kollektiv als „Paging Device Group“ (Durchsage-Gerätegruppe) bezeichnet. Eine der PGM1-Einheiten der Paging Device Group ist das 1st Priority Mic (Vorrangmikrofon); diese Einheit erhält gegenüber weiteren PGM1-Einheiten den Vorrang für Durchsagen. Es gibt drei Möglichkeiten, das PGM1 zu verwenden.

■ Mikrofondurchsagen.

- 1. Verwenden Sie die Zonen-/Meldungs-Auswahltasten, um den Durchsagebereich auszuwählen.**
- 2. Drücken Sie die PTT-Taste.**
Falls angegeben erklingt der Anfangsgong.
- 3. Wenn die Statusanzeige leuchtet, sprechen Sie in das Mikrofon.**
- 4. Wenn Sie Ihre Durchsage beendet haben, drücken Sie die PTT-Taste erneut.**
Falls angegeben erklingt der Schlussgong.

■ Wiedergabe einer vorher aufgezeichneten Meldung über SD-Karte

1. Verwenden Sie die Zonen-/Meldungs-Auswahltasten, um den Durchsagebereich auszuwählen.
2. Verwenden Sie die Zonen-/Meldungs-Auswahltasten, um die abzuspielende Meldung auszuwählen.
3. Drücken Sie die PTT-Taste.

Falls angegeben erklingt der Anfangsgong.

Die Meldung wird abgespielt und die Statusanzeige leuchtet.

Am Ende der Wiedergabe erlischt die PTT-Anzeige automatisch.

Falls angegeben erklingt der Schlussgong.

■ Verwenden des Zeitplaners zur Wiedergabe vorher aufgezeichneter Meldungen von SD-Karte

Durch Auslösen eines Paging-Ereignisses wird die angegebene Meldung in der angegebenen Zone oder Zone Group abgespielt.

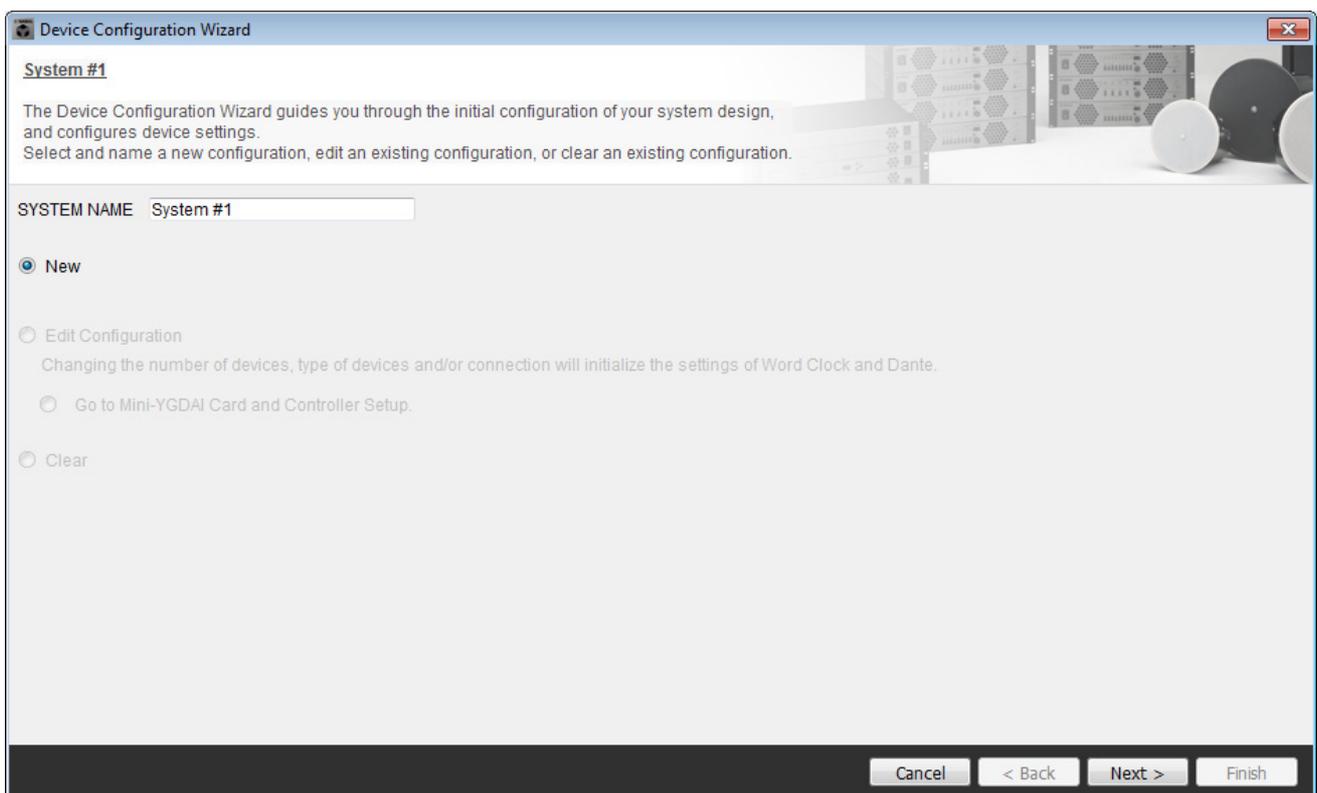
Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups

Bevor Sie die interne Konfiguration des MRX einstellen, verwenden Sie den Assistenten von MTX-MRX Editor, um die Gerätekonfiguration zu erstellen.

Nachdem Sie die Grundeinstellungen abgeschlossen haben, können Sie Informationen über die Verkabelung und die ID-Nummern ausdrucken.

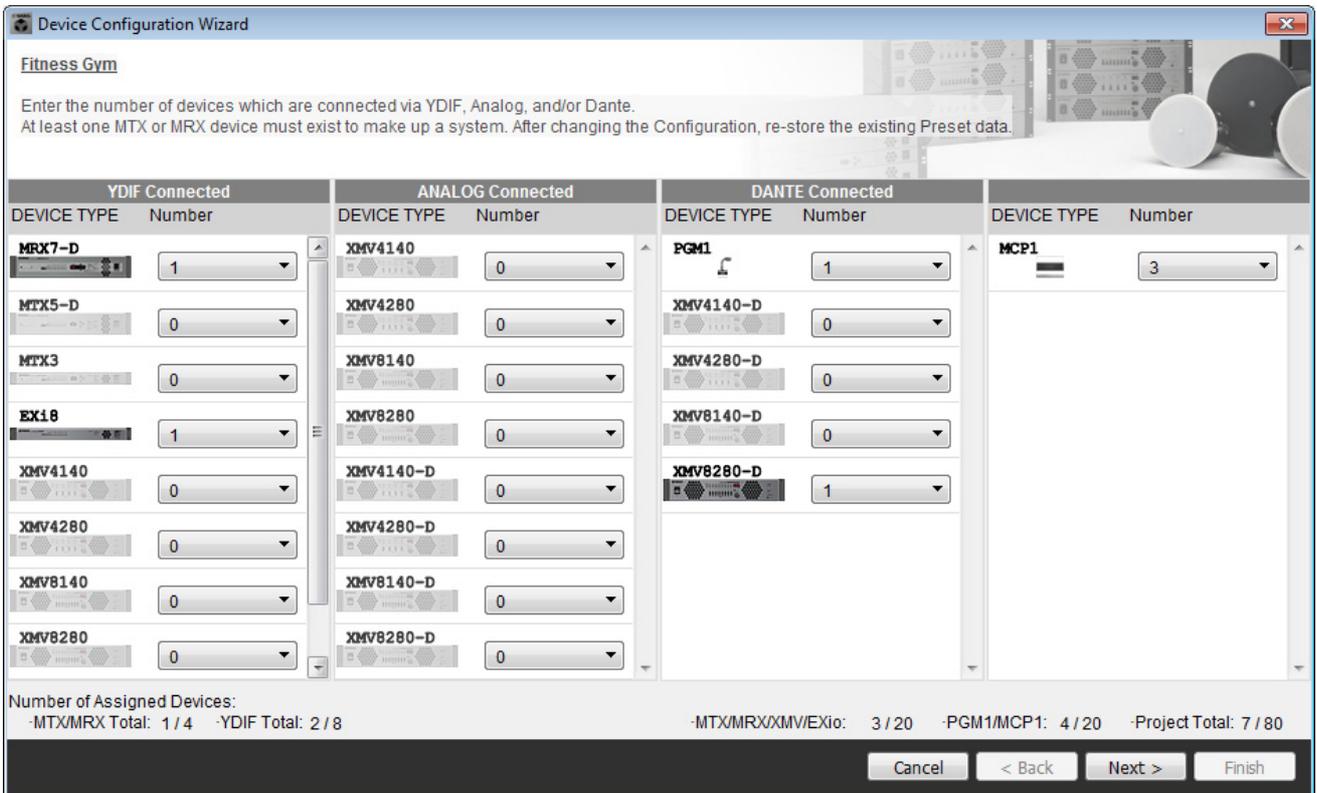
Gehen Sie für die Grundeinstellungen folgendermaßen vor.

1. Geben Sie einen Namen für das zu erstellende MTX/MRX-System ein, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).



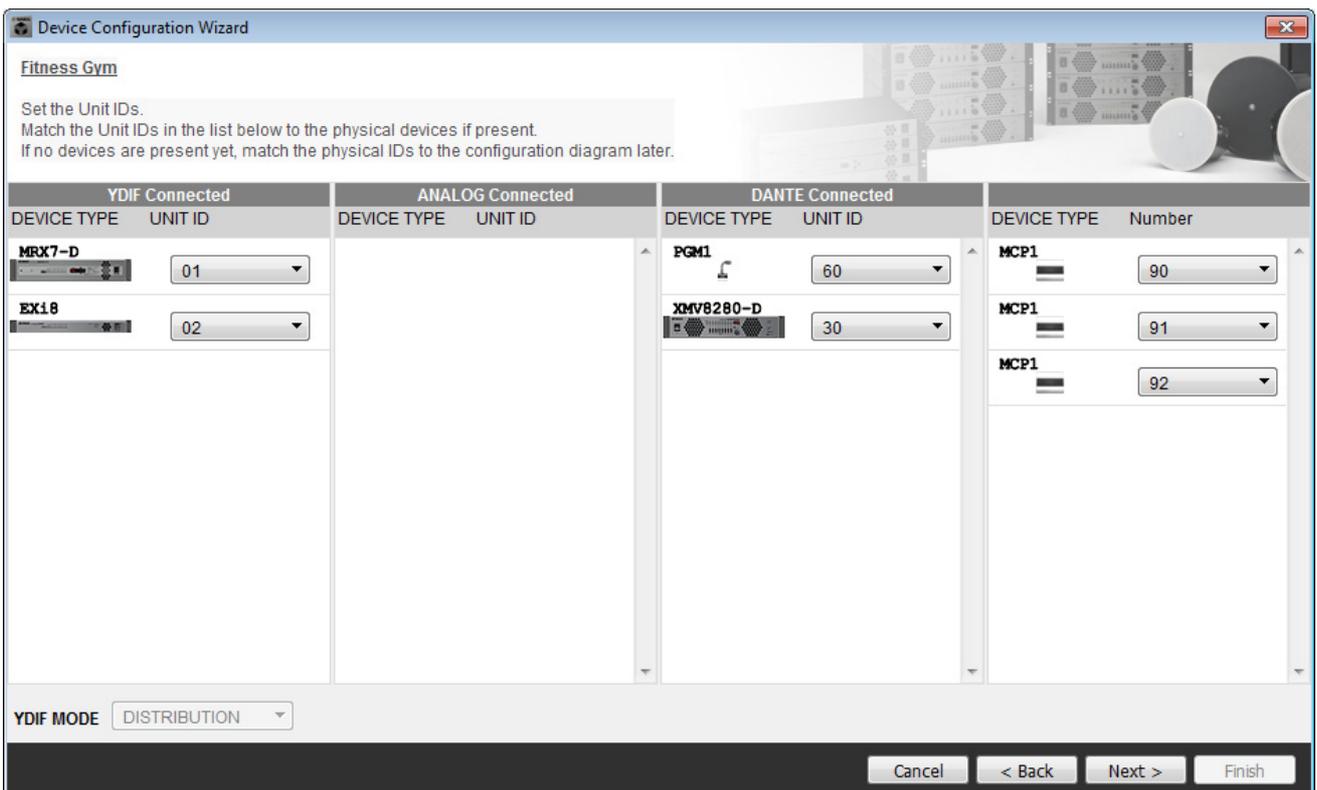
2. Geben Sie die Anzahl der Einheiten an, die in Ihrem MTX-/MRX-System miteinander verbunden sind, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

Stellen Sie die Anzahl der MRX7-D-Einheiten bei „YDIF Connected“ auf 1, die Anzahl der EXi8-Einheiten auf 1, der PGM1-Einheiten bei „DANTE Connected“ auf 1, der XMV8289-D-Einheiten auf 1 und ganz rechts die Anzahl der MCP1-Einheiten auf 3.



3. Geben Sie die UNIT ID jedes Gerätes an, und klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

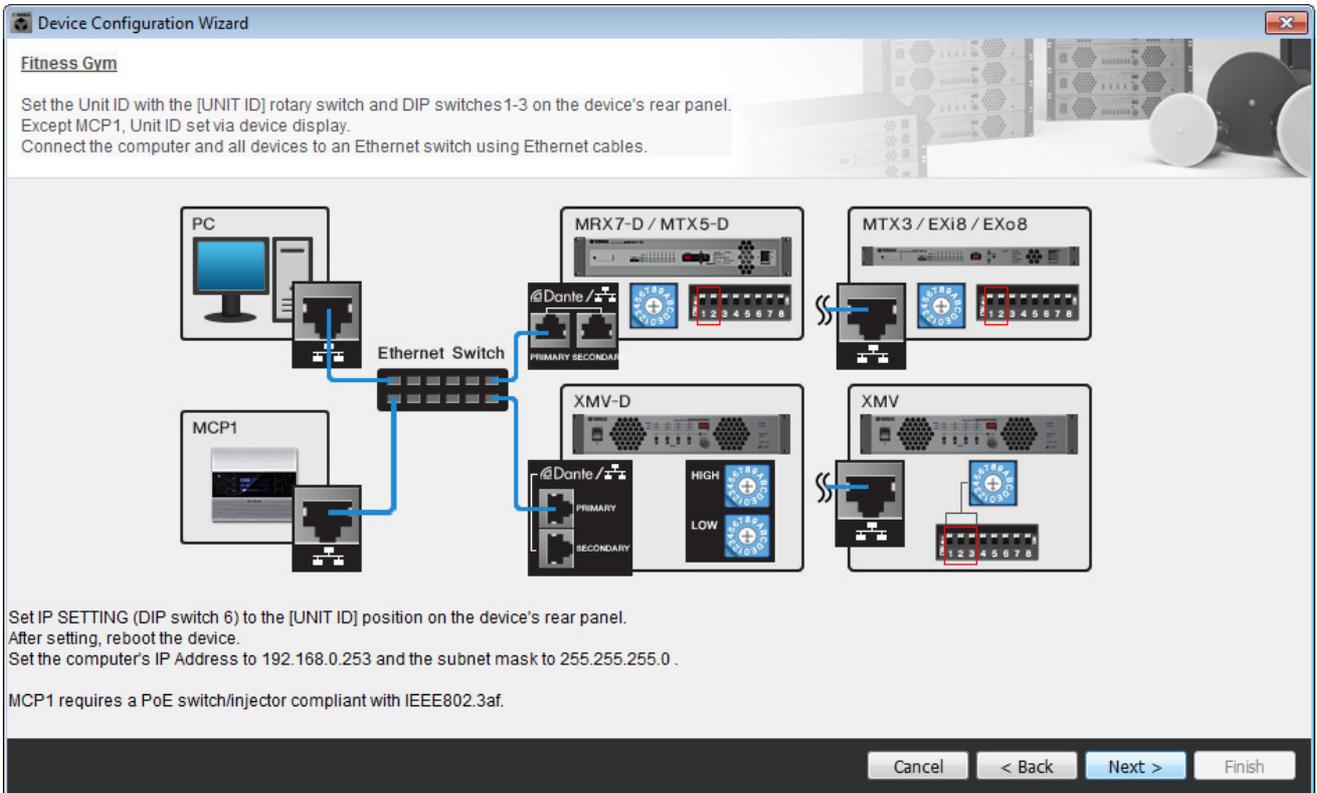
Wenn Sie keine bestimmten Gründe für Abweichungen haben, verwenden Sie die zugewiesene UNIT ID.



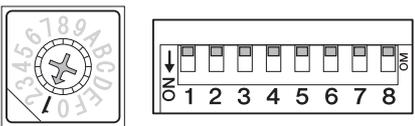
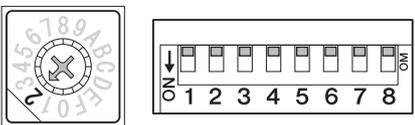
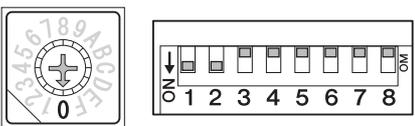
4. Stellen Sie die Dreh- und DIP-Schalter [UNIT ID] der Geräte ein.

Stellen Sie die IP-Adresse des Computers nach Fertigstellen des Assistenten unter „Angabe der TCP/IP-Adresse des Computers“ ein.

Wenn sich das Gerät nicht in der Nähe befindet, nehmen Sie die Einstellungen im Schritt „Anschließen von Geräten“ vor. Die UNIT ID des MCP1 stellen Sie im Schritt „Anschließen von Geräten“ ein.

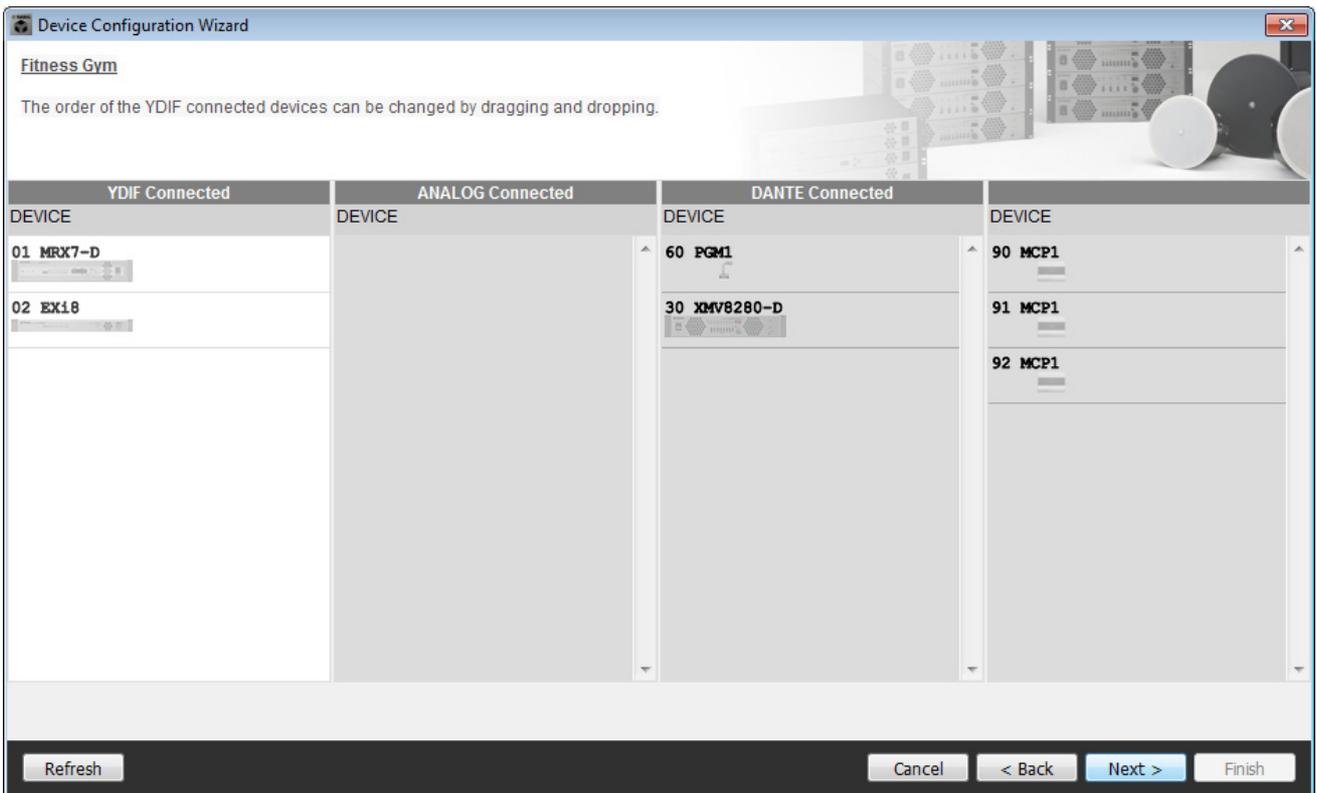


Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor. Die Einstellmethode für die UNIT ID des PGM1 wird in Schritt 8 beschrieben.

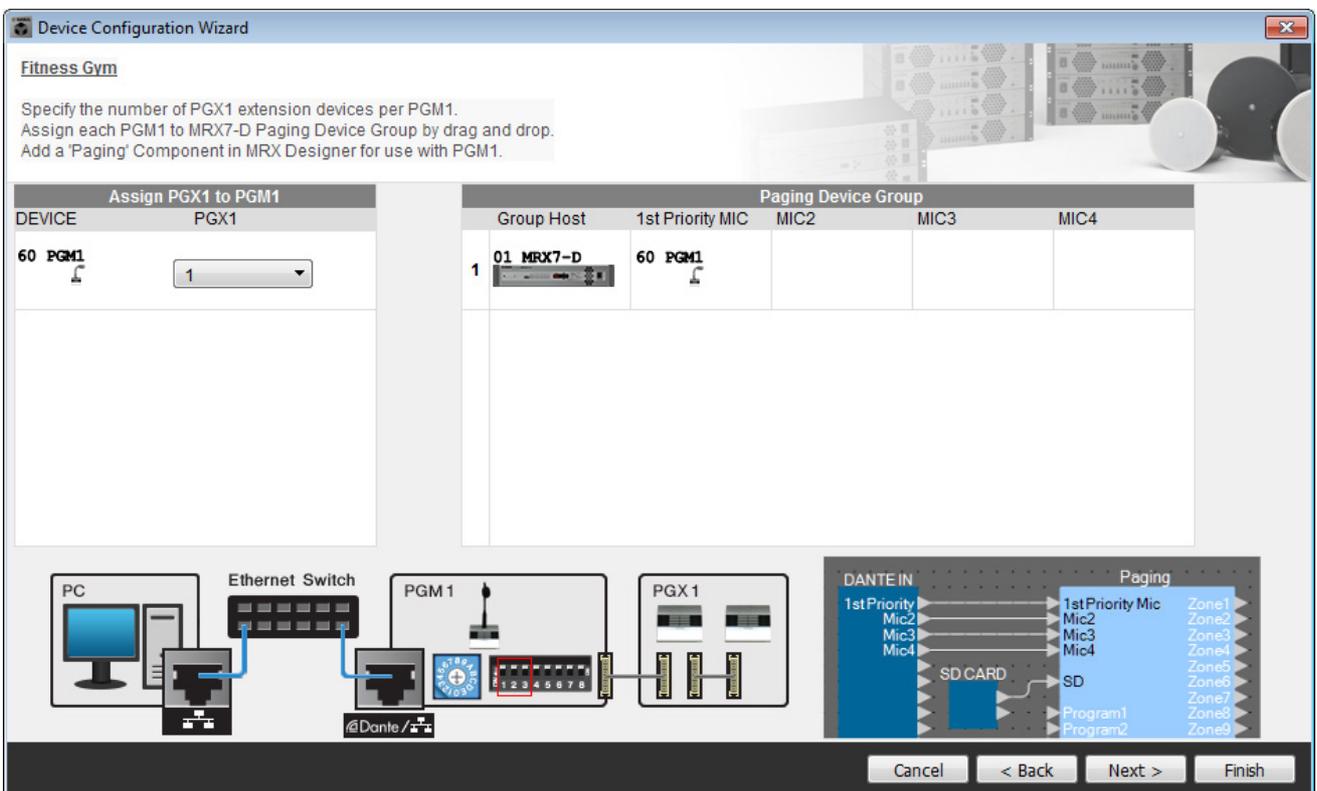
<p>EXi8</p> 	<p>UNIT ID = 01 [UNIT ID]-Drehschalter = 1 DIP-Schalter = alle auf OFF (Stellung oben)</p>
<p>MRX7-D</p> 	<p>UNIT ID = 02 [UNIT ID]-Drehschalter = 2 DIP-Schalter = alle auf OFF (Stellung oben)</p>
<p>XMV</p> 	<p>UNIT ID = 30 [UNIT ID]-Drehschalter = 0 DIP-Schalter = 1 und 2 sind ON (Stellung unten), die anderen sind OFF (Stellung oben)</p>

5. Wenn Sie die Einstellung der Dreh- und DIP-Schalter [UNIT ID] am Gerät abgeschlossen haben, klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

6. Überprüfen Sie, dass die Geräte im Bildschirm angezeigt werden, und klicken Sie dann auf [Next>] (Weiter).
Ändern Sie nicht die Reihenfolge.

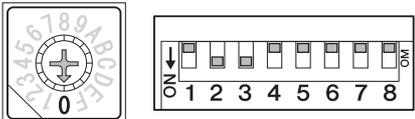


7. Stellen Sie die Anzahl der PGX1-Einheiten auf 1.



8. Stellen Sie die Dreh- und DIP-Schalter [UNIT ID] des PGM1 ein.

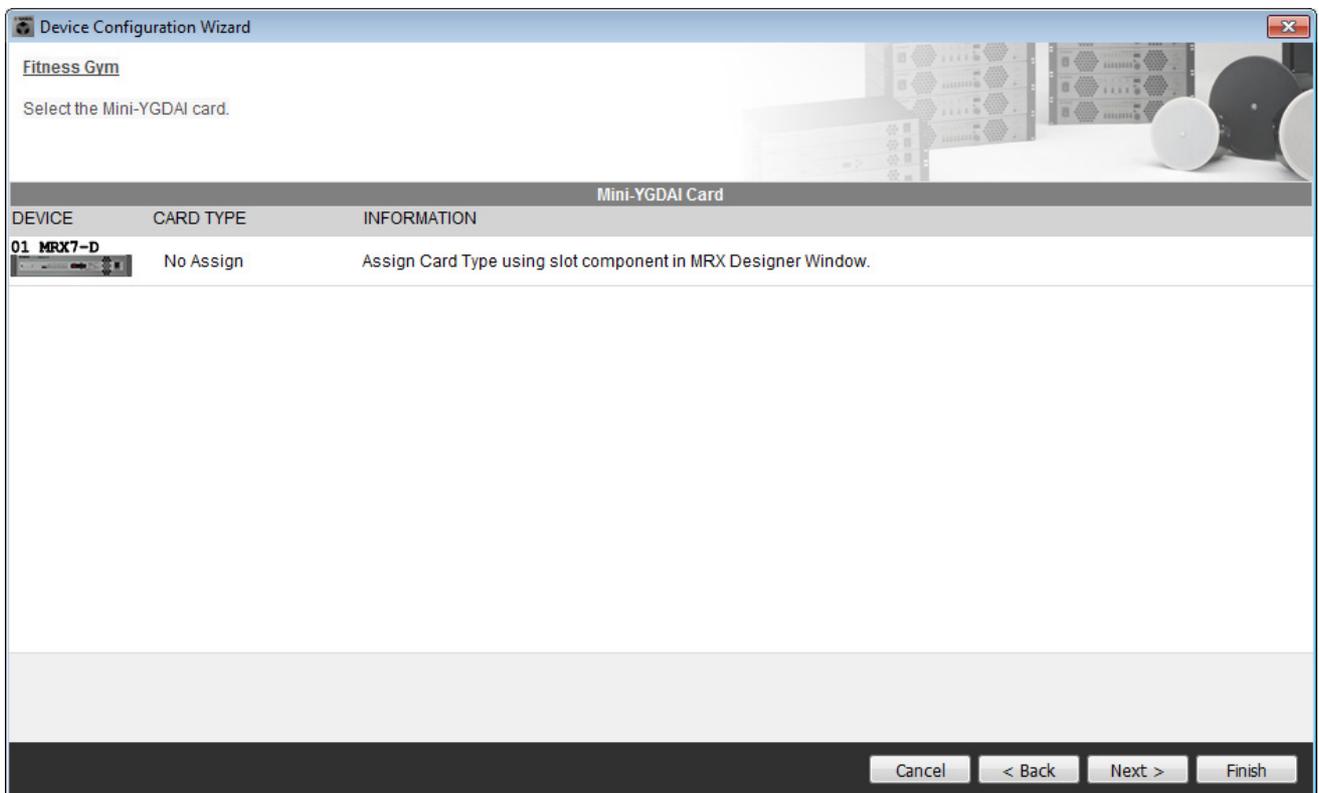
Wenn sich das Gerät nicht in der Nähe befindet, nehmen Sie die Einstellungen im Schritt „Anschließen von Geräten“ vor. Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor.

<p>PGM1</p> 	<p>UNIT ID = 60 [UNIT ID]-Drehschalter = 0 DIP-Schalter = 2 und 3 sind ON (Stellung unten), die anderen sind OFF (Stellung oben)</p>
--	--

9. Wenn Sie die Einstellung der Dreh- und DIP-Schalter [UNIT ID] am PGM1 abgeschlossen haben, klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

10. Klicken Sie auf [Next>] (Weiter).

Verwenden Sie für den MRX das Programm MRX Designer, um die Mini-YGDAI-Karte auszuwählen.



11. Wählen Sie das Modell des am MRX anzuschließenden DCP aus, geben Sie einen Gerätenamen an und klicken Sie auf [Finish] (Fertigstellen).

Für dieses Beispiel geben Sie sieben DCP1V4S-Einheiten an.

Device Configuration Wizard

Fitness Gym

Assign and name the Digital Control Panels connected to each MTX or MRX. Star topology using DCH8 is also possible.

DEVICE: 01 MRX7-D

ID	MODEL	Name
0	DCP1V4S-US/EU	DCP1V4S
1	DCP1V4S-US/EU	DCP1V4S
2	DCP1V4S-US/EU	DCP1V4S
3	DCP1V4S-US/EU	DCP1V4S
4	DCP1V4S-US/EU	DCP1V4S
5	DCP1V4S-US/EU	DCP1V4S
6	DCP1V4S-US/EU	DCP1V4S
7	None	

Buttons: Cancel, < Back, Next >, Finish

12. Wenn das Dialogfenster „Display the configuration diagram? The diagram can also be printed.“ (Konfigurationsdiagramm anzeigen? Das Diagramm kann auch gedruckt werden) angezeigt wird, klicken Sie auf [Yes].

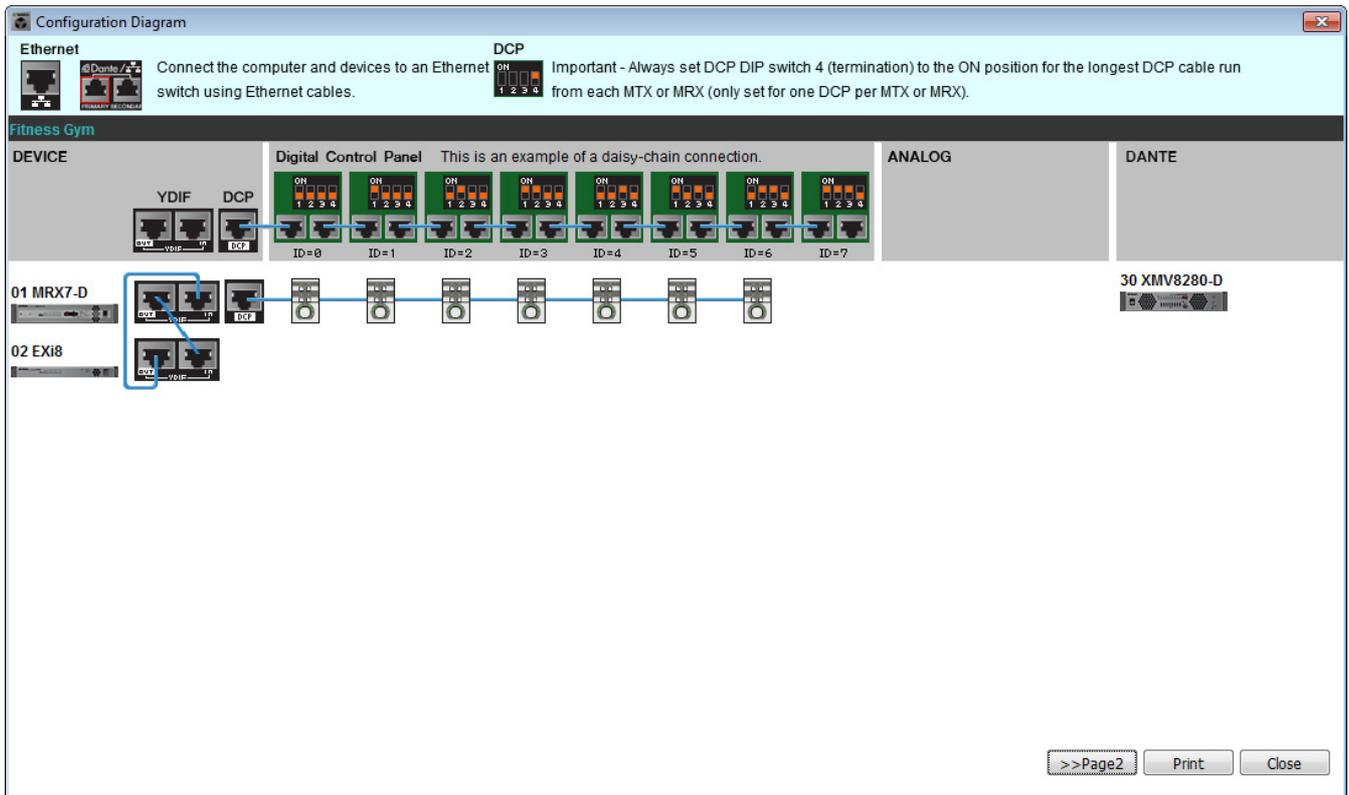
Device Config

Display the configuration diagram?
The diagram can also be printed.

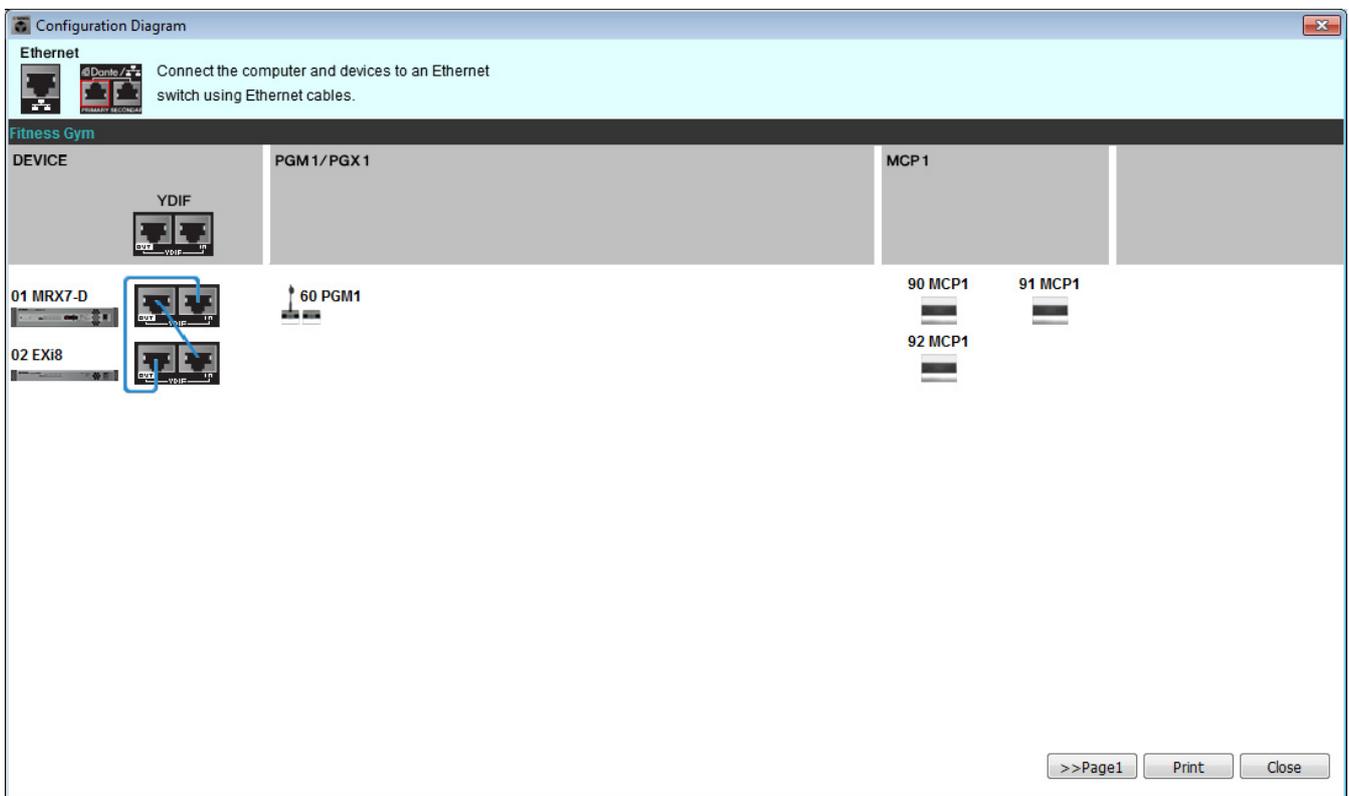
Buttons: Yes, No, Cancel

Daraufhin erscheint eine Abbildung der Verkabelung. Klicken Sie auf [Print] (Drucken), um das Diagramm zu drucken. Sie können die Seiten umschalten, indem Sie auf die Schaltflächen [>>>Page2]/[<<<Page1] klicken. Klicken Sie auf [Close] (Schließen), um den Bildschirm zu schließen.

Seite 1

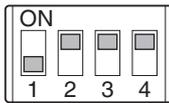


Seite 2



Stellen Sie die DIP-Schalter der DCP-Einheiten ein, wie im Bereich „Digital Control Panel“ der Anschlusszeichnung beschrieben.

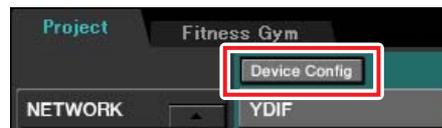
Beim letzten DCP (ID=6) schalten Sie den DIP-Schalter 4 auf ON (nach oben).



HINWEIS

Wenn Sie die Abbildung der Verkabelung noch einmal sehen möchten, wählen Sie im [File]-Menü den Punkt → [Print Configuration Diagram] (Konfigurationsdiagramm ausdrucken).

Wenn Sie den Gerätemanager verwenden möchten, um die Gerätekonfiguration zu ändern, klicken Sie auf die [Device Config]-Schaltfläche im Project-Bildschirm.



Angeben der MRX-Konfiguration

Platzieren und Verbinden der Komponenten

Verwenden Sie MRX Designer, um die interne Konfiguration des MRX anzugeben.

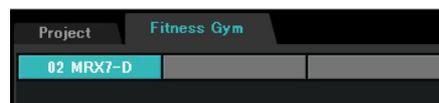
Nach Abschluss Ihrer Einstellungen sollten Sie sie im Menü [File] (Datei) durch Anklicken von [Save] speichern.

HINWEIS

Es kann das Dialogfeld „Benutzerkontensteuerung“ erscheinen. Klicken Sie auf [Fortsetzen] oder [Ja].

■ MRX Designer starten

Gehen Sie zum Einstellungsbildschirm, indem Sie auf die Registerkarte des Systemnamens klicken, den Sie in Schritt 1 unter „[Verwenden des Gerätemanagers zum Erstellen Ihres Geräte-Setups](#)“ angegeben hatten.



Nachdem Sie diesen Bildschirm aufgerufen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Open MRX Designer“, um MRX Designer zu starten.

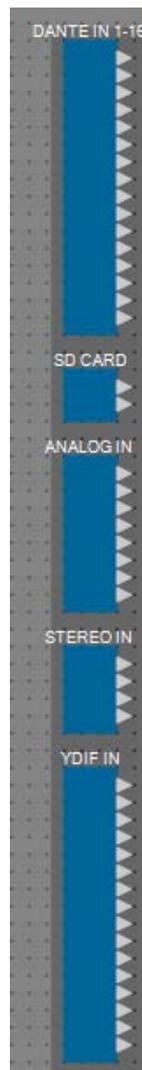


■ Platzieren der Eingangskomponenten

Hier platzieren Sie die Eingangskomponenten, die Sie verwenden möchten.

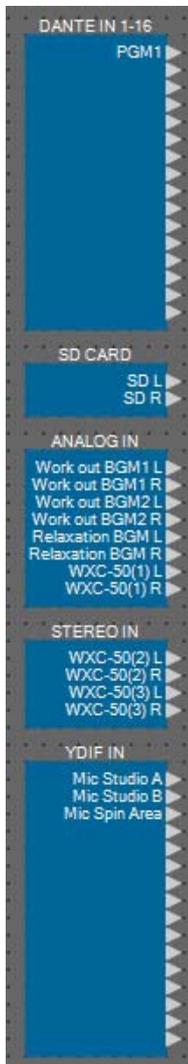
Ziehen Sie die folgenden Komponenten aus dem „Components“-Bereich auf die Arbeitsfläche.

- „DANTE IN 1-16“
- „SD CARD“
- „ANALOG IN“
- „STEREO IN“
- „YDIF IN“



■ Anzeigen der Port-Namen für die Eingangskomponenten

Um spätere Verwechslungen beim Erstellen der Verbindungen zu vermeiden, verwenden Sie das „Port Name“-Dialogfenster, um den Port-Namen einzugeben. Zum Aufrufen des „Port Name“-Dialogfensters klicken Sie auf die Schaltfläche rechts neben dem Bearbeitungsbereich für [Label] (Etiketten) im „Properties“-Bereich (Eigenschaften). Für den ANALOG IN können Sie den Port-Namen auch im Komponenteneditor für den „ANALOG IN“ eingeben, der nach einem Doppelklick auf die Komponente erscheint. Für dieses Beispiel geben Sie die Port-Namen wie folgt an.



