



**TF5 / TF3 / TF1**

**DIGITAL MIXING CONSOLE**

**Справочное руководство**

<b>Обзор</b> .....	<b>4</b>	<b>Экран обслуживания</b> .....	<b>68</b>
Использование настоящего документа .....	4	Экран Initialize All Memory .....	68
Дисплей .....	4	Экран Initialize Current Memory .....	69
<b>Стандартные операции</b> .....	<b>8</b>	Экран Input Port Trim.....	69
Экран Library .....	8	Экран Output Port Trim.....	70
Экран клавиатуры .....	10	Экран Fader Calibration.....	70
Меню.....	10	Экран Channel Color Calibration .....	71
Операции, выполняемые с помощью кнопок и ползунков .....	10	<b>Справочные сведения</b> .....	<b>73</b>
<b>Панель инструментов</b> .....	<b>11</b>	Список параметров, сохраняемых в наборах Scene и установках Preset.....	73
Экран SCENE .....	11	Предостережения и сообщения об ошибках .....	78
Экран METER.....	13	<b>Предметный указатель</b> .....	<b>79</b>
Экран RECORDER (экран INPUT/OUTPUT/TITLE LIST).....	14	<b>Размеры прибора</b> .....	<b>81</b>
Экран MONITOR .....	18		
Экран SYSTEM SETUP .....	20		
Экран USER SETUP.....	25		
<b>Экран OVERVIEW</b> .....	<b>35</b>		
Входные каналы .....	35		
Стереоканалы.....	35		
Каналы AUX1–AUX8 .....	36		
Каналы AUX9/10–19/20, канал SUB .....	36		
Группы каналов .....	37		
Меню экрана OVERVIEW.....	37		
<b>Экраны конфигурации</b> .....	<b>39</b>		
Экран INPUT .....	39		
Экран эквалайзера.....	41		
Экран GATE .....	44		
Экран COMP.....	46		
Экран FX (FX1/2, INS FX1–6) .....	48		
Экран SEND TO AUX .....	53		
Экран ASSIGN .....	54		
Экран CH VIEW .....	54		
Экран CH NAME.....	61		
Экран GEQ .....	62		
Экран OUTPUT .....	64		
Экран SEND FROM.....	65		
Экран DCA ASSIGN.....	66		

## Процедуры

Загрузка установки Preset.....	9
Редактирование установки Preset.....	9
Вызов экранов конфигурации.....	11
Загрузка набора Scene.....	12
Редактирование набора Scene.....	12
Настройка входного сигнала.....	15
Настройка выходного сигнала.....	15
Запись.....	17
Воспроизведение файлов, сохраненных на накопителе USB.....	17
Проверка входных сигналов.....	19
Настройка осциллятора.....	20
Использование режима безопасной загрузки.....	22
Назначение функции для клавиши [USER DEFINED KEY].....	29
Назначение функции для регулятора [USER DEFINED KNOB].....	29
Назначение функции для педального переключателя.....	30
Настройка пользовательского банка фейдеров.....	31
Загрузка банка CUSTOM FADER BANK.....	31
Настройка параметров на экране PREFERENCE.....	32
Операции, выполняемые с помощью экрана OVERVIEW.....	37
Копирование настроек одного из каналов и их применение к текущему каналу.....	38
Настройка стереопары и источника входного сигнала.....	40
Регулировка эквалайзера в ручном режиме.....	42
Регулирование эквалайзера в режиме 1-knob EQ.....	42
Настройка фильтра HPF.....	43
Настройка фильтра LPF.....	43
Настройка шумоподавителя.....	45
Настройка компрессора.....	47
Настройка эффекта.....	49
Настройка эффекта вставки.....	49
Коррекция уровня SEND TO AUX.....	53
Использование эквалайзера GEQ.....	63
Коррекция уровня SEND FROM.....	65
Причисление каналов к группе DCA.....	66
Использование экрана обслуживания.....	68
Калибровка фейдеров.....	71
Коррекция цвета каналов.....	72



## Использование настоящего документа

Используя настоящий документ, можно выполнять поиск по ключевым словам и просматривать справочные страницы.

### Поиск по ключевым словам

Чтобы найти необходимый текст в настоящем документе, можно использовать функцию поиска, встроенную в программное обеспечение, которое используется для просмотра документов PDF.

Если используется ПО Adobe Reader, то для выполнения поиска следует ввести необходимый текст в строку поиска и нажать клавишу <Enter> на компьютерной клавиатуре.

### Переход назад или вперед в истории просмотра

При просмотре настоящего документа с использованием ПО Adobe Reader можно легко переходить назад и вперед в пределах истории просмотра. Например, это может быть удобно в том случае, если вы перешли по ссылке на другую страницу, а затем хотите вернуться к исходной странице.

### Пользование предметным указателем

Предметный указатель ключевых слов и тематических разделов настоящего документа находится на [стр. 79](#). С помощью предметного указателя удобно переходить к необходимым пояснениям или темам.

## Дисплей

В настоящем разделе будут представлены различные экраны, отображаемые на дисплее консоли серии TF.

### Экран OVERVIEW

Этот экран отображается при первоначальном включении консоли.

С этого экрана можно переходить к другим экранам – в зависимости от операций, которые необходимо выполнить.

К экрану OVERVIEW можно вернуться в любой момент. Для этого достаточно нажать клавишу Home (⌂).



Дополнительные сведения об экране OVERVIEW см. на [стр. 35](#).



## Экраны конфигурации

Чтобы перейти к экрану конфигурации определенной области экрана OVERVIEW, следует коснуться соответствующей области.



### ① Панель инструментов (→стр. 11)

Здесь отображаются кнопки для тех функций, которые используются чаще других. При нажатии той или иной кнопки в основной области дисплея отображается соответствующий экран конфигурации.

### ② Навигационная область (→стр. 5)

Позволяет выбрать экран для отображения в основной области дисплея.

### ③ Основная область (→стр. 39)

Здесь отображается экран, выбранный с помощью панели инструментов или в навигационной области.

## ■ Навигационная область

Здесь отображаются функции канала, выбранного в настоящее время.

Чтобы просмотреть другие функции, можно перемещать экран вверх и вниз.

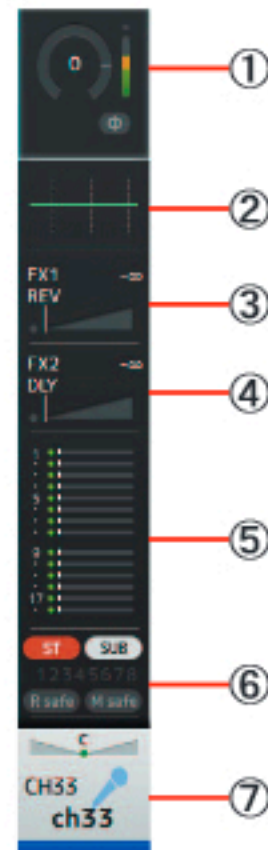
## CH1-CH32

- ① Служит для перехода к экрану INPUT. (→стр. 39)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану GATE. (→стр. 44)
- ④ Служит для перехода к экрану COMP. (→стр. 46)
- ⑤ Служит для перехода к экрану FX1. (→стр. 48)
- ⑥ Служит для перехода к экрану FX2. (→стр. 48)
- ⑦ Служит для перехода к экрану SEND TO AUX. (→стр. 53)
- ⑧ Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→стр. 54)
- ⑨ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→стр. 54)



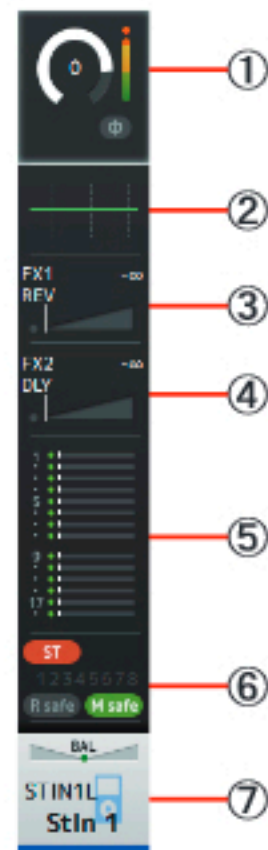
## CH33–CH40

- ① Служит для перехода к экрану INPUT. (→ стр. 39)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану FX1. (→ стр. 48)
- ④ Служит для перехода к экрану FX2. (→ стр. 48)
- ⑤ Служит для перехода к экрану SEND TO AUX. (→ стр. 53)
- ⑥ Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→ стр. 54)
- ⑦ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)



## STIN1/2

- ① Служит для перехода к экрану INPUT. (→ стр. 39)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану FX1. (→ стр. 48)
- ④ Служит для перехода к экрану FX2. (→ стр. 48)
- ⑤ Служит для перехода к экрану SEND TO AUX. (→ стр. 53)
- ⑥ Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→ стр. 54)
- ⑦ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)



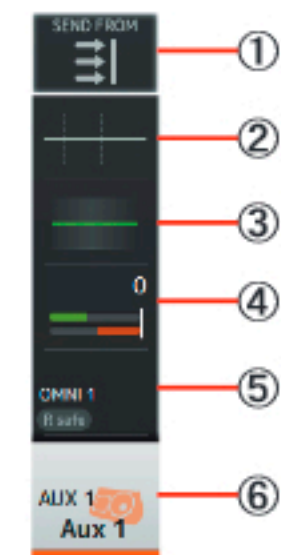
## FX RTN 1/2

- ① Служит для перехода к экрану FX1. (→ стр. 48)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану SEND TO AUX. (→ стр. 53)
- ④ Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→ стр. 54)
- ⑤ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)



## AUX1–AUX8

- ① Служит для перехода к экрану SEND FROM. (→ стр. 65)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану GEQ. (→ стр. 62)
- ④ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ⑤ Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→ стр. 64)
- ⑥ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)



## AUX9/10–AUX19/20

- ① Служит для перехода к экрану SEND FROM. (→ стр. 65)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ④ Служит для перехода к экрану INSMX. (→ стр. 48)
- ⑤ Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→ стр. 64)
- ⑥ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)



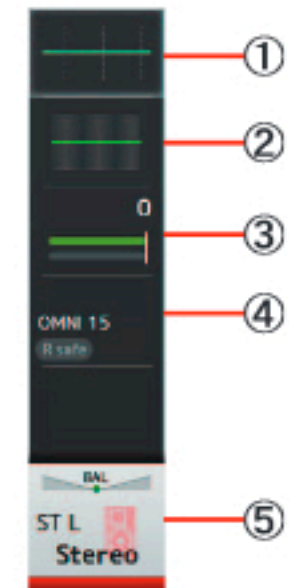
## DCA1–DCA8

- ① Служит для перехода к экрану DCA ASSIGN. (→ стр. 66)
- ② Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)



## STEREO

- ① Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ② Служит для перехода к экрану GEQ. (→ стр. 62)
- ③ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ④ Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→ стр. 64)
- ⑤ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)





## SUB

- ① Служит для перехода к экрану SEND FROM. (→ стр. 65)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ④ Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→ стр. 64)
- ⑤ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)





В настоящем разделе описаны экраны, которые отображаются при нажатии клавиши Library (  ) и клавиши Menu (  ), которые находятся в секции Display на верхней панели консоли.

## Экран Library

Позволяет вызывать сохраненные установки Preset.


Установка Preset – это комплект настроек, адаптированных к определенному типу входа, инструменту и т. п. Вызвав установку Preset, можно легко и быстро настроить тип входа, а затем выполнить точную настройку в соответствии с индивидуальными потребностями. Можно сохранять и собственные установки Preset.



- ① **Название канала**  
Здесь отображается название канала.
- ② **Кнопка выбора категории**  
Позволяет выбрать ту или иную категорию. Установки Preset, соответствующие выбранной категории, отображаются в списке Library.
- ③ **Кнопка выбора списка Library**  
Позволяет переключаться между различными списками Library. В выбранном списке Library отображаются установки Preset, содержащиеся в этом списке.  
LIBRARY A: здесь отображаются установки Preset, сохраненные в списке LIBRARY A.  
LIBRARY B: здесь отображаются установки Preset, сохраненные в списке LIBRARY B.
- ④ **Список**  
Чтобы упорядочить список по заголовку какого-либо столбца, следует выбрать соответствующий столбец. (Сортировка элементов списка по заголовку Information невозможна.)

Чтобы выбрать определенную установку Preset, следует коснуться соответствующей строки. Выбранная установка Preset будет выделена. После этого ее можно будет сохранить, вызвать или отредактировать.

Чтобы активировать или деактивировать значок замка, следует коснуться области в

столбце . Если этот значок в определенной области отображается, то соответствующая установка Preset защищена от записи.

Дата последнего сохранения установки Preset отображается в столбце Date.

### ⑤ Флажки загрузки

Эти флажки определяют состав параметров, которые будут (флажок установлен) и не будут (флажок снят) загружены.

#### Входные каналы

**HA:** усиление аналогового/цифрового сигнала, включение и выключение фантомного питания, настройка фазировки

**Input Select:** настройки источника входного сигнала

**Name:** название, значок и цвет канала

#### Каналы AUX 1–8, STEREO

**GEQ:** настройки эквалайзера GEQ

**Name:** название, значок и цвет канала

#### Каналы FX RTN, AUX9/10–AUX19/20

**FX:** настройки эффектов

**Name:** название, значок и цвет канала

#### Каналы SUB

**Name:** название, значок и цвет канала

### ⑥ Кнопка Recall CH

Позволяет загрузить установку Preset для выбранного канала.

### ⑦ Кнопка Edit

Касание этой кнопки приводит к отображению клавиатуры для редактирования заголовка и комментариев. (Экран клавиатуры → стр. 10)

### ⑧ Кнопка Store

Позволяет сохранять настройки выбранного в настоящее время канала в качестве установки Preset. Эти настройки перезаписывают параметры установки Preset, выбранной в списке Library.

### ⑨ Кнопка Store As

Позволяет сохранять настройки выбранного в настоящее время канала в качестве новой установки Preset.

Касание этой кнопки приводит к отображению клавиатуры, которая позволяет ввести название для новой установки Preset. (Экран клавиатуры → стр. 10)

### ⑩ Количество установок Preset (версия 1.1 и последующие)

Здесь отображается количество установок Preset, относящихся к текущей категории (которая выбрана с помощью кнопки ② выбора категории). Вторая часть числа соответствует общему количеству установок Preset, сохраненных на консоли.



## Переход к экрану Library от экрана конфигурации

При переходе к экрану Library от экрана конфигурации, на экран Library добавляется одна из следующих кнопок (в зависимости от того, какой из экранов конфигурации был использован).

### Кнопка Recall EQ

Отображается в случае перехода к экрану Library от экрана эквалайзера, и приводит к загрузке исключительно настроек эквалайзера.

### Кнопка Recall Gate

Отображается в случае перехода к экрану Library от экрана GATE, и приводит к загрузке исключительно настроек GATE.

### Кнопка Recall COMP

Отображается в случае перехода к экрану Library от экрана COMP, и приводит к загрузке исключительно настроек COMP.

### Кнопка Recall FX

Отображается в случае перехода к экрану Library от экрана FX, и приводит к загрузке исключительно настроек FX.

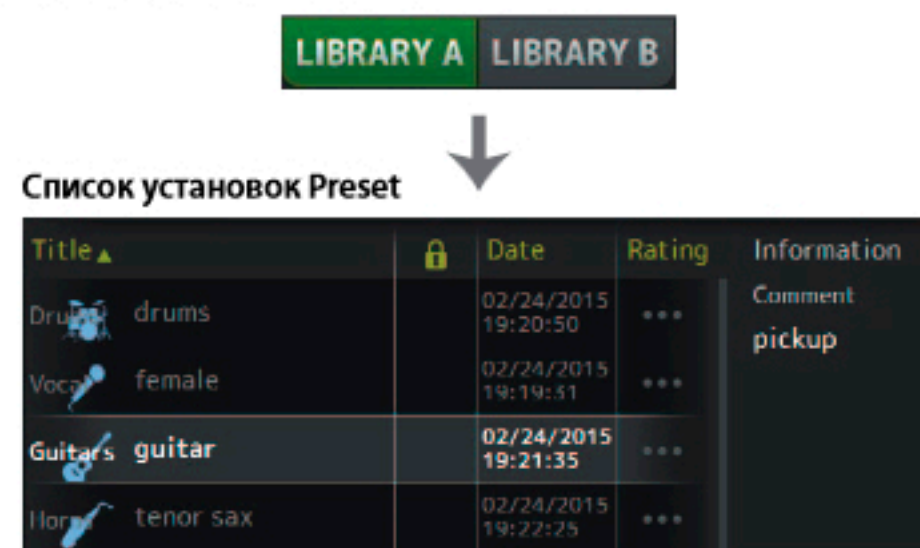
### Кнопка Recall GEQ

Отображается в случае перехода к экрану Library от экрана GEQ, и приводит к загрузке исключительно настроек GEQ.

## Загрузка установки Preset

1. Коснитесь кнопки выбора списка Library, чтобы выбрать тот список Library, в котором содержится необходимая установка Preset.

Отображается список установок Preset.



Чтобы упорядочить список по заголовку какого-либо столбца, следует выбрать соответствующий столбец. (Сортировка элементов списка по заголовку Information невозможна.)

2. Коснитесь строки с необходимой установкой Preset.

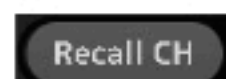
Соответствующая установка Preset будет выделена.

3. Выберите элементы для загрузки.

Установите флажки напротив элементов, которые следует загрузить.

4. Коснитесь кнопки Recall CH.

Установка Preset будет загружена для выбранного канала.



## Редактирование установки Preset

1. Загрузка необходимой установки Preset.

Позволяет отобразить клавиатуру для редактирования заголовка и комментариев. (Экран клавиатуры → стр. 10)

Отредактируйте необходимые элементы.

3. Коснитесь кнопки Store или Store As.

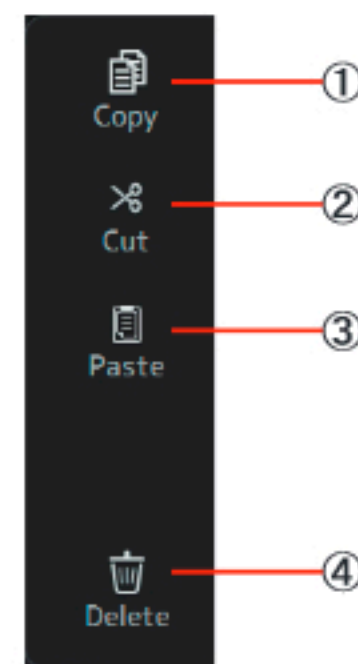
**Кнопка Store:** Позволяет сохранять настройки выбранного в настоящее время канала в качестве установки Preset. Эти настройки перезаписывают параметры установки Preset, выбранной в списке Library.

**Кнопка Store As:** Позволяет сохранять настройки выбранного в настоящее время канала в качестве новой установки Preset.



## Меню экрана Library

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране Library, чтобы вызвать следующие пункты.



- 1 **Значок Copy**

Позволяет копировать выбранную установку Preset.

- 2 **Значок Cut**

Позволяет вырезать выбранную установку Preset.

- 3 **Значок Paste**

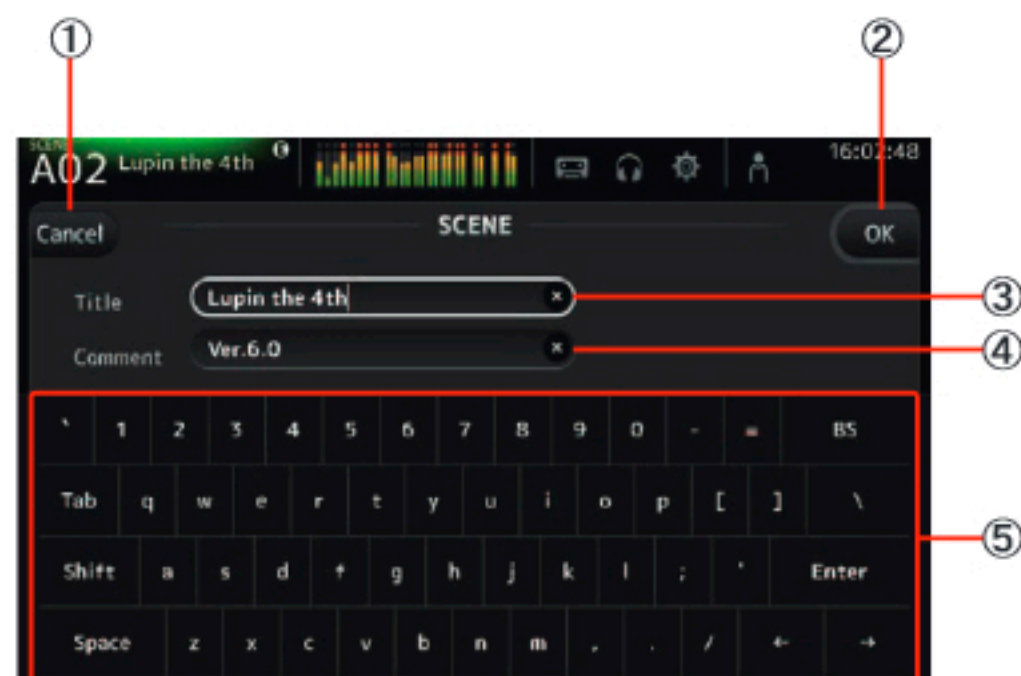
Используется для вставки скопированной установки Preset в список Library.

- 4 **Значок Delete**

Служит для удаления выбранной установки Preset.

## Экран клавиатуры

Служит для редактирования заголовка и комментариев.



### ① Кнопка Cancel

Используется для отмены внесенных изменений и возврата к предшествующему экрану.

### ② Кнопка OK

Служит для сохранения внесенных изменений.

### ③ Поле Title

Здесь следует вводить название набора Scene.

### ④ Поле Comment

Здесь можно ввести комментарии к набору Scene.

### ⑤ Клавиатура

Прикасаясь к кнопкам в этой области, можно ввести необходимый текст.

## Меню

Здесь отображается меню выбора параметров, доступных для текущего экрана. Содержание меню зависит от того, какой экран отображается в настоящее время. С информацией о том или ином меню можно ознакомиться на соответствующей странице.

## Операции, выполняемые с помощью кнопок и ползунков

Элемент	Термин	Описание
	<b>Кнопка закрывания [X]</b>	Коснитесь, чтобы закрыть активный экран.
	<b>Кнопка OK</b>	Служит для применения текущих настроек.
	<b>Кнопка Cancel</b>	Используется для отмены операции и возврата к предшествующему экрану.
	<b>Кнопка удаления</b>	Служит для удаления введенной информации.
	<b>Значок перехода</b>	Используется для перехода к соответствующему экрану.
	<b>Ползунок</b>	При прикосновении мигает розовым цветом, что служит указанием на готовность этого элемента к использованию. Для коррекции соответствующей настройки можно перетаскивать активированный ползунок. Можно также использовать регулятор [TOUCH AND TURN].
	<b>Ползунок панорамирования</b>	При прикосновении мигает розовым цветом, что служит указанием на готовность этого элемента к использованию посредством регулятора [TOUCH AND TURN].
	<b>Ползунок баланса</b>	При прикосновении мигает розовым цветом, что служит указанием на готовность этого элемента к использованию посредством регулятора [TOUCH AND TURN].
	<b>Значок редактирования</b>	Служит для перехода к экрану, который позволяет редактировать информацию (например, экрану клавиатуры).
	<b>Меню</b>	Прикосновение к кнопке с символом «▼» приводит к отображению меню.
	<b>Текстовое поле</b>	После прикосновения к текстовому полю, в которое можно вводить значения, поле начинает мигать розовым цветом, что указывает на готовность этого элемента к изменению содержания. Повторное прикосновение к этому полю приводит к отображению экрана, с помощью которого можно вводить значения. Кроме того, значение можно изменить поворотом регулятора [TOUCH AND TURN]. Если коснуться текстового поля, в которое можно вводить текст, отображается экран клавиатуры.
Включенное состояние (пример):  Выключенное состояние (пример): 	<b>Включение и выключение</b>	При прикосновении к такому элементу его состояние меняется с включенного на выключенное и наоборот.



Обеспечивает доступ к тем функциям, которые используются чаще других, и к параметрам системы.

Панель инструментов отображается независимо от содержания экрана.



- ① Служит для перехода к экрану SCENE. (→ стр. 11)
- ② Служит для перехода к экрану METER. (→ стр. 13)
- ③ Служит для перехода к экрану RECORDER. (→ стр. 14)
- ④ Служит для перехода к экрану MONITOR. (→ стр. 18)
- ⑤ Служит для перехода к экрану SYSTEM SETUP. (→ стр. 20)
- ⑥ Служит для перехода к экрану USER SETUP. (→ стр. 25)
- ⑦ Здесь отображается текущее время. (→ стр. 24)
- ⑧ Здесь отображается текущее состояние системы. Следующие надписи отображаются в зависимости от состояния консоли.