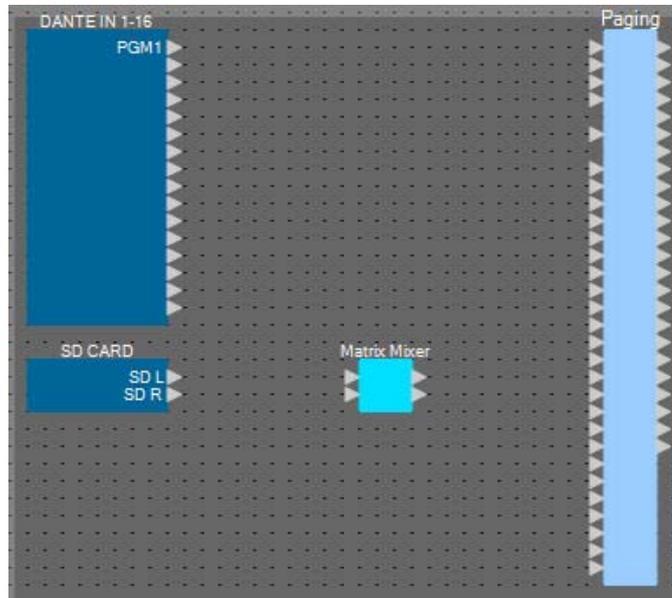
DANTE IN 1–16	1	PGM1
SD CARD	1L	SD L
	1R	SD R
ANALOG IN	1	Workout BGM1 L
	2	Workout BGM1 R
	3	Workout BGM2 L
	4	Workout BGM2 R
	5	Entspannung BGM L
	6	Entspannung BGM R
	7	WXC-50(1) L
	8	WXC-50(1) R
STEREO IN	1L	WXC-50(2) L
	1R	WXC-50(2) R
	2L	WXC-50(3) L
	2R	WXC-50(3) R
YDIF IN	1	Mikro Studio A
	2	Mikro Studio B
	3	Mikro Spinning-Bereich

■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für das PGM1 am Empfang

Hier werden wir die Komponenten für das PGM1 am Empfang platzieren und verbinden.

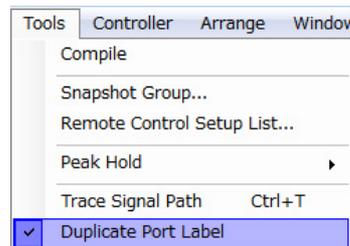
1. Ziehen Sie die folgenden Komponenten aus dem „Components“-Bereich auf die Arbeitsfläche.

- „Matrix Mixer“ (2In/2Out)
- „Paging“ (Durchsagen)

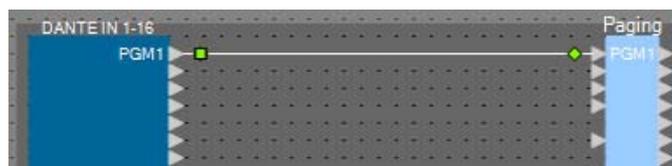


2. Klicken Sie im [Tools]-Menü auf [Duplicate Port Label].

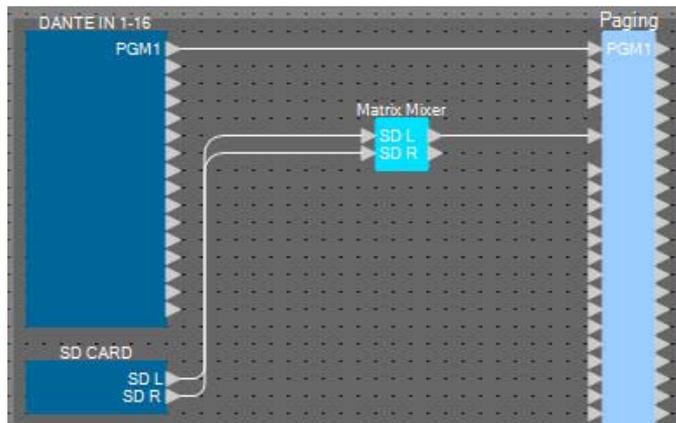
Dadurch wird der Port-Name übertragen, wenn Sie die Verbindung herstellen.



3. Verbinden Sie Port 1 von „DANTE IN 1–16“ mit dem Port des Vorrangmikrofons (1st Priority Mic) bei „Paging“ durch Ziehen und Ablegen.



- Verbinden Sie durch Ziehen und Ablegen die Ports von „SD CARD“ mit den Eingangs-Ports des „Matrix Mixer“, und verbinden Sie ebenso Ausgangs-Port 1 von „Matrix Mixer“ mit dem SD-Port von „Paging“:



- Doppelklicken Sie auf den „Matrix Mixer“:

Der Komponenteneditor von „Matrix Mixer“ öffnet sich.



- Stellen Sie die Komponente so ein, dass Eingang 1 und 2 auf Ausgang 1 ausgegeben werden, geben Sie „SD“ bei Output 1 ein, und klicken Sie dann oben rechts auf die [x]-Schaltfläche, um den Komponenteneditor zu schließen.

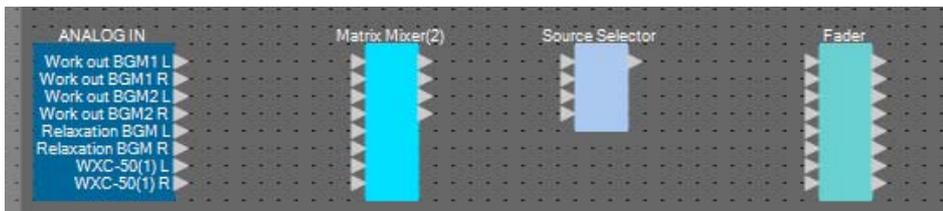


■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für die BGM-Eingabe (mono)

Hier werden wir die Komponenten für die Hintergrundmusik (mono) platzieren und verbinden, die in der Einrichtung abgespielt wird.

1. Ziehen Sie die folgenden Komponenten aus dem „Components“-Bereich auf die Arbeitsfläche.

- „Matrix Mixer“ (8In/8Out)
- „Source Selector“ (4Source/1Ch)
- „Fader“ (8Ch)

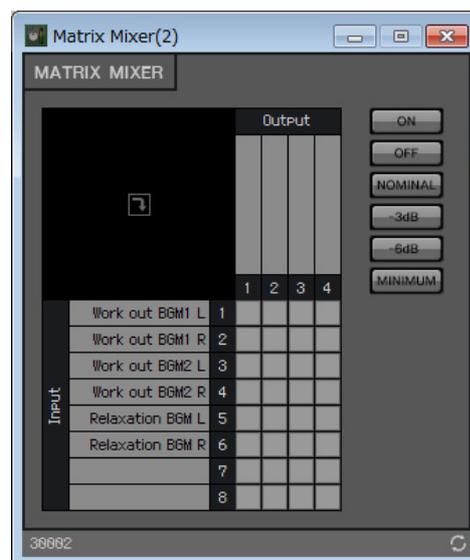


2. Ziehen Sie die „ANALOG IN“-Ports 1 bis 6 auf die Eingangs-Ports 1 bis 6 des „Matrix Mixer(2)“:

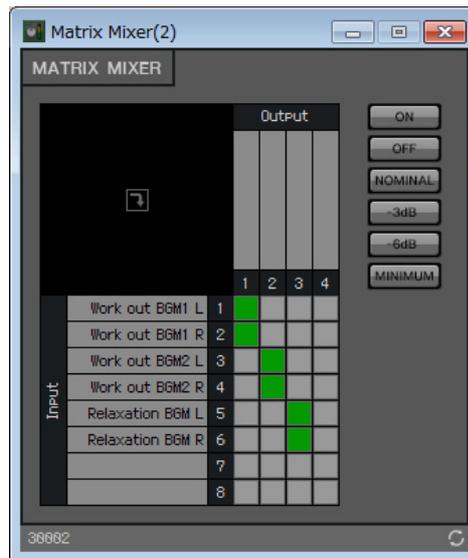


3. Doppelklicken Sie auf den „Matrix Mixer(2)“:

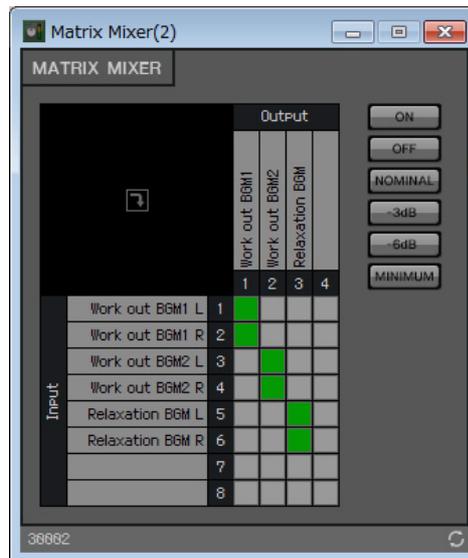
Der Komponenteneditor von „Matrix Mixer“ öffnet sich.



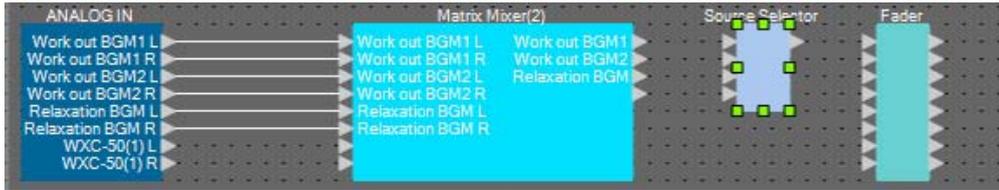
- Stellen Sie das Fenster so ein, dass Input 1 und 2 an Output 1, Input 3 und 4 an Output 2 und Input 5 und 6 an Output 3 gesendet werden.



- Geben Sie „Workout BGM1“ für Output 1 ein, geben Sie „Workout BGM2“ für Output 2 ein und geben Sie „Entspannungs-BGM“ für Output 3 ein; klicken Sie dann oben rechts auf die [x]-Schaltfläche, um den Komponenteneditor zu schließen.



6. Klicken Sie auf „Source Selector“ (Quellenauswahl), um die Komponente auszuwählen.



7. Kopieren Sie die ausgewählte Komponente, und fügen Sie sie sechsmal ein. Sie können auch die ausgewählte Komponente sechsmal ziehen und ablegen, während Sie <Strg> gedrückt halten.

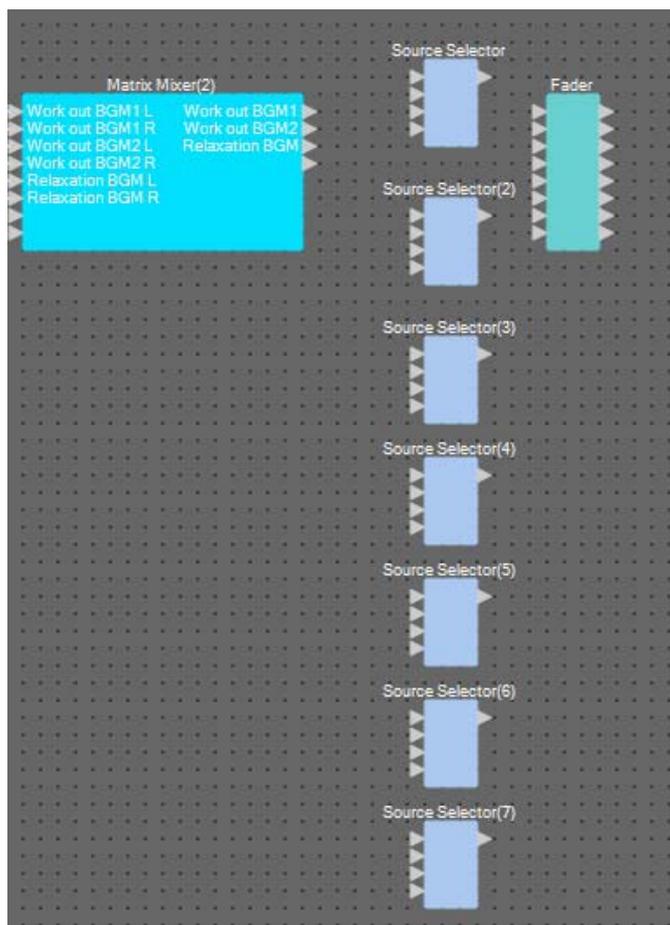
Ändern Sie die Positionen der Komponenten wie erforderlich.

Zum Kopieren gibt es mehrere Möglichkeiten.

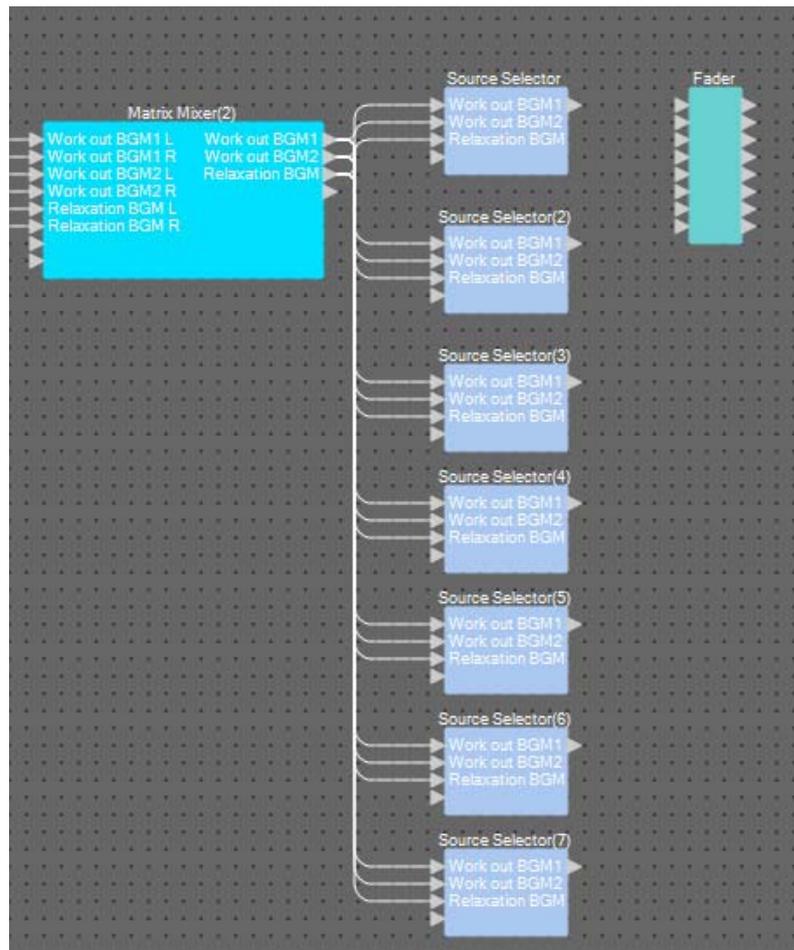
- <Strg> + <C>
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Copy] im Kontextmenü
- Wählen Sie im [Edit]-Menü den Eintrag [Copy]

Zum Einfügen gibt es mehrere Möglichkeiten.

- <Strg> + <V>
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Paste] im Kontextmenü
- Wählen Sie im [Edit]-Menü den Eintrag [Paste]

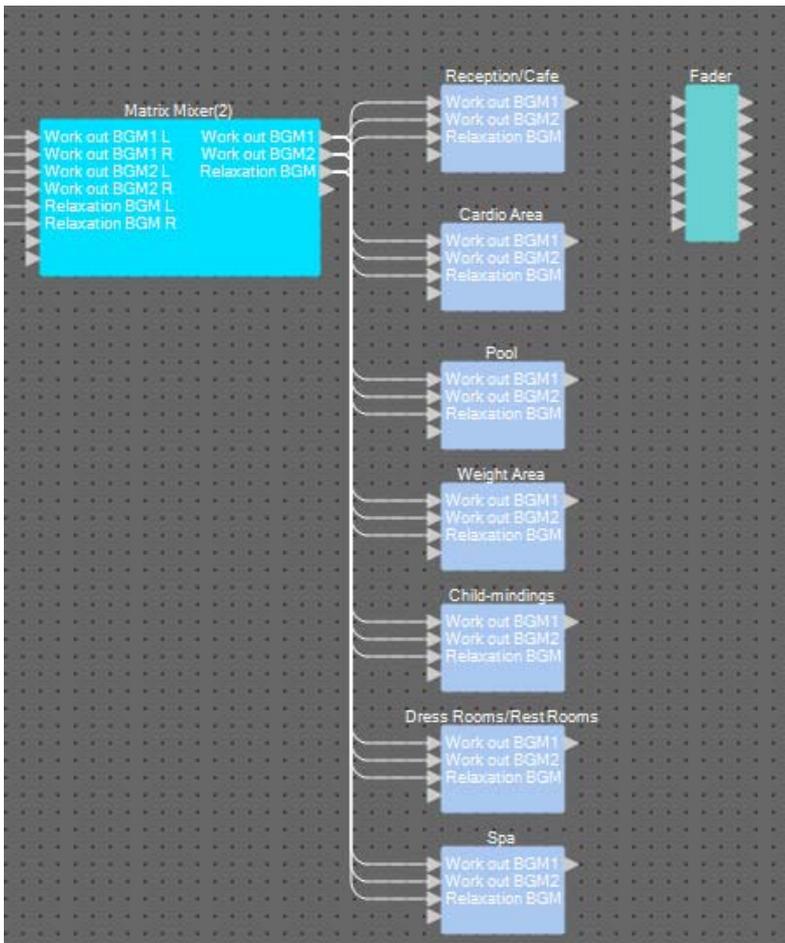
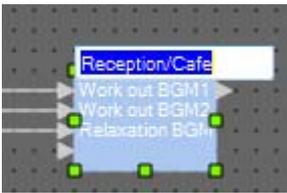


8. Ziehen Sie die „Matrix Mixer(2)“-Ausgangs-Ports 1 bis 3 auf die Eingangs-Ports 1 bis 3 des „Source Selector“:



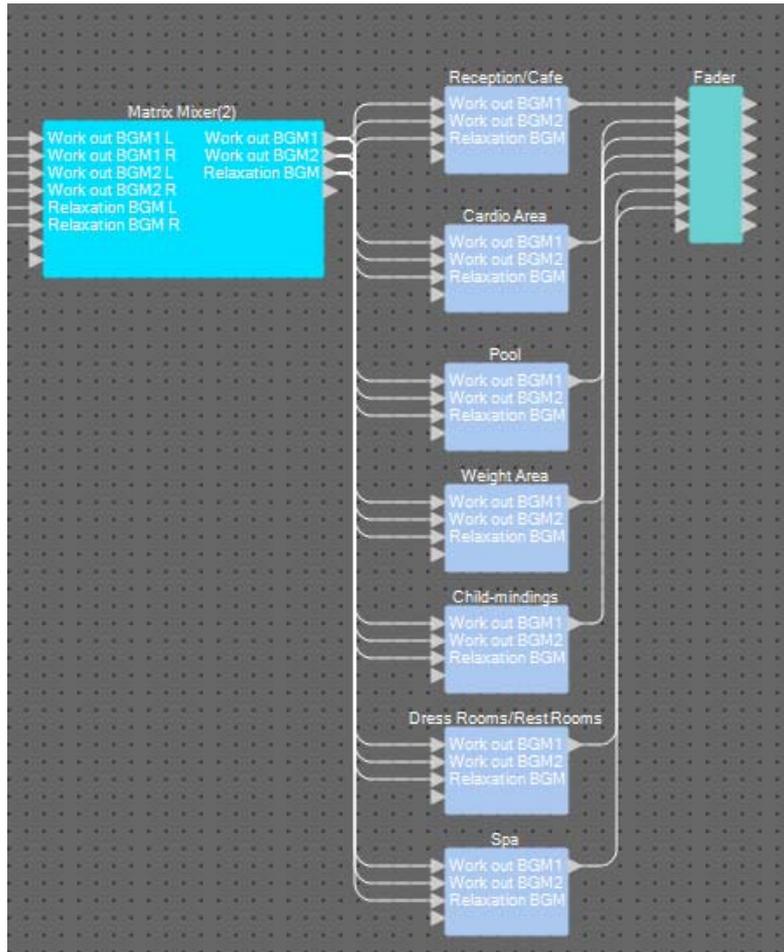
9. Weisen Sie jedem „Source Selector“ ein Etikett zu, so dass die Quellen einfach unterscheidbar werden.

Klicken Sie in den Etikettenbereich jeder „Source Selector“-Komponente, um diese zu bearbeiten.



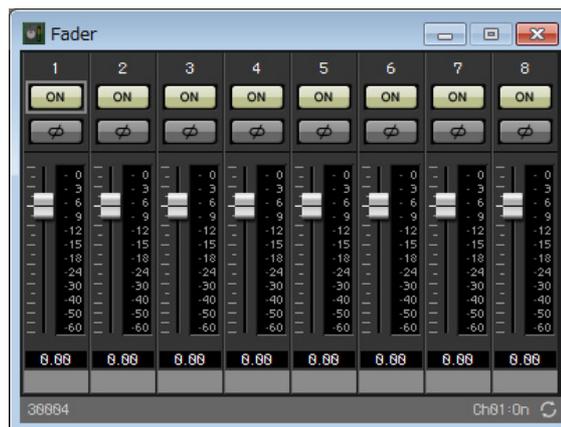
Source Selector	Empfang/Café
Source Selector(2)	Bereich für Ausdauertraining
Source Selector(3)	Pool
Source Selector(4)	Bereich für Gewichtstraining
Source Selector(5)	Kinderbetreuung
Source Selector(6)	Umkleieräume/ Sanitärräume
Source Selector(7)	Spa

10. Ziehen Sie Ausgangs-Port 1 jedes „Source Selector“ auf die „Fader“-Eingangs-Ports 1 bis 7.



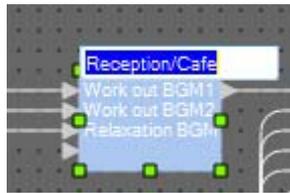
11. Doppelklicken Sie auf „Fader“

Der „Fader“-Komponenteneditor öffnet sich.



12. Weisen Sie den Kanälen 1 bis 7 Namen zu.

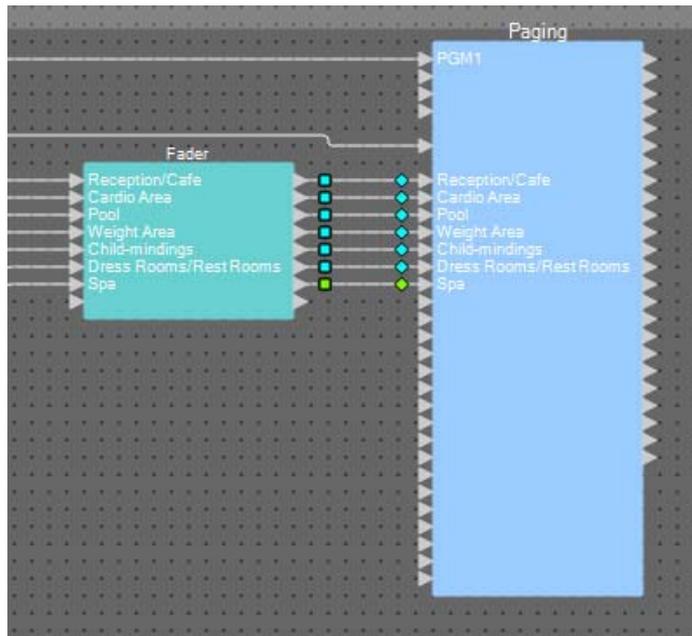
Wenn Sie auf den Etikettenbereich jeder „Source Selector“-Komponente klicken, wird sie bearbeitbar, kopieren Sie dies, um den Prozess zu vereinfachen.



13. Schalten Sie Kanal 8 aus, und klicken Sie auf das Schließfeld [x] oben rechts, um den Komponenteneditor zu schließen.



14. Ziehen Sie die „Fader“-Ausgangs-Ports 1 bis 7 auf die „Paging“-Programme 1 bis 7.

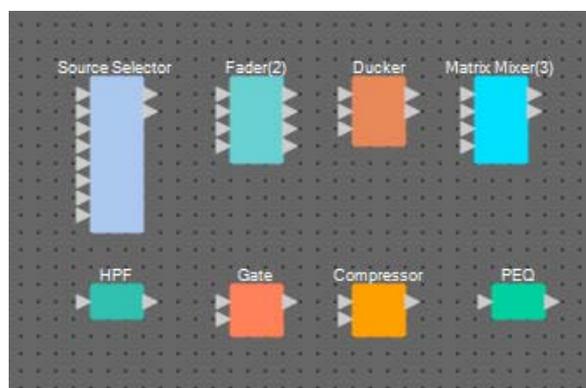


■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für die Zuführung von BGM (stereo) und Funkmikrofonen

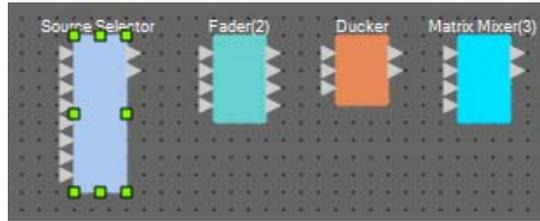
Hier platzieren und verbinden Sie die Komponenten für die Hintergrundmusik (stereo) und die Signale der Funkmikrofone, die zum Studio A/B und den Spinning-Bereich geführt werden.

1. Ziehen Sie die folgenden Komponenten aus dem „Components“-Bereich auf die Arbeitsfläche.

- „Source Selector“ (4Source/2Ch)
- „Fader“ (4Ch)
- „Ducker“ (Stereo)
- „Matrix Mixer“ (4In/2Out)
- „HPF“ (Mono)
- „Gate“ (mono)
- „Compressor“ (mono)
- „PEQ“ (mono/3-Band)

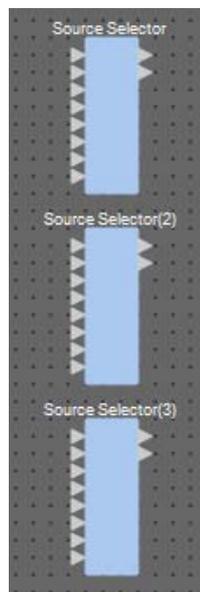


2. Klicken Sie auf „Source Selector“ (Quellenauswahl), um die Komponente auszuwählen.

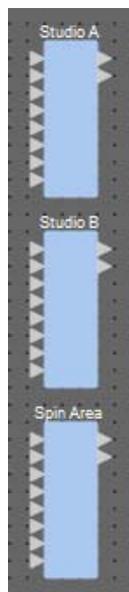


3. Kopieren Sie die ausgewählte Komponente, und fügen Sie sie zweimal ein. Sie können auch die ausgewählte Komponente zweimal ziehen und ablegen, während Sie <Strg> gedrückt halten.

Ändern Sie die Positionen der Komponenten wie erforderlich.

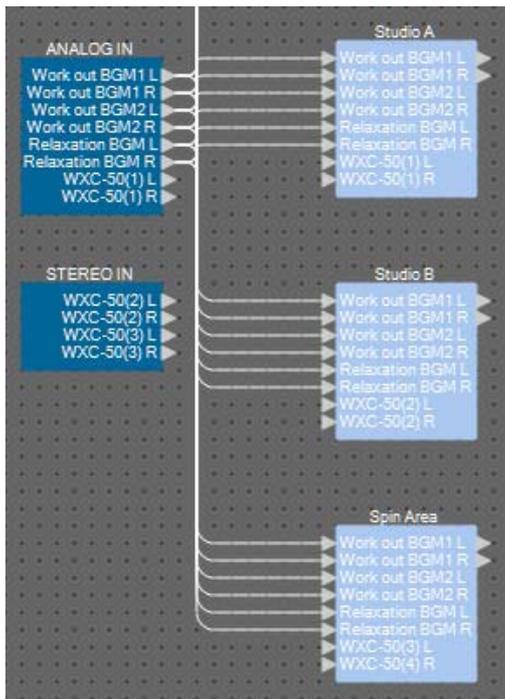


4. Weisen Sie jedem „Source Selector“ ein Etikett zu, so dass die Quellen einfach unterscheidbar werden.

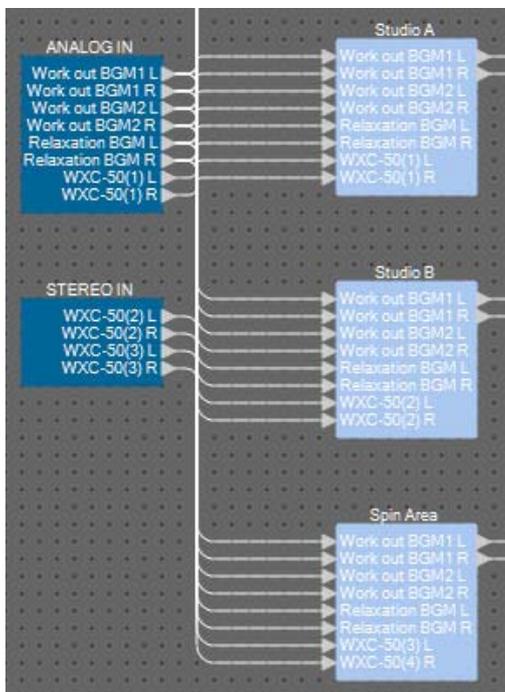


Source Selector	Studio A
Source Selector(2)	Studio B
Source Selector(3)	Spinning-Bereich

5. Ziehen Sie die „ANALOG IN“-Ausgangs-Ports 1 bis 6 auf die „Source Selector“-Komponenten Src1-1 bis Src3-2.

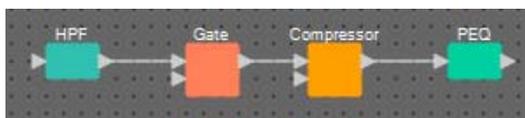


6. Ziehen Sie die Ausgänge des WXC-50 auf die „Source Selector“-Komponenten Src4-1 und Src4-2.

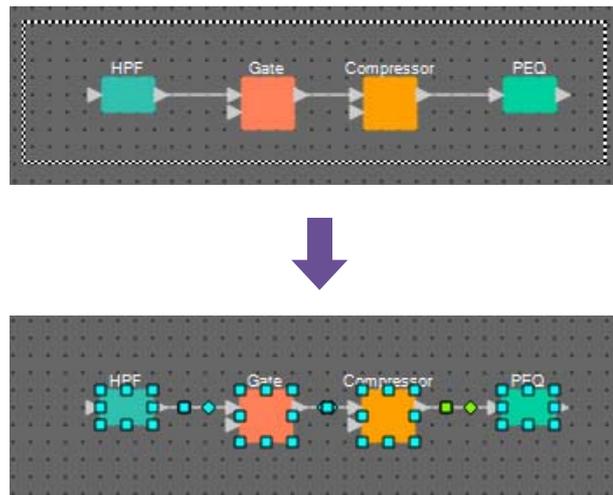


ANALOG IN 7 und 8	Studio A Src4-1 und Src4-2
STEREO IN 1L und 1R	Studio B Src4-1 und Src4-2
STEREO IN 2L und 2R	Spinning-Bereich Src4-1 und Src4-2

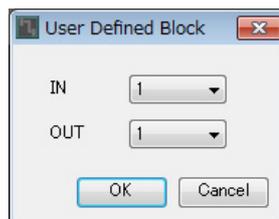
7. Ziehen Sie die Ports vom „HPF“ auf den „PEQ“:



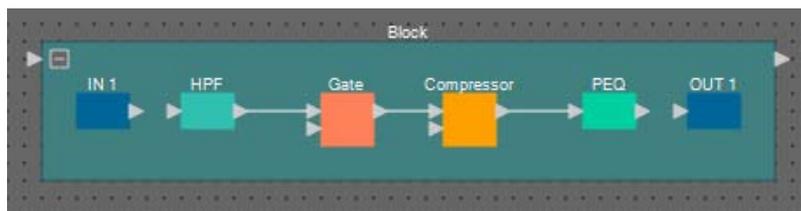
8. Wählen Sie den Bereich zwischen „HPF“ und „PEQ“ aus, so dass die Komponenten und Kabel ausgewählt sind.



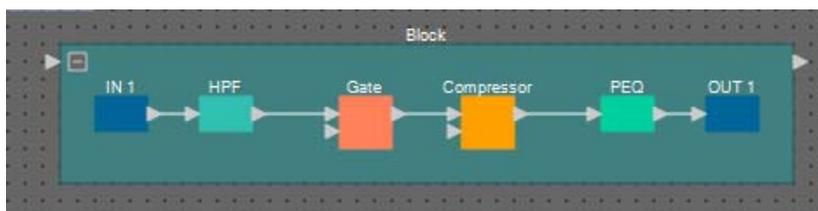
9. Wählen Sie im [Edit]-Menü [Create User Defined Block]; stellen Sie im Dialogfenster IN auf 1, stellen Sie OUT auf 1, und klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche.



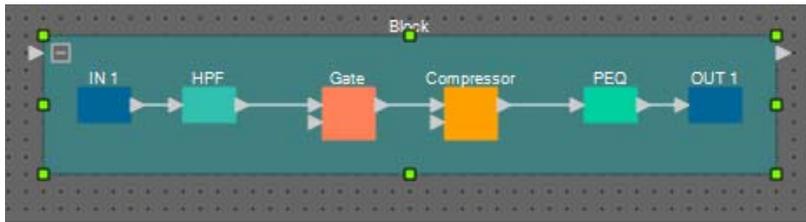
10. Ändern Sie Position, Größe und Anordnung der Komponenten im anwenderdefinierten Block wie erforderlich.



11. Ziehen Sie die Ports vom „In 1“ auf den „HPF“ und vom „PEQ“ auf den „OUT 1“:

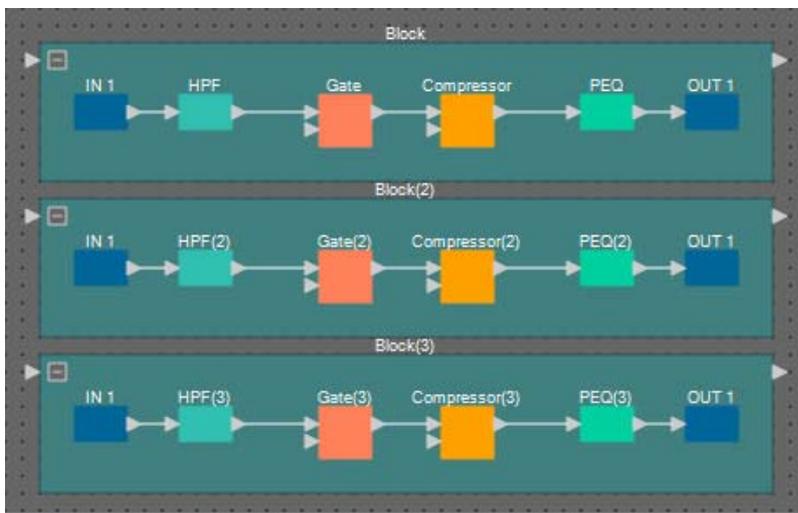


- 12.** Klicken Sie irgendwo neben die Komponenten und Verbindungen im anwenderdefinierten Block, so dass der anwenderdefinierte Block ausgewählt ist.

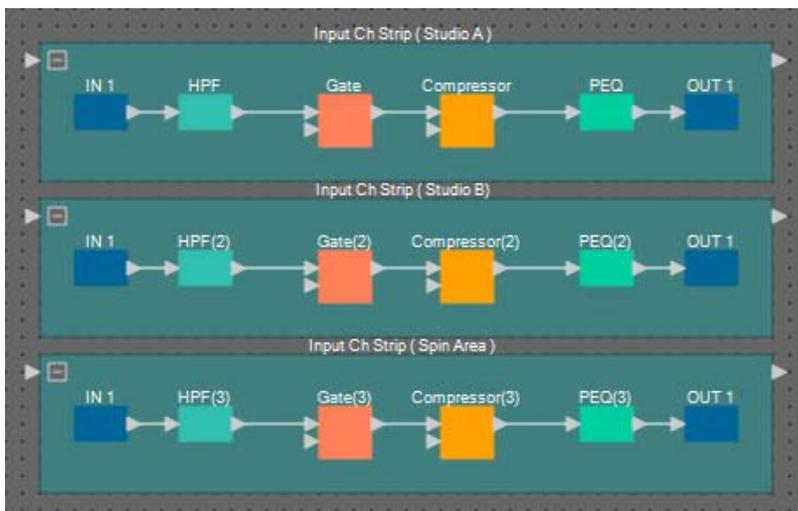


- 13.** Kopieren Sie den ausgewählten anwenderdefinierten Block, und fügen Sie ihn zweimal ein. Oder Sie ziehen bei gehaltener <Strg>-Taste den ausgewählten anwenderdefinierten Block und legen ihn ab.

Ändern Sie die Position des anwenderdefinierten Blocks wie erforderlich.

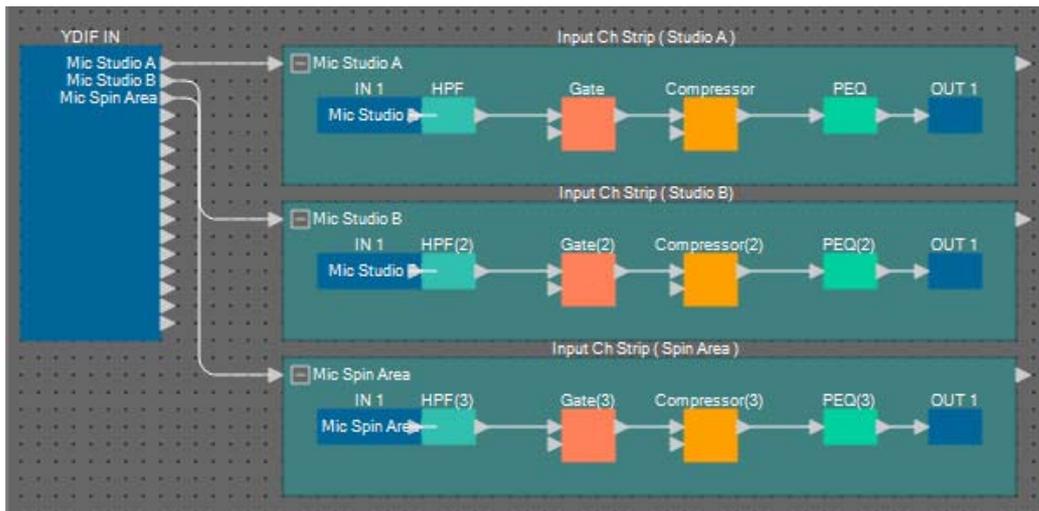


- 14.** Benennen Sie das Etikett jedes anwenderdefinierten Blocks, so dass er einfach zu erkennen ist.



Block	Eingangskanalzug (Studio A)
Block(2)	Eingangskanalzug (Studio B)
Block(3)	Eingangskanalzug (Spinning-Bereich)

- 15.** Ziehen Sie die Ausgangs-Ports 1 bis 3 des „YDIF IN“ auf die Eingangs-Ports der einzelnen anwenderdefinierten Blöcke.

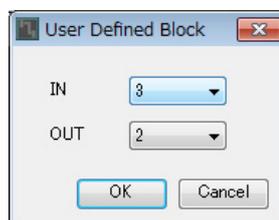


YDIF IN 1	Eingangskanalzug (Studio A)
YDIF IN 2	Eingangskanalzug (Studio B)
YDIF IN 3	Eingangskanalzug (Spinning-Bereich)

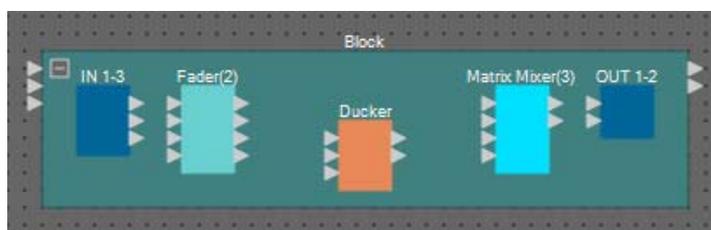
- 16.** Wählen Sie den Bereich zwischen „Fader(2)“ und „Matrix Mixer(3)“ aus, so dass die Komponenten ausgewählt sind.



- 17.** Wählen Sie im [Edit]-Menü [Create User Defined Block]; stellen Sie im Dialogfenster IN auf 3, stellen Sie OUT auf 2, und klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche.



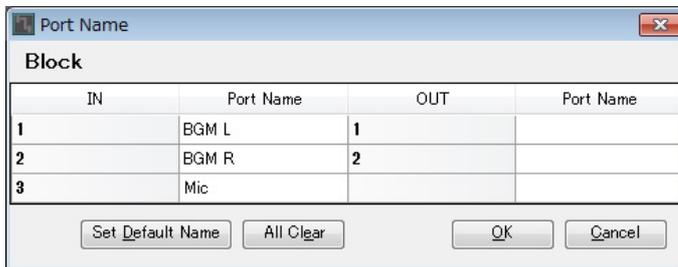
- 18.** Ändern Sie Position, Größe und Anordnung der Komponenten im anwenderdefinierten Block wie erforderlich.



19. Weisen Sie den Eingangs-Ports des anwenderdefinierten Blocks einen Namen zu.

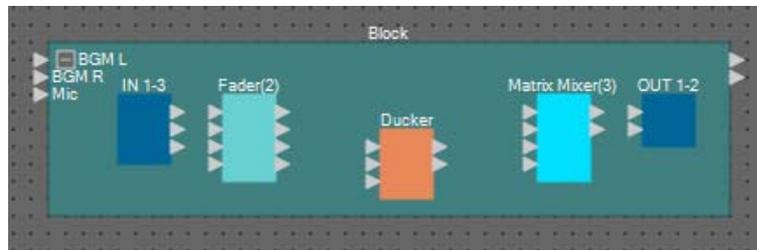
Geben Sie die Port-Namen im Dialogfenster „Port Name“ ein. Zum Aufrufen des „Port Name“-Dialogfensters klicken Sie auf den Port und dann auf die Schaltfläche rechts neben dem Bearbeitungsbereich für [Label] (Etiketten) im „Properties“-Bereich (Eigenschaften).

Die Ausgangs-Ports werden automatisch benannt durch einen weiteren Bedienschnitt.

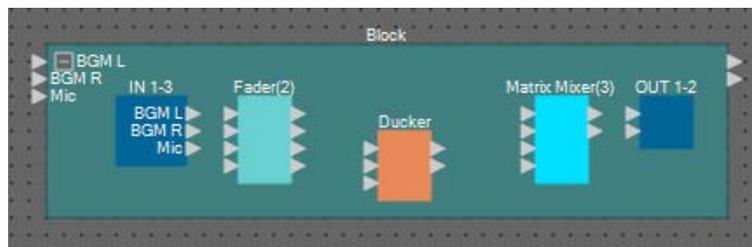


IN 1	BGM L
IN 2	BGM R
IN 3	Mikro

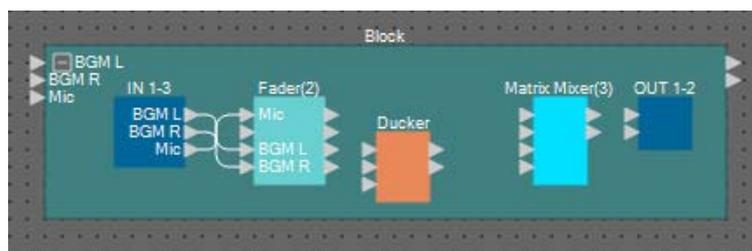
20. Nachdem Sie die Port-Namen eingegeben haben, klicken Sie auf [OK].



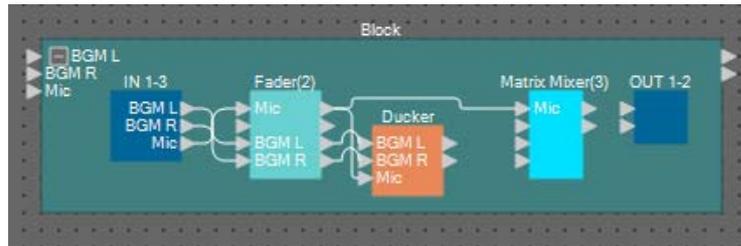
21. Geben Sie auch einen Port-Namen für den Eingang „IN“ des anwenderdefinierten Blocks ein.



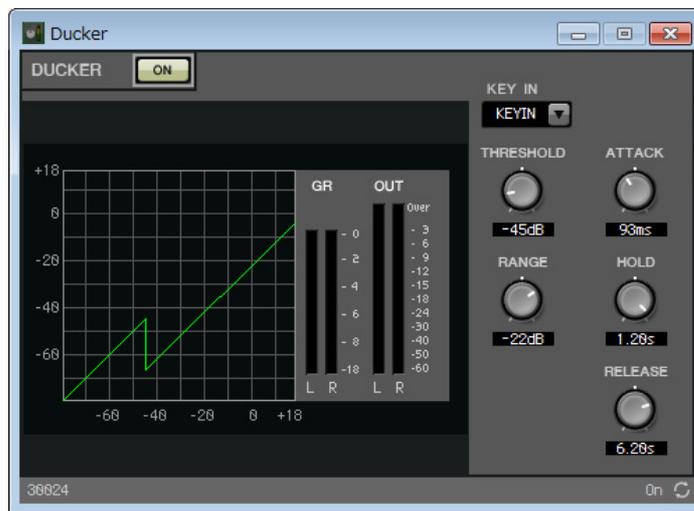
22. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports „IN“ 1 und 2 auf die Eingangs-Ports 3 und 4 von „Fader(2)“; und verbinden Sie den Ausgangs-Port 3 des „IN“ mit dem Eingangs-Port 1 von „Fader(2)“:



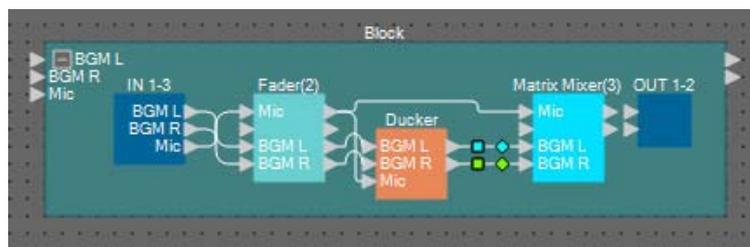
- 23.** Ziehen Sie den Ausgangs-Port 1 von „Fader(2)“ auf den KeyIN des „Ducker“ und den Eingangs-Port 1 des „Matrix Mixer(3)“; und verbinden Sie Ausgangs-Ports 3 und 4 mit den Eingangs-Ports 1 und 2 des „Ducker“:



- 24.** Doppelklicken Sie auf den „Ducker“; prüfen Sie, ob KEY IN zum KEYIN gesendet wird, und schließen Sie dann den Komponenteneditor.



- 25.** Ziehen Sie 1L und 1R vom „Ducker“ auf die Eingangs-Ports 3 und 4 des „Matrix Mixer(3)“:

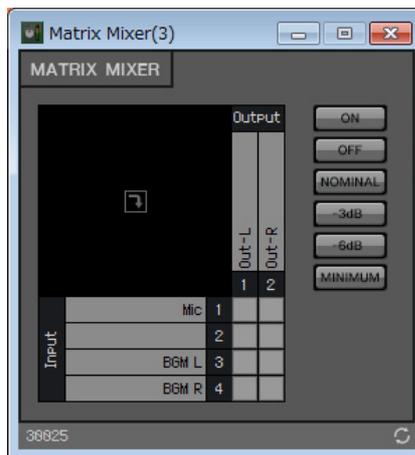


26. Doppelklicken Sie auf den „Matrix Mixer(3)“:

Der Komponenteneditor des „Matrix Mixer“ wird angezeigt.



27. Geben Sie die Port-Namen für die Ausgänge ein.

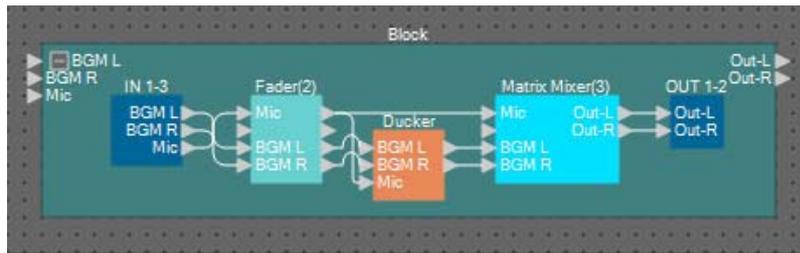


Ausgang 1	Ausgang-L
Ausgang 2	Ausgang-R

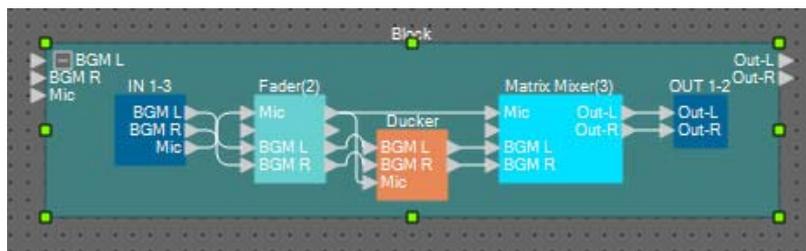
28. Aktivieren Sie Mic für Ausgang-L und Ausgang-R, aktivieren Sie BGM L für Ausgang-L und BGM R für Ausgang-R; und klicken Sie dann oben rechts auf die [x]-Schaltfläche, um den Komponenteneditor zu schließen.



29. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports des „Matrix Mixer(3)“ auf die Eingangs-Ports von „OUT“

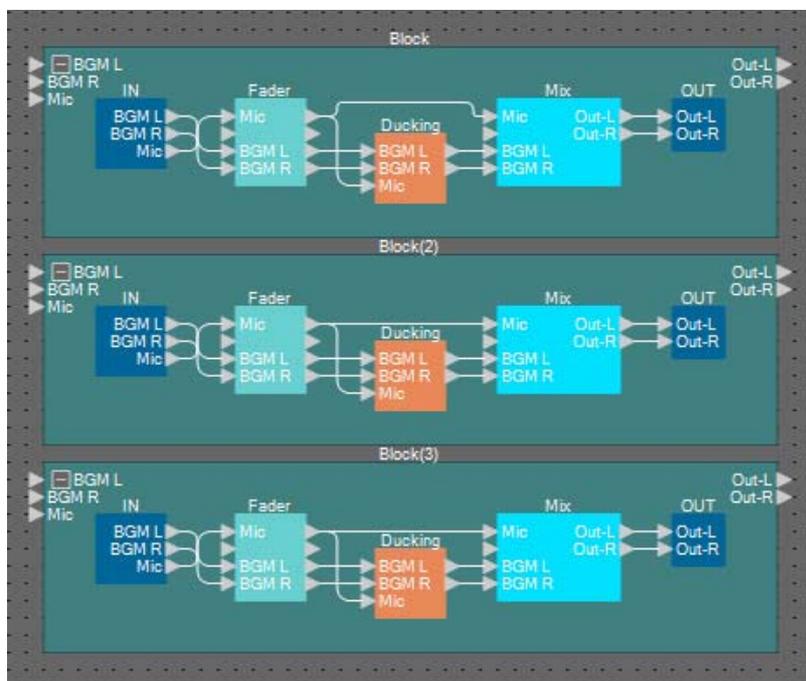


30. Klicken Sie irgendwo neben die Komponenten und Verbindungen im anwenderdefinierten Block, so dass der anwenderdefinierte Block ausgewählt ist.

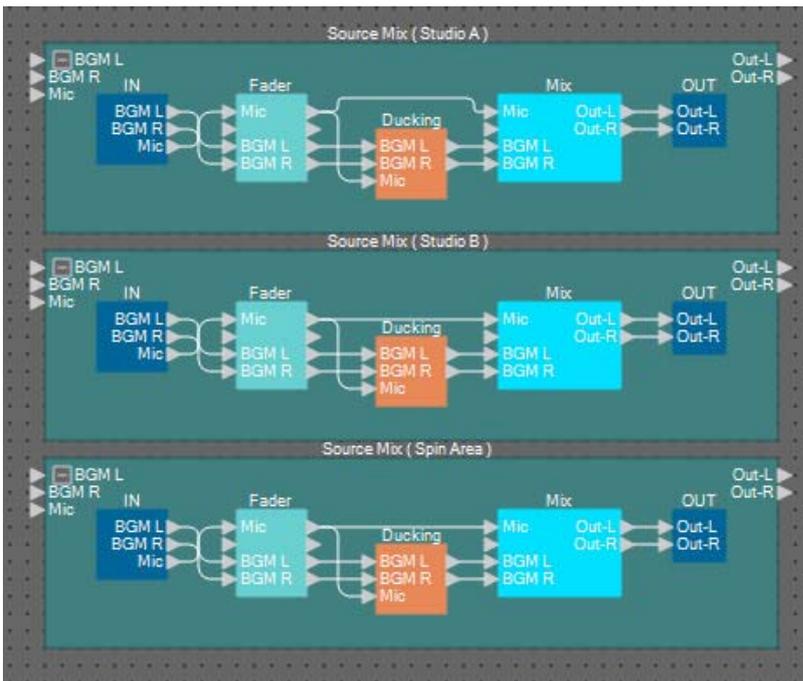


31. Kopieren Sie den ausgewählten anwenderdefinierten Block, und fügen Sie ihn zweimal ein. Oder Sie ziehen bei gehaltener <Strg>-Taste den ausgewählten anwenderdefinierten Block und legen ihn ab.

Ändern Sie die Position des anwenderdefinierten Blocks wie erforderlich.

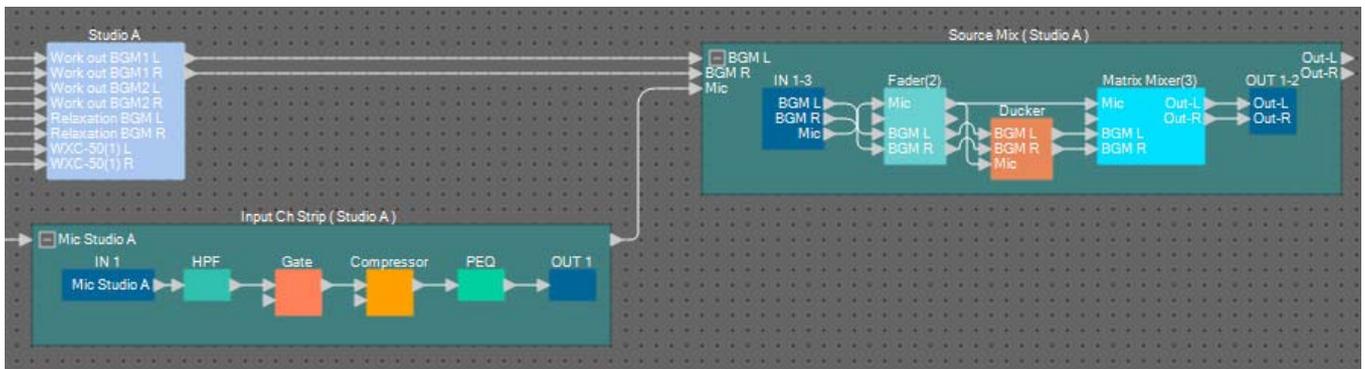


32. Benennen Sie das Etikett jedes anwenderdefinierten Blocks, so dass er einfach zu erkennen ist.

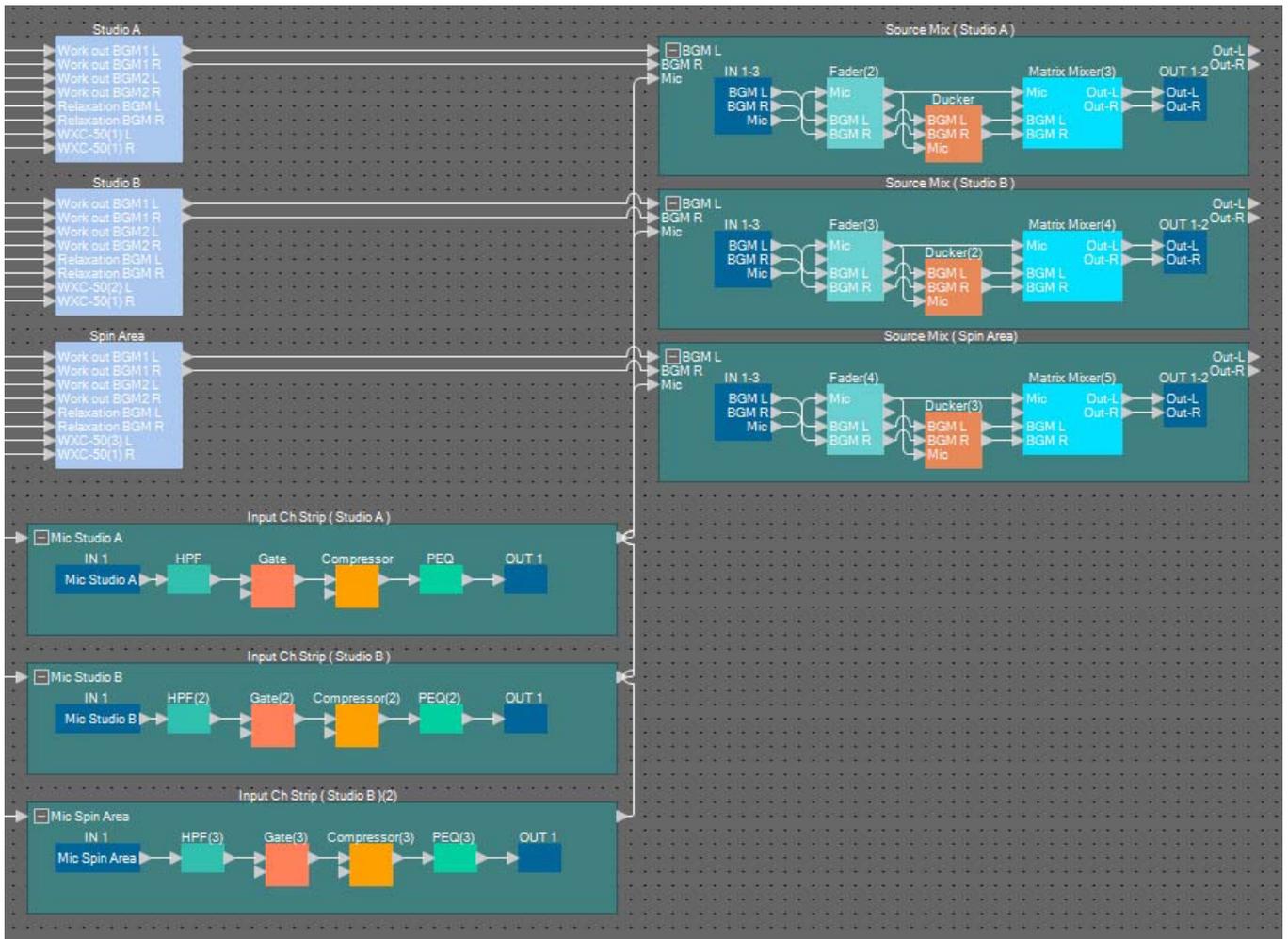


Block	Source Mix (Studio A)
Block(2)	Source Mix (Studio B)
Block(3)	Source Mix (Spinning-Bereich)

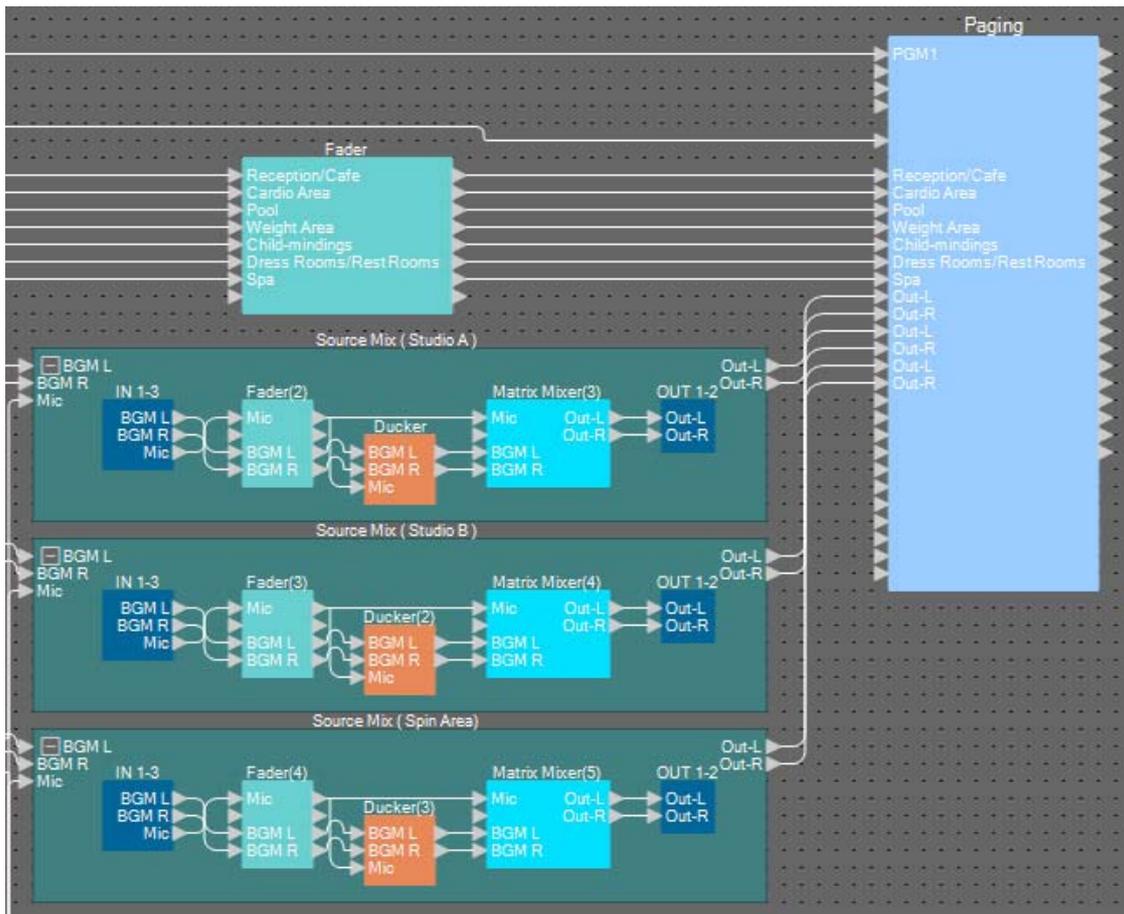
33. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports 1 und 2 von „Studio A“ (Source Selector) zu den Eingangs-Ports 1 und 2 von „Source Mix Studio A“ (anwenderdefinierter Block); verbinden Sie den Ausgangs-Port von „Eingangskanalzug (Studio A)“ (anwenderdefinierter Block) mit Eingangs-Port 3 des „Source Mix Studio A“ (anwenderdefinierter Block).



34. Schließen Sie Studio B und den Spinning-Bereich auf die gleiche Weise an.



35. Ziehen Sie die Ausgangsbuchse der einzelnen Source Mixes auf das „Paging“-Programm 8 bis 13.



Source Mix (Studio A)	Ausgang-L	Programm 8
	Ausgang-R	Programm 9
Source Mix (Studio B)	Ausgang-L	Programm 10
	Ausgang-R	Programm 11
Source Mix (Spinning-Bereich)	Ausgang-L	Programm 12
	Ausgang-R	Programm 13

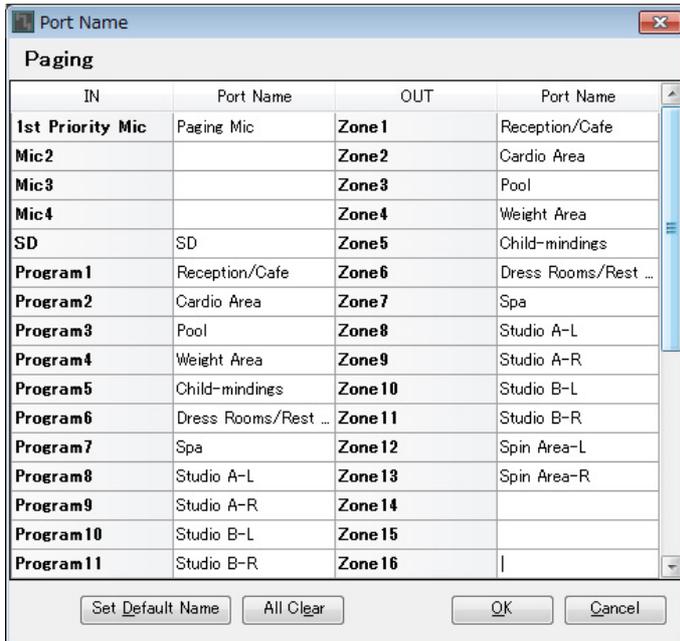
■ Paging-Einstellungen (Durchsagen)

Hier können Sie die „Paging“-Komponente einstellen.

1. Weisen Sie die Port-Namen der Ein-/Ausgänge für das „Paging“ zu.

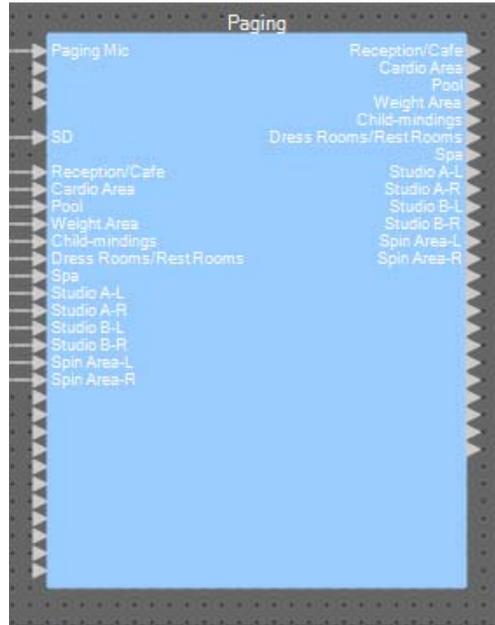
Geben Sie die Port-Namen im Dialogfenster „Port Name“ ein. Zum Aufrufen des „Port Name“-Dialogfensters klicken Sie auf den Port und dann auf die Schaltfläche rechts neben dem Bearbeitungsbereich für [Label] (Etiketten) im „Properties“-Bereich (Eigenschaften).

Nachdem Sie die Namen der Ports eingegeben haben, können Sie einfach den aufgelisteten Port-Namen anklicken, ihn kopieren und ihn in das Namensfeld für den Ausgangs-Port einfügen.



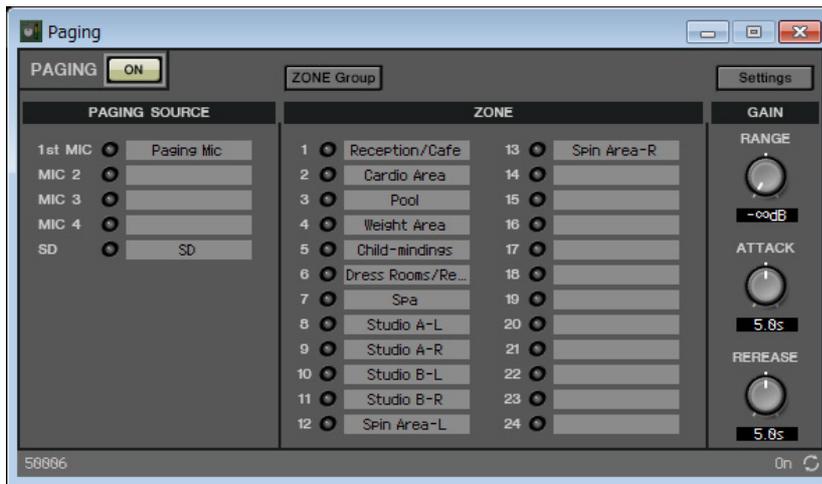
1st Priority Mic	Durchsagemikrofon
SD	SD
Program 1	Empfang/Café
Program 2	Bereich für Ausdauertraining
Program 3	Pool
Program 4	Bereich für Gewichtstraining
Program 5	Kinderbetreuung
Program 6	Umkleide-/Sanitärräume
Program 7	Spa
Program 8	Studio A-L
Program 9	Studio A-R
Program 10	Studio B-L
Program 11	Studio B-R
Program 12	Spinning-Bereich-L
Program 13	Spinning-Bereich-R
Zone 1	Empfang/Café
Zone 2	Bereich für Ausdauertraining
Zone 3	Pool
Zone 4	Bereich für Gewichtstraining
Zone 5	Kinderbetreuung
Zone 6	Umkleide-/Sanitärräume
Zone 7	Spa
Zone 8	Studio A-L
Zone 9	Studio A-R
Zone 10	Studio B-L
Zone 11	Studio B-R
Zone 12	Spinning-Bereich-L
Zone 13	Spinning-Bereich-R

2. Nachdem Sie die Port-Namen eingegeben haben, klicken Sie auf [OK].



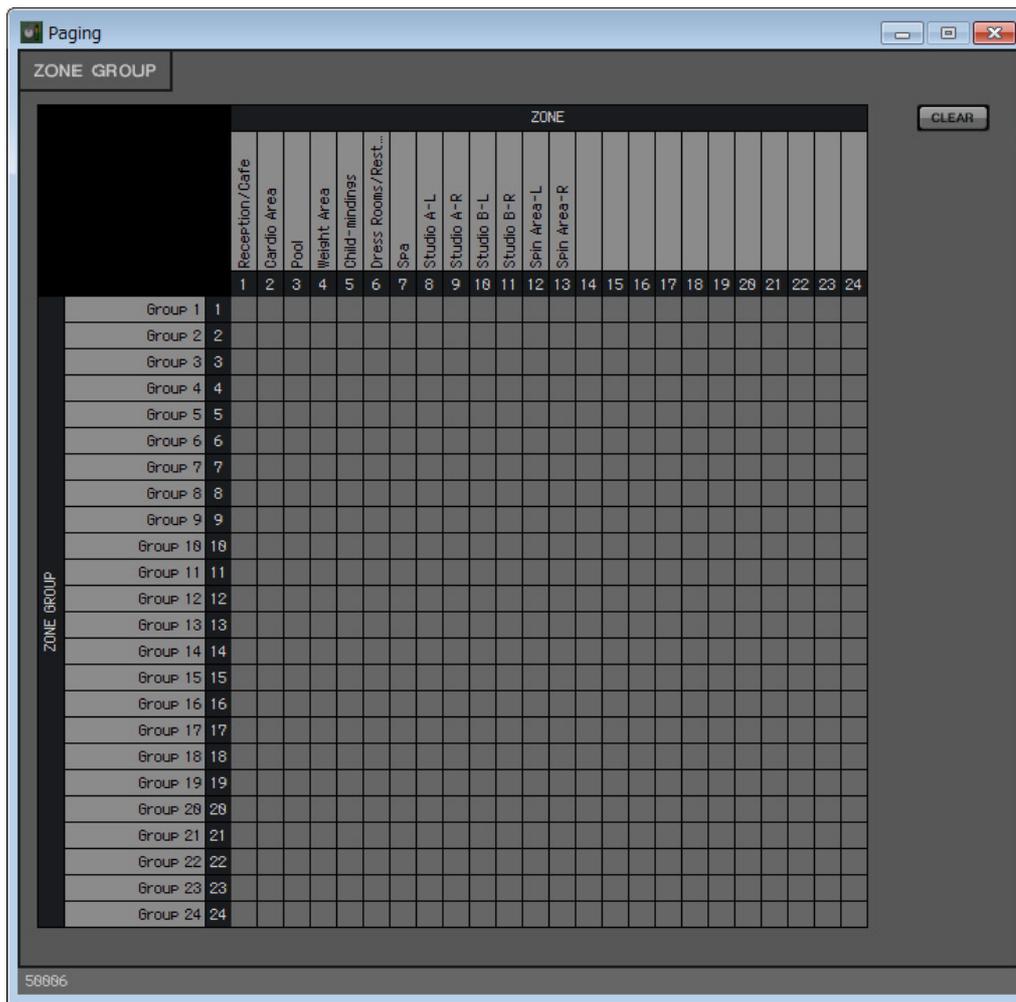
3. Doppelklicken Sie auf „Paging“:

Der „Paging“-Komponenteneditor öffnet sich.



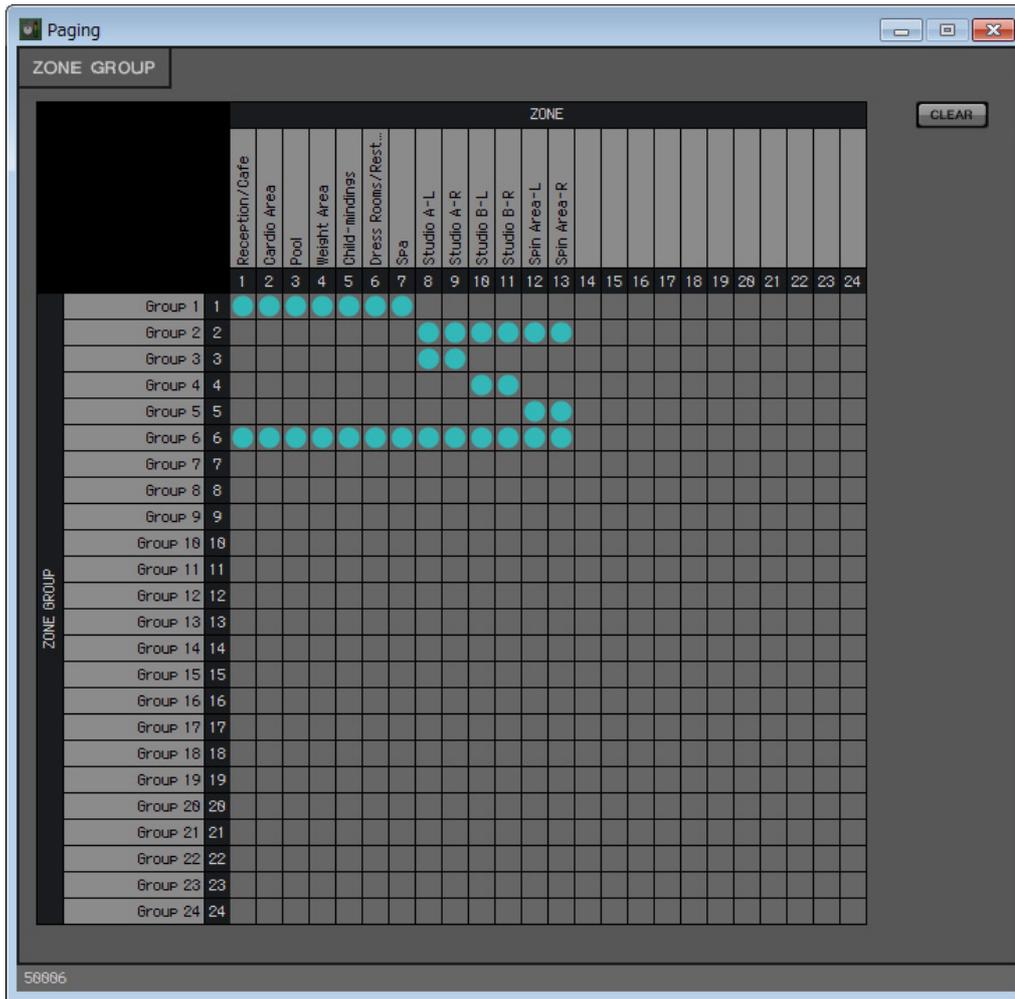
4. Um eine Zone Group zu erstellen, klicken Sie auf die [ZONE Group]-Schaltfläche.

Es erscheint das „Zone Group“-Fenster.



5. Klicken Sie in der Zone-Group-Matrix, um Zone Groups zu erstellen.

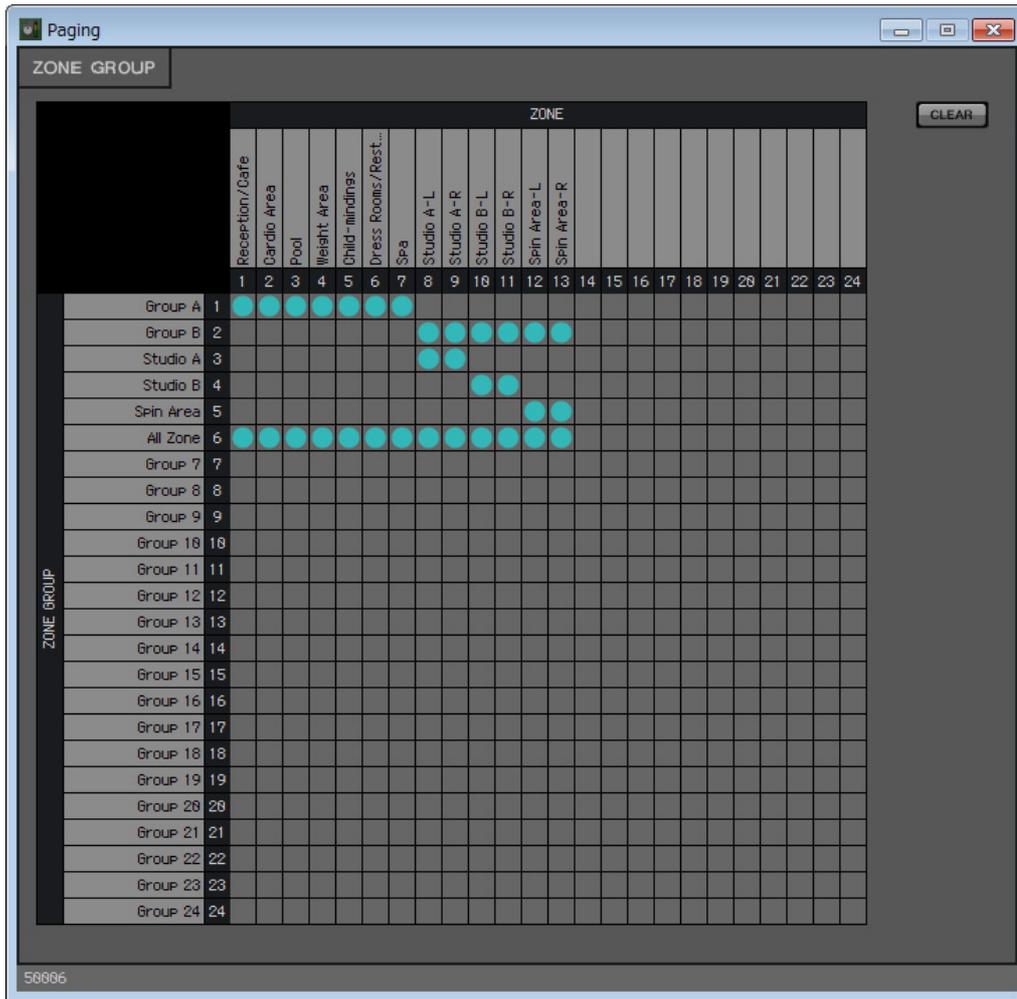
In diesem Beispiel können Sie wie folgt eine Zone Group erstellen.



Group 1	ZONE 1 bis 7	Alle monauralen Wiedergabebereiche
Group 2	ZONE 8 bis 13	Alle stereophonen Wiedergabebereiche
Group 3	ZONE 8 und 9	STUDIO A
Group 4	ZONE 10 und 11	STUDIO B
Group 5	ZONE 12 und 13	Spinning-Bereich
Group 6	ZONE 1 bis 13	Übertragung in die gesamte Einrichtung

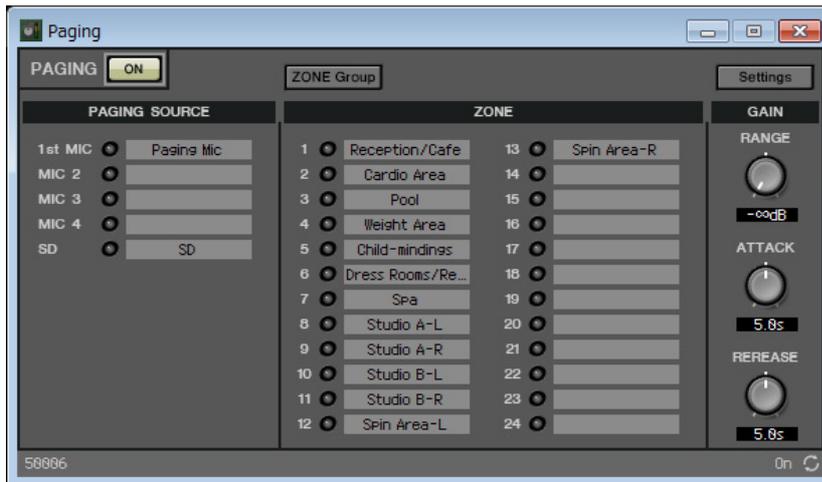
6. Geben Sie die Zone-Group-Namen ein.

Doppelklicken Sie auf die Namen jeder ZONE GROUP und bearbeiten Sie sie.



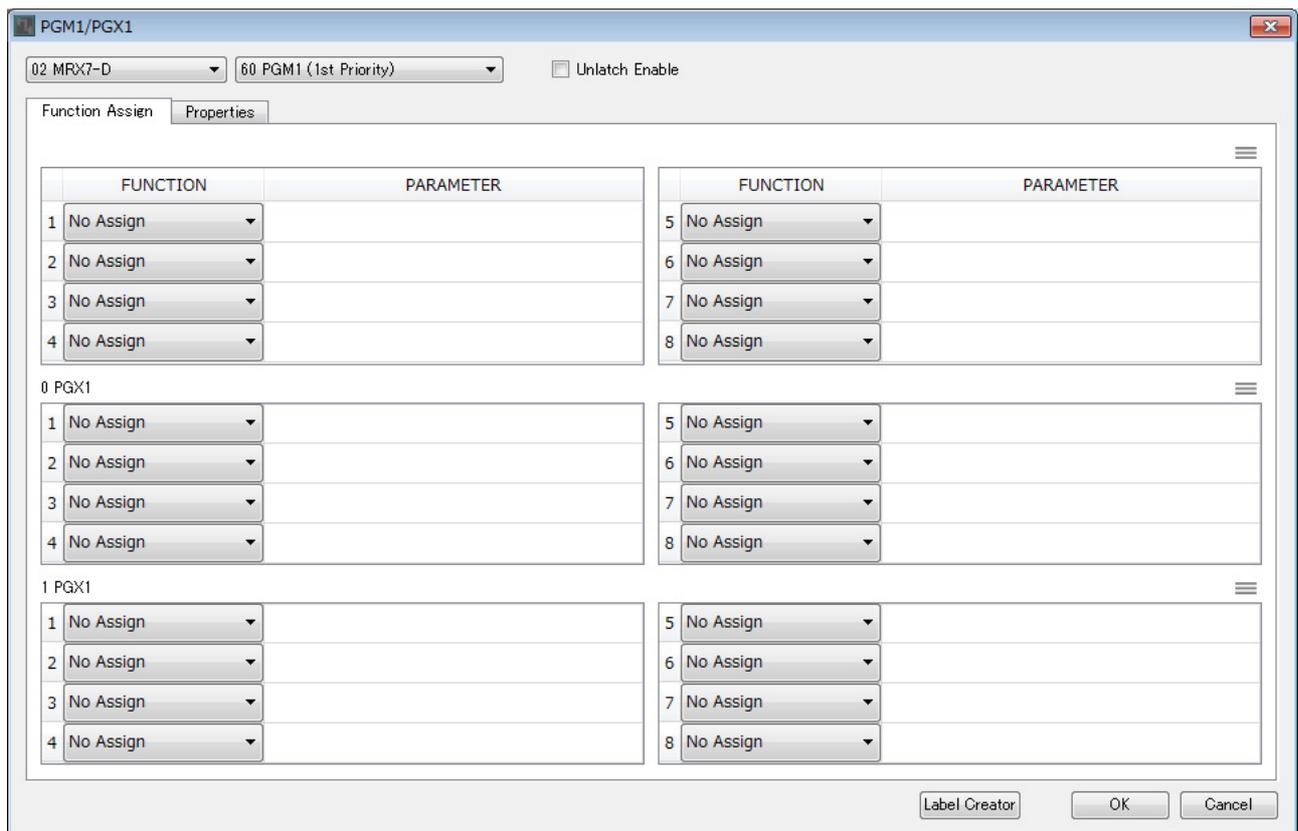
Group 1	Group A
Group 2	Group B
Group 3	Studio A
Group 4	Studio B
Group 5	Spinning-Bereich
Group 6	All Zone

7. Klicken Sie rechts oben auf die Schaltfläche [X], um das Fenster zu schließen.



8. Für Zuweisungen für die Auswahltasten für Zonen/Durchsagen des PGM1/PGX1 klicken Sie auf die [Settings]-Schaltfläche.

Es erscheint das Dialogfenster „PGM1/PGX1“.