**ACCESS:** к консоли осуществляется доступ от накопителя USB, подсоединенного к разъему USB.

**CUE:** включена функция CUE.

**OSCILLATOR:** включена функция OSCILLATOR.

## Вызов экранов конфигурации

При прикосновении к значку отображается соответствующий экран конфигурации. Чтобы вернуться к предшествующему экрану, следует еще раз коснуться значка или коснуться кнопки закрывания ([X]) в верхнем правом углу экрана.

## Экран SCENE

Позволяет управлять сохраненными настройками микшера, или Scene.

При загрузке набора Scene можно защитить некоторые настройки от перезаписи настройками, содержащимися в наборе Scene. Эта функция называется Recall Safe.



- ① **Кнопка выбора списка Scene**  
Позволяет переключаться между различными списками наборов Scene.  
SCENE A: Позволяет отображать список Scene A.  
SCENE B: Позволяет отображать список Scene B.
- ② **Список Scene**  
Здесь отображаются наборы Scene, сохраненные в списке Scene. Чтобы упорядочить список по заголовку какого-либо столбца, следует выбрать соответствующий столбец. (Сортировка элементов списка по заголовку Information невозможна.)  
Чтобы выбрать определенный набор Scene, следует коснуться соответствующей строки. Соответствующий набор Scene будет выделен. Этот набор можно будет сохранить, вызвать или отредактировать.  
Напротив набора Scene, загруженного в настоящее время, отображается зеленый треугольник.  
Чтобы активировать или деактивировать значок замка, следует коснуться области в столбце . Если этот значок в определенной области отображается, то соответствующий набор Scene защищен от записи.  
Дата последнего сохранения набора Scene отображается в столбце Date.
- ③ **Кнопка Store**
- ④ **Кнопка Recall**
- ⑤ **Кнопка Edit**

## ③ Кнопка Store

Служит для сохранения текущих настроек микшера и их связывания с набором Scene, номер которого выбран в списке Scene.

Касание этой кнопки приводит к отображению клавиатуры для редактирования заголовка и комментариев. (Экран клавиатуры → стр. 10)

## ④ Кнопка Recall

Служит для загрузки набора Scene, выбранного в списке Scene.

## ⑤ Кнопка Edit

Касание этой кнопки приводит к отображению клавиатуры для редактирования заголовка и комментариев. (Экран клавиатуры → стр. 10)

## Загрузка набора Scene

1. Коснитесь кнопки выбора списка Scene, чтобы выбрать тот список Scene, в котором содержится необходимый набор Scene.

Будет отображен список Scene.

2. Коснитесь строки с необходимым набором Scene.

Соответствующий набор Scene будет выделен.

Чтобы упорядочить список по заголовку какого-либо столбца, следует выбрать соответствующий столбец. (Сортировка элементов списка по заголовку Information невозможна.)

Выбранный набор Scene

No. ▲	Title	🔒	Date
A00	Room01		11/12/2014 17:43:24
A01	Room03		11/17/2014 09:29:22
A02	Live01		11/17/2014 09:29:49
▶ A03	Live05		11/17/2014 09:30:00
A04			

3. Коснитесь кнопки Recall.

Будут загружены настройки микшера, сохраненные для выбранного набора Scene.

Название загруженного набора Scene отображается в верхнем левом углу экрана.



## Редактирование набора Scene

1. Выбор набора Scene для редактирования.

2. Коснитесь кнопки Edit.

Позволяет отобразить клавиатуру для редактирования заголовка и комментариев (Экран клавиатуры → стр. 10).

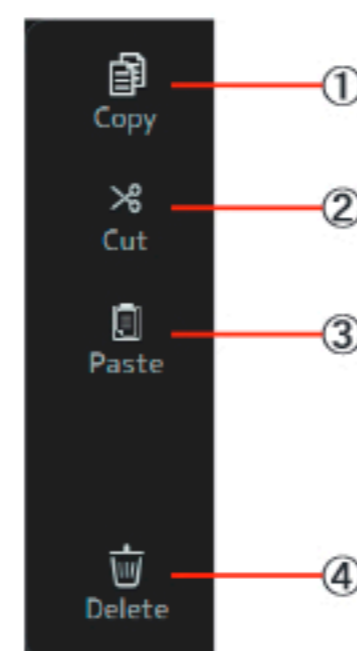
Отредактируйте необходимые элементы.

3. Коснитесь кнопки OK.

Эти настройки перезаписывают набор Scene, выбранный в списке Scene.

## Меню экрана SCENE

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране Scene, чтобы вызвать следующие пункты.



- ① Значок Copy

Позволяет копировать выбранный набор Scene.

- ② Значок Cut

Позволяет вырезать выбранный набор Scene.

- ③ Значок Paste

Используется для вставки скопированного набора Scene в список Scene.

- ④ Значок Delete

Служит для удаления выбранного набора Scene.



## Экран METER

Здесь отображаются уровни входа и выхода для всех каналов, что позволяет выбрать точки измерения (точки, в которых происходит определение уровня).



### ① Меню выбора точки измерения входного сигнала

Выберите точку измерения уровня входного сигнала в меню.

PRE HPF: после предусилителя; до HPF

PRE FADER: до фейдера

POST ON: после нажатия клавиши [ON]

### ② Меню выбора точки измерения выходного сигнала

Выберите точку измерения уровня выходного сигнала в меню.

PRE EQ: до эквалайзера

PRE FADER: до фейдера

POST ON: после нажатия клавиши [ON]

### ③ Кнопка Peak Hold

Включите эту кнопку, чтобы удерживать пиковый уровень для того или иного индикатора уровня. Чтобы удалить удерживаемый пиковый уровень, выключите эту кнопку. Включение и отключение параметра Peak Hold действует и на входные, и на выходные каналы.

### ПРИМЕЧАНИЕ

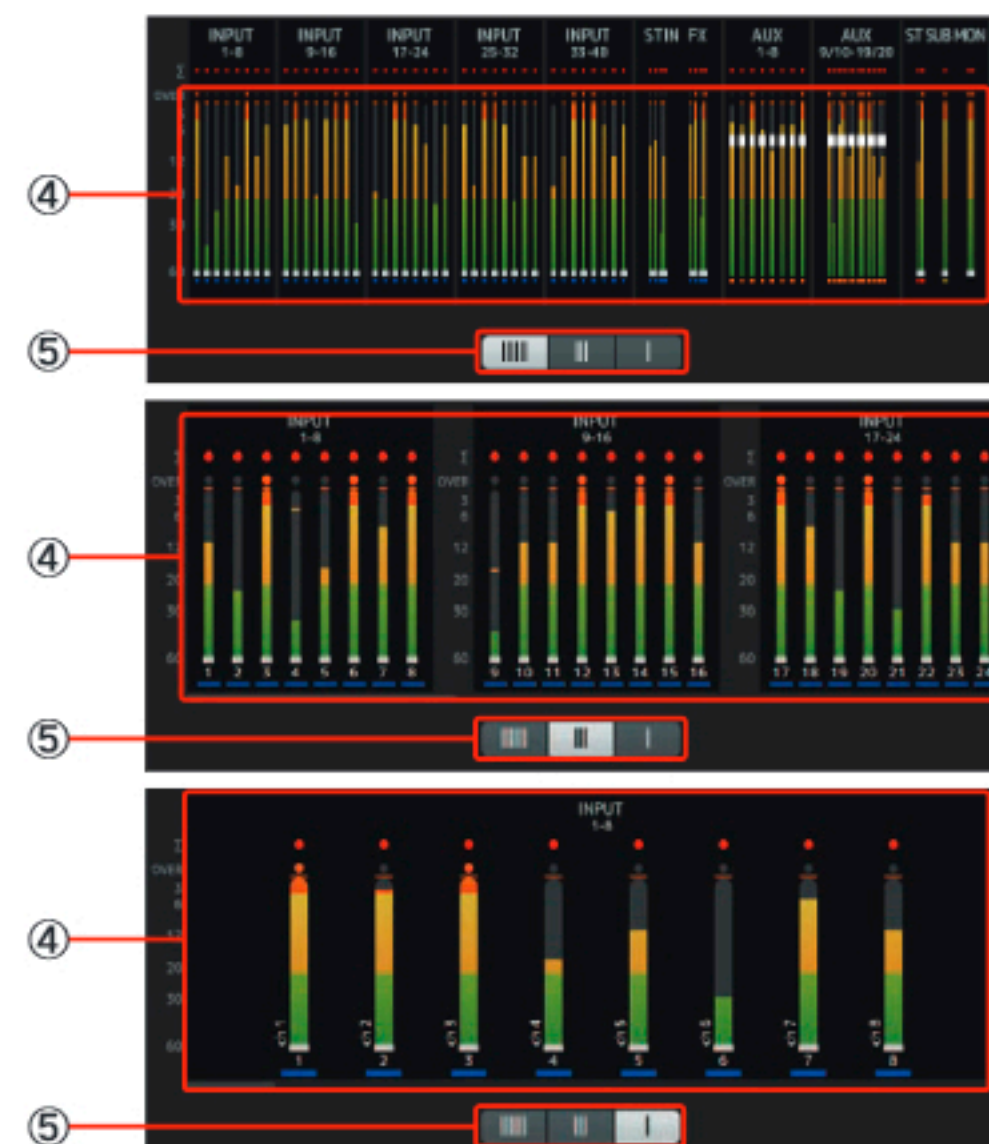
Можно назначить кнопку Peak Hold для клавиши [USER DEFINED KEY]. (→стр. 26)

### ④ Индикаторы

Здесь отображаются уровни входных и выходных сигналов для всех каналов.

### ⑤ Кнопка выбора режима отображения индикаторов

Позволяет выбрать количество отображаемых индикаторов. Предусмотрено три режима отображения.





## Экран RECORDER (экран INPUT/OUTPUT/TITLE LIST)

Можно подключить накопитель USB к разъему iPad консоли, чтобы записывать аудиофайлы на накопитель, воспроизводить сохраненные на накопителе аудиофайлы и упорядочивать сохраненные на накопителе аудиофайлы.

При подключении накопителя USB к разъему iPad консоль серии TF может записывать внутренние сигналы на накопитель в форме аудиофайла, а также воспроизводить сохраненные на накопителе аудиофайлы.

Кроме того, можно подсоединить устройство с операционной системой iOS к консоли и использовать устройство iPad или iPhone как источник входного аудиосигнала.

Записываемые файлы форматируются как стереофайлы WAV 48 кГц/24 бит. Возможно воспроизведение файлов WAV и MP3 (MPEG-1 Audio Layer-3).

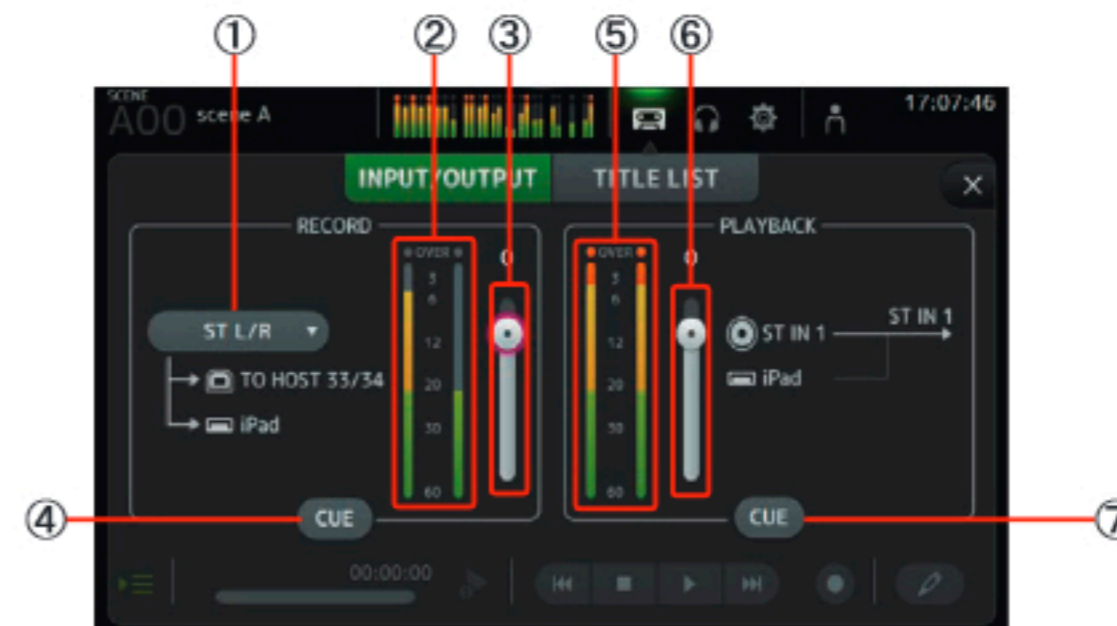
Эти функции позволяют записывать сигналы с шин STEREO и AUX на накопитель USB, а также использовать аудиофайлы, хранящиеся на устройстве iPad или накопителе USB, как источник сигнала для канала ST IN 1 консоли.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Одновременное выполнение записи и воспроизведения не поддерживается.
- Во время записи записываемый сигнал нельзя использовать в качестве канала INPUT.
- Совместимые накопители USB должны быть отформатированы в режиме FAT32. При необходимости можно использовать разъем USB (находящийся в правой части верхней панели консоли) для форматирования накопителя.
- Следует использовать только такие накопители USB, размер сектора которых составляет 512 байт. (Некоторые жесткие диски большой емкости могут быть не совместимы с консолью.)
- Накопители USB с размером кластера меньше 4096 байт не поддерживаются. (Это может относиться к накопителям USB малой емкости.)
- Для записи рекомендуется использовать высокоскоростные устройства, например жесткие диски (HDD) или твердотельные накопители (SSD). Флеш-накопители USB и устройства с операционной системой iOS можно использовать только для воспроизведения.
- Воспроизводимые файлы MP3 должны быть закодированы в частотном диапазоне 44,1 кГц или 48 кГц в диапазоне битрейта 128–320 кбит/с. Воспроизведение файлов, закодированных в режиме переменного битрейта (VBR), возможно, однако точность отображения размера файла и истекшего времени воспроизведения при этом не гарантируется.

## Экран INPUT/OUTPUT

Позволяет настраивать входные и выходные сигналы для воспроизведения и записи.



### ① Меню выбора источника для функции RECORD

Позволяет выбрать источник для записи.

Выбранный источник будет являться также выходом на каналы CH33 и CH34 разъема USB TO HOST.

### ② Индикатор уровня функции RECORD

Здесь отображается уровень записи.

### ③ Ползунок коррекции уровня для функции RECORD

Служит для коррекции уровня записи.

### ④ Кнопка CUE функции RECORD

Включает и выключает функцию CUE для источника записи.

### ⑤ Индикатор уровня функции PLAYBACK

Здесь отображается уровень воспроизведения.

### ⑥ Ползунок коррекции уровня для функции PLAYBACK

Служит для коррекции уровня воспроизведения.

### ⑦ Кнопка CUE функции PLAYBACK

Включает и выключает функцию CUE для источника воспроизведения.

**Настройка входного сигнала**

1. Откройте меню выбора источника для функции RECORD и выберите источник для записи.



2. С помощью ползунка коррекции уровня для функции RECORD установите необходимый уровень записи.



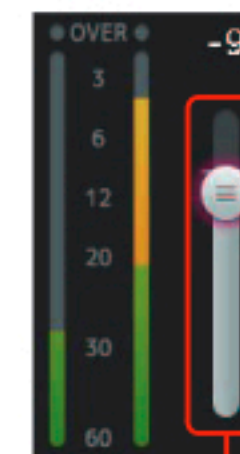
Ползунок коррекции уровня  
для функции RECORD



3. Если необходимо контролировать источник записи, коснитесь кнопки CUE функции RECORD, чтобы включить функцию CUE.

**Настройка выходного сигнала**

1. С помощью ползунка коррекции уровня для функции PLAYBACK установите необходимый уровень воспроизведения.



Ползунок коррекции уровня  
для функции PLAYBACK



2. Коснитесь кнопки CUE функции PLAYBACK, чтобы включить функцию CUE.



## Экран TITLE LIST

Если к консоли подсоединен накопитель USB (через разъем iPad), то можно использовать этот экран для воспроизведения аудиофайлов, сохраненных на накопителе, и записи сигнала от источника 2MIX на накопитель.



### ① Кнопка родительского каталога

Служит для перехода к каталогу на один уровень выше текущего каталога.

### ② Текущий каталог

Здесь отображается путь к текущему каталогу на накопителе USB.

### ③ Информация о накопителе USB

Здесь отображается название тома, присвоенное накопителю USB.

Отображается также объем доступного пространства (т. е. доступная емкость и ее объем в процентах от суммарной емкости) накопителя USB.

### ④ Список файлов

Здесь отображается список файлов текущего каталога.

Чтобы упорядочить список по заголовку какого-либо столбца, следует выбрать соответствующий столбец.

Чтобы выбрать файл для воспроизведения или редактирования, коснитесь строки с его именем.

Чтобы запустить или остановить воспроизведение, коснитесь значка с изображением музыкальной ноты.

Файлы, напротив имен которых установлены флажки, будут воспроизведены друг за другом, без перерыва.

Имя каждого файла в каталоге отображается в столбце File Name.

Информация об исполнителе отображается в столбце Artist (только файлы MP3), а длительность файла отображается в столбце Time.

### ⑤ Кнопка слежения за воспроизведением

Если эта кнопка включена во время непрерывного воспроизведения, то файл, который в настоящее время воспроизводится, будет выделен в списке файлов.

### ⑥ Информация о файле

При воспроизведении файла MP3 здесь отображаются битрейт файла и текущее местоположение воспроизведения.


При воспроизведении файла WAV здесь отображаются частота дискретизации и текущее положение воспроизведения.


Во время записи здесь отображаются частота дискретизации и истекшее время записи файла WAV.


### ⑦ Кнопка выбора режима воспроизведения


Можно выбрать необходимый режим воспроизведения.

Прикосновение к этой кнопке обеспечивает циклический переход между доступными режимами.

 : единичное воспроизведение (файл воспроизводится, затем воспроизведение прекращается).

 : единичное циклическое воспроизведение (файл воспроизводится циклически до тех пор, пока воспроизведение не будет остановлено).

 : общее воспроизведение (все файлы из списка, напротив которых установлены флажки, воспроизводятся один за другим, затем воспроизведение прекращается).

 : общее циклическое воспроизведение (все файлы из списка, напротив которых установлены флажки, воспроизводятся один за другим, затем воспроизведение начинается заново. Цикл повторяется до тех пор, пока воспроизведение не будет остановлено).

### ⑧ Кнопка возврата

Служит для возврата воспроизведения к началу текущего файла или к началу предыдущего файла.

### ⑨ Кнопка остановки

Используется для остановки воспроизведения или записи.

### ⑩ Кнопка паузы/возобновления

Служит для приостановки и возобновления воспроизведения файла.

### ⑪ Кнопка перехода вперед

Служит для переноса воспроизведения на начало следующего файла.

### ⑫ Кнопка записи

Переводит консоль в состояние готовности к записи.

### ⑬ Кнопка редактирования имени файла

Служит для редактирования имени файла.

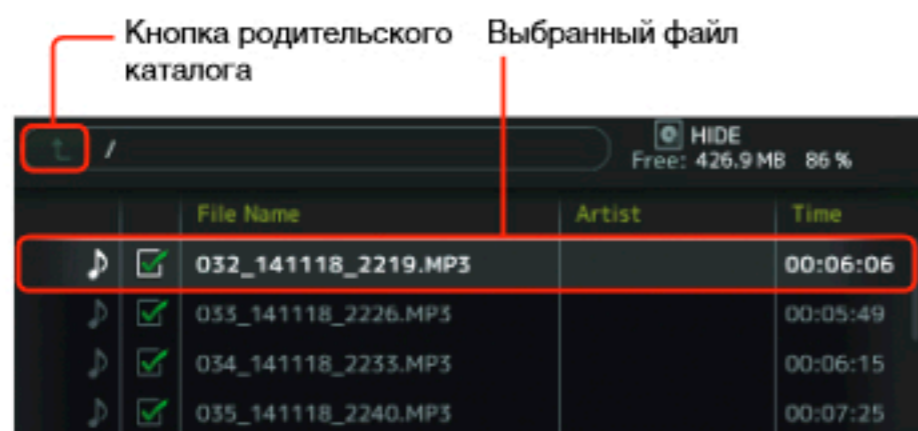


## Запись

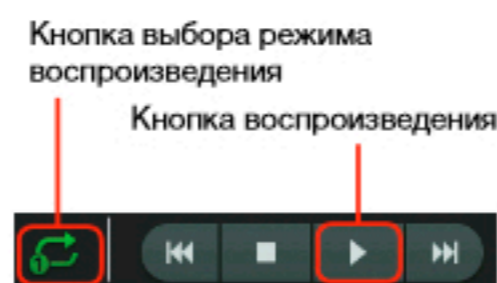
1. Подсоедините совместимый с консолью накопитель USB к разъему iPad.
2. Коснитесь кнопки записи.  
Кнопка записи начнет мигать, сигнализируя о том, что консоль находится в режиме готовности к записи.
3. Выбрав момент начала записи, коснитесь кнопки паузы/возобновления.  
Во время записи кнопка записи подсвечивается.  
Чтобы приостановить или возобновить запись, следует коснуться кнопки паузы/возобновления.
4. Выбрав момент окончания записи, коснитесь кнопки остановки.  
Записанному файлу автоматически присваивается наименование согласно установкам даты и времени, актуальным для консоли.
5. При необходимости коснитесь кнопки редактирования и измените имя файла.

## Воспроизведение файлов, сохраненных на накопителе USB

1. В списке файлов коснитесь строки с именем файла, который следует воспроизвести.  
Чтобы воспроизвести файл, сохраненный в другом каталоге, коснитесь кнопки родительского каталога и перейдите к необходимому каталогу.



2. Касанием кнопки выбора режима воспроизведения выберите необходимый режим воспроизведения.
3. Коснитесь кнопки воспроизведения.  
После этого начнется воспроизведение.



## Меню экрана RECORDER

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране RECORDER, чтобы вызвать следующие пункты.



- ① **Значок Make Dir**  
Служит для создания нового каталога в текущем каталоге.
- ② **Значок Delete**  
Служит для удаления выбранного файла.

## Экран MONITOR

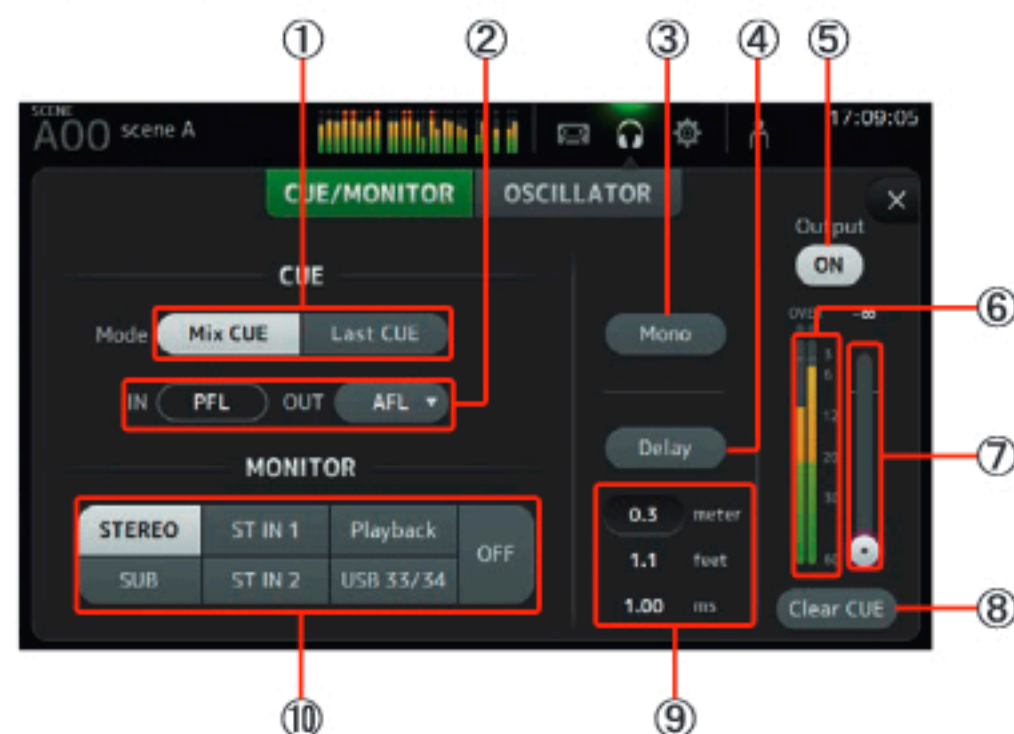
Позволяет управлять сигналами CUE и мониторинга, а также контролировать осцилляторы.