9. Nehmen Sie die Zuweisungen für die Auswahltasten für Zonen/Durchsagen vor.

Weisen Sie bei diesem Beispiel die Funktionen wie folgt zu.

The screenshot shows the 'Function Assign' tab of the PGM1/PGX1 configuration software. It features two columns of dropdown menus for 'FUNCTION' and 'PARAMETER' for each of the three PGX1 units (0, 1, and 2). The assignments are as follows:

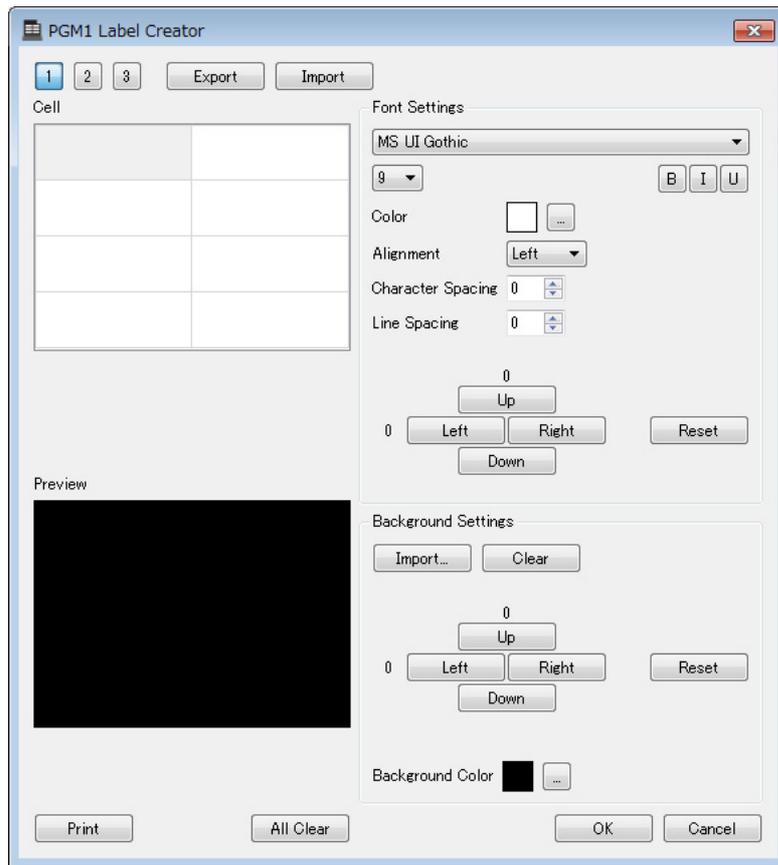
PGX1 Unit	Line	Function	Parameter
0 PGX1	1	Zone Group	6:All Zone
	2	Zone	2:Cardio Area
	3	Zone	4:Weight Area
	4	Zone	6:Dress Rooms/Rest Rooms
	5	Zone	1:Reception/Cafe
	6	Zone	3:Pool
	7	Zone	5:Child-mindings
	8	Zone	7:Spa
1 PGX1	1	Zone Group	1:Group A
	2	Zone Group	3:Studio A
	3	Zone Group	5:Spin Area
	4	SD Message	message.mp3
2 PGX1	5	Zone Group	2:Group B
	6	Zone Group	4:Studio B
	7	No Assign	
	8	All Zone Off	
	1	No Assign	
	2	No Assign	
	3	No Assign	
	4	No Assign	

PGM1	1	Zone Group	All Zone
	2	Zone	Bereich für Ausdauertraining
	3	Zone	Bereich für Gewichettraining
	4	Zone	Umkleideräume/ Sanitärräume
	5	Zone	Empfang/Café
	6	Zone	Pool
	7	Zone	Kinderbetreuung
	8	Zone	Spa

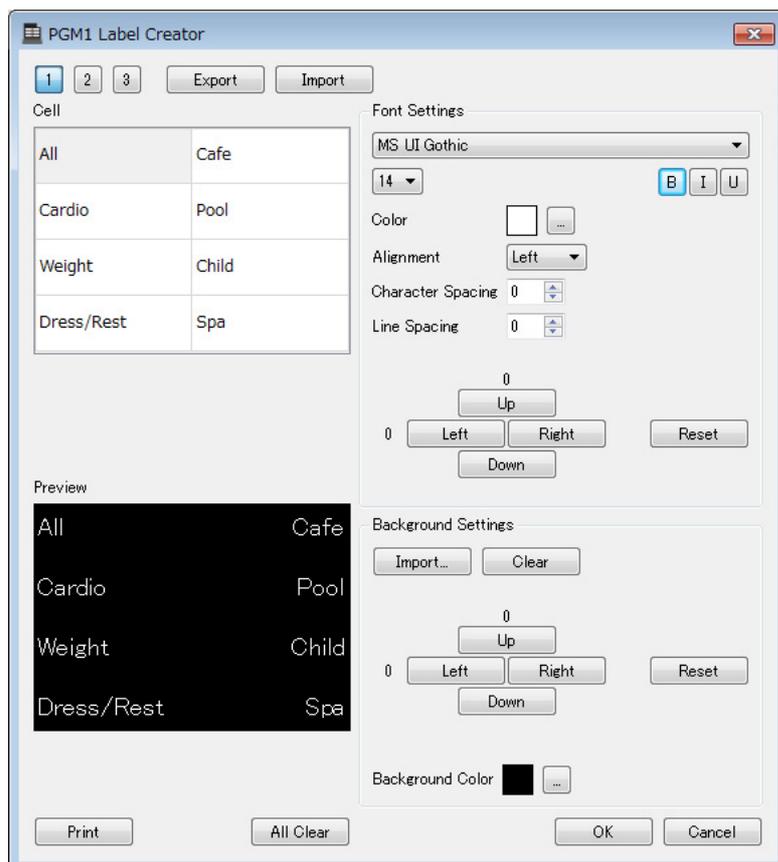
PGX1	1	Zone Group	Gruppe A
	2	Zone Group	Studio A
	3	Zone Group	Spinning-Bereich
	4	SD Message	beliebige Datei
	5	Zone Group	Group B
	6	Zone Group	Studio B
	7	Keine Zuweisung	
	8	Alle Zones Aus	

10. Falls erforderlich, klicken Sie auf die Schaltfläche [Label Creator], um Etiketten für das PGM1/PGX1 zu erstellen.

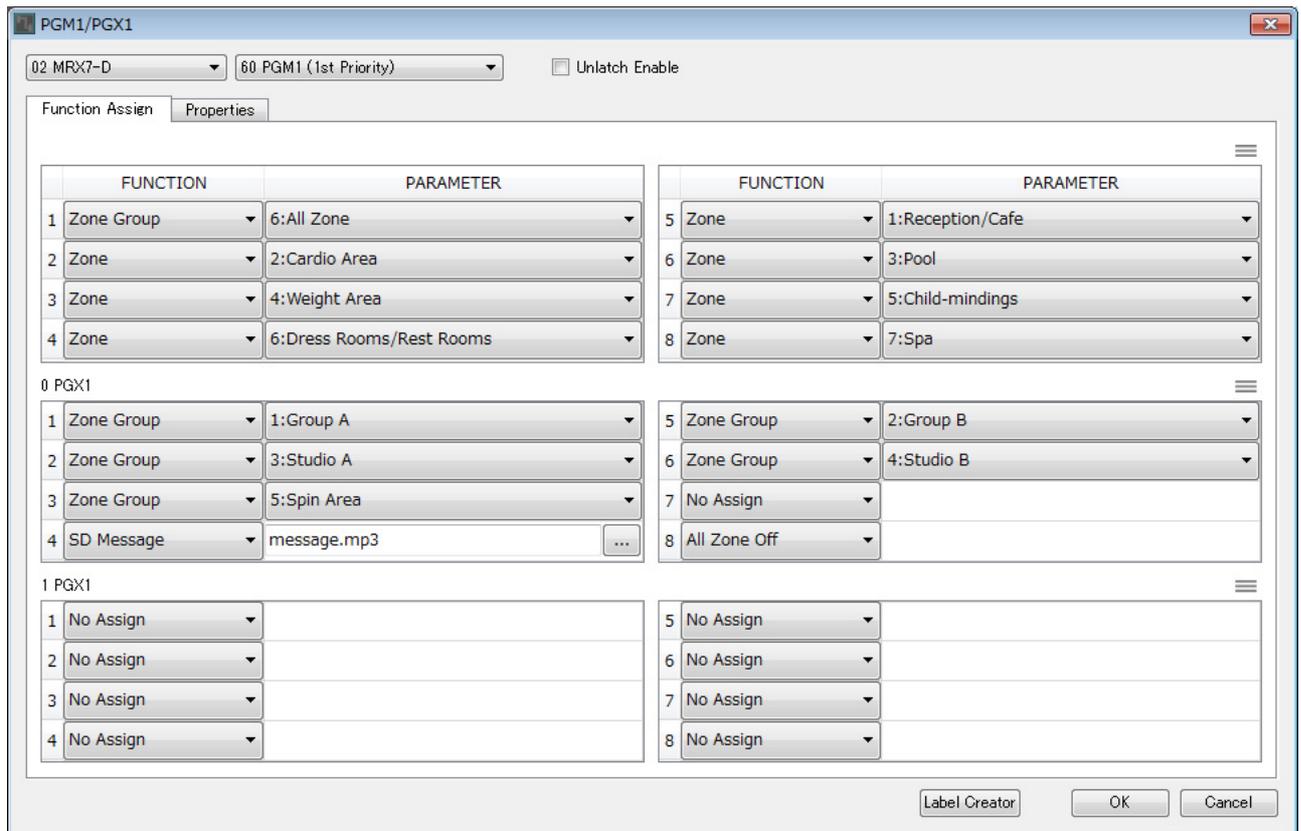
„PGM Label Creator“ startet.



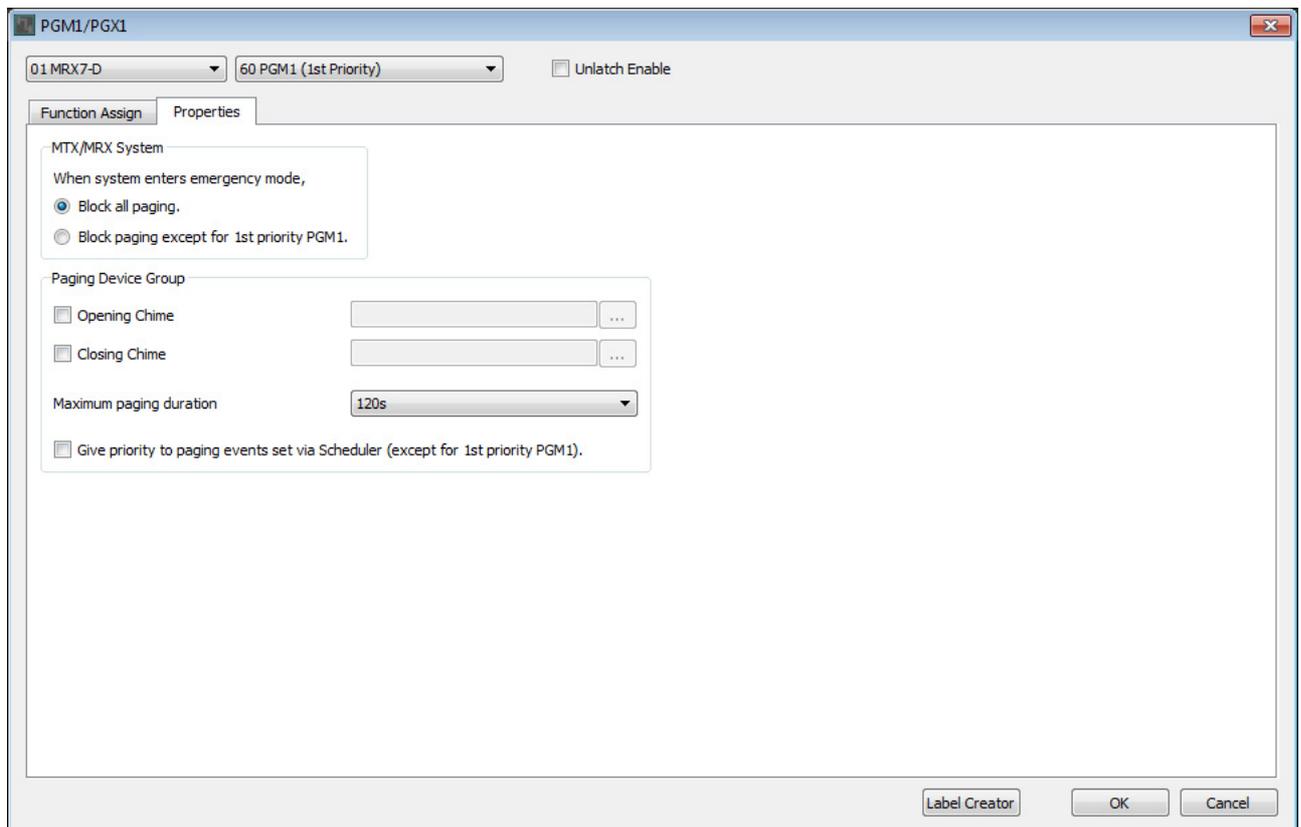
11. Gestalten Sie das zu druckende Etikett.



12. Klicken Sie zum Ausdrucken auf die [Print]-Schaltfläche, oder klicken Sie auf die [Export]-Schaltfläche, um eine Datei zu speichern; und klicken Sie dann auf [OK].



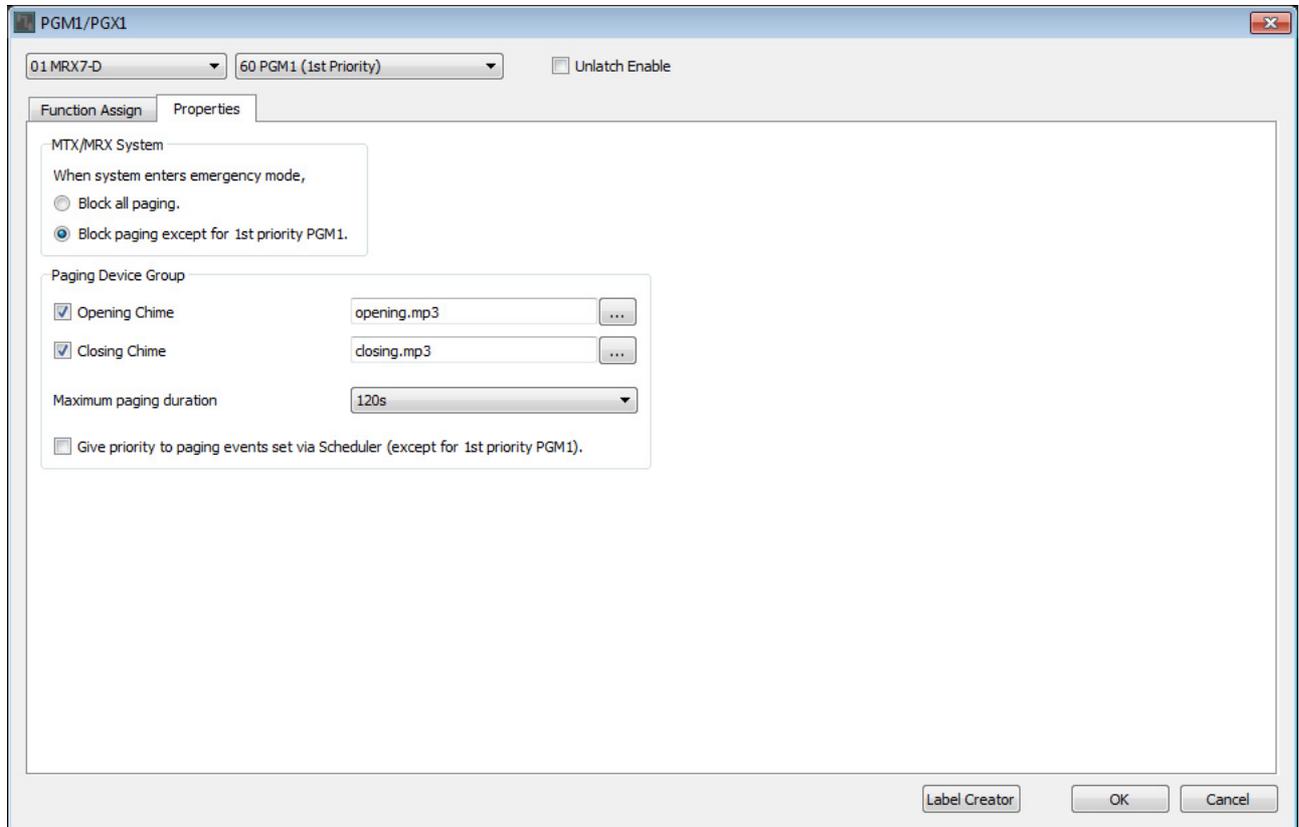
13. Klicken Sie auf die Registerkarte [Properties].



14. Stellen Sie gemeinsame Werte für die PGM1-Einheiten im MTX/MRX-System oder in der Paging Device Group (Gruppe der Durchsageeinheiten) ein.

Hier können Sie angeben, dass im Notfall Durchsagen nur für das Vorrangmikrofon (1st Priority Mic) möglich sein sollen, und ob ein Gong vor und/oder nach der Durchsage erfolgen soll.

Mit diesen Einstellungen wird durch Drücken der PTT-Taste des 1st Priority Mic kein Gong abgespielt, und die Werte für ATTACK und RELEASE sind jeweils 0 Sekunden.

**15. Klicken Sie auf [OK], um das Dialogfenster zu schließen.**

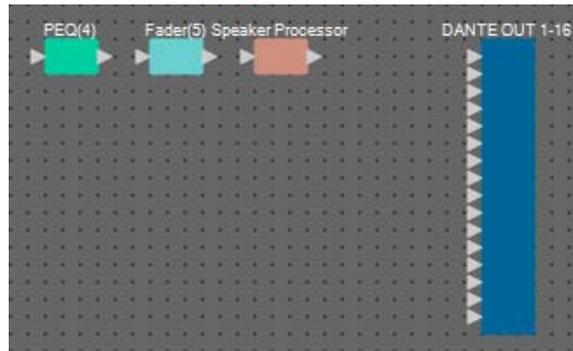
■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für die BGM-Ausgabe (mono)

Hier platzieren und verbinden Sie die Komponenten für die Ausgabe der Hintergrundmusik (mono), die in der Einrichtung abgespielt wird.

Dies wird an die über DANTE angeschlossenen XMV-Einheiten ausgegeben.

1. Ziehen Sie die folgenden Komponenten aus dem „Components“-Bereich auf die Arbeitsfläche.

- „PEQ“ (8-Band/mono)
- „Fader“ (1Ch)
- „Speaker Processor“ (1-Weg)
- „DANTE OUT 1-16“



2. Ziehen Sie die Ports vom „PEQ(4)“ auf den „Speaker Processor“:

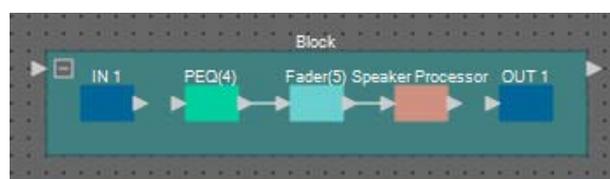


3. Wählen Sie den Bereich zwischen „PEQ(4)“ und „Speaker Processor“ aus, so dass die Komponenten und Kabel ausgewählt sind.

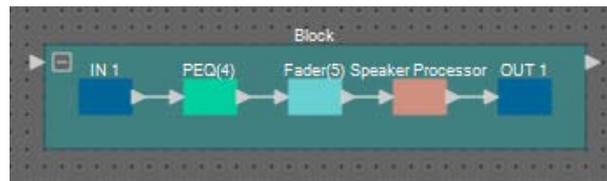


4. Wählen Sie im [Edit]-Menü [Create User Defined Block]; stellen Sie im Dialogfenster IN auf 1, stellen Sie OUT auf 1, und klicken Sie auf die [OK]-Schaltfläche.

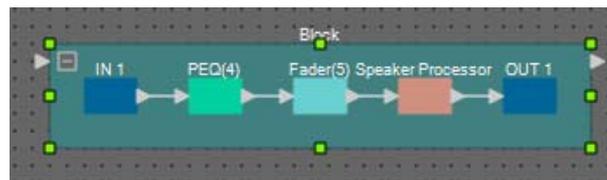
5. Ändern Sie Position, Größe und Anordnung der Komponenten im anwenderdefinierten Block wie erforderlich.



6. Ziehen Sie die Ports vom „IN 1“ auf den „PEQ(4)“ und vom „Speaker Processor“ zum „OUT 1“:

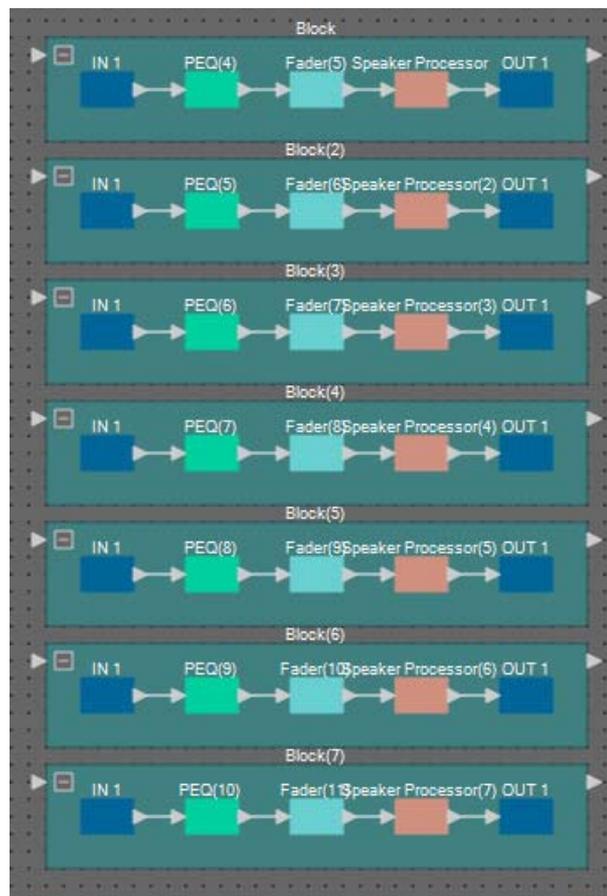


7. Klicken Sie irgendwo neben die Komponenten und Verbindungen im anwenderdefinierten Block, so dass der anwenderdefinierte Block ausgewählt ist.

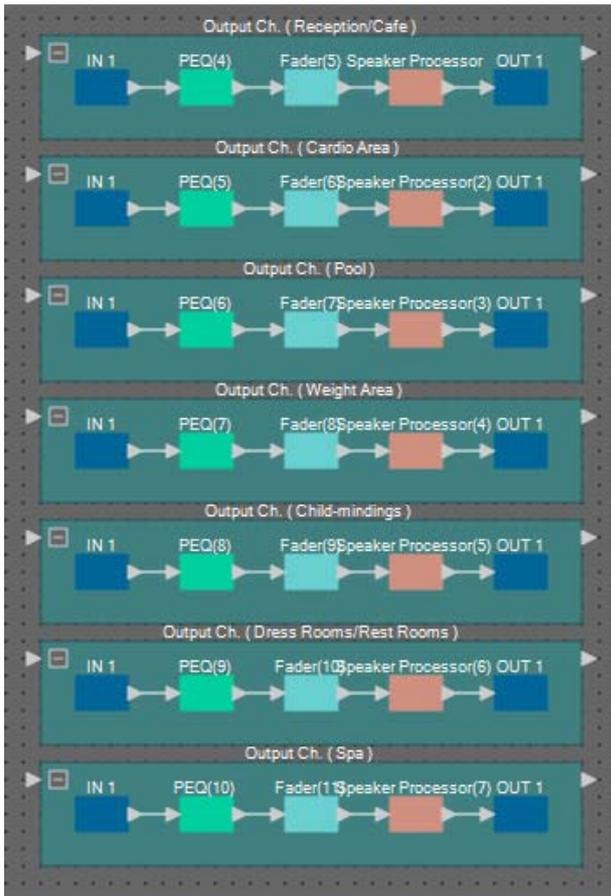


8. Kopieren Sie den ausgewählten anwenderdefinierten Block, und fügen Sie ihn sechsmal ein. Oder Sie ziehen bei gehaltener <Strg>-Taste den ausgewählten anwenderdefinierten Block und legen ihn ab.

Ändern Sie die Position des anwenderdefinierten Blocks wie erforderlich.

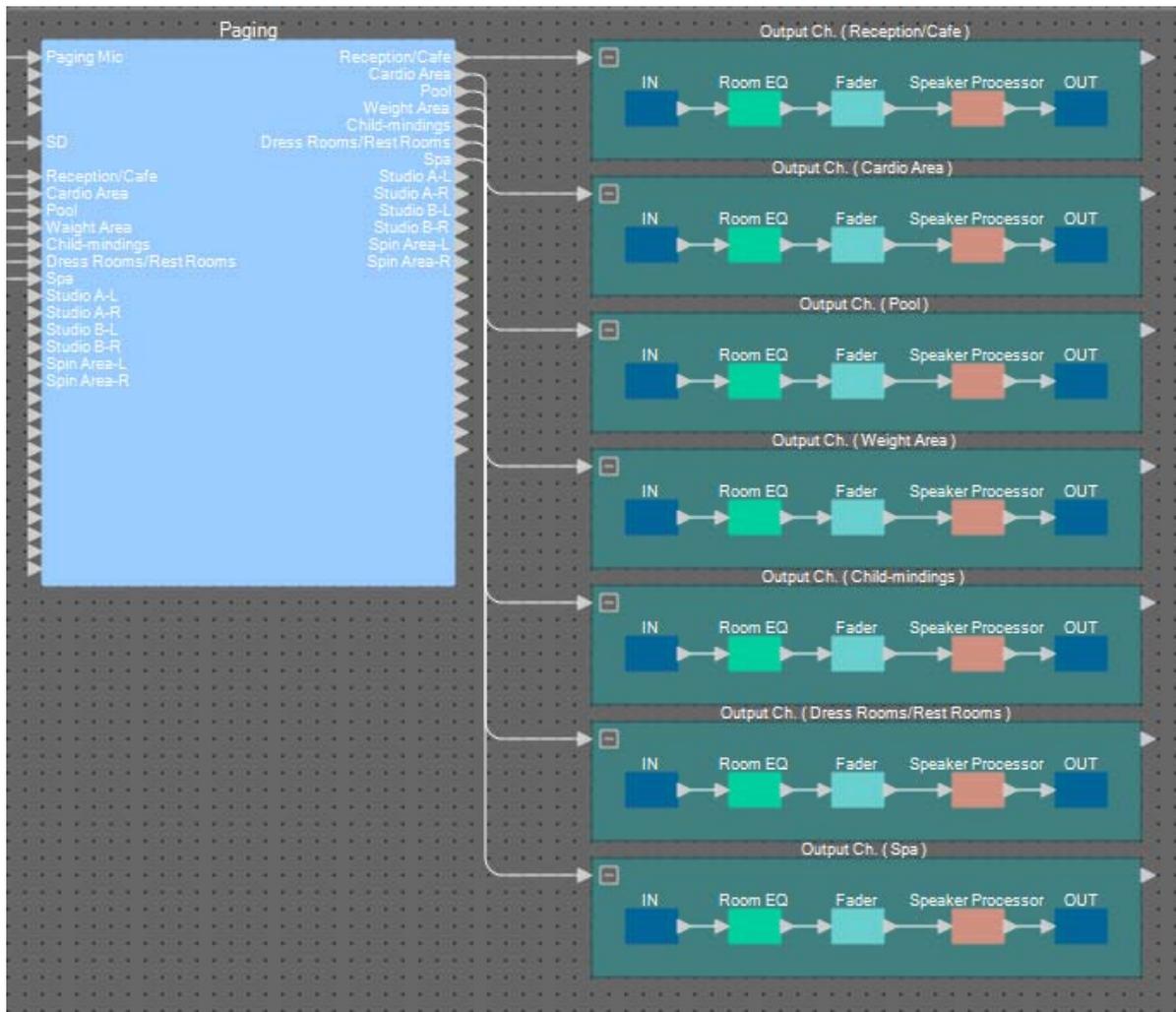


9. Benennen Sie das Etikett jedes anwenderdefinierten Blocks, so dass er einfach zu erkennen ist.

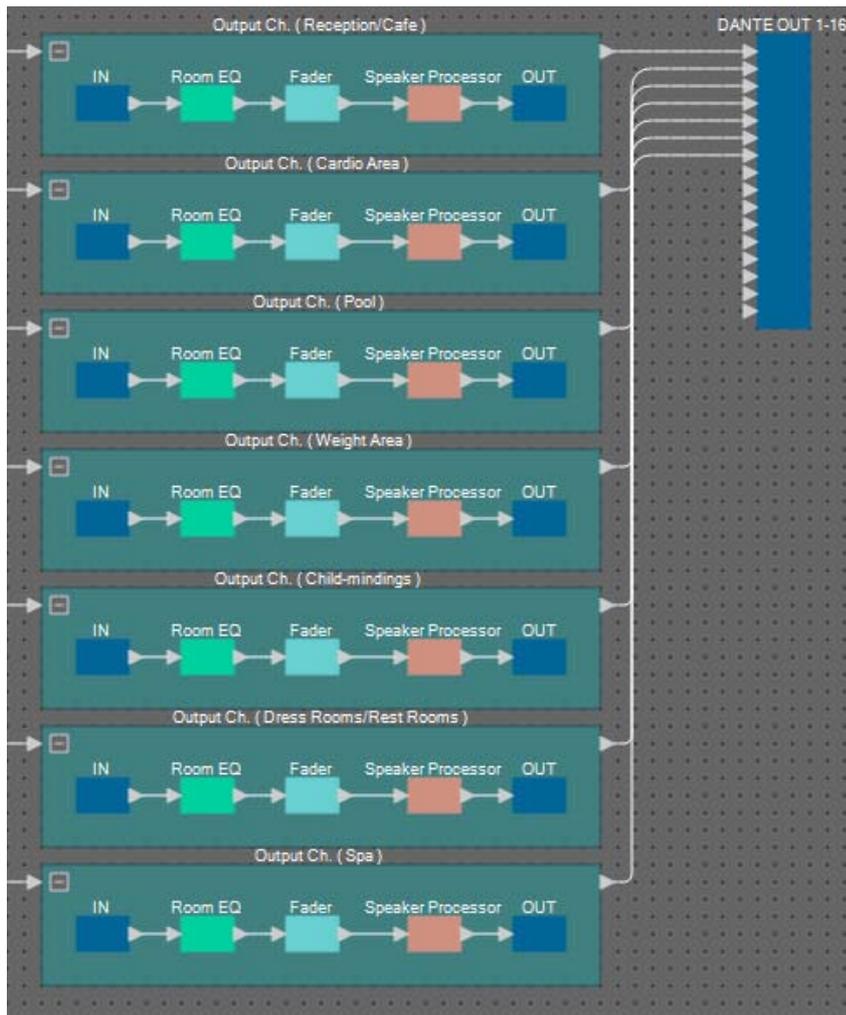


Block	Ausgangskanal (Empfang/Café)
Block(2)	Ausgangskanal (Ausdauertraining)
Block(3)	Ausgangskanal (Pool)
Block(4)	Ausgangskanal (Gewichtstraining)
Block(5)	Ausgangskanal (Kinderbetreuung)
Block(6)	Ausgangskanal (Umkleide-/Sanitärräume)
Block(7)	Ausgangskanal (Spa)

10. Ziehen Sie die „Paging“-Zones 1 bis 7 auf die Eingangs-Ports der einzelnen anwenderdefinierten Blöcke.



11. Ziehen Sie die Ausgangs-Ports der einzelnen anwenderdefinierten Blöcke auf die Eingangs-Ports 1 bis 7 des „DANTE OUT 1–16“:



12. Benennen Sie die Etiketten der einzelnen „DANTE OUT 1–16“-Eingangs-Ports, so dass sie einfach zu erkennen sind.



1	Empfang/Café
2	Bereich für Ausdauertraining
3	Pool
4	Bereich für Gewichtstraining
5	Kinderbetreuung
6	Umkleide-/Sanitärräume
7	Spa

■ Platzieren und Verbinden der Komponenten für die BGM-Ausgabe (stereo)

Hier platzieren und verbinden Sie die Komponenten für die Ausgabe der Hintergrundmusik (stereo), die in der Einrichtung abgespielt wird.

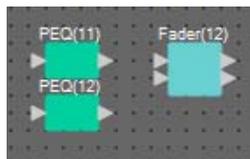
Dies ist die Ausgabe zum analogen Ausgang des MRX7-D.

1. Ziehen Sie die folgenden Komponenten aus dem „Components“-Bereich auf die Arbeitsfläche.

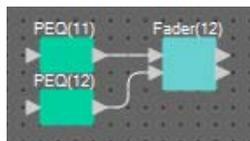
- „PEQ“ (8-Band/mono)
- „Fader“ (2Ch)
- „ANALOG OUT“



2. Kopieren Sie „PEQ(11)“ und fügen es einmal ein.

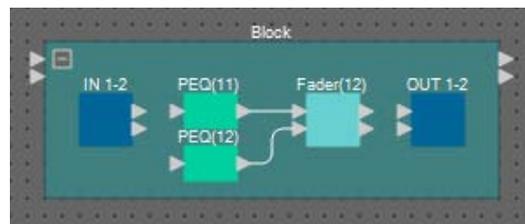


3. Ziehen Sie den Ausgangs-Port der einzelnen „PEQ“ auf die Eingangs-Ports von „Fader(12)“:

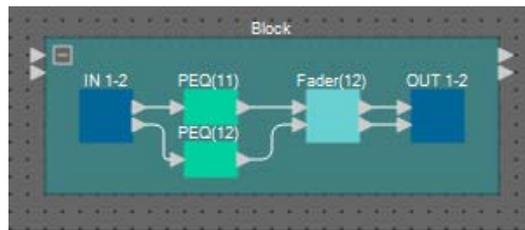


4. Geben Sie beim anwenderdefinierten Block „PEQ“ und „Fader“ ein.

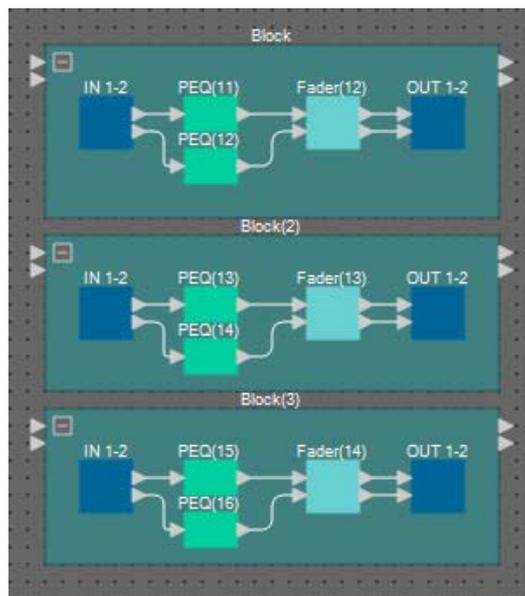
Ändern Sie Position, Größe und Anordnung der Komponenten im anwenderdefinierten Block wie erforderlich.



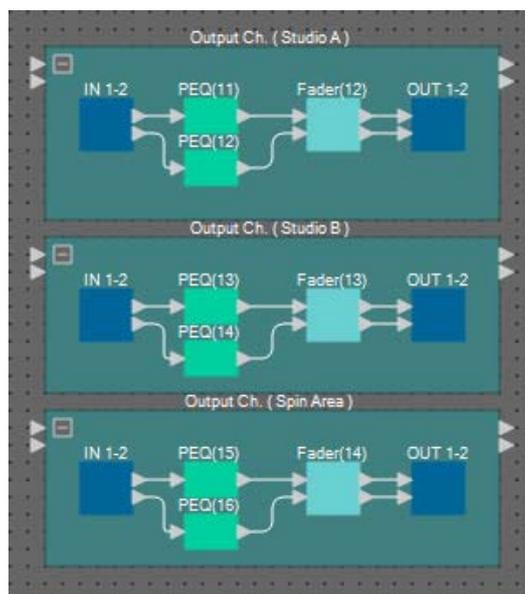
5. Ziehen Sie die Ports vom „IN 1–2“ auf die einzelnen „PEQ“ und vom „Fader(12)“ zum „OUT 1–2“:



6. Kopieren Sie den anwenderdefinierten Block, und fügen Sie ihn zweimal ein.

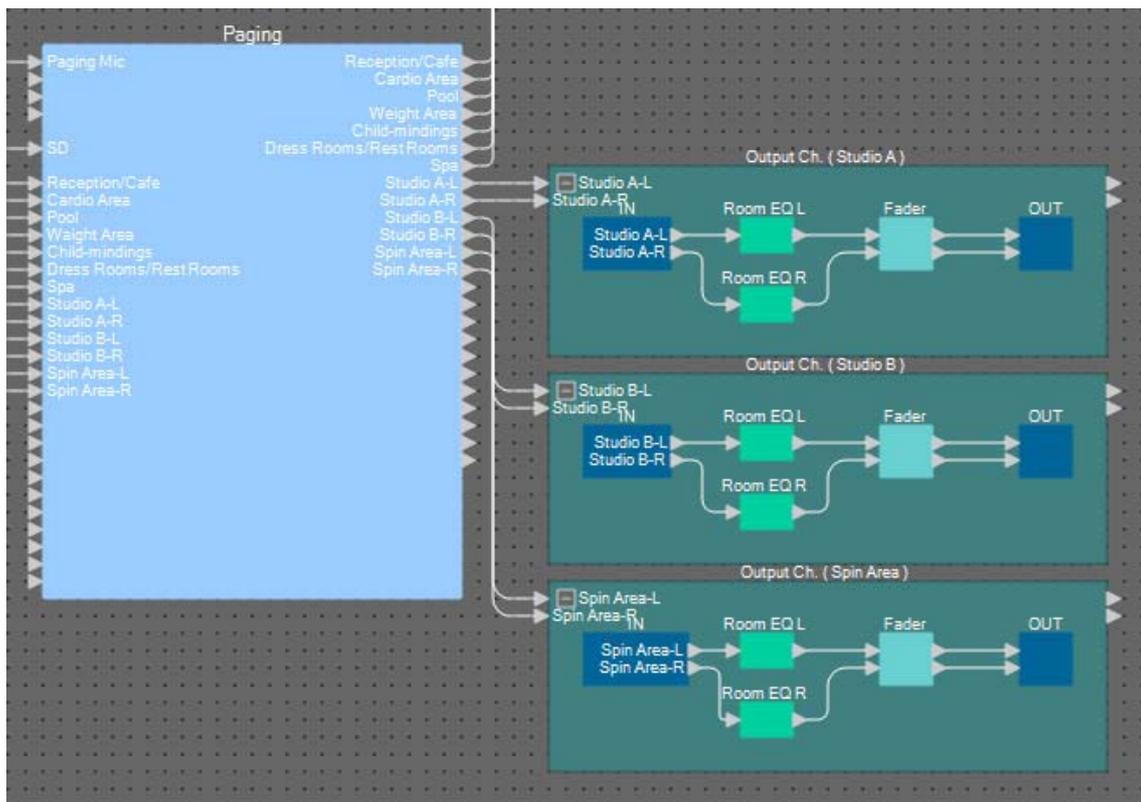


7. Benennen Sie das Etikett jedes anwenderdefinierten Blocks, so dass er einfach zu erkennen ist.

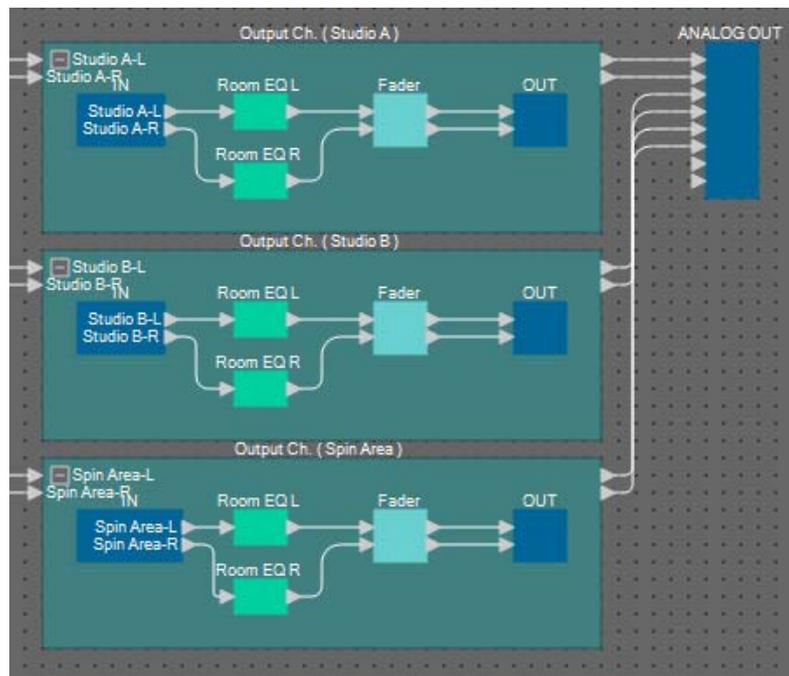


Block	Ausgangskanal (Studio A)
Block(2)	Ausgangskanal (Studio B)
Block(3)	Ausgangskanal (Spinning-Bereich)

8. Ziehen Sie die „Paging“-Zones 8 bis 13 auf die Eingangs-Ports der einzelnen anwenderdefinierten Blöcke.



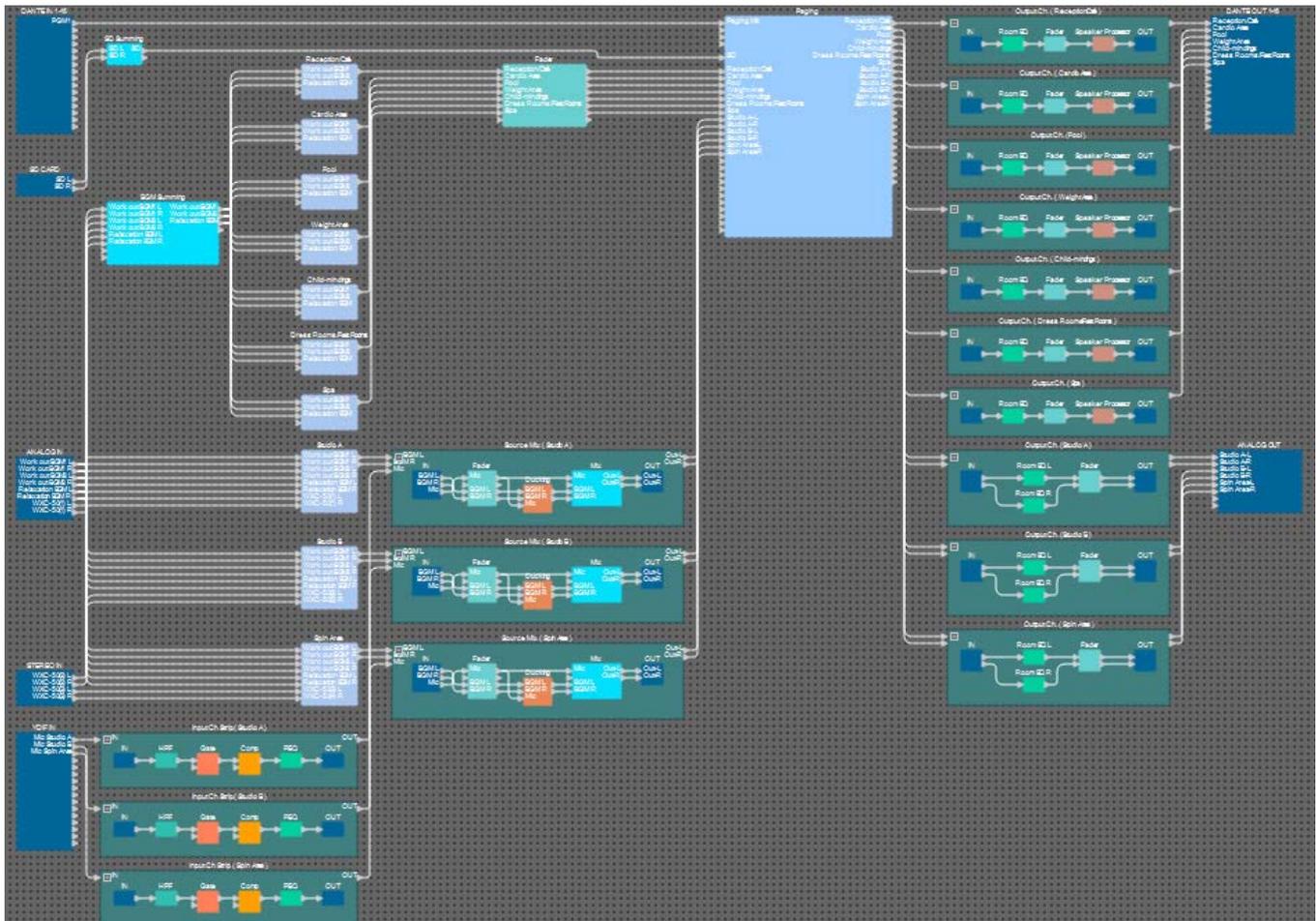
9. Ziehen Sie den Ausgangs-Port der einzelnen anwenderdefinierten Blöcke auf die Eingangs-Ports 1 bis 6 des „ANALOG OUT“:



10. Benennen Sie die Etiketten der einzelnen „ANALOG OUT“-Eingangs-Ports, so dass sie einfach zu erkennen sind.



1	Studio A-L
2	Studio A-R
3	Studio B-L
4	Studio B-R
5	Spinning-Bereich-L
6	Spinning-Bereich-R



Hiermit sind die Positionierung und die Verbindungen der Komponenten abgeschlossen. Ändern Sie die Positionen der Komponenten oder der Kabelverbindungen wie erforderlich.