Экран CUE/MONITOR используется для управления сигналами, которые контролируются с помощью наушников и мониторов ближнего поля. Здесь можно выбрать источники для постоянного мониторинга, а также выбрать отдельные каналы для мониторинга с помощью функции CUE.

Экран OSCILLATOR используется для настройки осциллятора, а также его включения и отключения. Консоль оснащена встроенным осциллятором, который может выводить синусоидальный или «розовый» шум на соответствующую шину с целью проверки внешних устройств или тестирования характеристик площадки.

### Экран CUE/MONITOR

Позволяет контролировать определенные входные сигналы с помощью наушников или динамиков. Можно выбрать состав источников для мониторинга, перевести сигнал мониторинга в режим «моно», или добавить задержку.



#### ① Кнопка режима CUE

Используется для выбора режима функции CUE.

**Mix CUE:** позволяет активировать функцию CUE для нескольких каналов.

**Last CUE:** позволяет активировать функцию CUE для канала, выбранного последним.

#### ② Кнопки выбора точки CUE

Служит для выбора точек для мониторинга на тракте сигнала.

**PFL:** до фейдера

**AFL:** после фейдера (для входных сигналов возможен только вариант PFL)

#### ③ Кнопка Mono

Позволяет переводить сигнал мониторинга в режим «моно».

#### ④ Кнопка Delay

Вводит задержку сигнала мониторинга. Если функция CUE включена, то возможность задержки деактивируется.

#### ⑤ Кнопка Output для мониторинга

Включает и выключает вывод сигнала мониторинга.

Через разъем [PHONES] сигнал выводится независимо от этой установки.

#### ⑥ Индикатор уровня мониторинга

Здесь отображается уровень мониторинга.

#### ⑦ Ползунок коррекции уровня мониторинга

Служит для коррекции выходного уровня сигнала мониторинга.

Через разъем [PHONES] сигнал выводится независимо от этой установки.

#### ⑧ Кнопка Clear CUE

Отменяет все установки, сделанные для функции CUE.

#### ⑨ Текстовые поля

Здесь определяется время задержки посредством указания расстояния (в метрической или британской системе мер) или времени (в миллисекундах).

Чтобы вызвать экран клавиатуры и ввести значение, коснитесь текстового поля. (→ стр. 10)

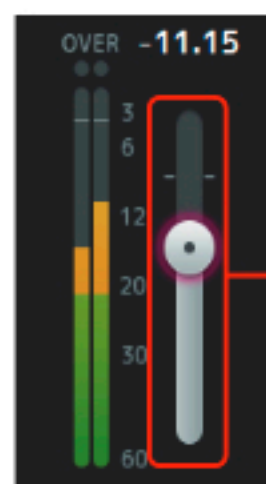
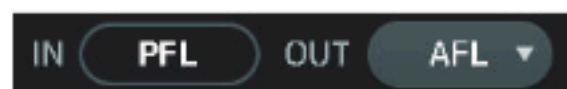
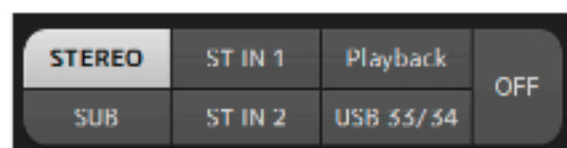
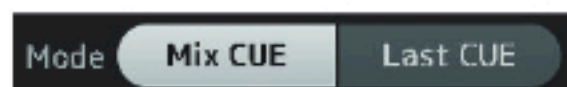
#### ⑩ Кнопки выбора источников для мониторинга

Позволяет выбрать источники для мониторинга.



**Проверка входных сигналов**

1. Коснитесь кнопки режима CUE, чтобы выбрать необходимый режим для функции CUE.
2. Касаясь кнопок выбора источников, выберите соответствующие источники для мониторинга.
3. Коснувшись кнопки выбора точки CUE, выберите соответствующую точку CUE.
4. Коснитесь кнопки Output для мониторинга, чтобы включить или выключить вывод сигнала мониторинга.
5. С помощью ползунка коррекции уровня установите необходимый уровень сигнала для мониторинга.



Ползунок коррекции уровня мониторинга



Кнопка Delay

Текстовые поля установки задержки

6. Выберите необходимое время задержки.  
Коснитесь одного из текстовых полей установки времени задержки, чтобы вызвать клавиатуру. Время задержки можно задать, указав расстояние (в метрической или британской системе мер) или время (в миллисекундах).
7. Коснитесь кнопки Delay.  
Функция задержки будет активирована.

**Экран OSCILLATOR**

Позволяет настраивать осциллятор.

**① Кнопка режима осциллятора**

Позволяет выбрать режим работы осциллятора.

**SINE WAVE:** непрерывно выводится сигнал синусоидальной формы.

**PINK NOISE:** непрерывно выводится «розовый» шум.

**BURST NOISE:** «розовый» шум выводится в прерывистом режиме.

**② Ползунки коррекции параметров**

Позволяют корректировать параметры осциллятора.

Если для осциллятора выбран режим SINE WAVE, то эта установка определяет частоту синусоидального сигнала.

Если для осциллятора выбран режим BURST NOISE, то эта установка определяет ширину (длительность шумового импульса) и интервал (промежуток тишины между шумовыми импульсами).

Если для осциллятора выбран режим PINK NOISE, то в этой области ничего не отображается.

**③ Кнопка вывода осциллятора**

Включает и выключает вывод сигнала осциллятора. Если осциллятор включен, то сигнал осциллятора подается на входные каналы, выбранные с помощью кнопок назначения осциллятора.

**④ Ползунок коррекции уровня вывода осциллятора**

Служит для коррекции уровня выходного сигнала осциллятора.

**⑤ Индикатор вывода осциллятора**

Отображает уровень выходного сигнала осциллятора.

### ⑥ Кнопки назначения осциллятора

Определяют каналы, на которые выводится сигнал осциллятора. Можно выбрать несколько каналов.

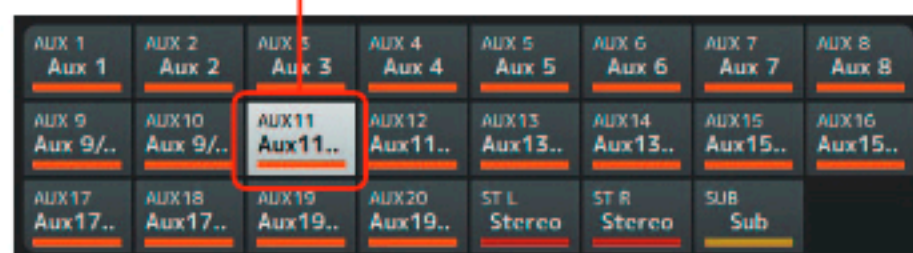
#### Настройка осциллятора

1. Касанием кнопки выбора режима осциллятора выберите необходимый режим.



2. Кнопками назначения осциллятора выберите каналы, на которые будет выводиться сигнал осциллятора.

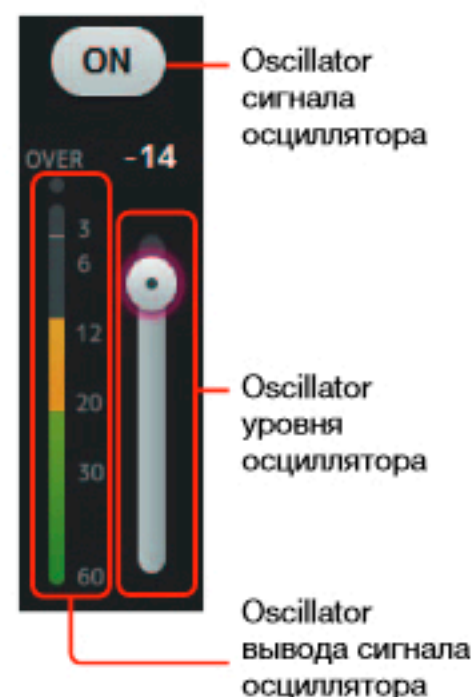
Выбранный канал



3. Коснитесь кнопки вывода осциллятора, чтобы включить вывод сигнала осциллятора.
4. Ориентируясь на индикатор уровня выходного сигнала осциллятора, перетащите ползунок коррекции уровня осциллятора, чтобы отрегулировать уровень выходного сигнала осциллятора.

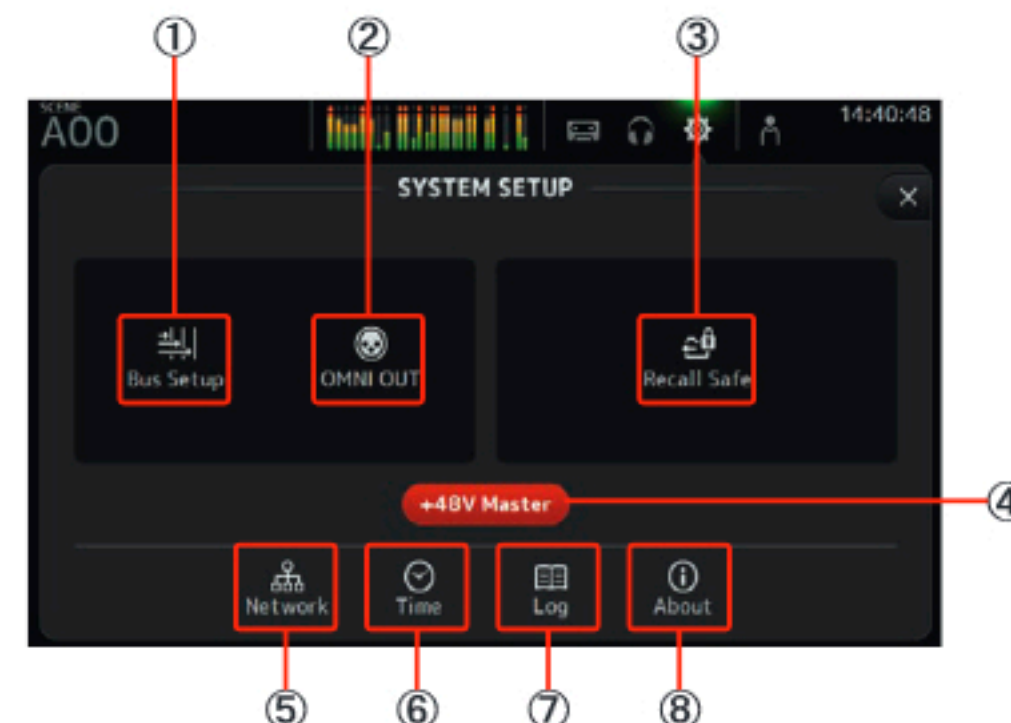
Если для осциллятора выбран режим SINE WAVE, то можно скорректировать также частоту сигнала осциллятора.

Если для осциллятора выбран режим BURST NOISE, то можно установить ширину (длительность шумового импульса) и интервал (промежуток тишины между шумовыми импульсами).



### Экран SYSTEM SETUP

Позволяет корректировать общие настройки микшера, а также настройки для функций OMNI OUT и Recall Safe.



- ① **Значок Bus Setup (→стр. 21)**  
Служит для перехода к экрану BUS SETUP.
- ② **Значок OMNI OUT (→стр. 21)**  
Служит для перехода к экрану OMNI OUT.
- ③ **Значок Recall Safe (→стр. 22)**  
Служит для перехода к экрану RECALL SAFE.
- ④ **Кнопка +48V Master**  
Общая кнопка, которая служит для включения и отключения функции фантомного питания всей консоли. Если выключить ее, то фантомное питание не будет поступать на все каналы, даже если кнопки +48V этих каналов будут включены. (→стр. 39)
- ⑤ **Значок Network (→стр. 23)**  
Служит для перехода к экрану NETWORK.
- ⑥ **Значок Time (→стр. 24)**  
Служит для перехода к экрану TIME.
- ⑦ **Значок Log (→стр. 24)**  
Служит для перехода к экрану LOG.
- ⑧ **Значок About (→стр. 25)**  
Служит для перехода к экрану ABOUT.



## Экран BUS SETUP

Позволяет корректировать настройки шины. Можно изменить базовые настройки, такие как стерео/моно, Pan Link и т. п. Эти настройки сохраняются в наборе Scene.



### ① Кнопки типов сигнала AUX1/2–AUX7/8

Определяют режим обработки каждой пары шин. Для каждой пары можно установить режим Stereo (четная и нечетная шины объединяются в пару, причем основные параметры для этой пары являются общими) или Mono x2 (два независимых моноканала).