Kompilieren

Führt eine Analyse aus bezüglich der Platzierung und der Verkabelung aller Komponenten des MRX durch, um zu ermitteln, ob Probleme vorliegen.

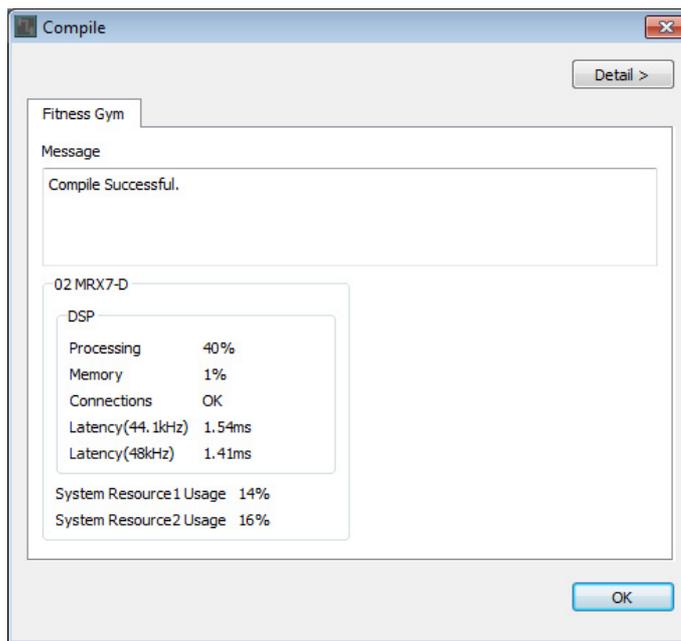
1. Klicken Sie auf die Werkzeugschaltfläche [Compile] (Compile).

Die Analyse beginnt.

2. Nehmen Sie die Analyseergebnisse zur Kenntnis.

Wenn die Meldung „Completed successfully“ (erfolgreich abgeschlossen) im „Message“-Feld erscheint, liegen keine Probleme vor.

Wenn ein Problem erkannt wurde, klicken Sie auf die [Detail]-Schaltfläche, und gehen Sie nach den Anweisungen vor.



Damit ist der Kompilierungsvorgang beendet.

Anlegen von Parameterverknüpfungsgruppen

In diesem Beispiel tun wir verschiedene Dinge, um die Schalter des MCP1 bestmöglich zu nutzen, z. B. Zusammenfassen der Fader eines Stereoausgangs zu einem einzelnen Fader, und Zusammenfassen der L/R-Tasten zu einer einzigen Taste. Wir werden hier Parameterverknüpfungsgruppen erzeugen, die mehrere Pegelregelungs- oder Ein/Ausschalt-Parameter miteinander kombiniert, so dass ein Regler oder eine Taste mehrere Parameter gleichzeitig steuert.

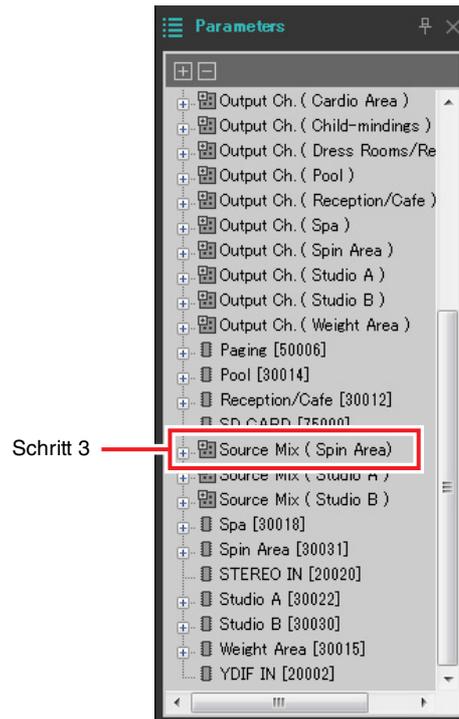
Für einen Snapshot können Sie Parameter speichern, indem Sie beim Ziehen und Ablegen <Strg> gedrückt halten, da es aber in diesem Beispiel insgesamt 24 zu speichernde Parameter gibt, werden wir zum Speichern eine andere Methode verwenden.

1. Öffnen Sie auf der linken Seite von MRX Designer den „Parameter Link Group“-Bereich.

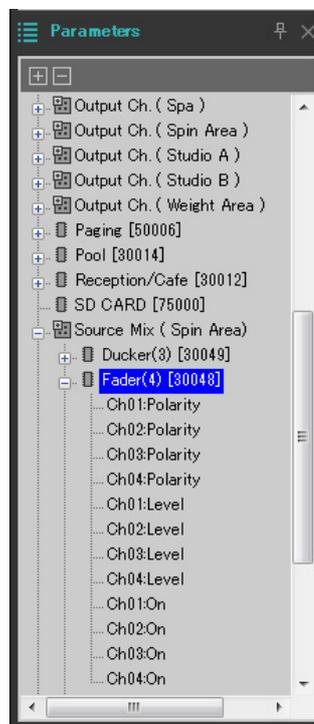
Dies wird geöffnet, um die gespeicherten Parameter zu prüfen.



2. Öffnen Sie den „Parameter“-Bereich auf der rechten Seite von MRX Designer.

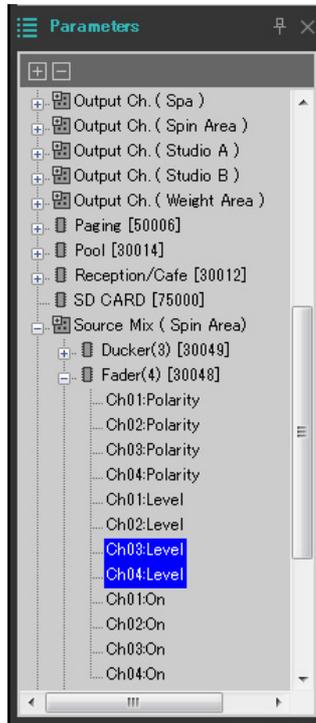


3. Da der Pegel von Hintergrundmusik im Spinning-Bereich durch „Fader(4)“ des Source Mix (Spinning-Bereich) eingestellt wird, öffnen Sie den „Parameters“-Bereich [Source Mix (Spinning-Bereich)] → [Fader(4)].



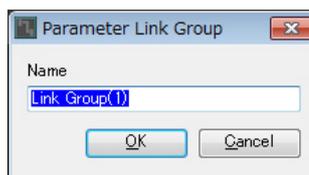
4. Klicken Sie auf [Ch03:Level], halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie auf [Ch04:Level].

Sie können mehrere Parameter auswählen, indem Sie bei gedrückter gehaltenen <Strg>-Taste weitere Parameter anklicken. Um mehrere aneinander angrenzende Parameter auszuwählen, klicken Sie auf den ersten Parameter, halten Sie die <Umschalttaste> gedrückt und klicken dann auf den letzten Parameter.



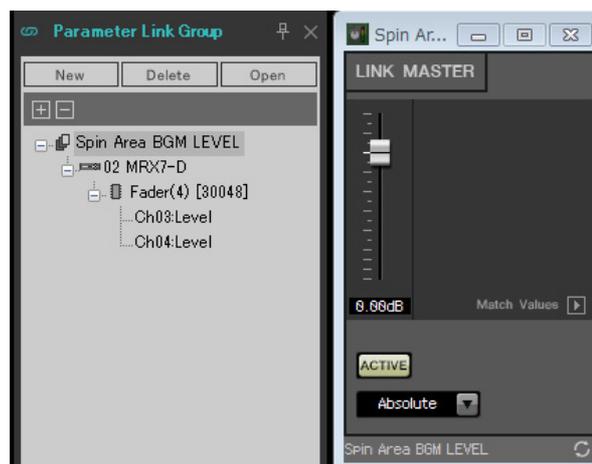
5. Führen Sie einen Rechtsklick aus und wählen Sie [Add to Parameter Link Group] → [Add New Group] (Zur Parameterverknüpfungsgruppe hinzufügen/Neue Gruppe hinzufügen).

Es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie die Namen der Parameterverknüpfungsgruppe eingeben können.



6. Geben Sie [Spinning-Bereich BGM LEVEL] ein, und klicken Sie auf [OK].

Im Bereich „Parameter Link Group“ wird eine Gruppe namens [Spinning-Bereich BGM LEVEL] erzeugt, und der Link-Master-Editor erscheint.



- 7. Wählen Sie im Combo-Feld des Link-Master-Editors den Eintrag [Absolute].**
- 8. Doppelklicken Sie bei Source Mix (Spinning-Bereich) auf „Fader(4)“:**
Der „Fader(4)“-Komponenteneditor öffnet sich.
- 9. Betätigen Sie den Fader im Link-Master-Editor, und schauen Sie nach, ob Kanäle 3 und 4 im Komponenteneditor „Fader(4)“ miteinander verknüpft sind.**
- 10. Klicken Sie auf die Schließfelder [x] oben rechts in den Fenstern des Link-Master-Editors und des Komponenteneditors „Fader(4)“, um beide Editorfenster zu schließen.**

Wiederholen Sie Schritte 2 bis 10, um die folgenden Parameterverknüpfungsgruppen zu erstellen.

Name der Parameterverknüpfungsgruppe	Komponenten	Parameter	Einstellung im Combo-Feld des Link-Master-Editors
Spinning-Bereich BGM ON	[Source Mix (Spinning-Bereich)] → [Fader(4)]	Ch03:On	Gleich
		Ch04:On	
Spinning-Bereich Master LEVEL	[Ausgangskanal (Spinning-Bereich)] → [Fader(4)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Spinning-Bereich Master ON	[Ausgangskanal (Spinning-Bereich)] → [Fader(4)]	Ch01:On	Gleich
		Ch02:On	
Studio A BGM LEVEL	[Source Mix (Studio A)] → [Fader(2)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio A BGM ON	[Source Mix (Studio A)] → [Fader(2)]	Ch03:On	Gleich
		Ch04:On	
Studio A Master LEVEL	[Ausgangskanal (Studio A)] → [Fader(12)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio A Master ON	[Ausgangskanal (Studio A)] → [Fader(12)]	Ch01:On	Gleich
		Ch02:On	
Studio B BGM LEVEL	[Source Mix (Studio B)] → [Fader(3)]	Ch03:Level	Absolute
		Ch04:Level	
Studio B BGM ON	[Source Mix (Studio B)] → [Fader(3)]	Ch03:On	Gleich
		Ch04:On	
Studio B Master LEVEL	[Ausgangskanal (Studio B)] → [Fader(13)]	Ch01:Level	Absolute
		Ch02:Level	
Studio B Master ON	[Ausgangskanal (Studio B)] → [Fader(13)]	Ch01:On	Gleich
		Ch02:On	

Damit sind die Einstellungen in der Parameterverknüpfungsgruppe abgeschlossen.

Einstellungen für den DCP

Hier weisen Sie den Bedienfeldern des DCP1V4S die Parameter für die einzelnen Bereiche zu, so dass diese sich mit den Schaltern und Reglern der Bedienfelder bedienen lassen.

Wir werden die folgenden Parameter den Schaltern und Reglern zuweisen. Der Zuweisungsvorgang ist weiter hinten beschrieben.

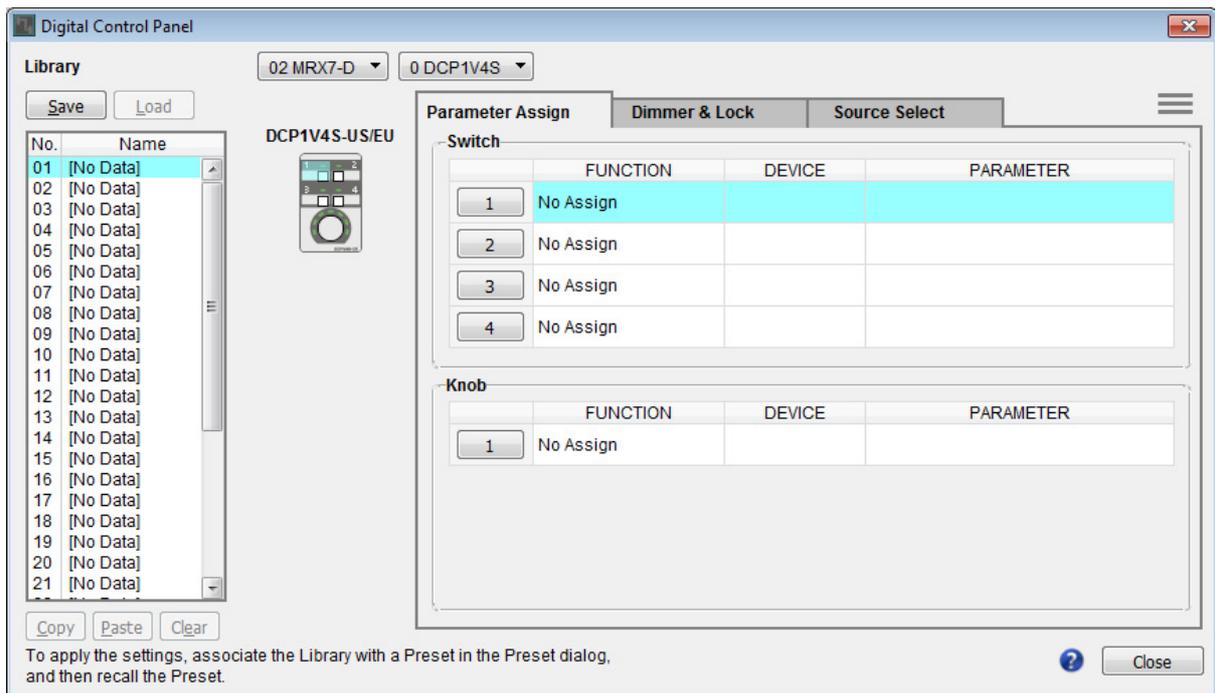
Bereich	Schalter/Regler	Komponente mit dem zu ändernden Parameter	Parameter
Empfang/Café	Schalter 1	Signalquellenauswahl für Empfang/Café	1
	Schalter 2		2
	Schalter 3		3
	Schalter 4		4
	Drehregler	Fader	Pegel Kanal 1
Bereich für Ausdauertraining	Schalter 1	Signalquellenauswahl für Ausdauertraining	1
	Schalter 2		2
	Schalter 3		3
	Schalter 4		4
	Drehregler	Fader	Pegel Kanal 2
Pool	Schalter 1	Signalquellenauswahl für den Pool	1
	Schalter 2		2
	Schalter 3		3
	Schalter 4		4
	Drehregler	Fader	Pegel Kanal 3
Bereich für Gewichtstraining	Schalter 1	Signalquellenauswahl für Gewichtstraining	1
	Schalter 2		2
	Schalter 3		3
	Schalter 4		4
	Drehregler	Fader	Pegel Kanal 4
Kinderbetreuung	Schalter 1	Signalquellenauswahl für die Kinderbetreuung	1
	Schalter 2		2
	Schalter 3		3
	Schalter 4		4
	Drehregler	Fader	Pegel Kanal 5
Umkleide-/ Sanitärräume	Schalter 1	Signalquellenauswahl für Umkleide-/Sanitärräume	1
	Schalter 2		2
	Schalter 3		3
	Schalter 4		4
	Drehregler	Fader	Pegel Kanal 6
Spa	Schalter 1	Signalquellenauswahl für den Wellnessbereich	1
	Schalter 2		2
	Schalter 3		3
	Schalter 4		4
	Drehregler	Fader	Pegel Kanal 7

Schalter 4 der Bedienfelder wird betätigt, wenn keine Hintergrundmusik gewünscht wird.

Hier beschreiben wir, wie Sie dem Schalter 1 (Signalquellenwahl) und dem Regler (Parameter) des DCP1V4S im Empfang/Café Parameter zuweisen können. Wir erklären in diesem Beispiel die Vorgehensweise mittels Ziehen und Ablegen von Parametern im Komponenteneditor bei gehaltener <Strg>-Taste usw; Sie können jedoch auch die <Strg>-Taste gedrückt halten und die Parameter aus dem „Parameters“-Bereich ziehen und ablegen.

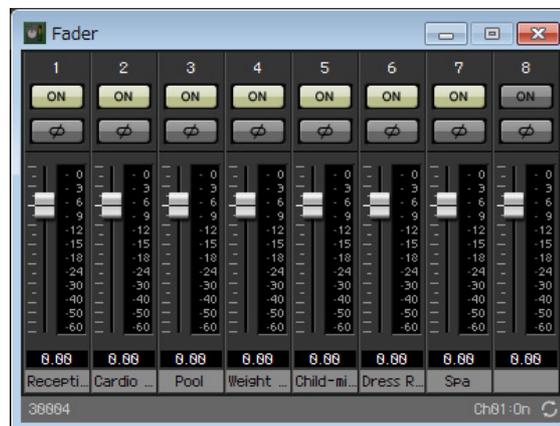
1. Wählen Sie [Controller]-Menü → [Digital Control Panel].

Das „Digital Control Panel“-Dialogfeld öffnet sich.



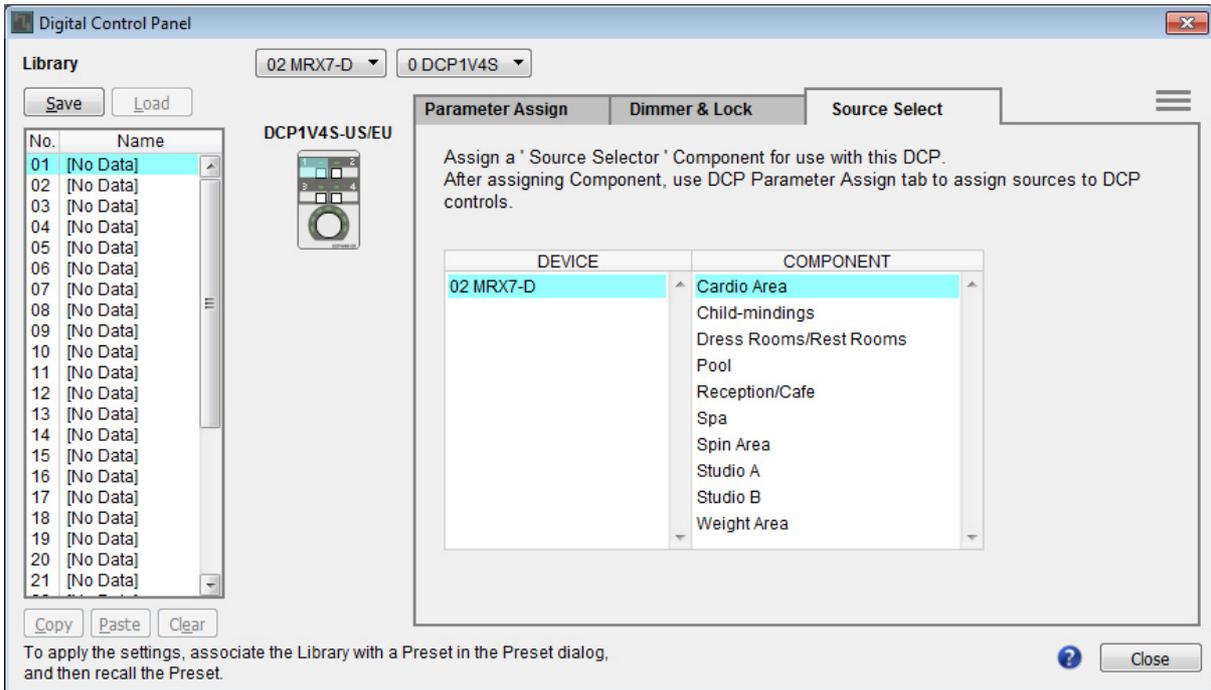
2. Doppelklicken Sie auf die „Fader“-Komponente.

Der „Fader“-Komponenteneditor öffnet sich.



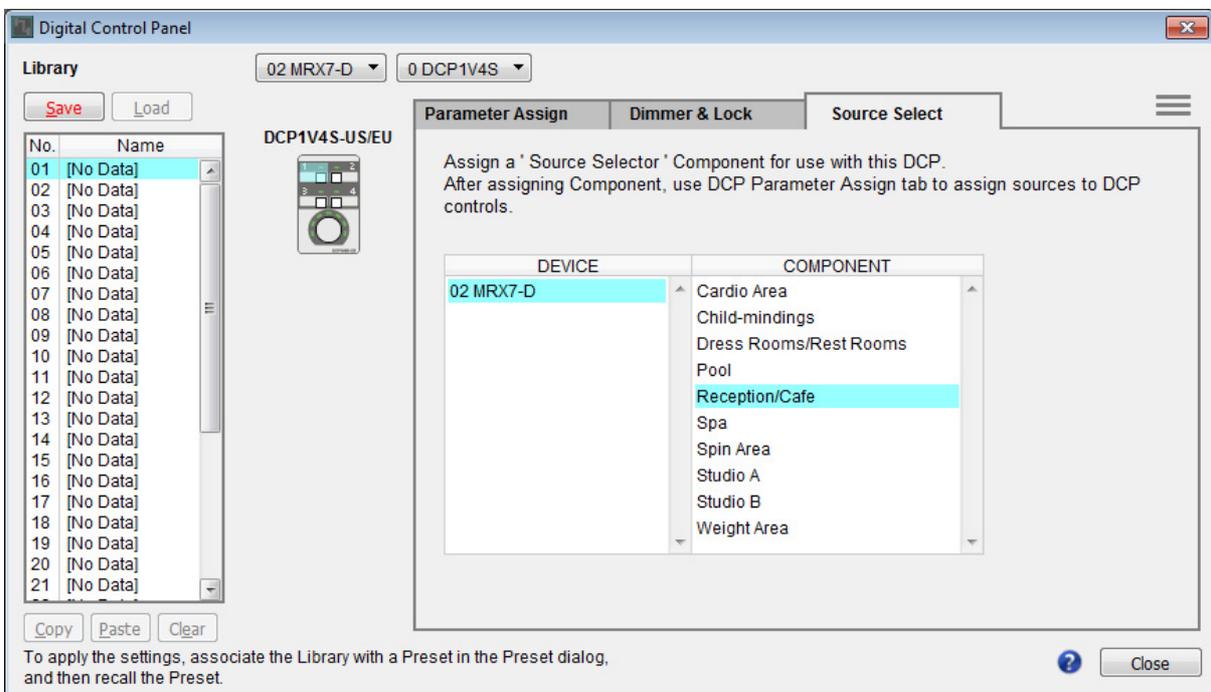
3. Klicken Sie im Dialogfenster „Digital Control Panel“ auf die Schaltfläche „Source Select“ (Signalquellenauswahl).

Es erscheint der Source-Select-Bildschirm.



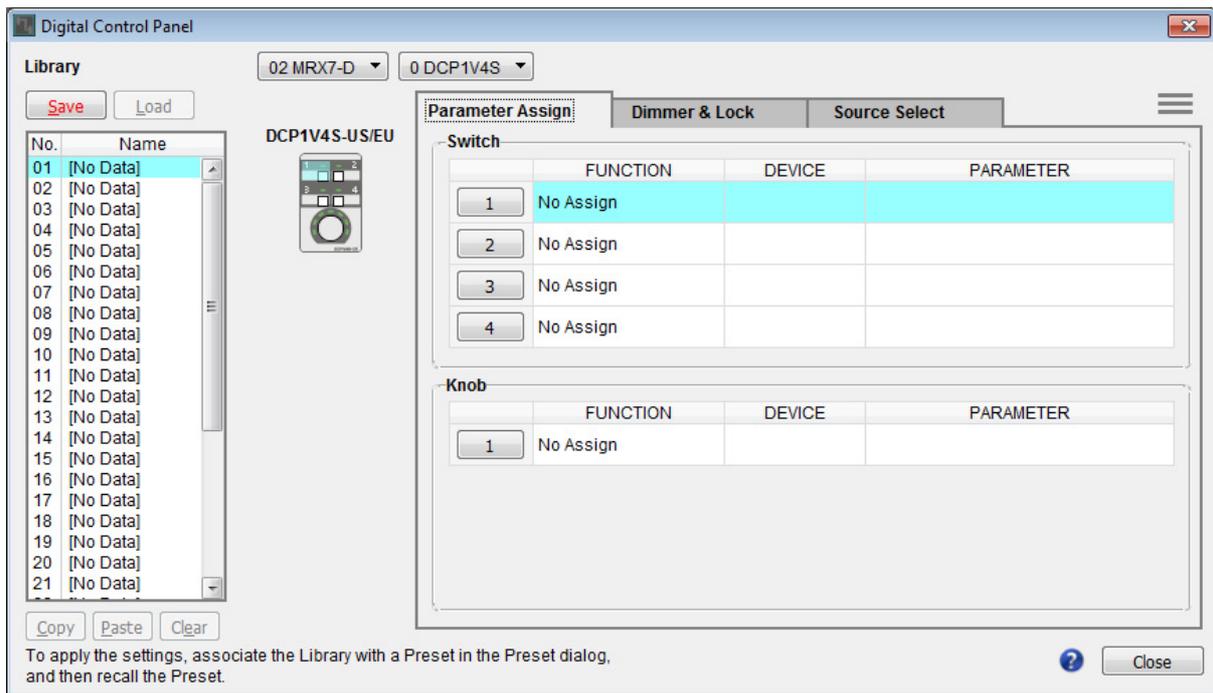
4. Wählen Sie unter [COMPONENT] den Eintrag [Empfang/Café].

Die Source-Selector-Komponente für Empfang/Café ist PARAMETER 1 des MRX Source Select zugewiesen.



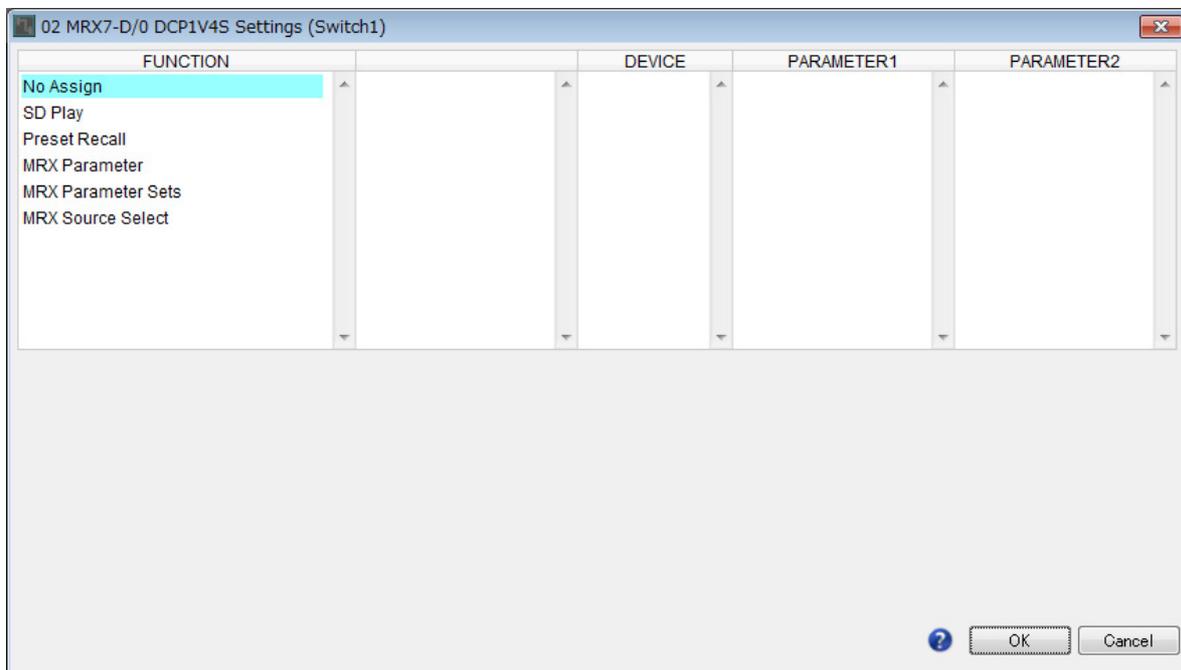
5. Klicken Sie auf die „Parameter Assign“-Registerkarte.

Der Parameter-Assign-Bildschirm erscheint.



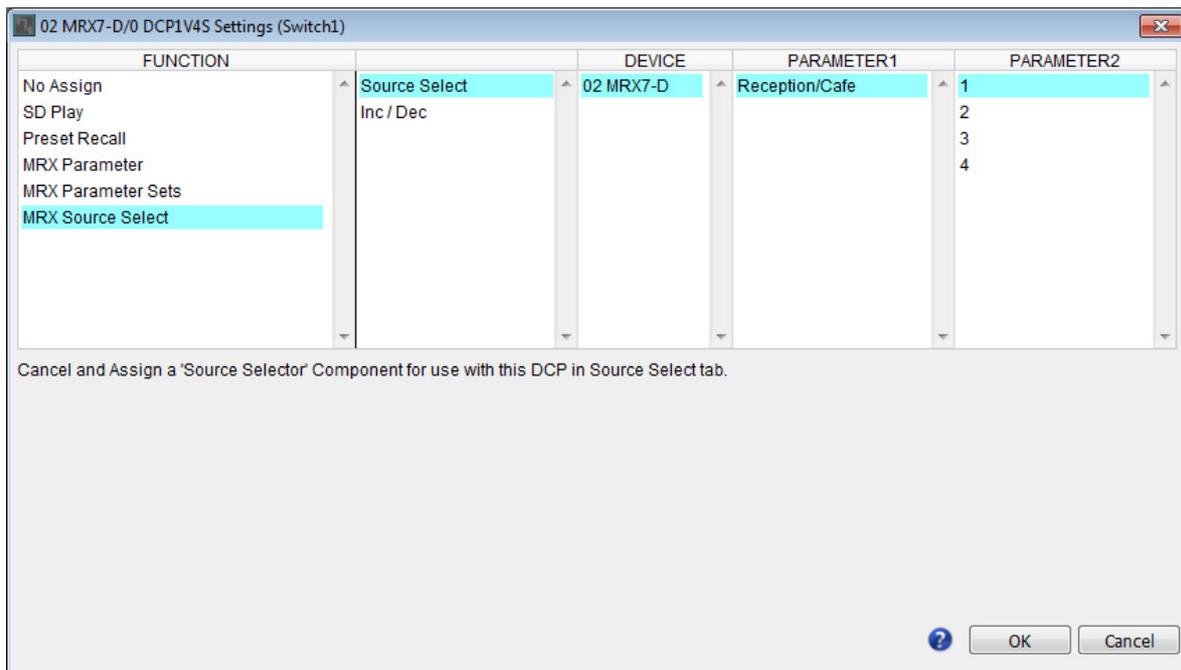
6. Klicken Sie auf die „Switch“-Schaltfläche [1].

Das Dialogfenster „Settings“ erscheint.



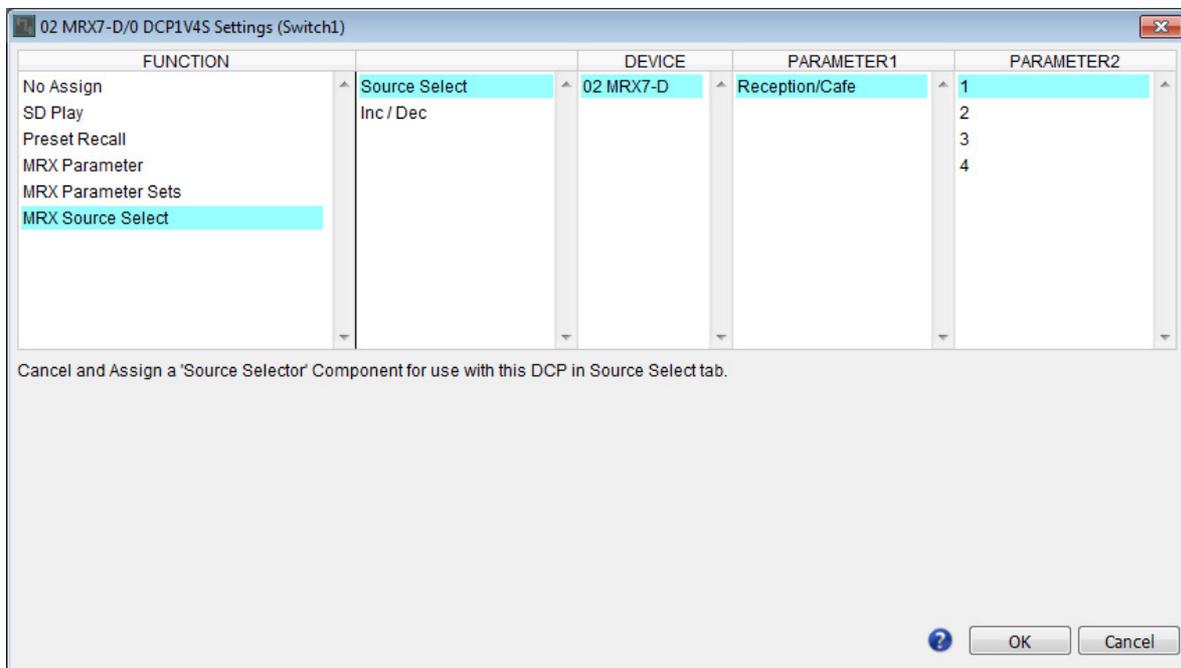
7. Klicken Sie unter „FUNCTION“ auf [MRX Source Select].

Der Registration-Bildschirm [MRX Source Select] erscheint.



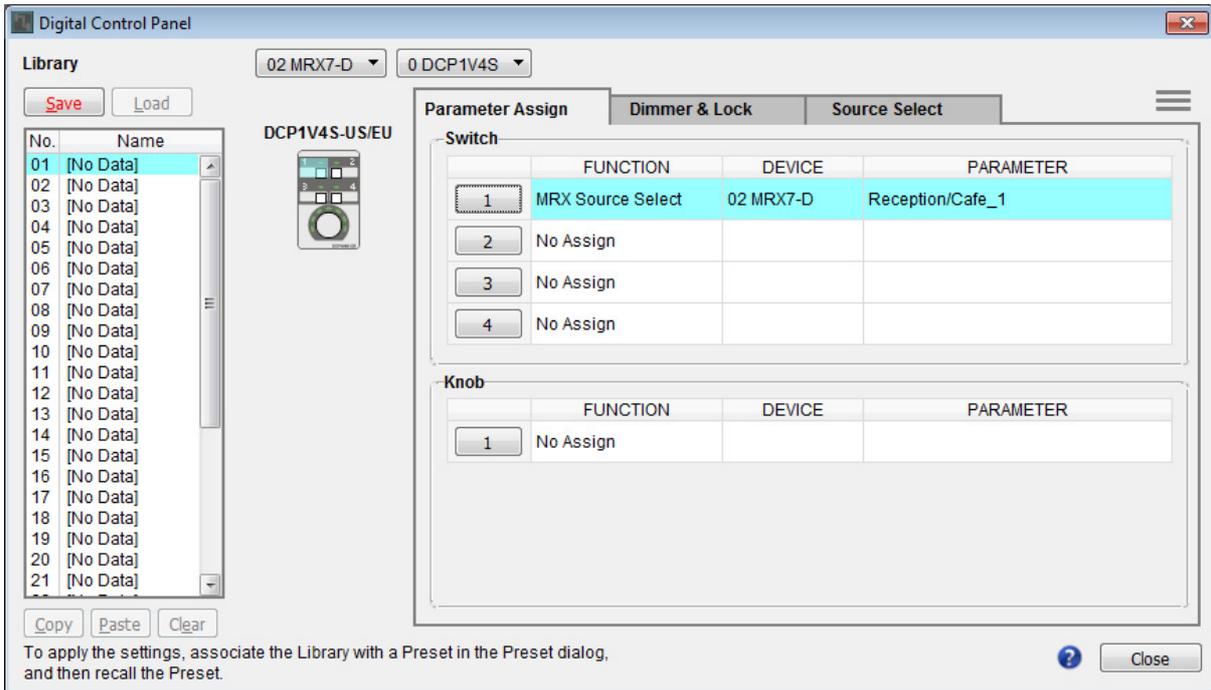
8. Bei „PARAMETER2“ wählen Sie [1].

Wenn Sie den Schalter 1 am DCP betätigen, wird das Audiosignal für Workout BGM1 abgespielt.