### ② Кнопки Pan Link AUX1/2–AUX7/8

Служат для включения и выключения функции Pan Link (каналы AUX1/2–AUX7/8).

Эти кнопки отображаются только в том случае, если для параметра Signal Type соответствующей шины установлено значение Stereo. Если эти кнопки включены, то параметры панорамирования сигналов, поступающих от входных каналов на соответствующую пару шин, связываются с параметрами панорамирования шин пары Stereo.

### ③ Кнопки Pan Link AUX9/10–AUX19/20

Служат для включения и выключения функции Pan Link (каналы AUX9/10–AUX19/20).

### ④ STEREO/SUB LINK (версия 1.1 и последующие)

Включив эту кнопку, можно связать между собой уровни канала STEREO и канала SUB.

## Экран OMNI OUT

Позволяет настраивать выходные каналы, поступающие на разъемы OMNI OUT.



### ① Кнопки OMNI OUT1–16

Позволяют выбрать разъем OMNI OUT для настройки.

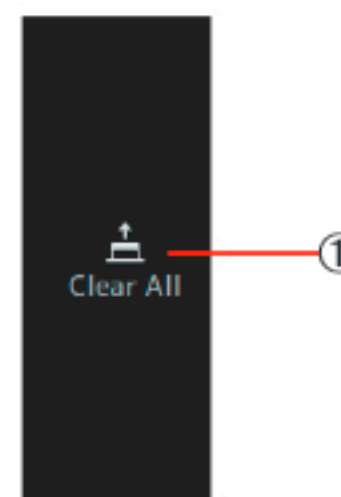
На этих кнопках отображаются названия каналов, назначенных на тот или иной разъем OMNI OUT.

### ② Кнопки выходных каналов

Здесь определяется назначение выходных каналов или выходов мониторинга на разъемы OMNI OUT, выбранные в области ①. Если выбрать вариант None, то на соответствующий разъем OMNI OUT не будет выведено ничего.

## Меню экрана OMNI OUT

Коснитесь клавиши Меню (☰) на экране OMNI OUT, чтобы вызвать следующие пункты.



### ① Значок Clear All

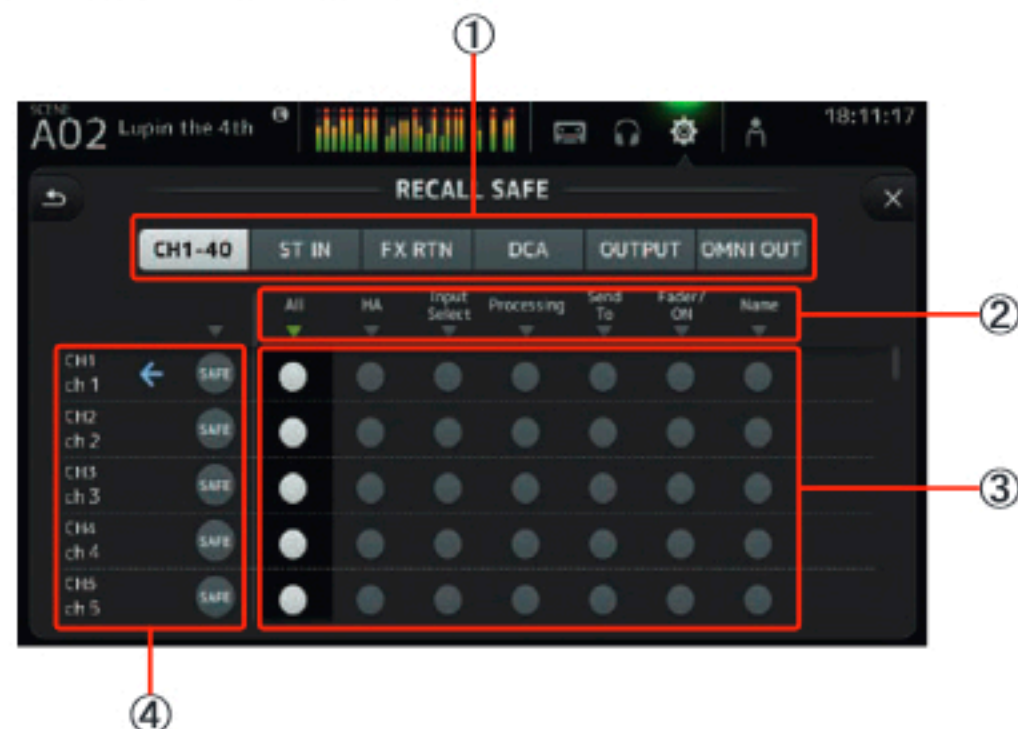
Позволяет удалить все назначения для разъемов OMNI OUT (для всех назначений устанавливается состояние None).



## Экран RECALL SAFE

Здесь можно выбирать состав тех элементов, которые загружаются и тех, которые не загружаются (т. е. загружаются в безопасном режиме) при загрузке наборов Scene и установок Preset.

Режим «безопасной загрузки» позволяет выбрать определенные параметры, каналы, группы DCA и другие элементы, настройки которых не будут перезаписываться при загрузке установок Preset или наборов Scene.



### ① Кнопки выбора каналов

Позволяют выбрать тип канала для настройки.

При выборе типа канала отображаются различные параметры, которые можно настроить для загрузки в безопасном режиме.

### ② Названия параметров

Коснитесь значка ▼, чтобы включить или выключить режим безопасной загрузки для соответствующих параметров на всех каналах.

Если режим безопасной загрузки для определенного параметра на всех каналах включен, то метка ▼ под названием соответствующего параметра окрашивается в зеленый цвет. Если режим безопасной загрузки параметра на всех каналах выключен, то этот символ остается серым. Наконец, если режим безопасной загрузки для определенного параметра включен, но не на всех каналах, то метка ▼ под названием соответствующего параметра окрашивается в синий цвет.

### ③ Кнопки включения и отключения режима безопасной загрузки

Служат для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего параметра. Если кнопка включена, то соответствующий параметр будет загружаться в безопасном режиме, то есть его настройка не будет перезаписана при загрузке установки Preset или набора Scene.

В отношении назначения OMNI OUT режим безопасной загрузки можно включить или отключить с помощью параметра OMNI OUT PATCH для всей группы разъемов OMNI OUT, но не для отдельных разъемов.

### ④ Информация о канале

Здесь отображается идентификатор канала, его название и значок.

Коснитесь кнопки SAFE, чтобы включить или отключить режим безопасной загрузки для соответствующего канала.

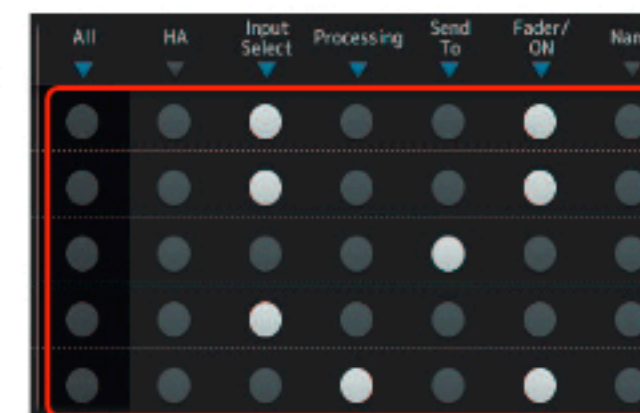
Если эта кнопка включена, то те параметры, кнопки включения и отключения режима безопасной загрузки для которых находятся в состоянии «Вкл.», загружены не будут.

## Использование режима безопасной загрузки

1. Коснитесь кнопки выбора канала, чтобы выбрать канал или группу DCA, которые следует настроить для загрузки в безопасном режиме.



2. Прикосновениями к кнопкам включения и отключения режима безопасной загрузки выберите элементы, которые должны загружаться в безопасном режиме.



Кнопки включения и отключения режима безопасной загрузки

3. Коснитесь кнопки SAFE напротив того или иного канала, чтобы активировать или деактивировать описанные выше настройки.
4. Коснитесь кнопки [X], чтобы закрыть экран, и продолжите загрузку установки Preset или набора Scene.



Кнопки SAFE



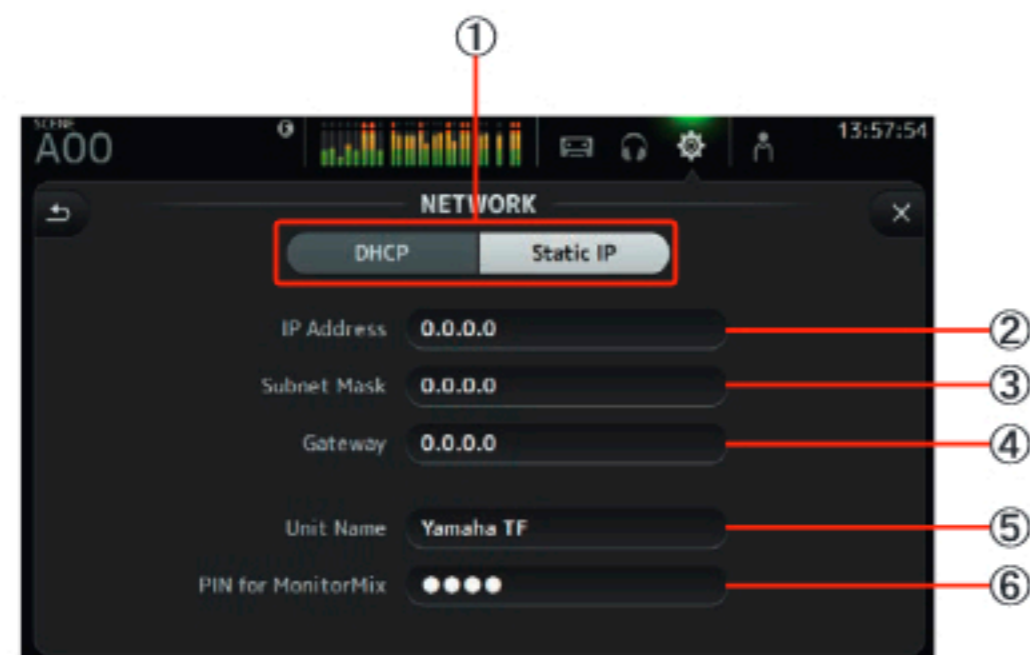
## Экран NETWORK

Позволяет установить сетевой адрес консоли, который понадобится при подключении компьютера к разъему NETWORK.

Установите эти параметры в соответствии с данными подключенного компьютера или сети.

### ПРИМЕЧАНИЕ

При подсоединении консоли к сети LAN обращайтесь к руководству по установке программы TF Editor.



#### ① Кнопка выбора метода назначения IP-адреса

Используется для выбора метода, используемого системой консоли при установке IP-адреса.

**DHCP:** консоль получает IP-адрес автоматически.

**Static IP:** IP-адрес консоли устанавливается в ручном режиме.

#### ② IP Address

Здесь отображается уникальный адрес для идентификации консоли в компьютерной сети.

#### ③ Subnet Mask

Этот параметр определяет количество бит, используемых для сетевых адресов в соответствующей сети.

#### ④ Gateway

Адрес сетевого устройства (шлюза), обеспечивающего обмен данными между различными устройствами в сети.

#### ⑤ Unit Name

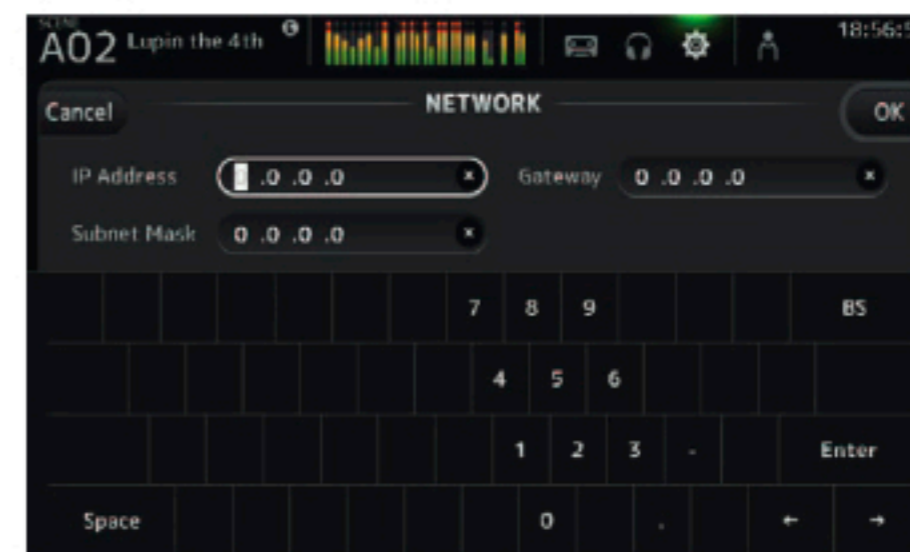
Здесь можно указать название, которое будет использовано для распознавания консоли в сети.

#### ⑥ PIN for MonitorMix (версия 1.1 и последующие)

Это состоящий из 4 цифр пароль, который необходим для доступа к консоли с помощью приложения MonitorMix. MonitorMix представляет собой совместимое с операционной системой iOS приложение, с помощью которого исполнитель может корректировать уровни микса на мониторе непосредственно со сцены.

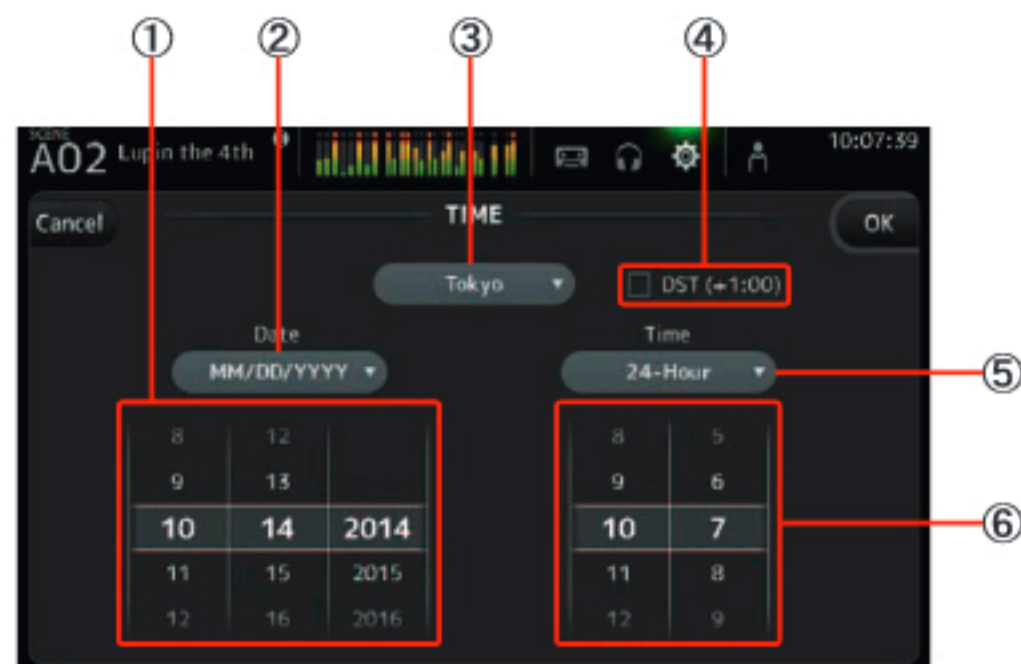
### ПРИМЕЧАНИЕ

Если активирована кнопка DHCP, то необходимость настройки элементов ②–④ отпадает. Настраивать элементы ②–④ нужно только в том случае, если активирована кнопка Static IP. Установите эти параметры согласно необходимости.



## Экран TIME

Этот экран позволяет настроить внутренние часы консоли, а также выбрать необходимый формат отображения даты и времени. Установленные здесь дата и время используются в качестве метки времени при сохранении наборов Scene.



### ① Настройка даты

Здесь определяется настройка даты для консоли.

### ② Настройка формата даты

Позволяет выбрать режим отображения даты.

Возможен выбор одного из следующих форматов.

MM/DD/YYYY

DD/MM/YYYY

YYYY/MM/DD

### ③ Регион

Здесь можно выбрать регион.

### ④ DST (+1:00)

Здесь можно активировать режим перехода на летнее время.

При активации этой функции текущее время переводится на один час вперед.

### ⑤ Настройка формата времени

Позволяет выбрать режим отображения времени.

24-Hour

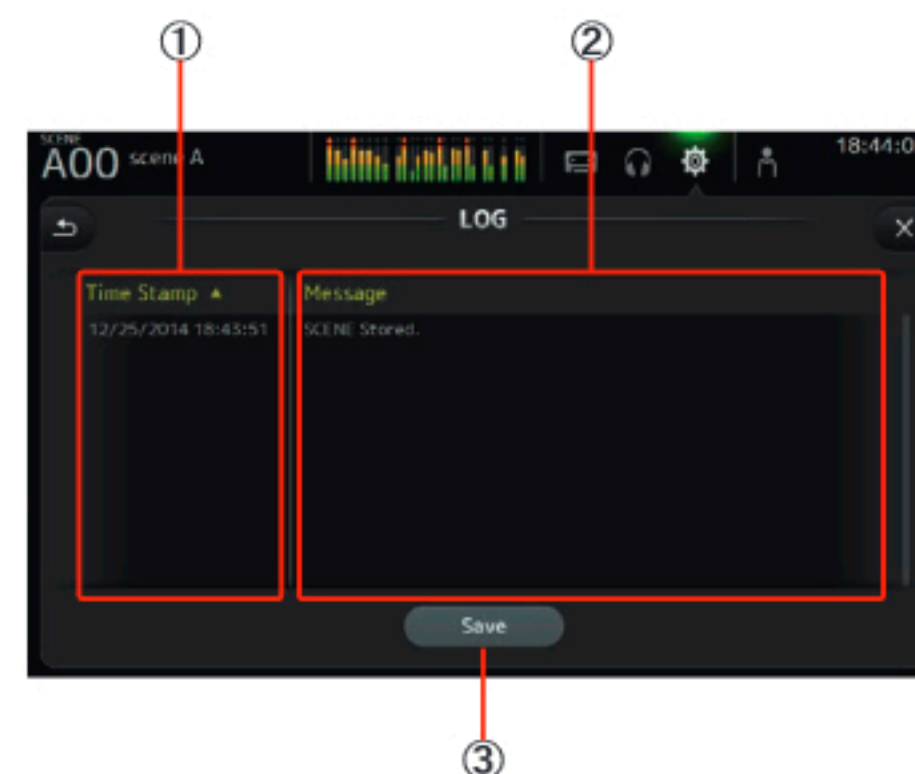
12-Hour (используются модификаторы AM и PM)

### ⑥ Настройка времени

Здесь определяется настройка времени для консоли.

## Экран LOG

Сообщения, отображаемые при использовании консоли, протоколируются с указанием даты и времени. Эти сообщения можно просматривать позже, с помощью описываемого экрана.



### ① Поле Time Stamp

Здесь отображается дата и время вывода того или иного сообщения.

Коснувшись заголовка столбца, можно упорядочить сообщения по дате и времени.

### ② Поле Message

Здесь отображаются сообщения.

Коснувшись заголовка столбца, можно упорядочить сообщения по алфавиту.

### ③ Кнопка Save

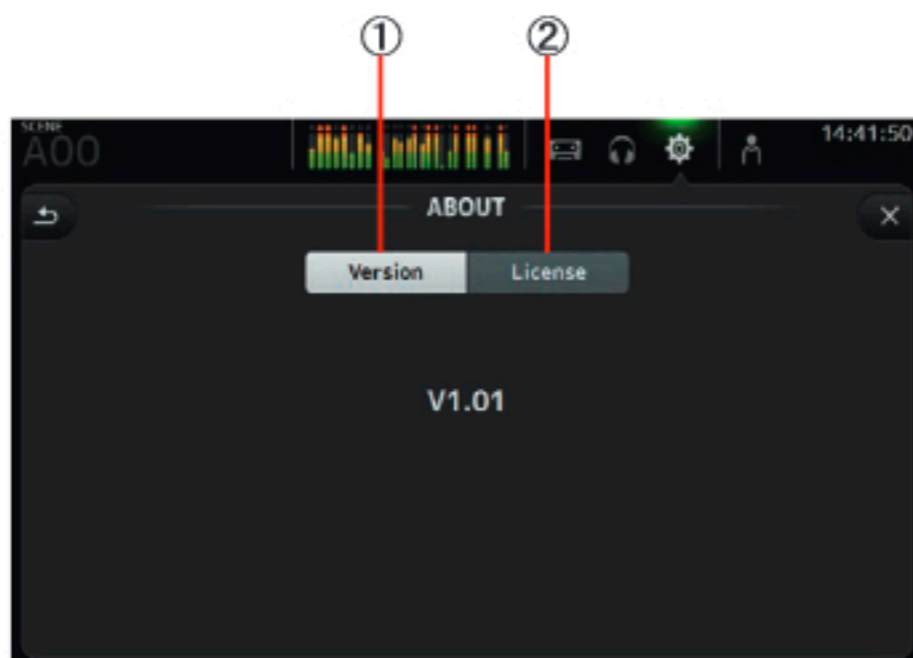
Позволяет сохранить протокольный файл на накопителе USB.

Эта кнопка отсутствует, если к консоли не подключен накопитель USB.



## Экран ABOUT

Здесь отображается версия программного обеспечения системы и информация о лицензии.

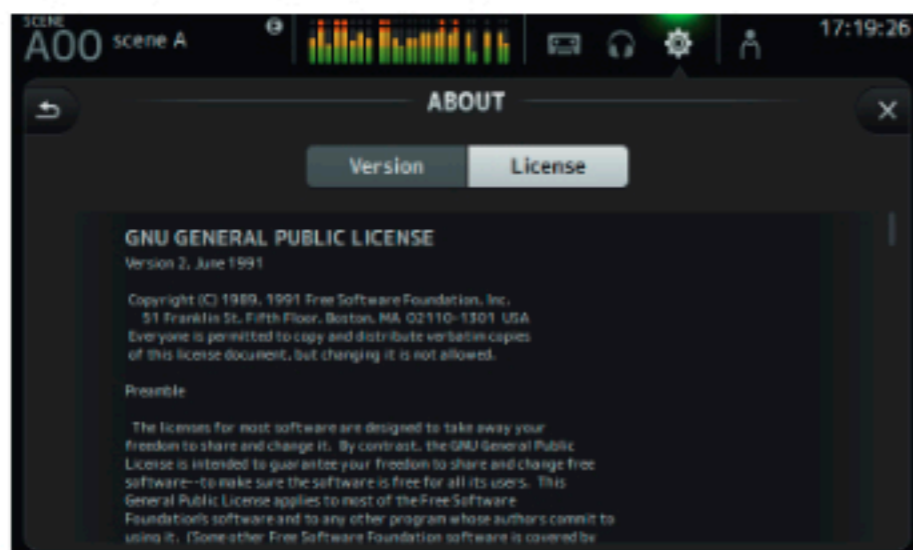


### ① Кнопка Version

Служит для просмотра номера версии ПО системы консоли.

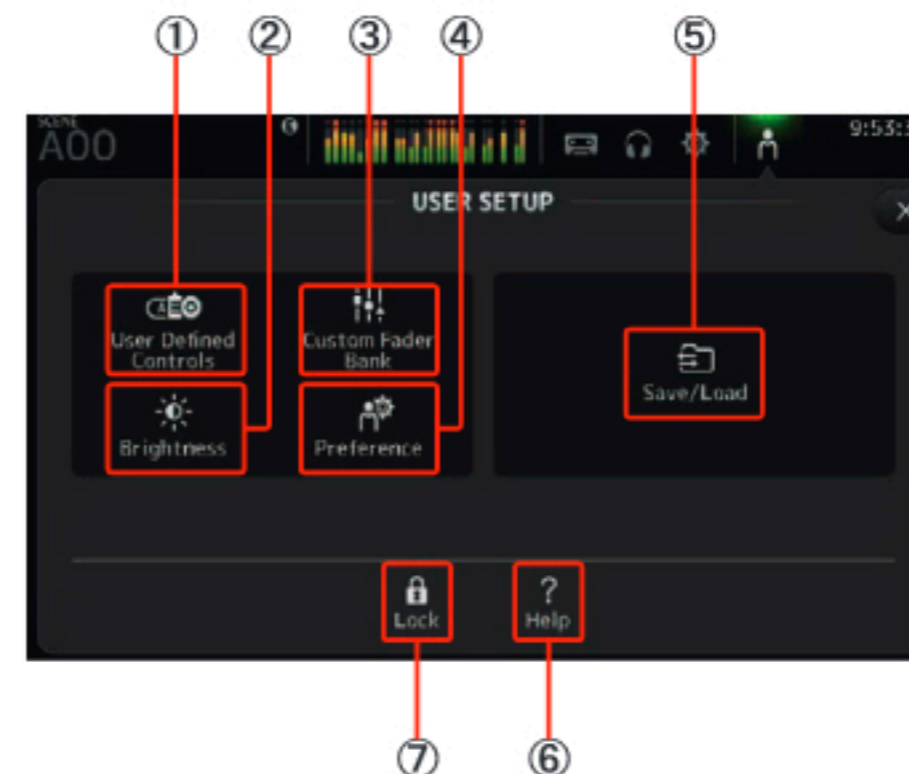
### ② Кнопка License

Служит для просмотра информации о лицензии на ПО системы.