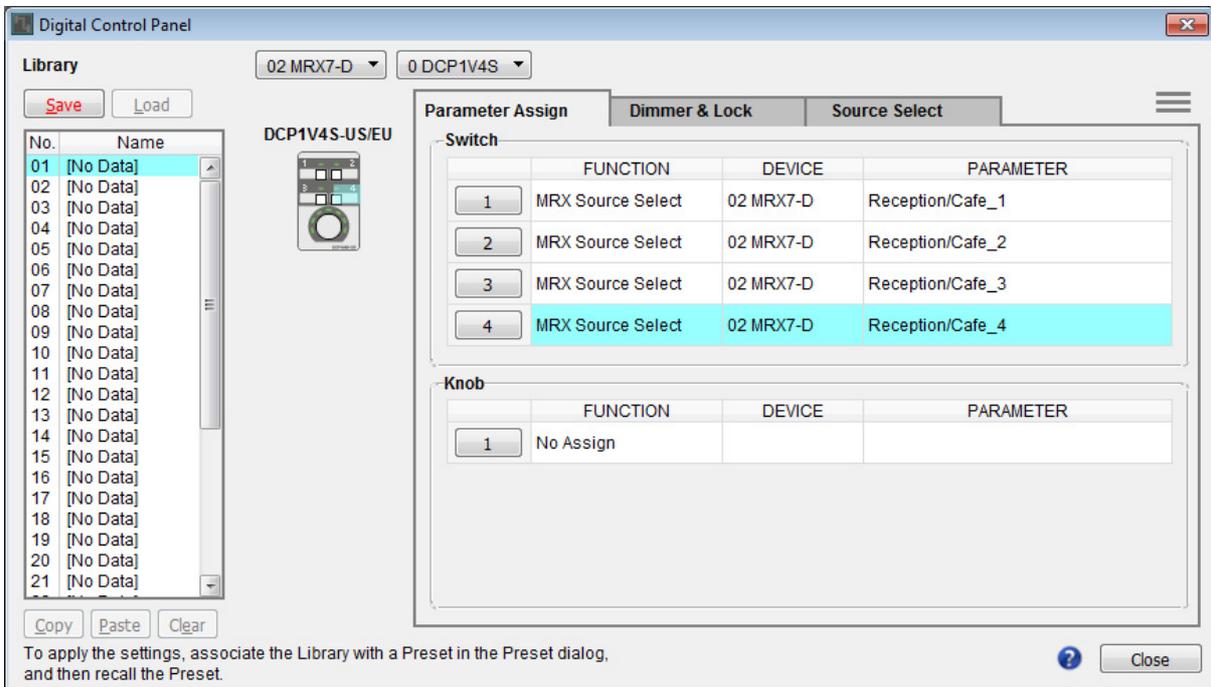


9. Klicken Sie auf [OK].

Das Dialogfenster „Digital Control Panel“ erscheint, und die Signalquellenauswahl-Schaltfläche [1] für Empfang/Café ist zugewiesen.

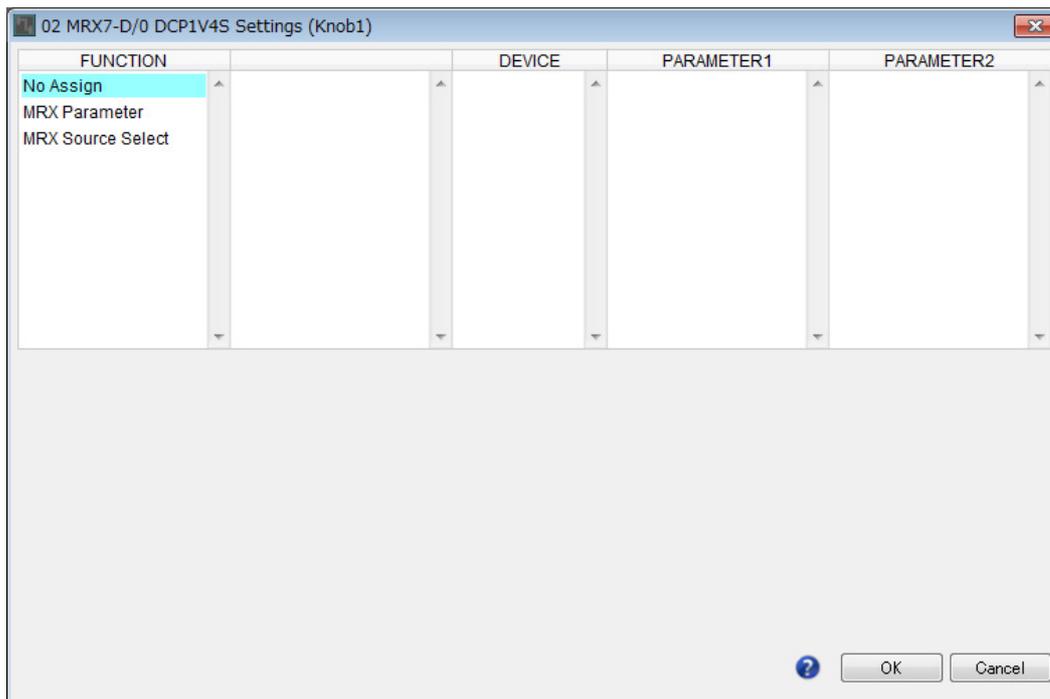


10. Weisen Sie den Schaltern weitere Parameter zu, wie in den Schritten 6 bis 9 beschrieben.

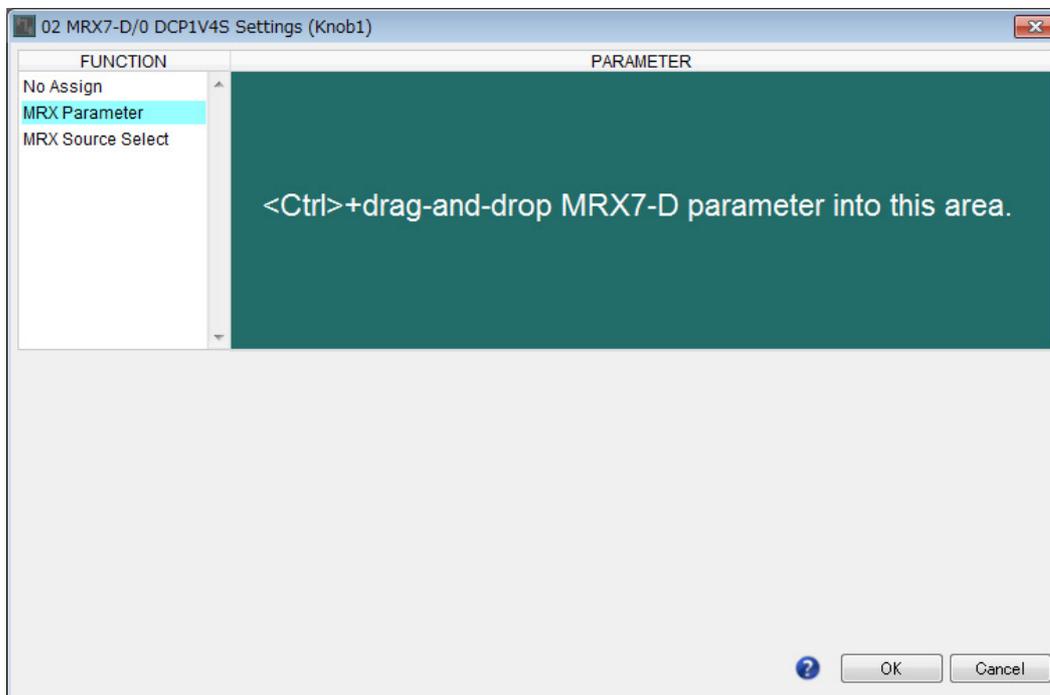


11. Klicken Sie auf die „Knob“-Schaltfläche [1].

Das Dialogfenster „Settings“ erscheint.

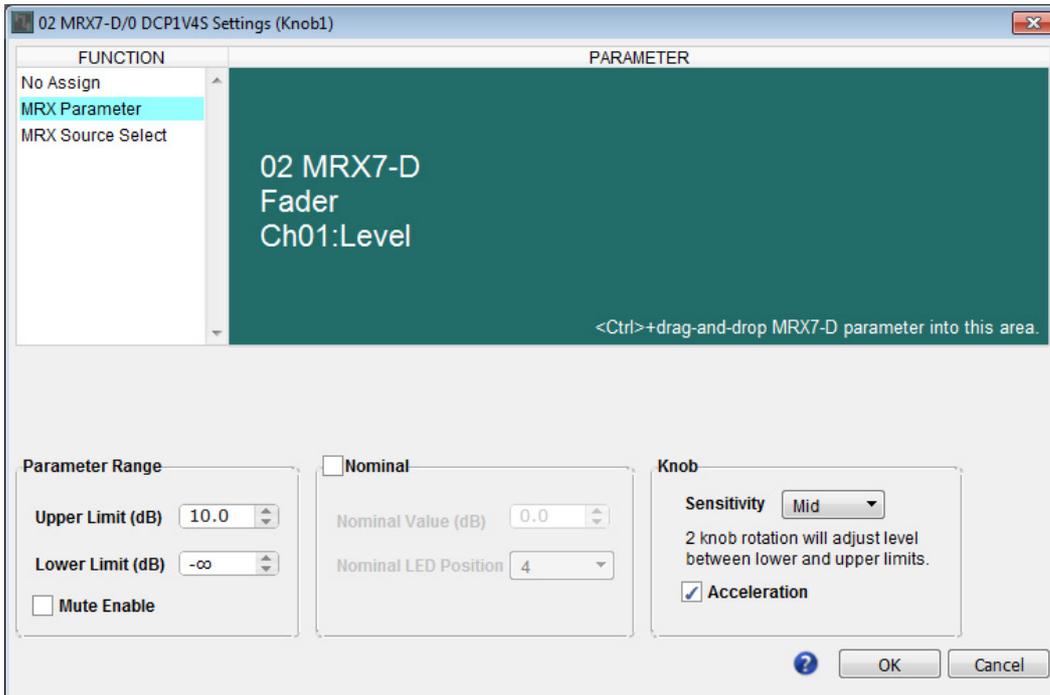
**12. Klicken Sie bei „FUNCTION“ auf [MRX Parameter].**

Der Registration-Bildschirm [MRX Parameter] erscheint.



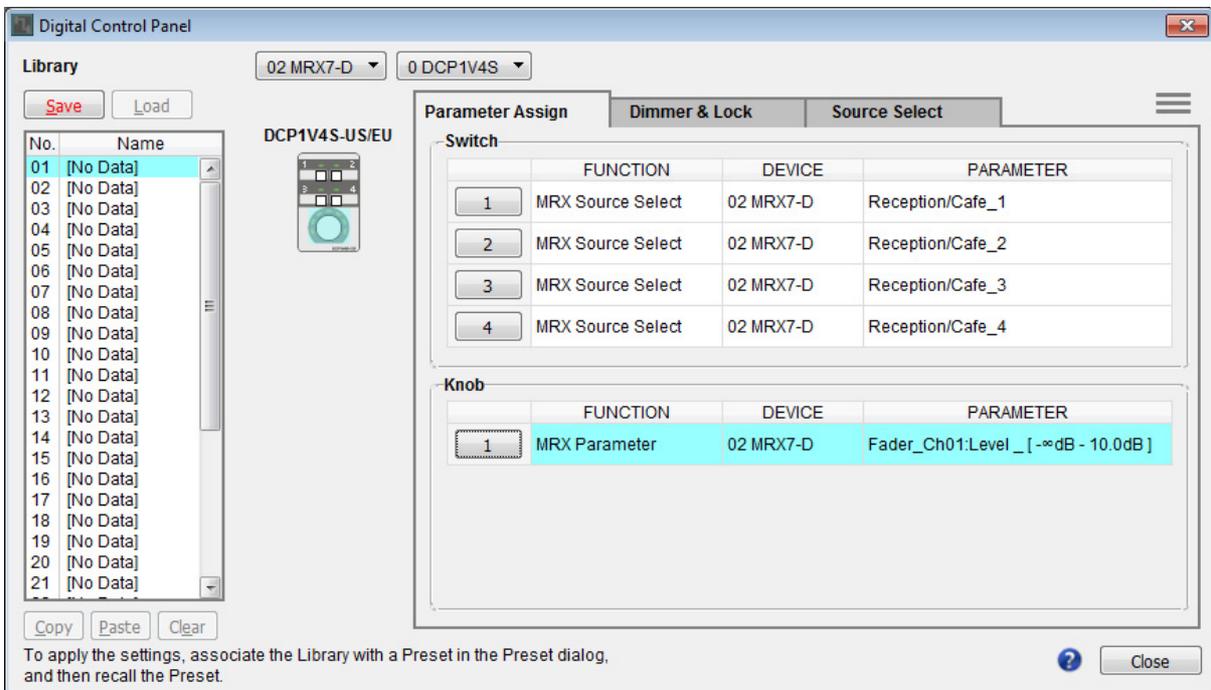
13. Ziehen Sie den Fader für Kanal 1 der „Fader“-Komponente bei gehaltener <Strg>-Taste in den „PARAMETER“-Bereich des Dialogfensters „Settings“:

Der Fader des Kanals 1 bei „Fader“ wird gespeichert.



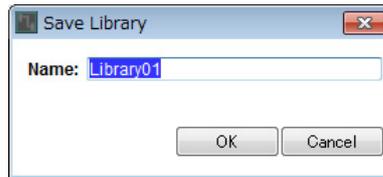
14. Klicken Sie auf [OK].

Das Dialogfenster „Digital Control Panel“ wird angezeigt, und Fader-Kanal 1 ist dem Regler zugewiesen.



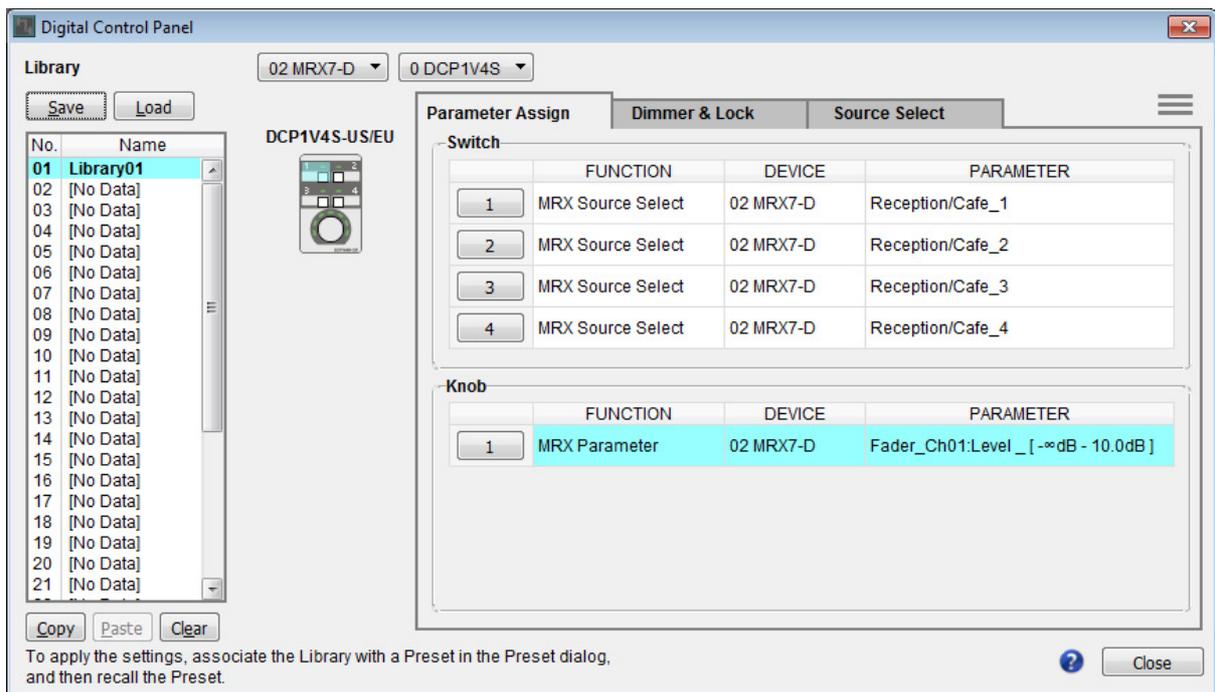
15. Klicken Sie auf Nr. 01 in der „Library“; und klicken Sie dann auf die [Save]-Schaltfläche (Speichern).

Das „Save Library“-Dialogfenster erscheint.

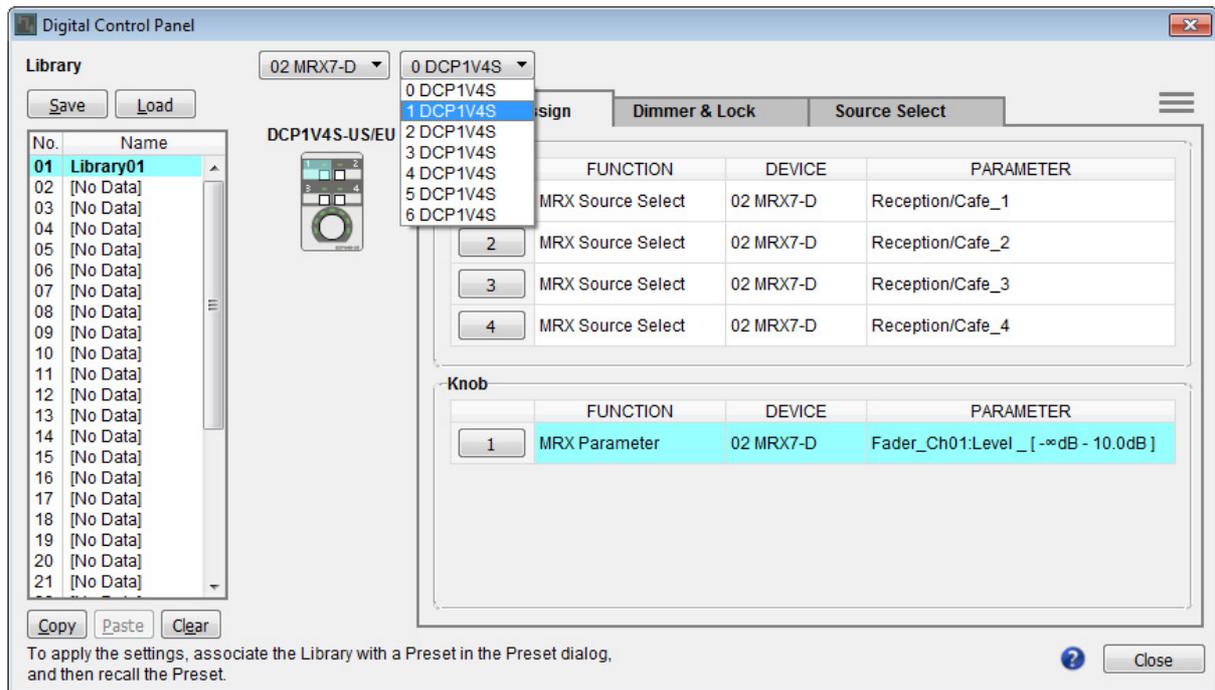


16. Klicken Sie auf [OK].

Die aktuell registrierten Einstellungen werden unter „Library“ Nr. 01 beibehalten.



- 17.** Im Listenfeld für die DCP-Auswahl wählen Sie eine andere DCP-Einheit und stellen Sie diese ein, wie in Schritten 3 bis 16 beschrieben.



- 18.** Nachdem Sie alle DCP-Einheiten fertig eingestellt haben, klicken Sie auf die [Close]-Schaltfläche.

Das „Digital Control Panel“-Dialogfeld schließt sich.

Einstellungen für den MCP1

Hier weisen Sie den MCP1-Einheiten Parameter für die Bereiche Studio und Spinning zu, so dass die Parameter sich mit den Schaltern und Reglern der Bedienfelder bedienen lassen.

Wir werden die folgenden Parameter den Schaltern und Reglern auf der Home-Seite zuweisen. Die Einstellung der Signalquellenauswahl und der Fader-Zuweisungen entspricht im Wesentlichen der Vorgehensweise beim DCP.

Die Möglichkeiten der Zuweisung von Parameterverknüpfungsgruppen und der Anordnung auf dem Bildschirm werden später beschrieben.

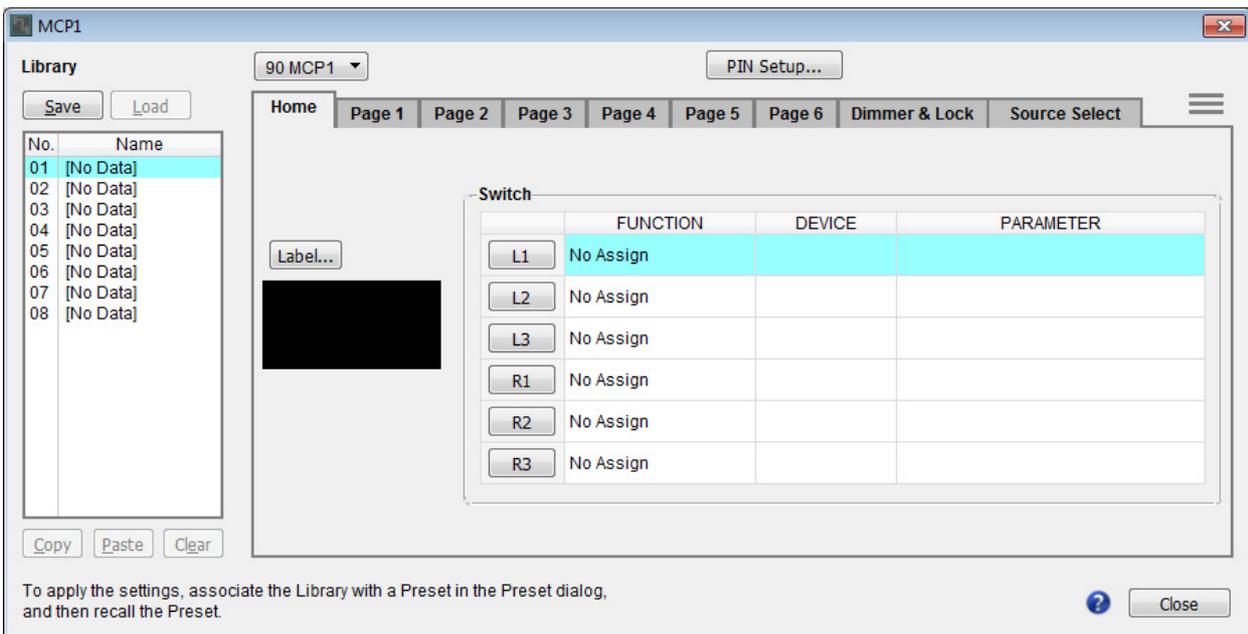
Bereich	Schalter	Komponente mit dem zu ändernden Parameter	Parameter
Studio A	L1	Signalquellenauswahl für Studio A	1
	L2		3
	L3	Source Mix (Studio A) Fader (2)	Pegel Kanal 1
	R1	Signalquellenauswahl für Studio A	2
	R2		4
	R3	Studio A BGM LEVEL der Parameterverknüpfungsgruppe	Link-Master-Pegel
Studio B	L1	Signalquellenauswahl für Studio B	1
	L2		3
	L3	Source Mix (Studio B) Fader (3)	Pegel Kanal 1
	R1	Signalquellenauswahl für Studio B	2
	R2		4
	R3	Studio B BGM LEVEL der Parameterverknüpfungsgruppe	Link-Master-Pegel
Spinning-Bereich	L1	Signalquellenauswahl für Spinning	1
	L2		3
	L3	Source Mix (Spin Area) Fader (4)	Pegel Kanal 1
	R1	Signalquellenauswahl für Spinning	2
	R2		4
	R3	Spinning-Bereich BGM LEVEL der Parameterverknüpfungsgruppe	Link-Master-Pegel

Mit dem jeweiligen L3-Schalter wird der Mikrofonpegel eingestellt.

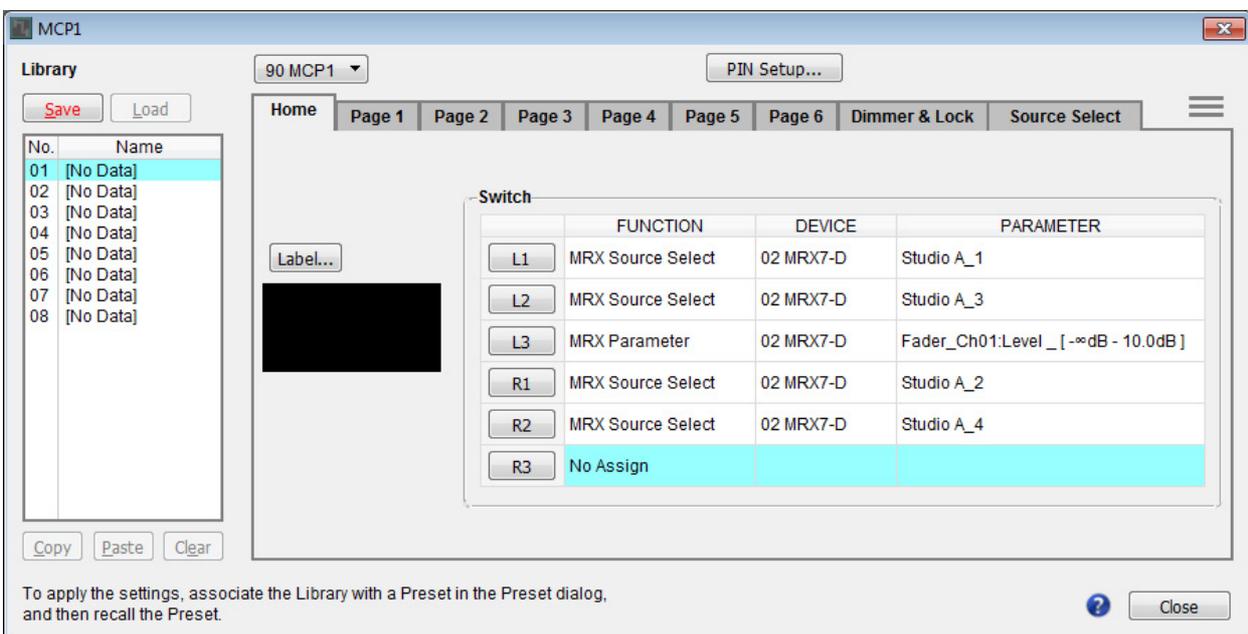
Wir werden beschreiben, wie Sie den Schalter R3 für Studio A (Parameterverknüpfungsgruppe) und den Bildschirm gestalten.

1. Wählen Sie im [Controller]-Menü → [MCP1].

Es erscheint das Dialogfenster „MCP1“.

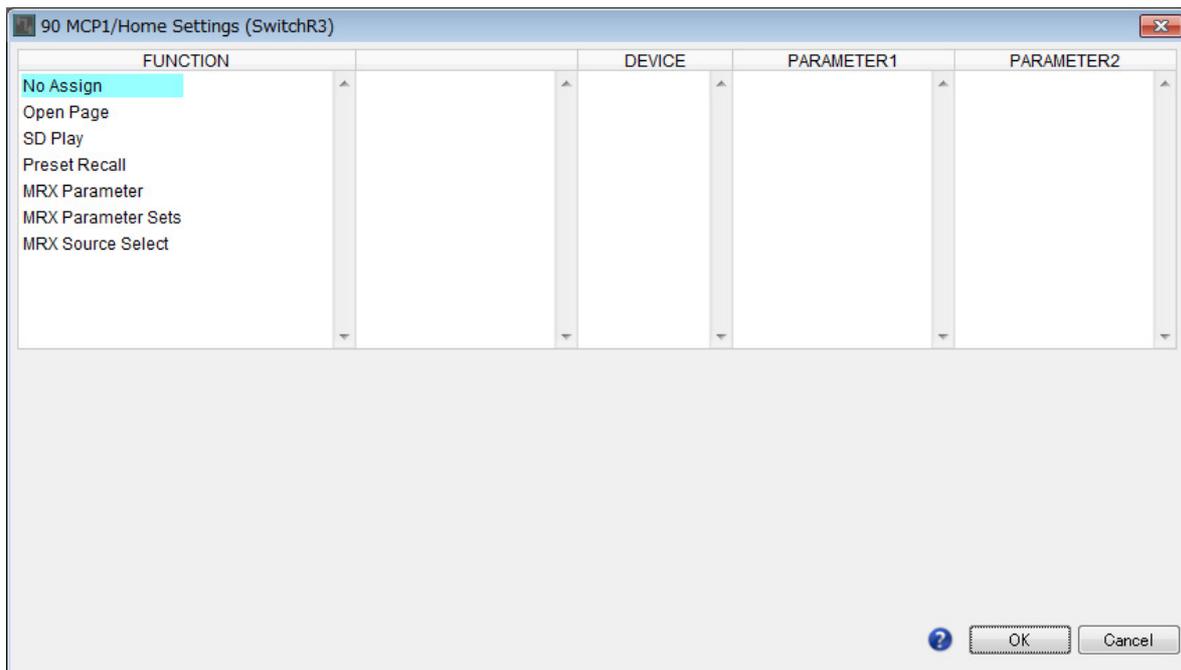


2. Geben Sie auf der „Source Select“-Registerkarte die anwendbare Signalquellenauswahl an, und nehmen Sie dann die Einstellungen für die Schalter L1/2/3 und R1/2 vor.



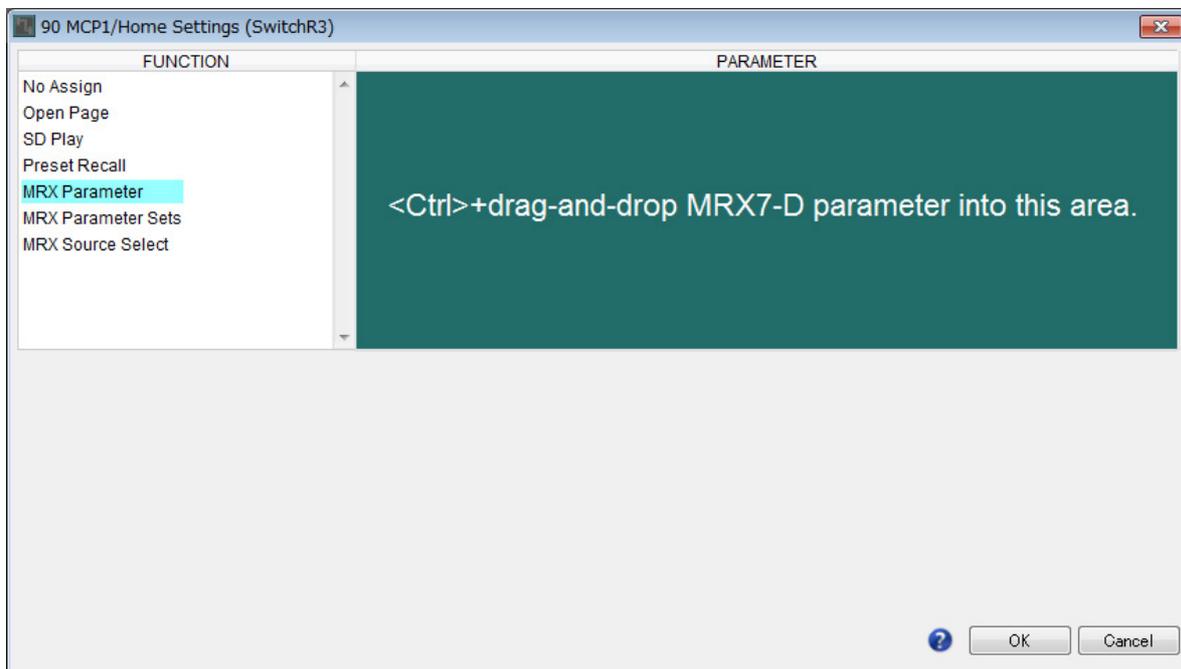
3. Klicken Sie auf die „Switch“-Schaltfläche [R3].

Das Dialogfenster „Settings“ erscheint.



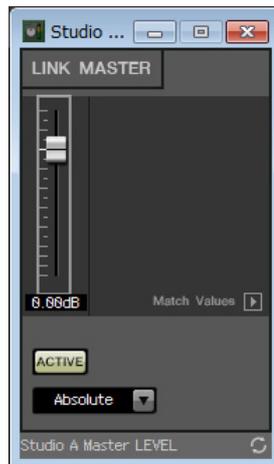
4. Klicken Sie bei „FUNCTION“ auf [MRX Parameter].

Der Registration-Bildschirm [MRX Parameter] erscheint.



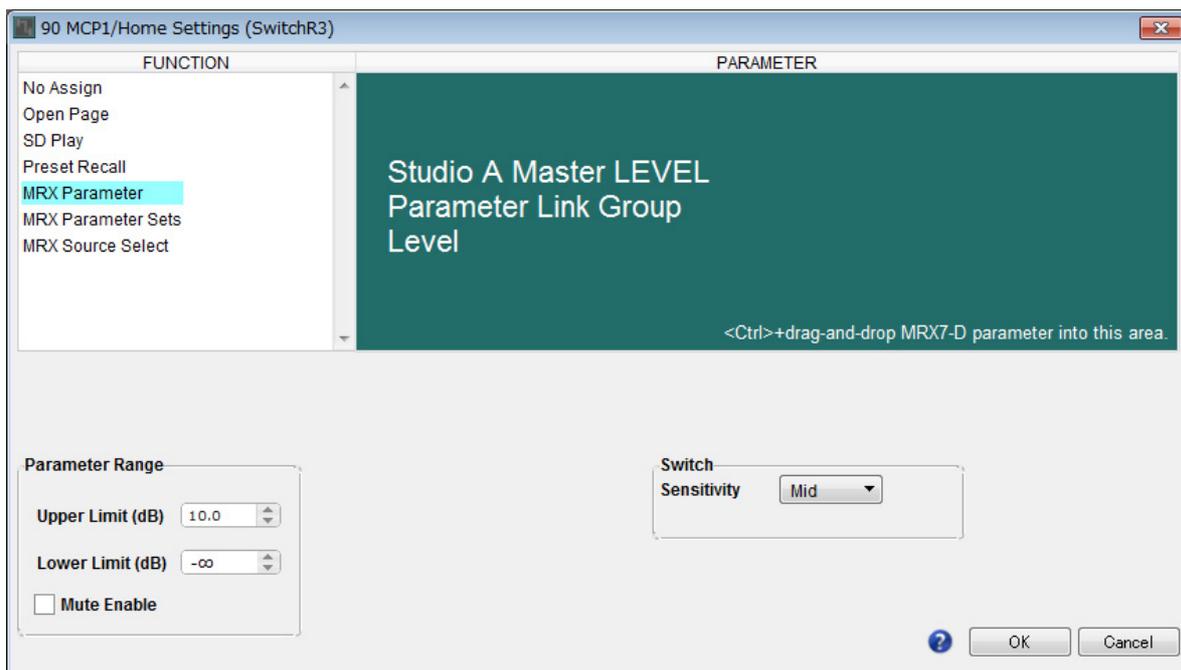
5. Im Bereich „Parameter Link Group“ klicken Sie mit rechts auf [Studio A Master LEVEL] und wählen Sie [Open Link Master].

Der Link-Master-Editor für Studio A Master LEVEL öffnet sich.



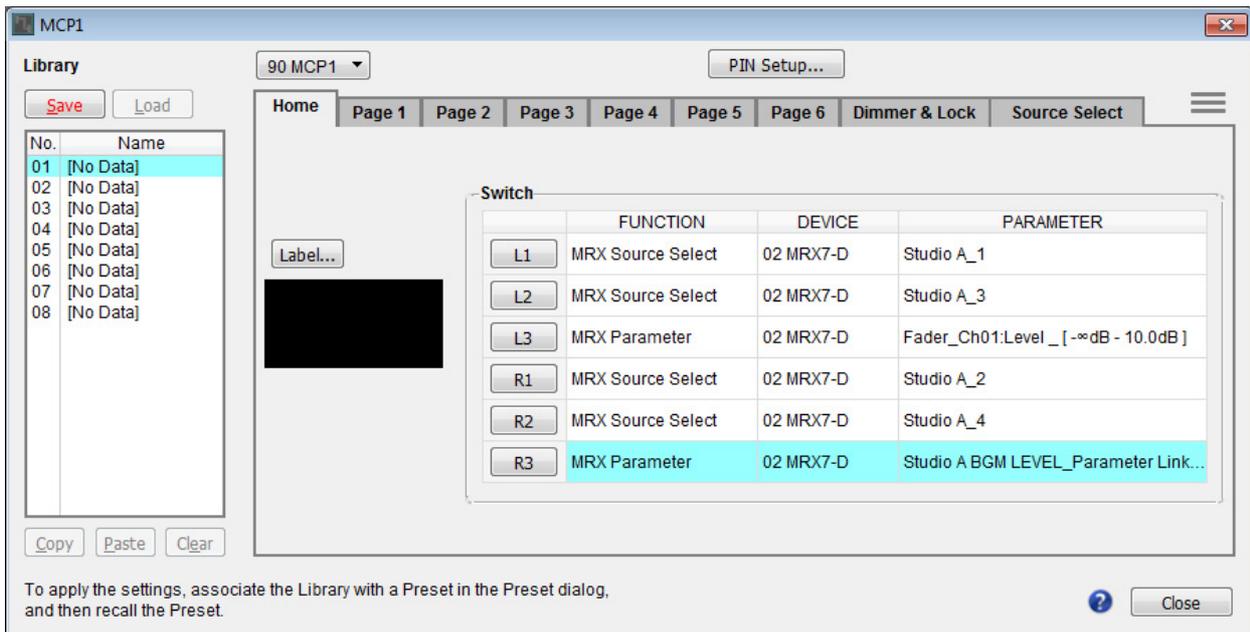
6. Ziehen Sie den Link-Master-Editor-Fader für den Studio A Master LEVEL bei gehaltener <Strg>-Taste in den „PARAMETER“-Bereich des Dialogfensters „Settings“:

Der Fader des Link-Master-Editors für Studio A Master LEVEL wird gespeichert.



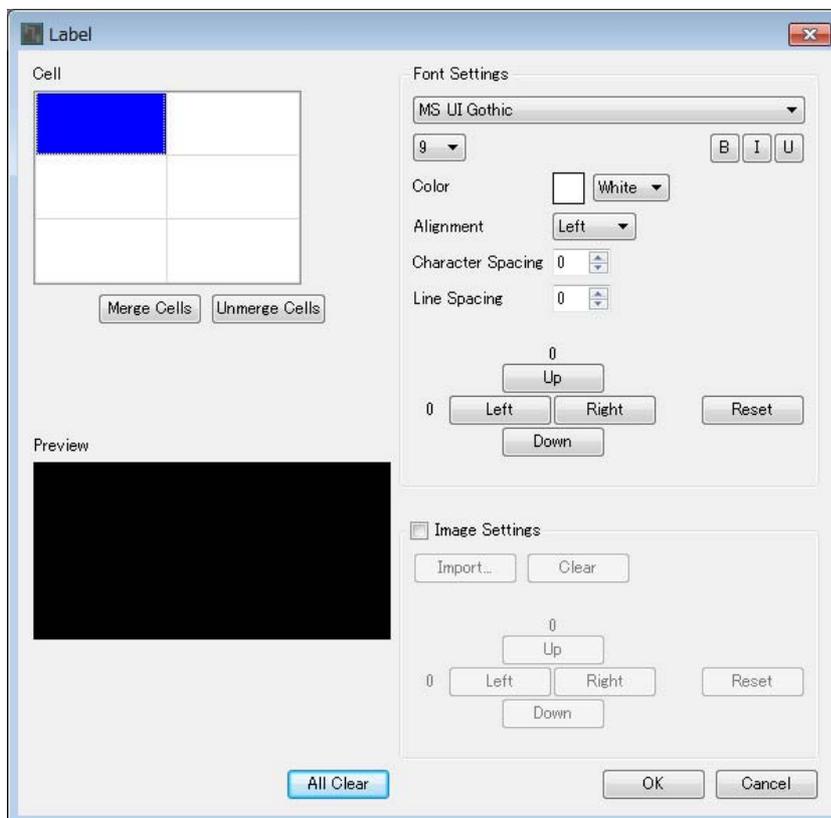
7. Klicken Sie auf [OK].

Es erscheint das „MCP1“-Dialogfenster, in dem der Link-Master-Editor-Fader für den Studio A Master LEVEL dem Schalter R3 zugewiesen ist.



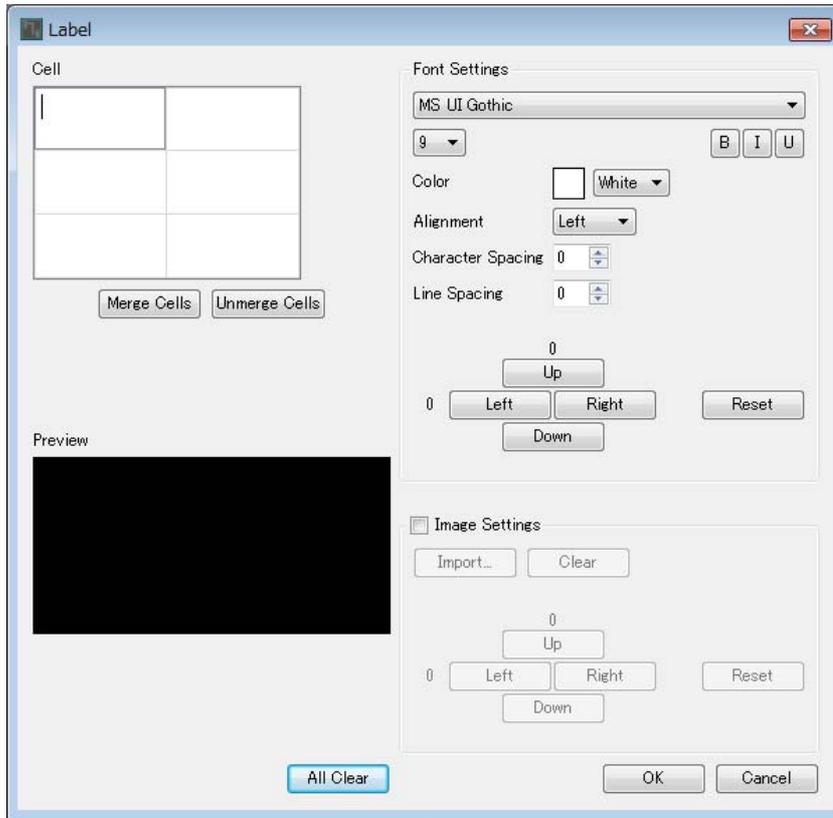
8. Um den Bildschirm zu erzeugen, der im Display des MCP1 angezeigt werden wird, klicken Sie auf die [Label]-Schaltfläche.

Die „Label“-Dialogbox erscheint.



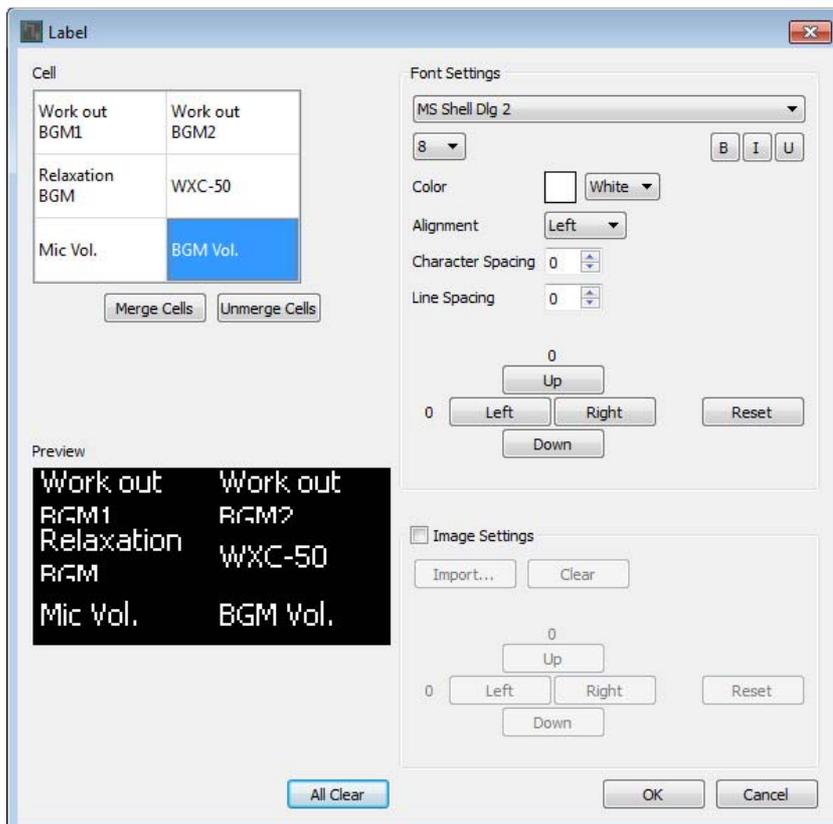
9. Doppelklicken Sie auf die [Cell], in die Sie eine Zeichenkette einfügen möchten, so dass sie bearbeitbar wird.

Sie können auch eine Zelle auswählen, und auf <F2> drücken, um ihn auszuwählen.



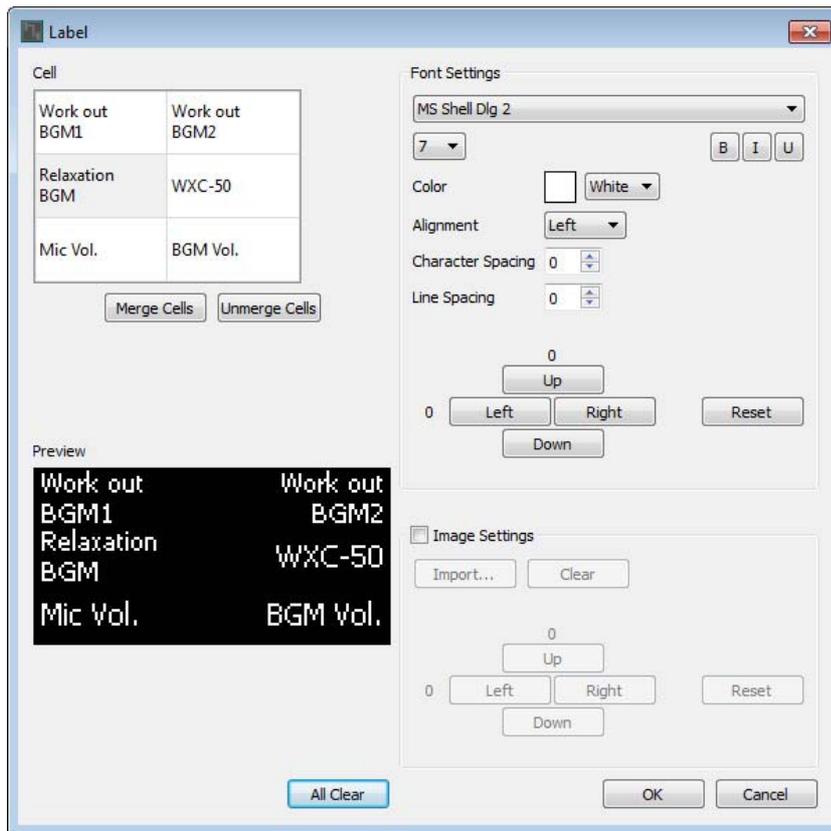
10. Geben Sie eine Zeichenkette ein.

Um innerhalb einer Zelle eine neue Zeile zu beginnen, halten Sie <Alt> gedrückt und drücken Sie <Enter>.



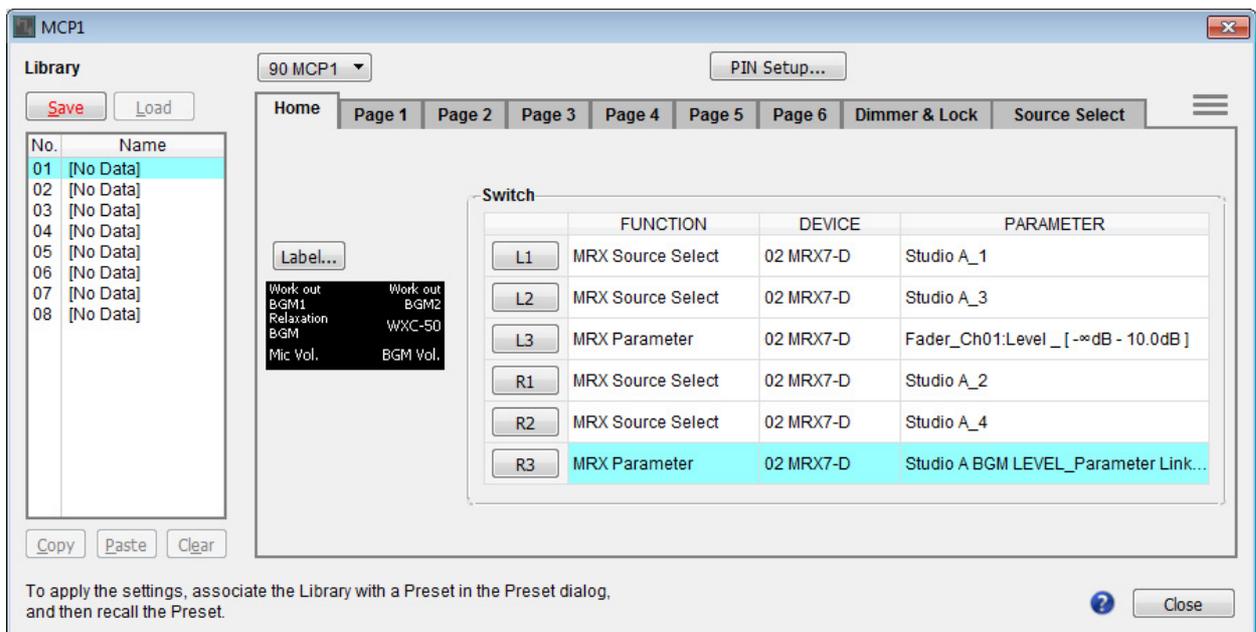
L1	Workout BGM1
L2	Entspannung BGM-
L3	Mikrofonlautstärke
R1	Workout BGM2
R2	WXC-50
R3	BGM Vol.

- 11.** Verwenden Sie [Font Settings] (Schrifteinstellungen), um die Darstellung der einzelnen Zellen zu ändern, während Sie im [Preview] das Ergebnis betrachten.



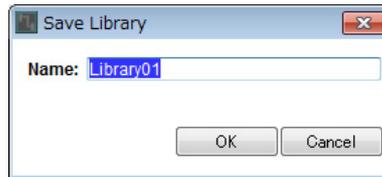
- 12.** Wenn alles wunschgemäß eingestellt ist, klicken Sie auf die OK-Schaltfläche.

Das „MCP1“-Dialogfenster erscheint, und die Vorschau für das Etikett wird angezeigt.



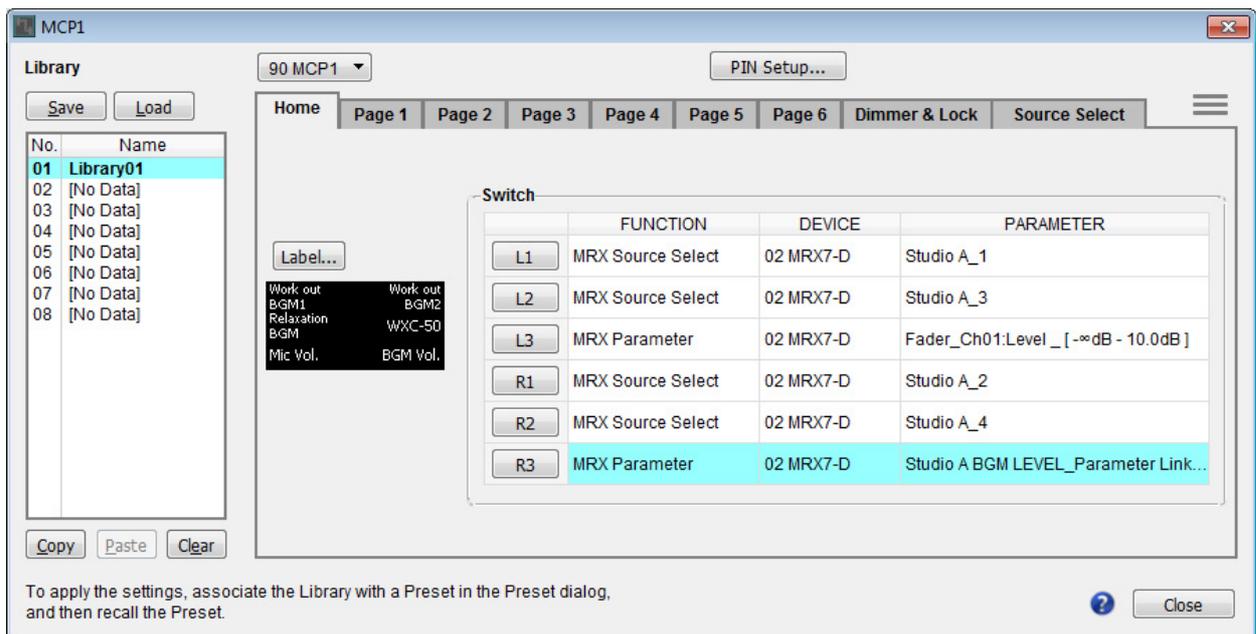
13. Klicken Sie auf Nr. 01 in der „Library“; und klicken Sie dann auf die [Save]-Schaltfläche (Speichern).

Das „Save Library“-Dialogfenster erscheint.

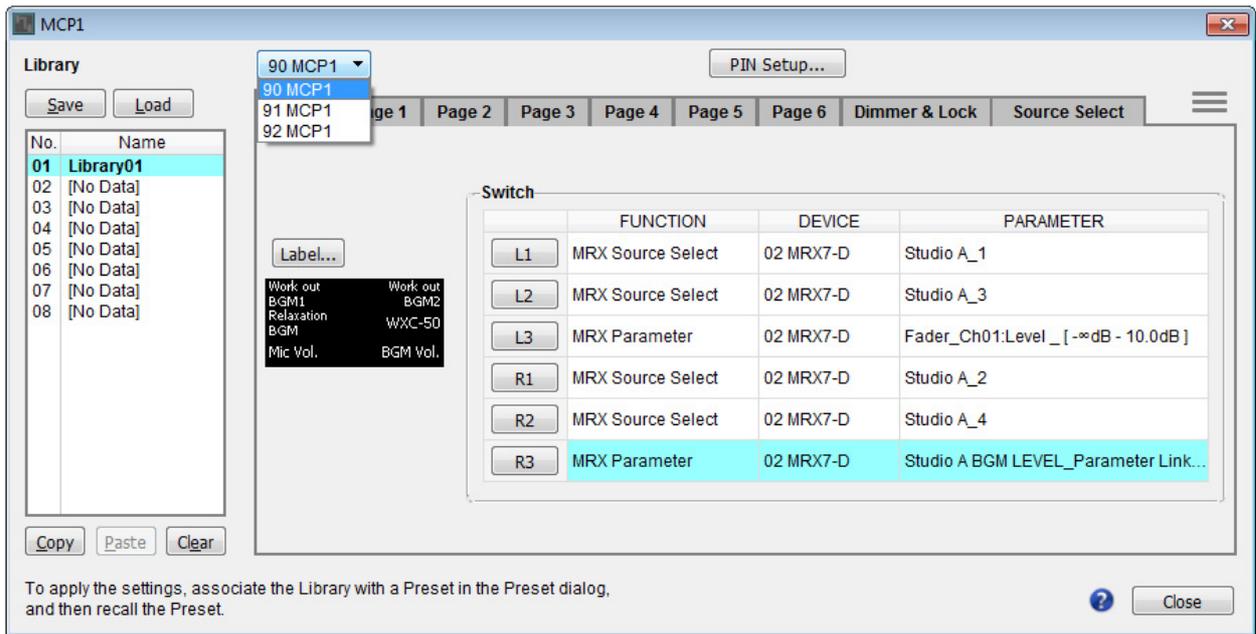


14. Klicken Sie auf [OK].

Die aktuell registrierten Einstellungen werden unter „Library“ Nr. 01 beibehalten.



- 15.** Im Listenfeld für die MCP1-Auswahl wählen Sie eine andere MCP1-Einheit und stellen Sie diese ein, wie in Schritten 2 bis 14 beschrieben.



- 16.** Nachdem Sie alle MCP1-Einheiten fertig eingestellt haben, klicken Sie auf die [Close]-Schaltfläche.

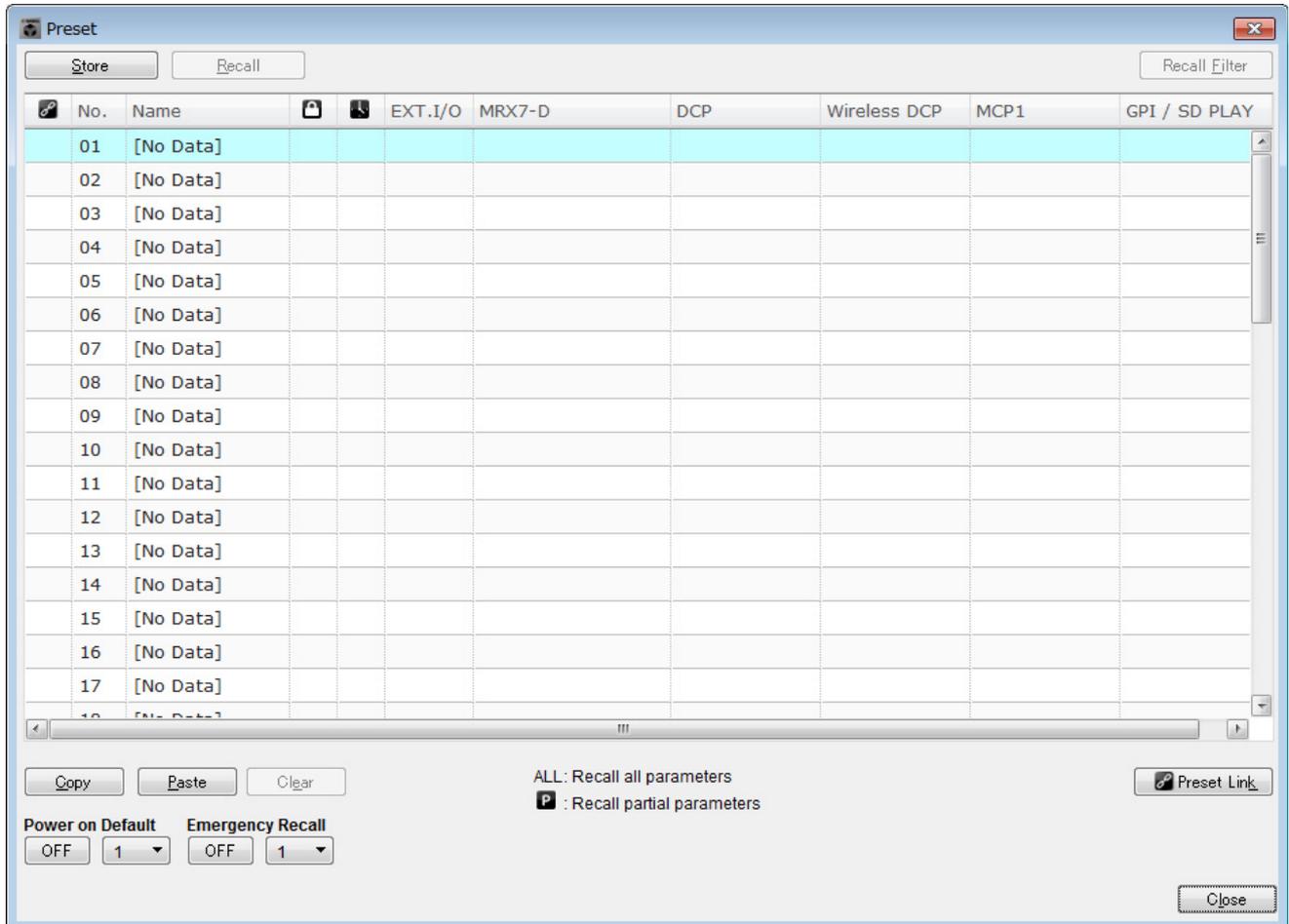
Das „MCP1“-Dialogfeld schließt sich.

Speichern eines Presets

Für das MRX müssen Sie das Preset angeben, das beim Starten der Einheit abgerufen werden soll.

1. Klicken Sie auf die Werkzeugschaltfläche [Preset] ()

Die „Preset“-Dialogbox erscheint.



2. Klicken Sie auf Nr. 01 und klicken Sie dann auf die [Store]-Schaltfläche.

Das Dialogfenster „Store Preset“ (Preset speichern) erscheint.



3. Klicken Sie auf [OK].

Der aktuelle Status wird als Preset mit dem Namen „Preset 01“ registriert.

The screenshot shows a software window titled "Preset" with a table of configurations. The table has the following columns: No., Name, a checkbox, a checkbox with a 'P' icon, EXT.I/O, MRX7-D, DCP, Wireless DCP, MCP1, and GPI / SD PLAY. Row 01 is selected and highlighted in light blue. Below the table are buttons for Copy, Paste, and Clear, and a legend for the recall options. At the bottom, there are controls for Power on Default and Emergency Recall, and a Close button.

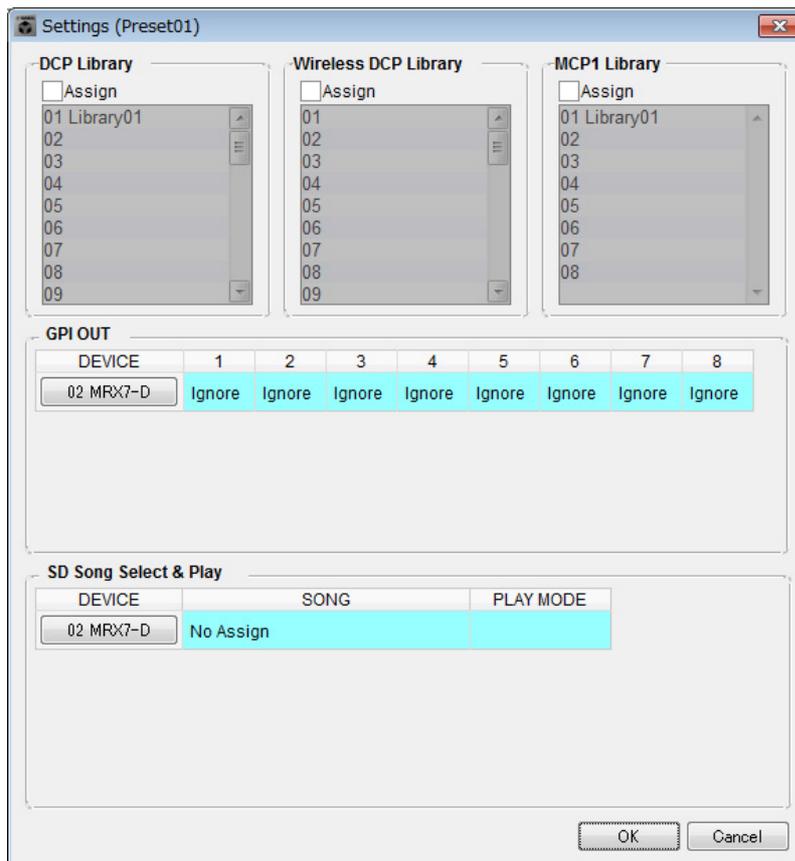
No.	Name	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	EXT.I/O	MRX7-D	DCP	Wireless DCP	MCP1	GPI / SD PLAY
01	Preset 01	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	ALL	01 ALL Parameters	No Assign	No Assign	No Assign	details...
02	[No Data]								
03	[No Data]								
04	[No Data]								
05	[No Data]								
06	[No Data]								
07	[No Data]								
08	[No Data]								
09	[No Data]								
10	[No Data]								
11	[No Data]								
12	[No Data]								
13	[No Data]								
14	[No Data]								
15	[No Data]								
16	[No Data]								
17	[No Data]								
18	[No Data]								

ALL: Recall all parameters
 P : Recall partial parameters

Power on Default: OFF | 1
 Emergency Recall: OFF | 1

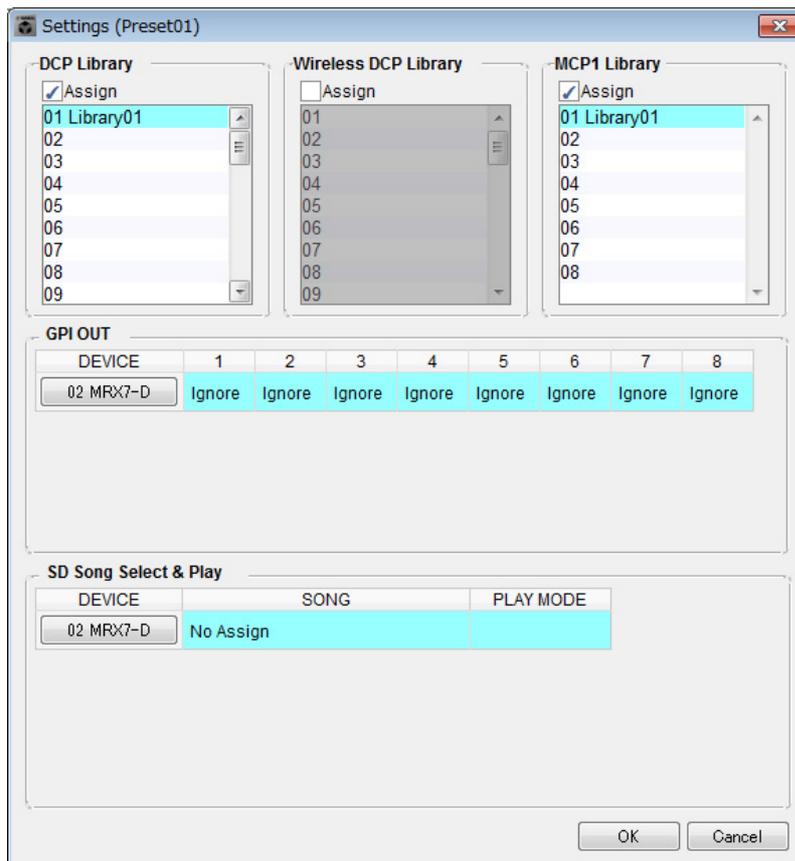
4. Doppelklicken Sie in der Spalte „DCP“ auf die Zelle, bei der [No Assign] (Keine Zuweisung) steht.

Das Dialogfenster „Settings“ erscheint.



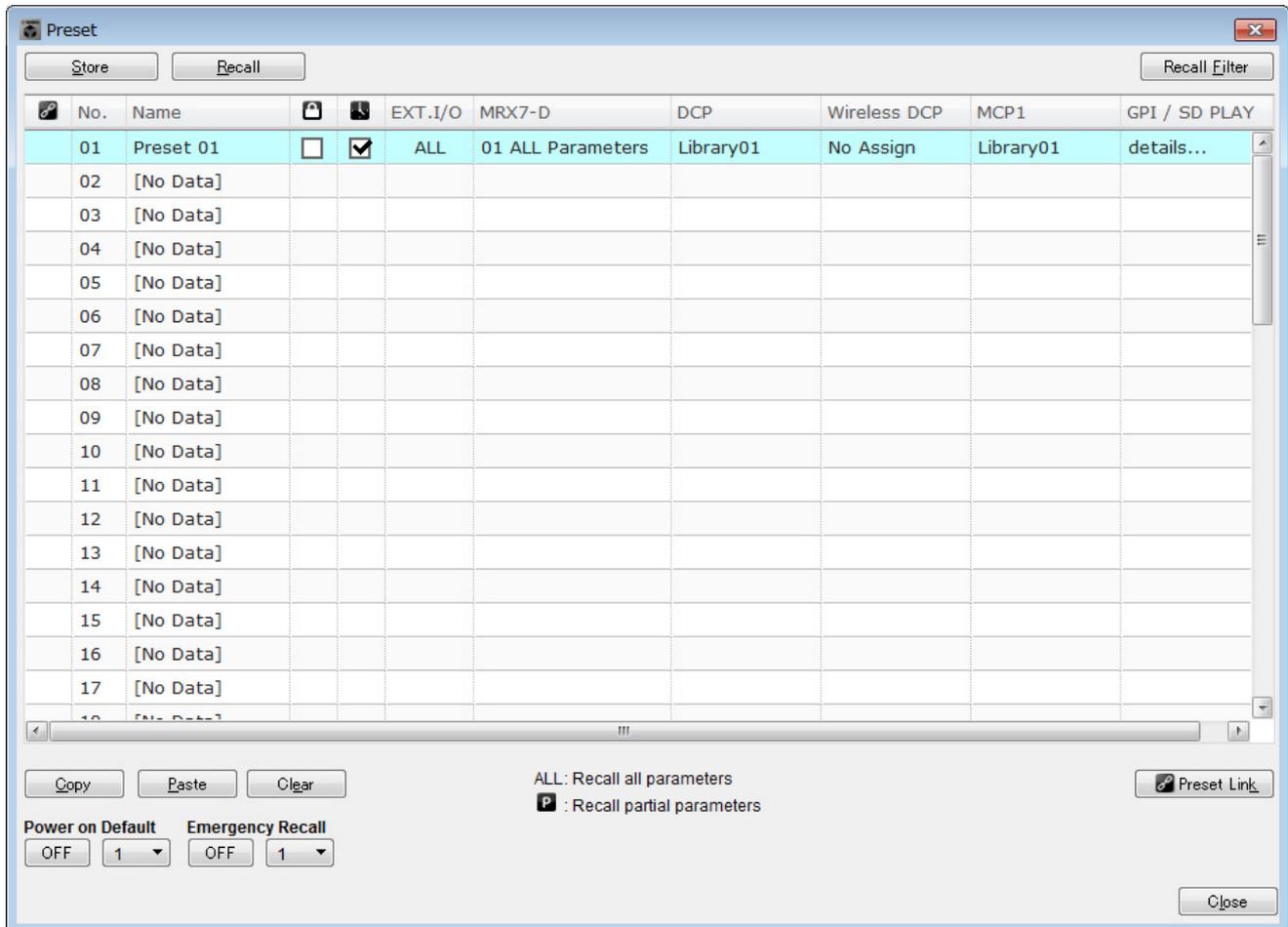
5. Markieren Sie die [Assign]-Kontrollkästchen bei „DCP Library“ und „MCP1 Library“:

Jetzt können Sie die Library-Einträge auswählen, die beim Starten des MRX7-D abgerufen werden.



6. Wählen Sie bei „DCP Library“ und bei „MCP1 Library“ [01 Library01] aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche [OK].

Es erscheint das „Preset“-Dialogfenster, wobei „01 Library01“ der „DCP Library“ und der „MCP1 Library“ zugewiesen ist.



7. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Close].

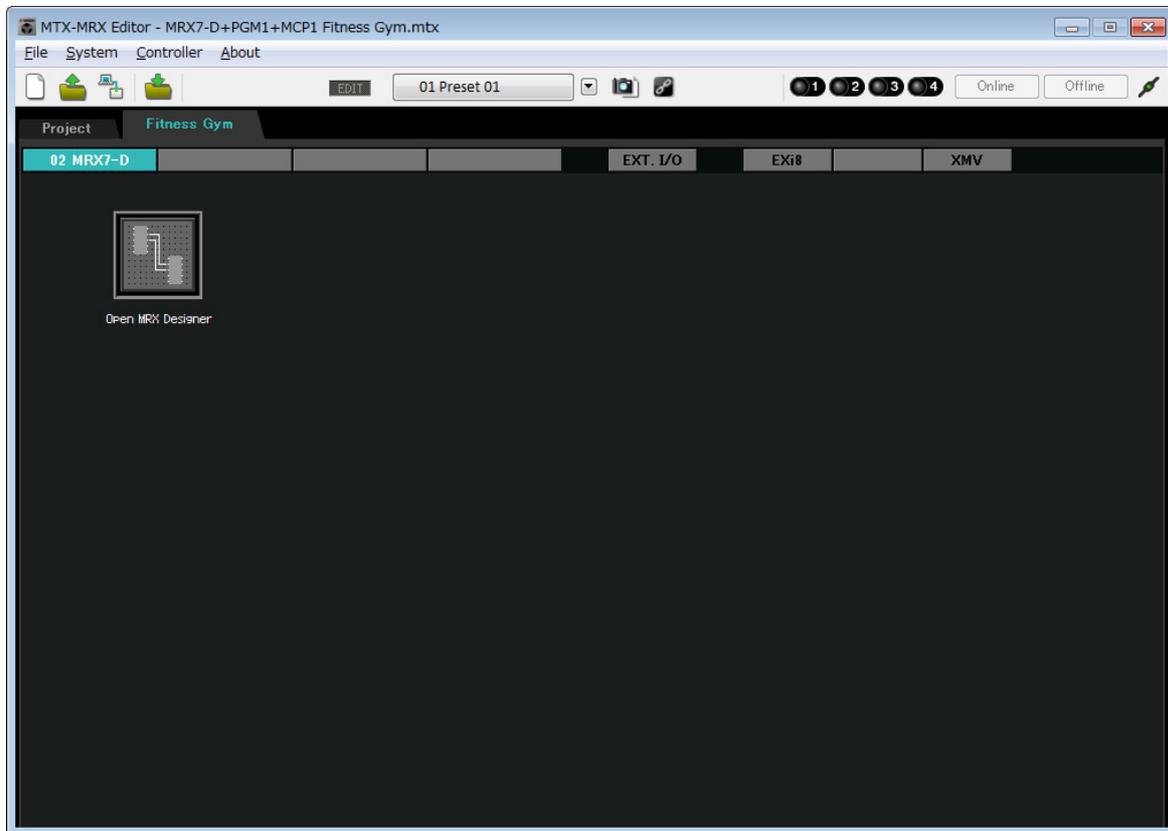
Das „Preset“-Dialogfenster schließt sich.

EXT.-I/O-Einstellungen

Hier nehmen Sie in MRX Designer die Einstellungen für die Ein-/Ausgabe digitaler Audiosignale vor. In diesem Beispiel stellen Sie Parameter für YDIF und DANTE ein.

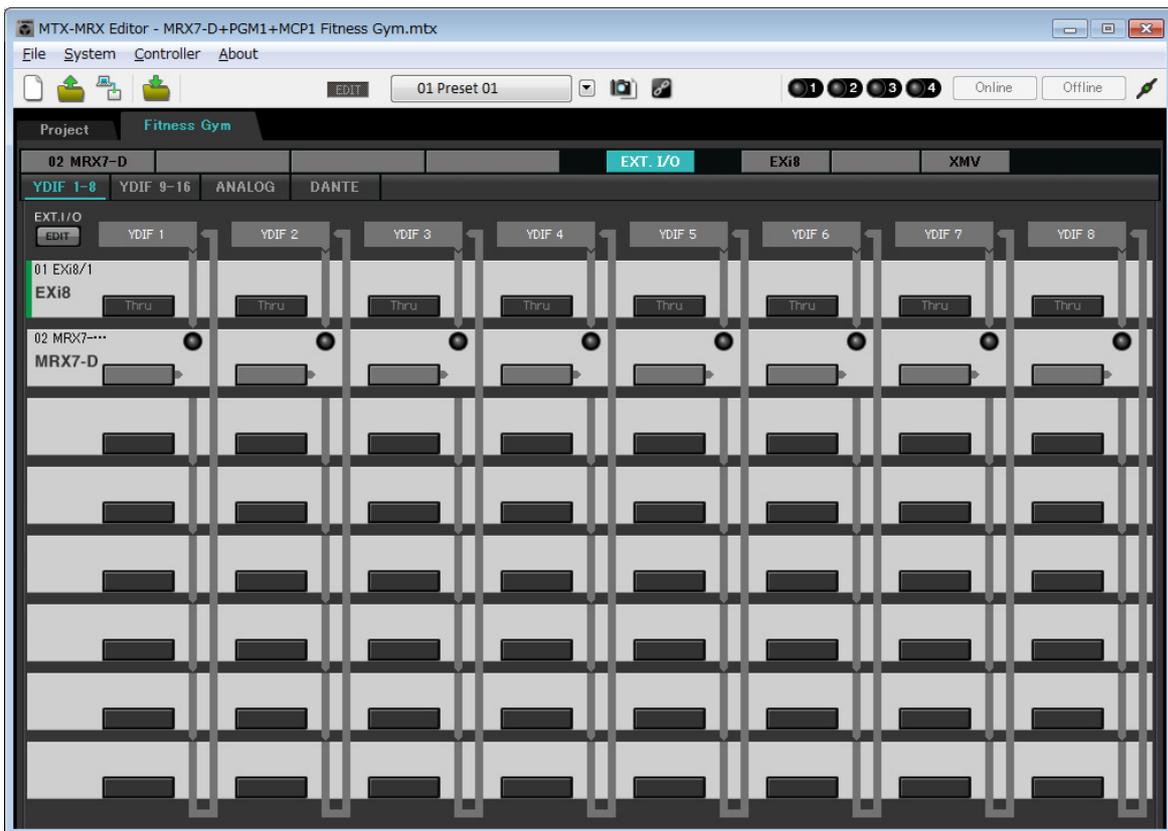
Diese Einstellungen erfolgen über MTX-MRX Editor.

1. Schalten Sie auf die Anzeige von MTX-MRX Editor um.



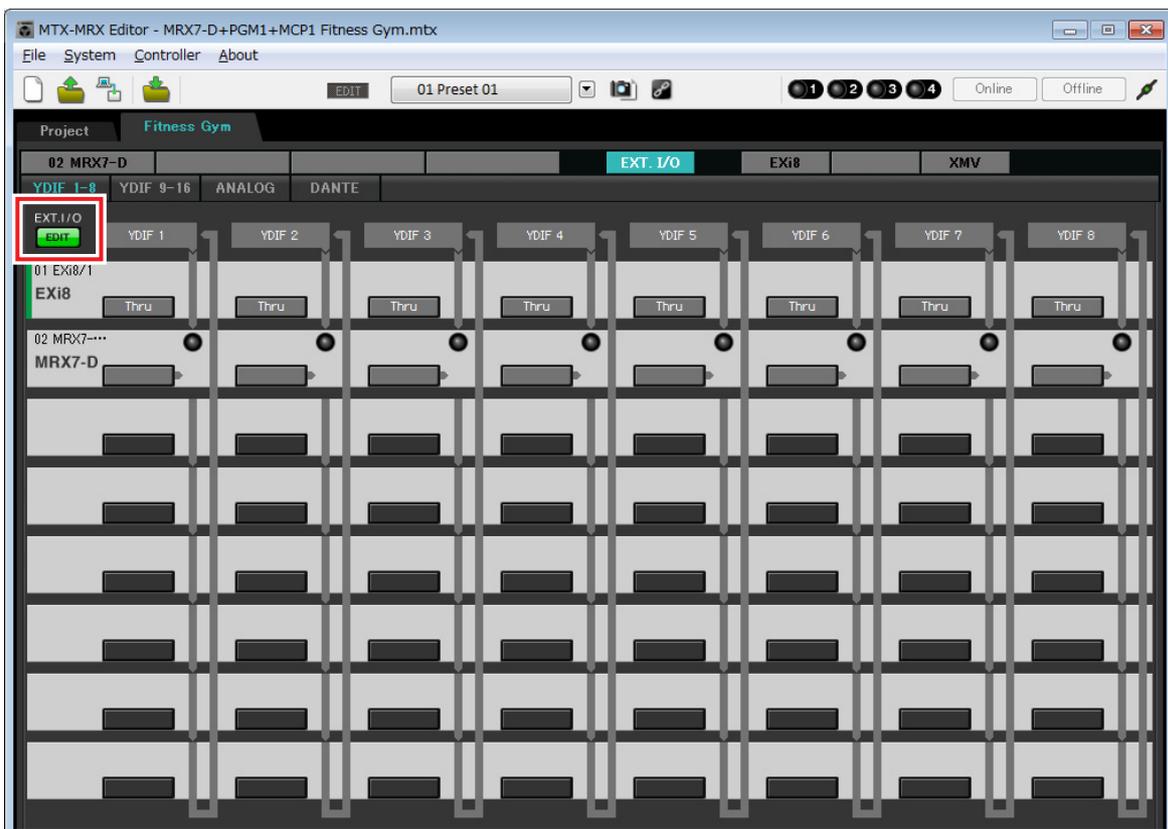
2. Klicken Sie auf den Schalter [EXT. I/O].

Der „EXT. I/O“-Bildschirm erscheint.



3. Klicken Sie auf die Schaltfläche [EDIT].

Jetzt können Sie die Ausgänge von den YDIF 1-8 des EXi8 angeben.



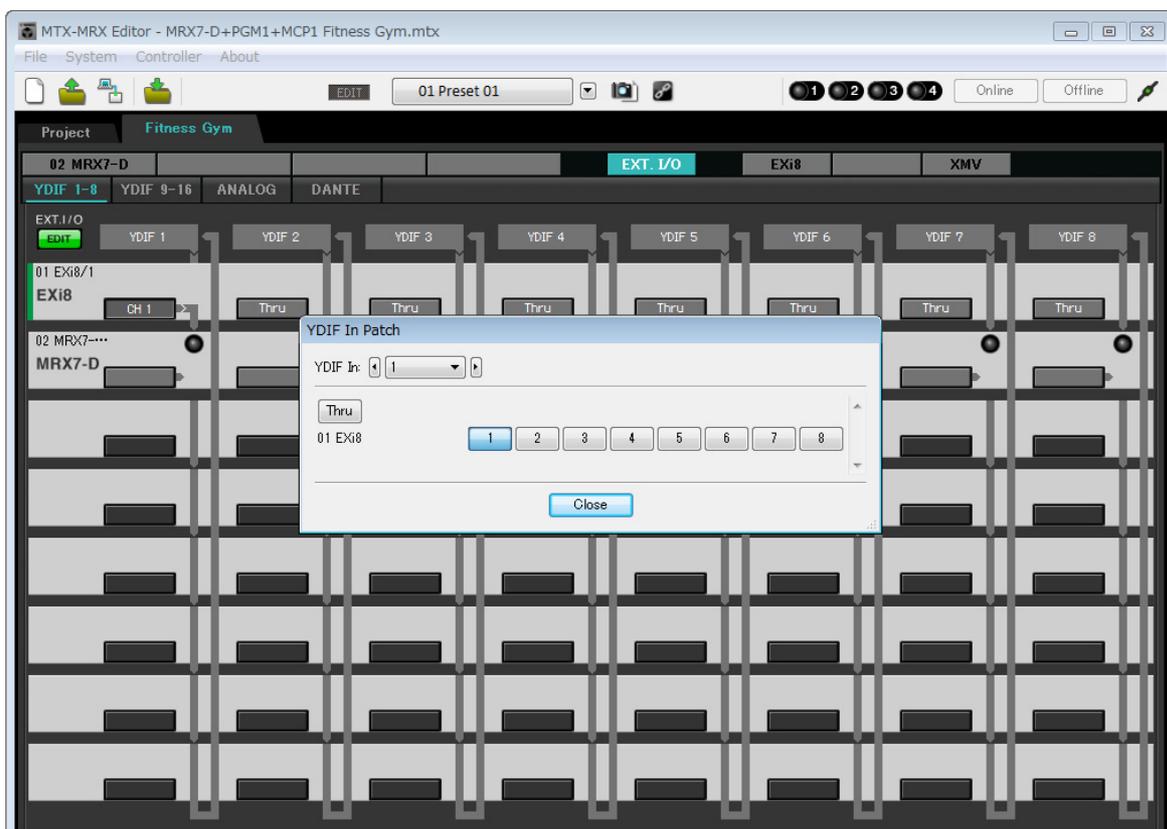
4. Klicken Sie bei „YDIF 1“ auf die Schaltfläche zur Auswahl des Eingangs-Routings des EXi8.

Es erscheint das Dialogfenster „YDIF In Patch“.



5. Klicken Sie auf die Schaltfläche [1].

Das Audiosignal von der [INPUT]-Buchse 1 des EXi8 wird am YDIF 1 ausgegeben.



6. Schalten Sie im [YDIF In:] -Listenfeld auf Kanal 2 um.

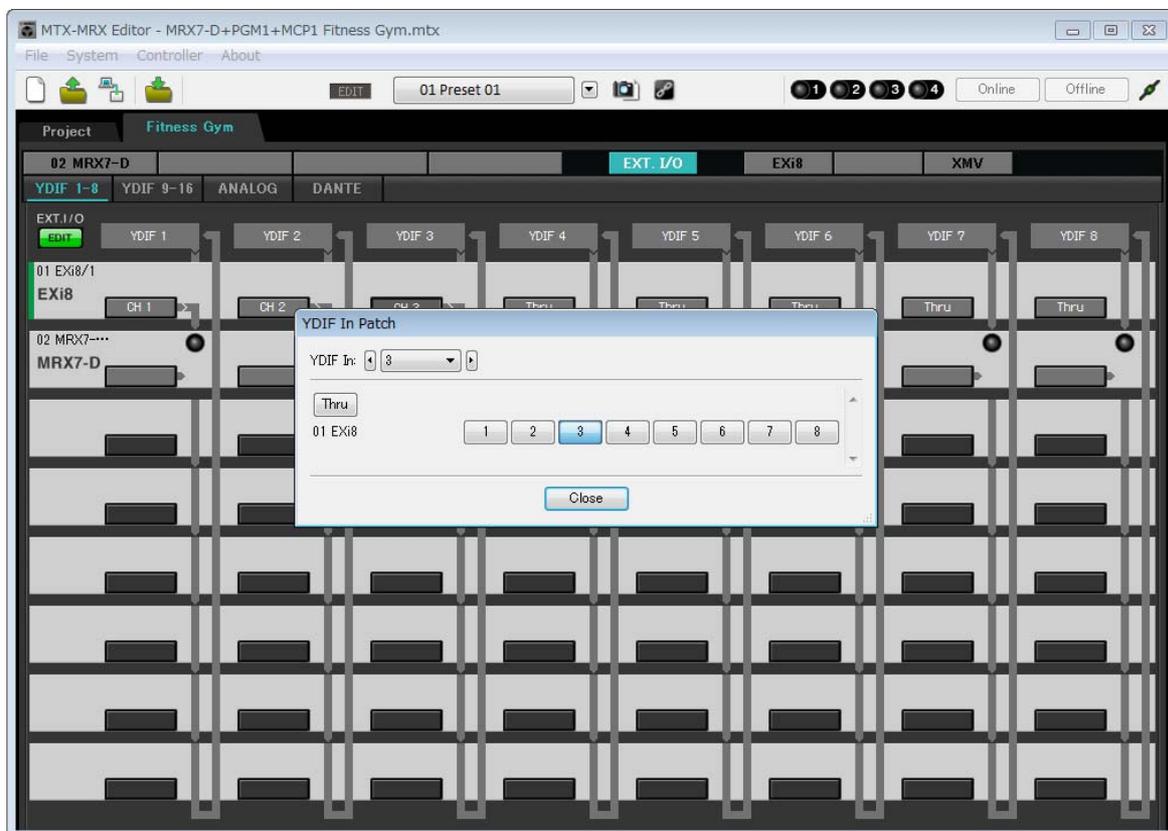
Das Bearbeitungsziel wechselt zu Kanal 2.



7. Klicken Sie auf die Schaltfläche [2].

Das Audiosignal von der [INPUT]-Buchse 2 des EXi8 wird am YDIF 2 ausgegeben.

8. Weisen Sie Kanal 3 dem Ausgang 3 zu, wie in Schritten 6 und 7 beschrieben.

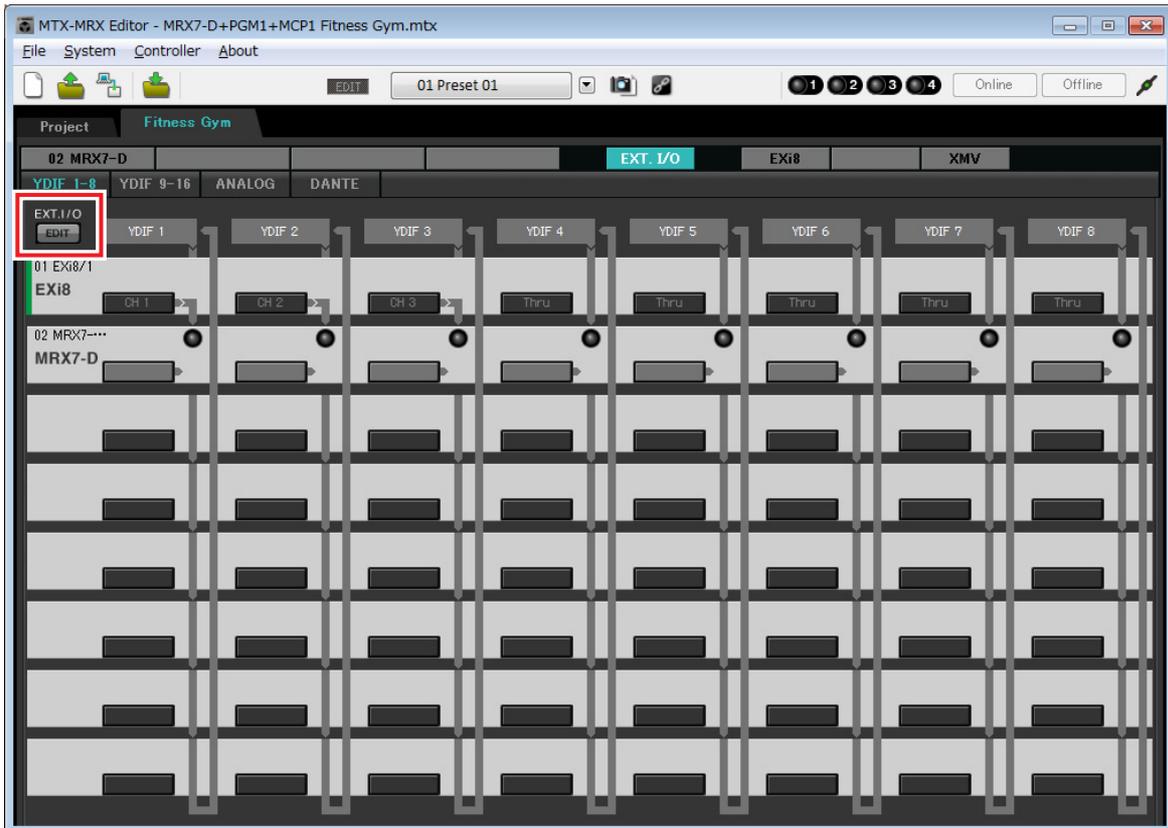


9. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Close].

Das „YDIF In Patch“-Dialogfeld schließt sich.

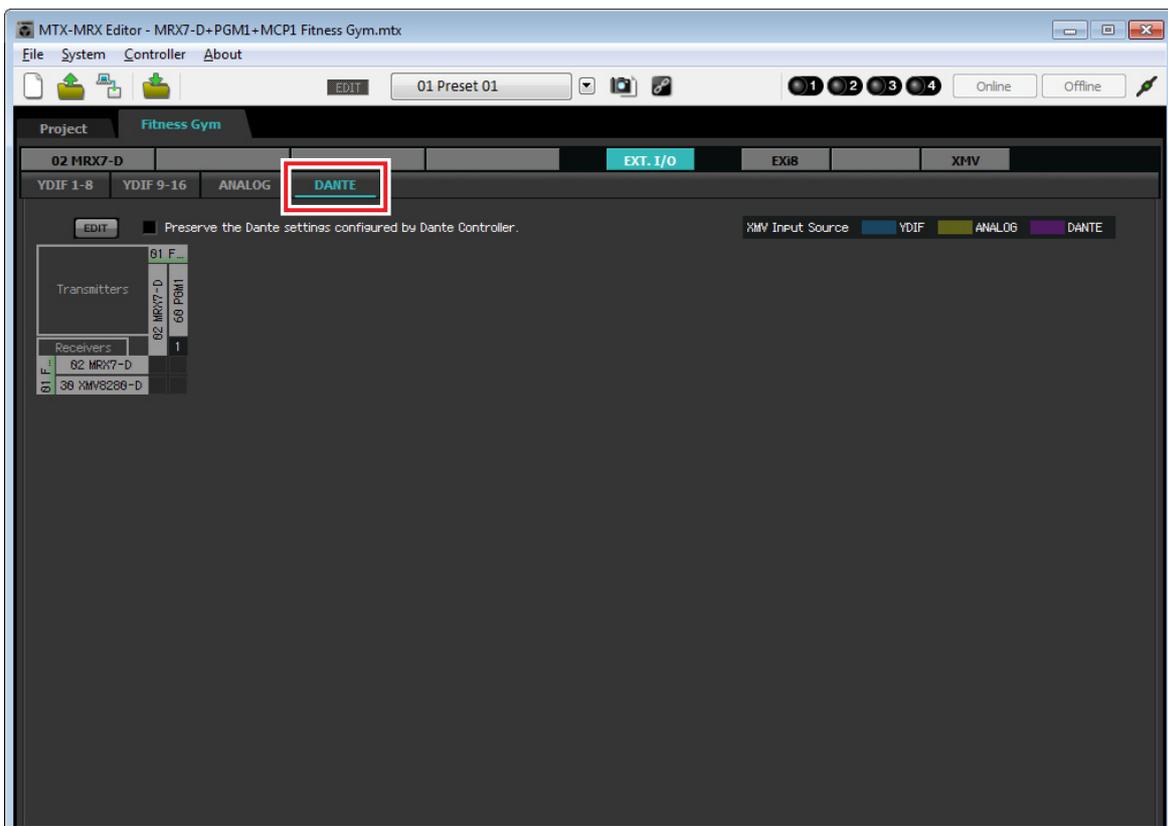
10. Klicken Sie auf die Schaltfläche [EDIT].

Die YDIF-Schaltfläche zur Auswahl des Eingangs-Routings wird deaktiviert.



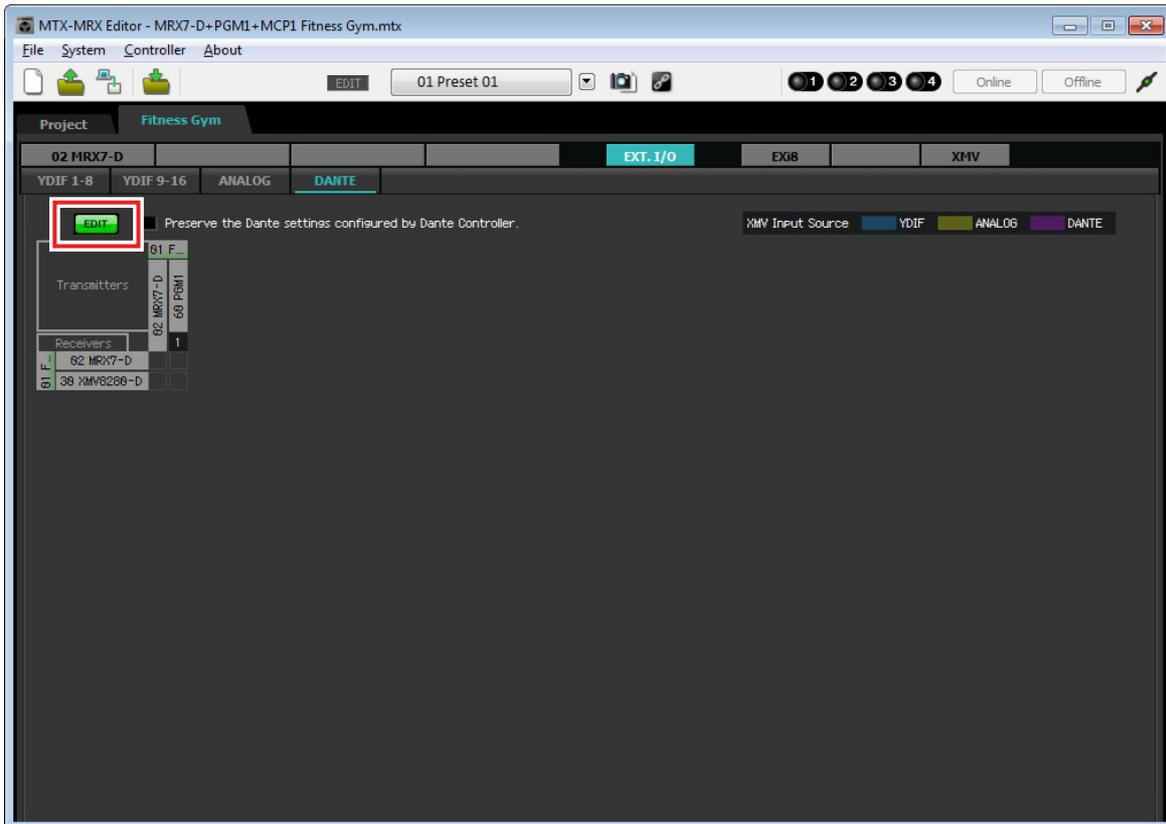
11. Klicken Sie auf den [DANTE]-Schalter.

Es erscheint der Bildschirm mit den Dante-Einstellungen.



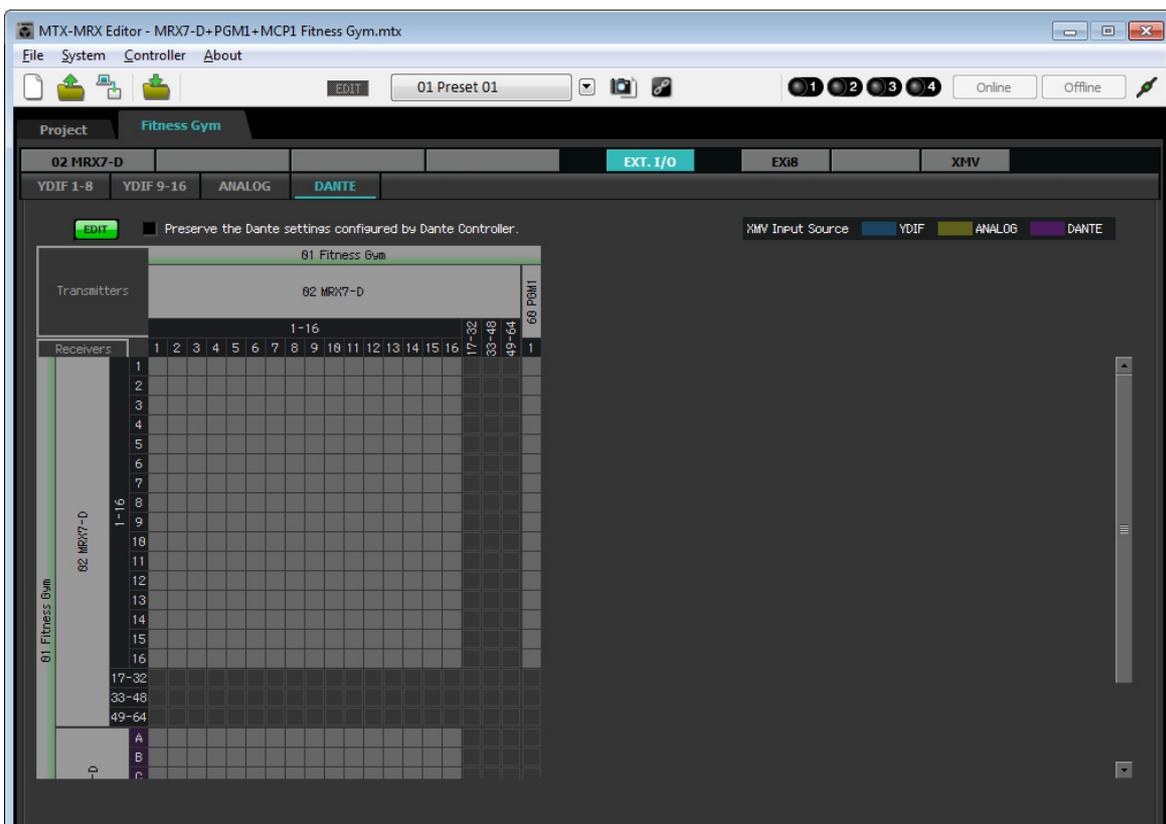
12. Klicken Sie auf die Schaltfläche [EDIT].

Nun können Sie Einstellungen für die Dante-Ein-/Ausgänge vornehmen.



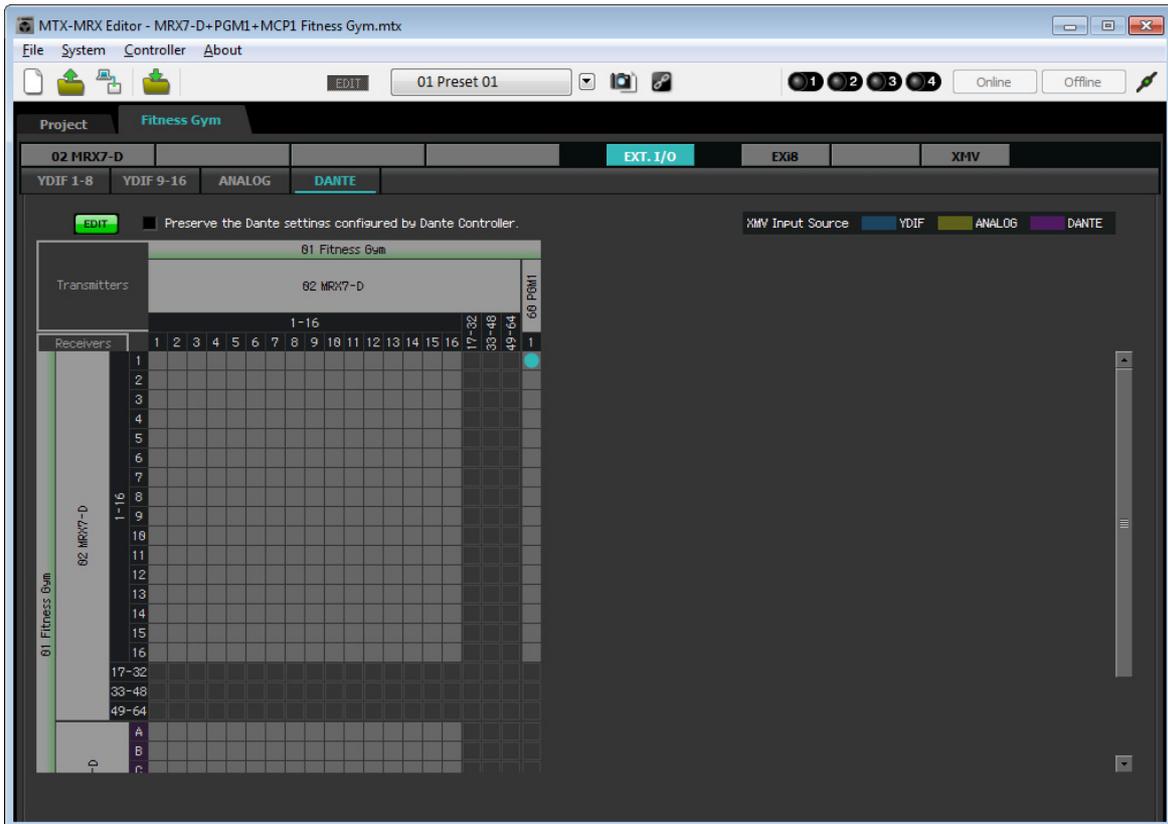
13. Klicken Sie bei [Receivers] (Empfänger) und [Transmitters] (Sender) beim MRX7-D auf [1–16], und klicken Sie zusätzlich auf XMV8280-D bei [Receivers], um die Anzeige zu erweitern.

Wenn die Anzeigen bereits zu sehen sind, lassen Sie sie so.

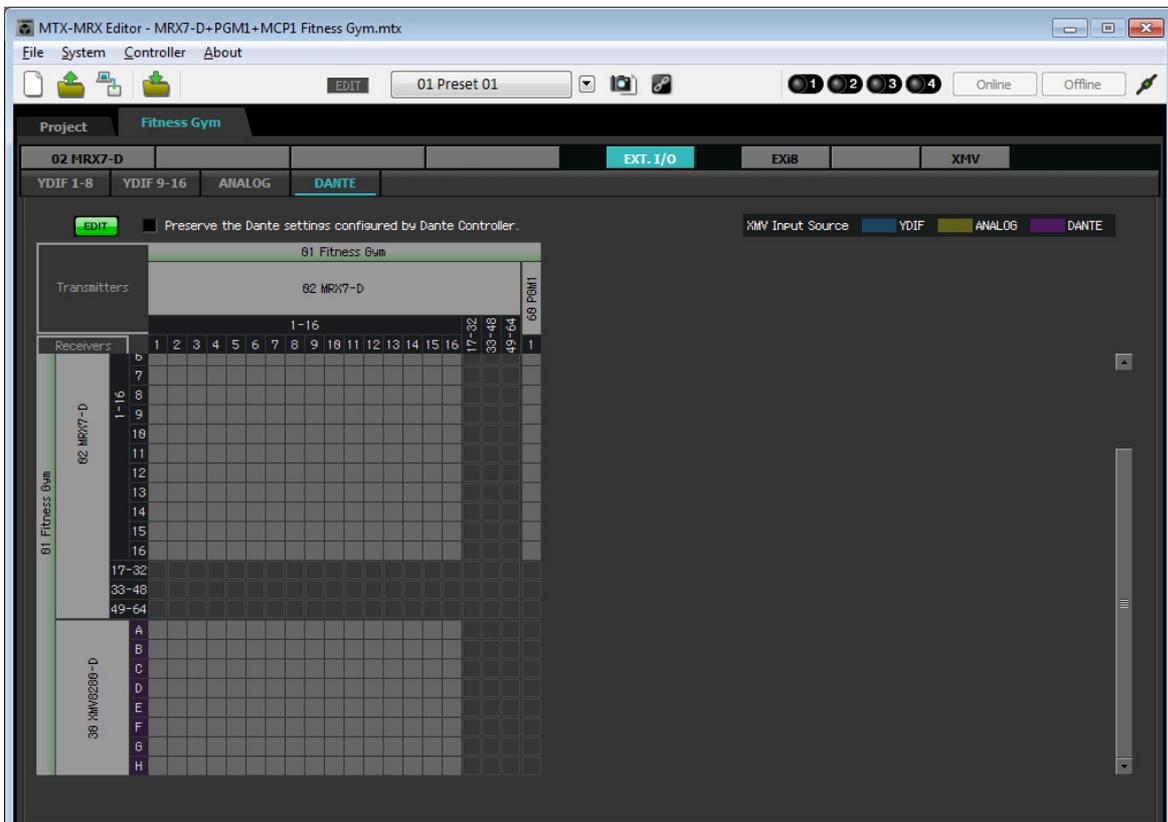


14. Klicken Sie auf den Rasterpunkt, wo die Nrn. „1“ des PGM1 und des MRX7-D sich kreuzen.

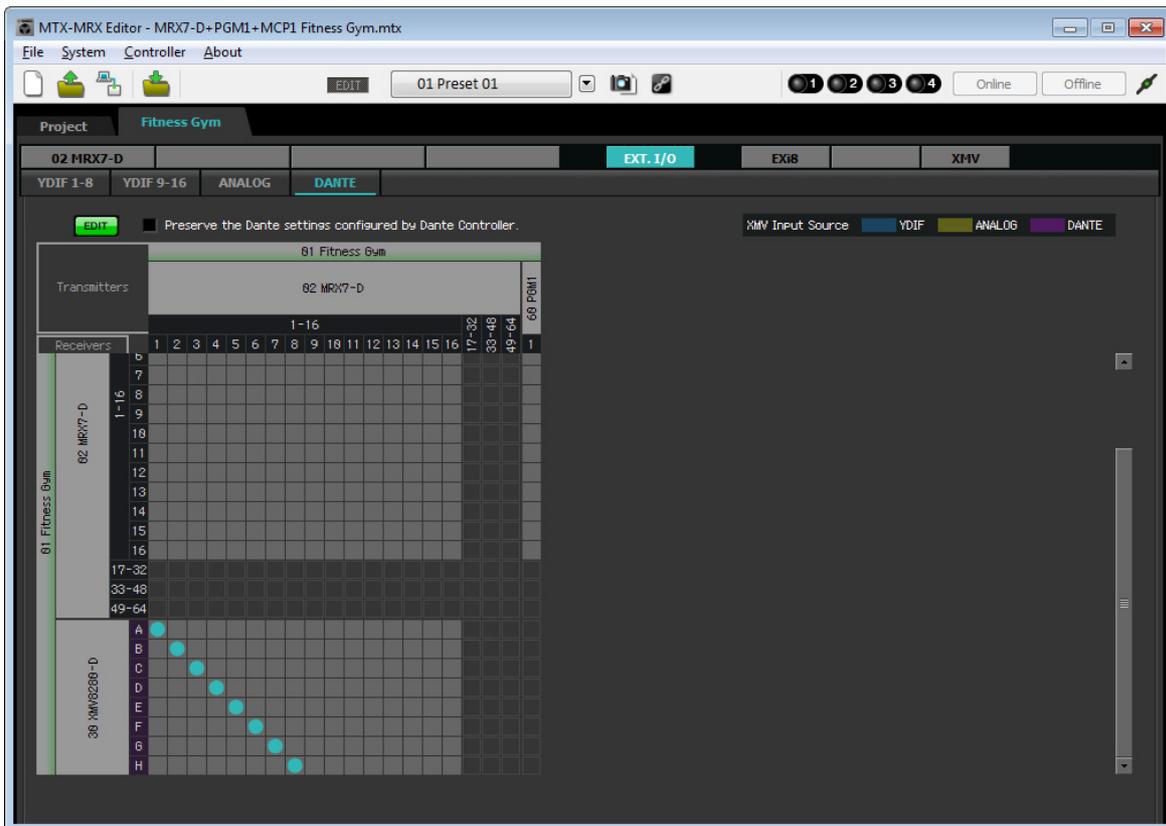
A erscheint im Raster.



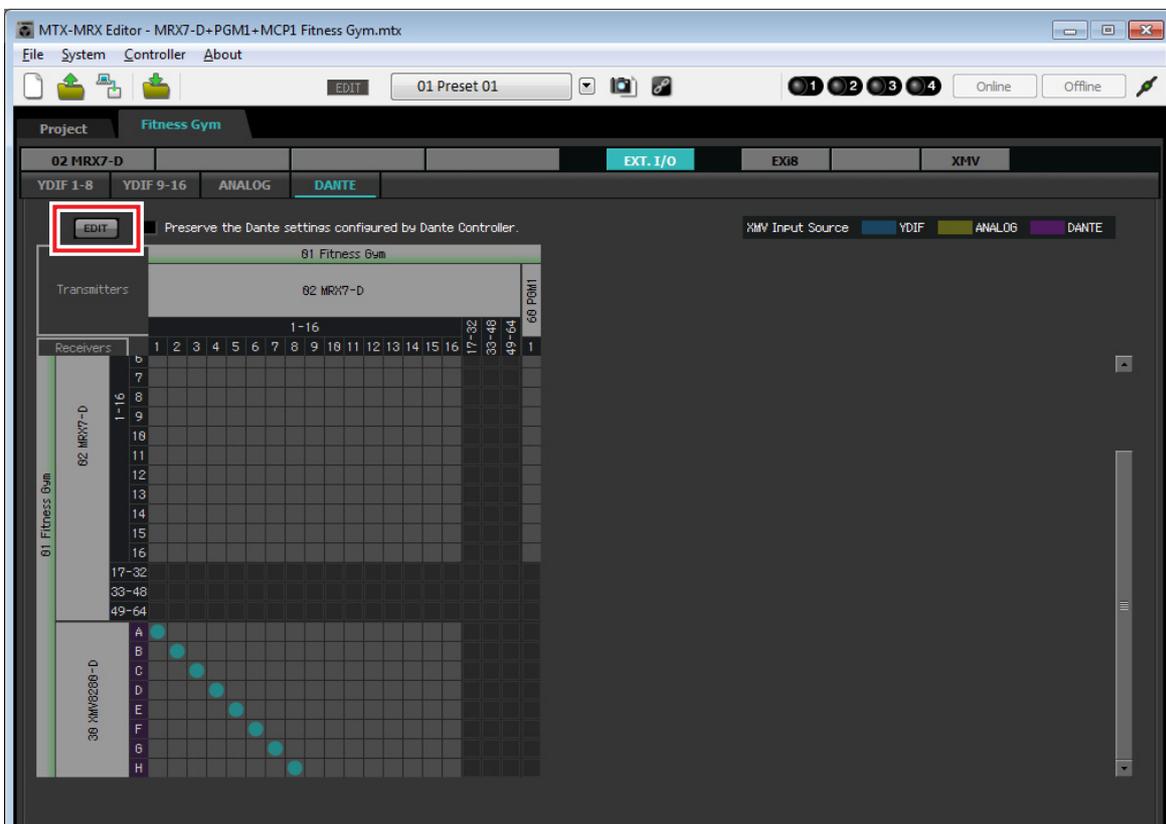
15. Scrollen Sie weiter, bis die XMV-Eingänge zu sehen sind.



- 16.** Klicken Sie auf die Schnittpunkte der XMV-Eingänge und der MRX-Ausgängen, wo A sich mit 1 kreuzt, B mit 2, C mit 3 usw. bis H sich mit 8 kreuzt.



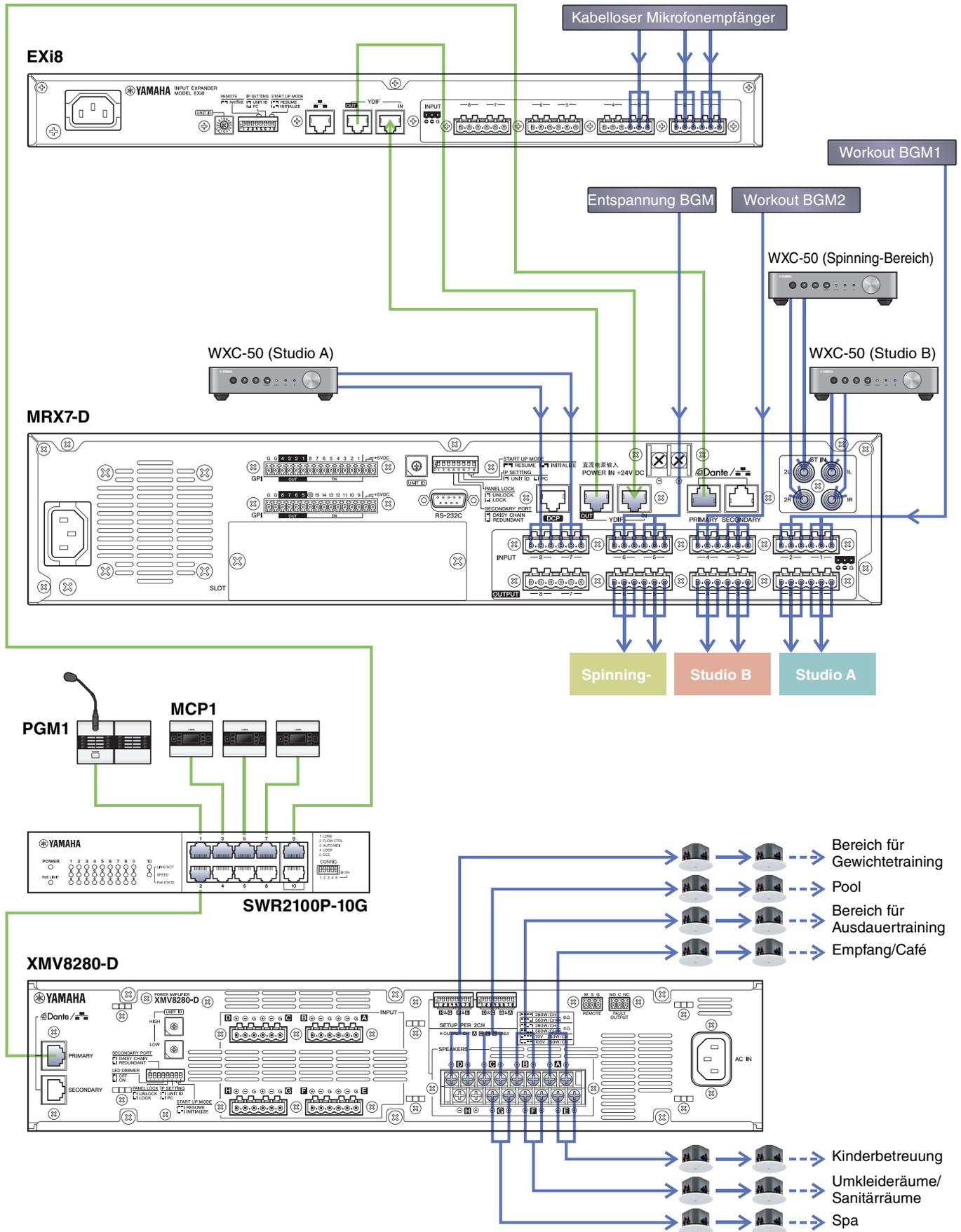
- 17.** Klicken Sie auf die [EDIT]-Schaltfläche, um die Einstellungen zu fixieren.



Damit sind die Einstellungen im offline-Zustand abgeschlossen. Speichern Sie die Einstellungen erneut.

Anschließen von Geräten

Nachdem Sie den MRX und Ihre anderen Geräte im Rack montiert haben, schließen Sie den MRX und die anderen Geräte wie folgend gezeigt an. Setzen Sie die SD-Speicherkarte nun in den MRX-Kartensteckplatz ein.



Einschalten des mit PoE ausgestatteten Netzwerk-Switch

Die PGM1- und MCP1-Einheiten starten.

Angeben der UNIT ID des MCP1

Drücken Sie lange auf den Home-Schalter des MCP1, um die Utility-Seite aufzurufen.

Wählen Sie [Settings] → [Unit ID] und stellen Sie Studio A auf die UNIT ID „90“, Studio B auf „91“ und Spinning-Bereich auf „92“.

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, tippen Sie auf die Return-Schaltfläche.

Einzelheiten zu den Einstellungen der UNIT ID finden Sie unter „Angabe der UNIT ID“ im „MCP1 Installationshandbuch“.

Schalten Sie alle Geräte außer Leistungsverstärkern und Aktivlautsprechern ein

Schalten Sie alle Geräte außer Leistungsverstärkern und Aktivlautsprechern ein.

Beim Ausschalten des Systems sollten Sie Leistungsverstärker und Aktivlautsprecher zuerst ausschalten, und dann erst die anderen Geräte.

Schalten Sie Leistungsverstärker und Aktivlautsprecher ein

Schalten Sie Leistungsverstärker und Aktivlautsprecher ein.

Um zu vermeiden, dass unerwünschte Signale ausgegeben werden, empfehlen wir Ihnen, die Dämpfungsregler aller Kanäle am Verstärker oder Aktivlautsprecher auf Null einzustellen, bevor Sie diesen einschalten.

Angeben der TCP/IP-Adresse des Computers

Um eine Kommunikation zwischen MRX und dem Computer zu ermöglichen, geben Sie die TCP/IP-Adresse des Computers wie folgt ein.

1. Wählen Sie im [System]-Menü von MTX-MRX Editor den Eintrag [Network Setup] (Netzwerkeinrichtung).

Das Dialogfeld „Network Setup“ erscheint.

2. Klicken Sie auf [Open Network Connection] (Netzwerkverbindung öffnen).

Es erscheint „Network Connections“.

3. Rechtsklicken Sie auf den Adapter, an dem der MRX angeschlossen ist, und wählen Sie [Properties] (Eigenschaften).

Das Dialogfenster „Local Area Connection Properties“ (Lokale Verbindungseigenschaften) wird angezeigt.

4. Wählen Sie [Internetprotokoll Version 4 (TCP/IPv4)], und klicken Sie dann auf [Properties] (Eigenschaften).

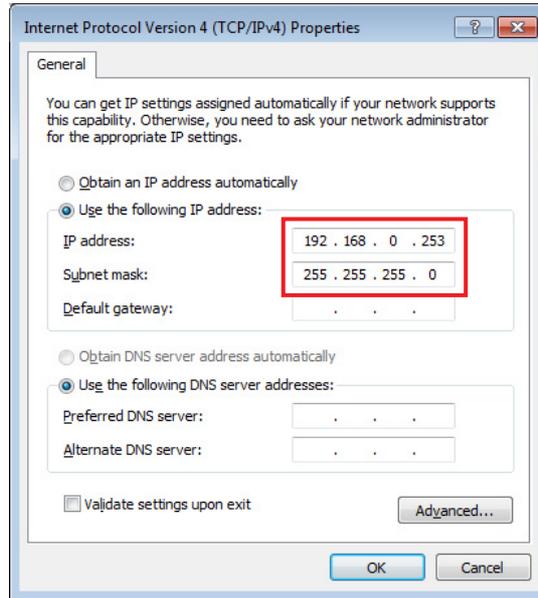
Das Dialogfenster „Internet Protocol Version 4 (TCP/IPv4) Properties“ erscheint.

5. Klicken Sie auf [Use the following IP address (S)] (Folgende IP-Adresse verwenden).

6. Geben Sie im Feld [IP address] den Wert „192.168.0.253“ ein; und im Feld [Subnet mask] geben Sie „255.255.255.0“ ein.

NOTE

Die IP-Adresse des MRX7-D ist auf „192.168.0.2“ eingestellt.



7. Klicken Sie auf [OK].

HINWEIS

Wenn Sie diese Einstellung vornehmen, könnte es passieren, dass die Windows-Firewall MTX-MRX Editor blockiert. Markieren Sie das Kontrollkästchen [Private Network] und klicken Sie auf [Allow Access] (Zugang erlauben).

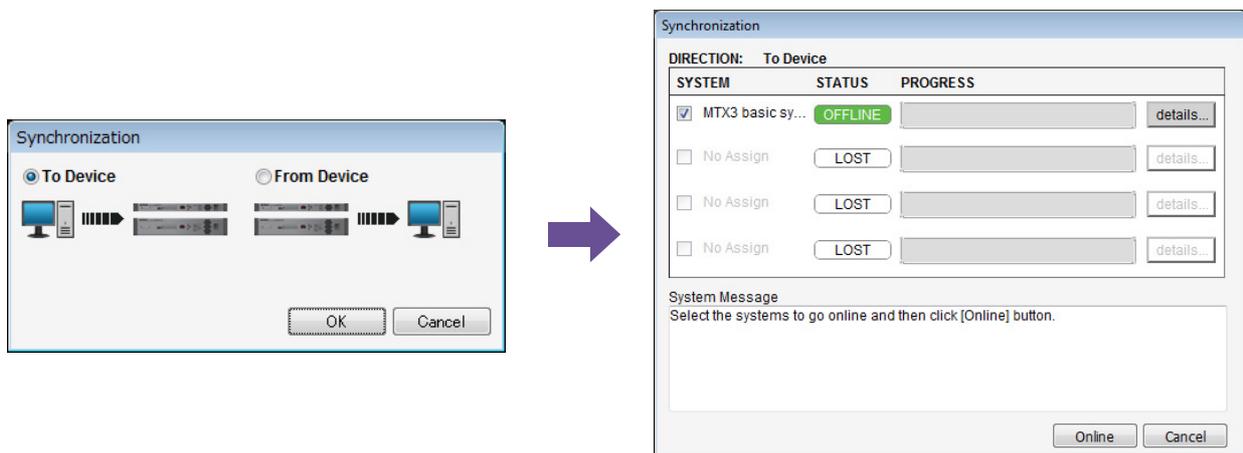
MTX-MRX Editor online schalten

Klicken Sie oben rechts in MTX-MRX Editor auf die [Online]-Schaltfläche. Wenn das Gerät erfolgreich online gegangen ist, leuchtet Anzeige 1 blau.



Wenn das „Synchronisation“-Dialogfenster erscheint, wählen Sie „To Device“, und klicken Sie auf [OK]. Wenn die Anzeige im Dialogfenster sich geändert hat, wählen Sie das/die Kontrollkästchen des oder der Systeme, das/die Sie online schalten möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Online].

Das in MTX-MRX Editor erzeugte Project wird an den MRX übertragen.



Prüfen, ob die Einstellungen übernommen wurden

Die wichtigsten Dinge, die geprüft werden sollten, sind unten aufgeführt. Näheres zu den einzelnen Parametereinstellungen lesen Sie den „MTX-MRX Editor Bedienungsanleitung“ und den „MRX Designer User Guide“.

- 1. Stellen Sie im anwenderdefinierten Block namens „Ausgangskanal“ den Wert bei „Speaker Processor“ so ein, dass es für den Lautsprecher angemessen ist.**
- 2. Führen Sie Audiosignale von den Analogeingängen und den Stereoeingängen zum MRX7-D, und stellen Sie die Eingangspegel ein.**

Um die Eingangspegel zu prüfen, können Sie den „Fader“-Komponenteneditor unter „Source Mix“ im anwenderdefinierten Block verwenden.
- 3. Stellen Sie den EQ mit dem „PEQ“ innerhalb des anwenderdefinierten Blocks namens „Ausgangskanal“ ein.**

Da im Studio- und Spinning-Bereich Mikrofone verwendet werden, nehmen Sie Einstellungen vor, während Sie den Mikros akustische Signale zuführen (z. B. Hineinsprechen usw.).
- 4. Stellen Sie die Parameter der Komponenten im anwenderdefinierten Block namens „Eingangskanalzug“ ein, während Sie in das Mikrofon sprechen.**
- 5. Betätigen Sie das PGM1, um zu prüfen, ob die Durchsagen korrekt erfolgen.**
- 6. Betätigen Sie die DCP- und MCP1-Einheiten, um zu prüfen, ob sie wie gewünscht funktionieren.**

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, speichern Sie das Project und schalten Sie MTX-MRX Editor offline.

Damit sind die Einstellungen für Beispiel 3 abgeschlossen.

Fragen und Antworten

F: Wie sendet man die rsl-Datei an ein iPad?

A: Um die rsl-Datei von einem Computer zum iPad zu senden, können Sie die Datei über AirDrop oder mit der File-Transfer-App übertragen. Hier wird beschrieben, wie die Datei über iTunes gesendet werden kann.

1. Verbinden Sie Ihr iPad mit dem Computer.

Starten Sie iTunes. Wenn iTunes nicht automatisch startet, starten Sie die Anwendung manuell.

2. Klicken Sie auf die Geräte-Schaltfläche (iPad), und klicken Sie dann auf [Apps].

3. Klicken Sie bei „File Sharing“ auf „P.V. Touch“.

„File Sharing“ befindet sich weiter unten auf dem Bildschirm, daher müssen Sie evtl. nach unten scrollen.

4. Klicken Sie auf die „Hinzufügen...“-Schaltfläche, und wählen Sie dann die rsl-Datei aus.

F: Ich höre den Speech-Privacy-Ton nicht.

A: Der Umgebungston wurde evtl. nicht zum MRX gesendet. Befolgen Sie die Schritte in Beispiel 2 („[Das für Speech Privacy zu verwendende Umgebungsgeräusch angeben](#)“) um den Ton zum MRX zu senden.

Deinstallieren der Software (Programm entfernen)

Verwenden Sie die „Systemsteuerung“, um die Software zu deinstallieren.

Klicken Sie mit rechts auf [Start]→[Systemsteuerung]→[Programme und Funktionen], wählen Sie den zu deinstallierenden Eintrag und klicken Sie dann auf [Deinstallieren].

Es erscheint ein Dialogfenster; folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Software zu deinstallieren.

Wenn das Dialogfenster „Benutzerkontensteuerung“ erscheint, klicken Sie auf [Continue] (Fortfahren) oder [Yes] (Ja).