## Экран USER SETUP

Используется для настройки [USER DEFINED KEYS], [USER DEFINED KNOBS], пользовательских банков фейдеров и других параметров.



### ① Значок User Defined Controls (→стр. 26)

Служит для перехода к экрану USER DEFINED CONTROLS.

### ② Значок Brightness (→стр. 31)

Служит для перехода к экрану BRIGHTNESS.

### ③ Значок Custom Fader Bank (→стр. 30)

Служит для перехода к экрану CUSTOM FADER BANK.

### ④ Значок Preference (→стр. 32)

Служит для перехода к экрану PREFERENCE.

### ⑤ Значок Save/Load (→стр. 33)

Служит для перехода к экрану SAVE/LOAD.

### ⑥ Значок Help (→стр. 34)

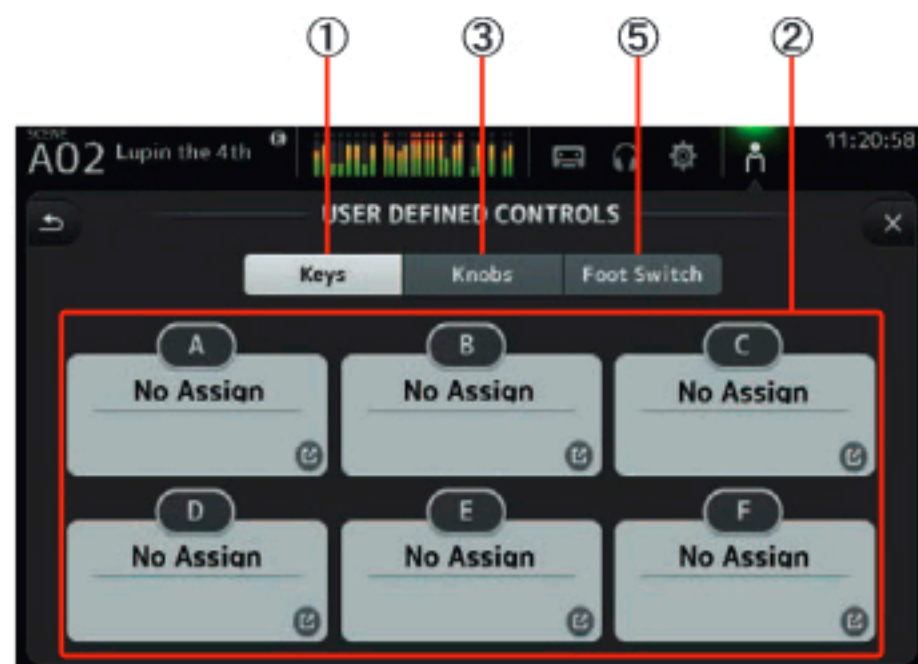
Служит для перехода к экрану HELP.

### ⑦ Значок блокировки консоли Lock (→стр. 34)

Служит для перехода к экрану CONSOLE LOCK.

## Экран USER DEFINED CONTROLS

Этот экран позволяет назначать функции для элементов управления [USER DEFINED KEYS], [USER DEFINED KNOBS] и для педального переключателя.



### ① Кнопка Keys

Позволяет назначать функции для клавиш [USER DEFINED KEYS] на верхней панели.

### ② Кнопки настройки клавиш (A–F)

Коснитесь соответствующей кнопки, чтобы открыть экран, который позволяет назначать функции для соответствующей клавиши.

#### Функции, которые можно назначать для клавиш [USER DEFINED KEYS]

ФУНКЦИЯ	ПАРАМЕТР 1	ПАРАМЕТР 2	Описание
No Assign			Функция не назначена
Brightness	Bank Change		Для версий 1.1 и последующих, можно переключаться между банками яркости.
CH ON	Specific CH	CH 1–40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1–8, AUX 1–8, AUX 9/10–19/20, STEREO, SUB	Включает и выключает канал, назначенный с помощью параметра 2.

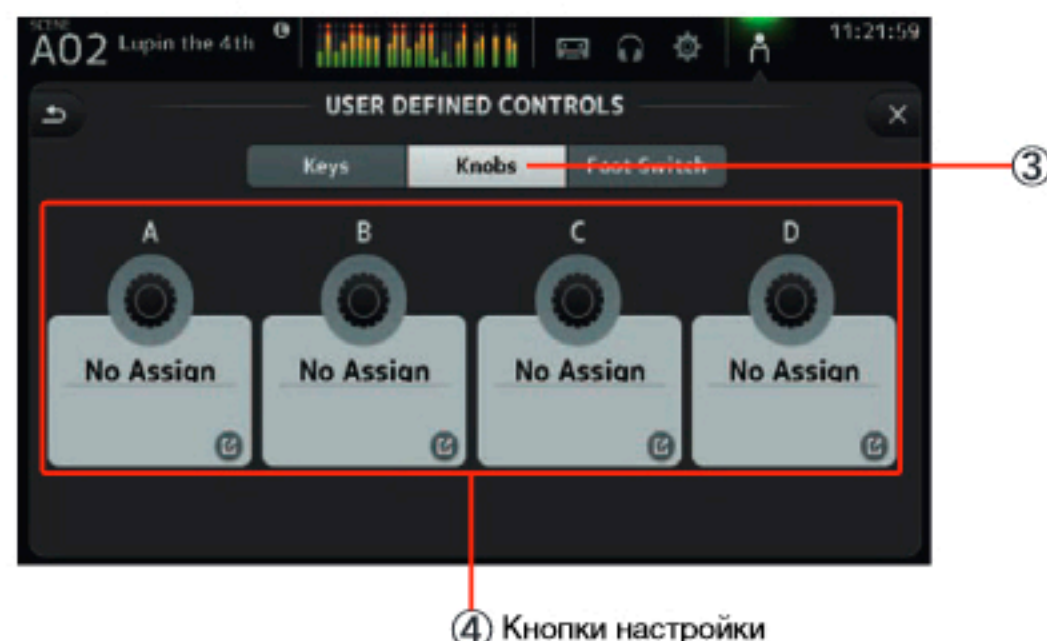
ФУНКЦИЯ	ПАРАМЕТР 1	ПАРАМЕТР 2	Описание
CH Select	Inc		Выбор каналов в порядке, установленном для параметра 1.
	Dec		
CH Select	Specific CH	CH 1–40, ST IN 1L–ST IN 2R FX1L–FX2R, AUX 1–8, AUX 9–20, STEREO L, STEREO R, SUB	Выбор канала, назначенного для параметра 2.
CUE	Specific CH	CH 1–40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1–8, AUX 1–8, AUX 9/10–19/20, STEREO, SUB	Включение и выключение функции CUE для канала, назначенного с помощью параметра 2.
Effect	Bypass	FX 1, FX 2, INS FX 1–6	Обход эффекта, назначенного для параметра 2.
Help			Отображение справочной информации.
Meter	Peak Hold ON		Включение и выключение функции удержания пикового значения.
Monitor	Output		Включение и выключение вывода сигнала мониторинга.
	Source Select	STEREO, SUB, ST IN 1, ST IN 2, USB 33/34, Playback	Выбор источника мониторинга, назначенного для параметра 2.
Oscillator	Oscillator On		Включение и выключение осциллятора.
	Specific CH	AUX 1–20, STEREO L, STEREO R, SUB	Включение и выключение передачи осциллятора на канал, назначенный с помощью параметра 2.
Page Change	Bookmark		Нажмите и удерживайте по меньшей мере 2 секунды, чтобы внести текущий экран в раздел закладок. Чтобы отобразить экран, внесенный в раздел закладок, нажмите и удерживайте менее 2 секунд.
	Bookmark with "SEL"		Выбранный канал сохраняется с закладкой. Аналогично описанию, приведенному выше.
	Close PopUp		Закрывание всплывающего экрана.
Recorder	Transport	Play/Pause	Аналогично кнопке паузы/возобновления на экране RECORDER.
		Stop	Аналогично кнопке остановки на экране RECORDER.
		Next	Аналогично кнопке перехода вперед на экране RECORDER.
		Previous	Аналогично кнопке возврата на экране RECORDER.
		Rec	Аналогично кнопке записи на экране RECORDER.
		Auto Rec	Запись останавливается и файл сохраняется, затем запись сразу же возобновляется как новый файл.
		Rec & Start	Запись начинается сразу, без перехода в режим готовности к записи.



ФУНКЦИЯ	ПАРАМЕТР 1	ПАРАМЕТР 2	Описание
SCENE	Inc		Аналогично клавишам INC, DEC, STORE и RECALL.
	Dec		
	Store		
	Recall		
	Inc Recall		Загрузка следующего по номеру набора Scene.
	Dec Recall		Загрузка предшествующего по номеру набора Scene.
Direct Recall/Store	A00-99, B00-99		Загрузка набора Scene с номером, который установлен с помощью параметра 2. Нажмите и удерживайте более двух секунд, чтобы связать текущие настройки с набором Scene под соответствующим номером.

### ③ Кнопка Knobs

Позволяет назначать функции для регуляторов [USER DEFINED KNOBS].



### ④ Кнопки настройки регуляторов

Коснитесь соответствующей кнопки, чтобы открыть экран, который позволяет назначать функции для соответствующих регуляторов [USER DEFINED KNOBS].

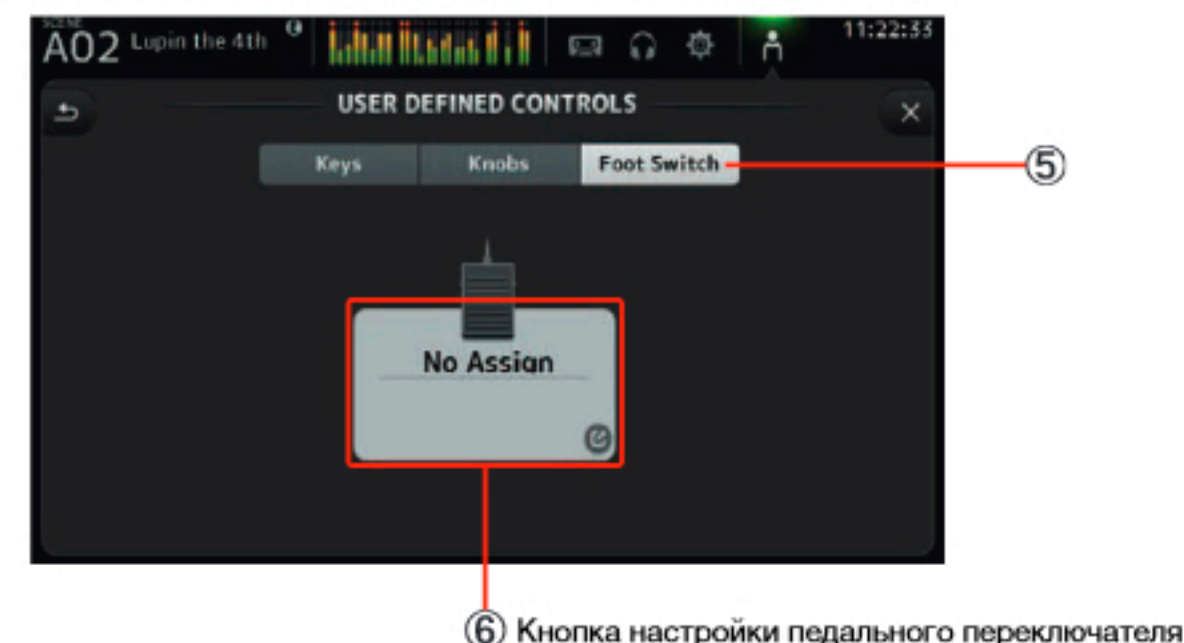
**Функции, которые можно назначать для регуляторов [USER DEFINED KNOBS]**

Функции	Описание	
No Assign	Функция не назначена	
Brightness	CH Name	Позволяет регулировать яркость канала CH NAME.
	CH Color	Позволяет регулировать яркость индикатора CH COLOR.
	Screen	Позволяет регулировать яркость сенсорного экрана.
	Panel	Позволяет регулировать яркость светодиодных индикаторов панели.
Monitor Level	Служит для коррекции уровня мониторинга.	

Функции	Описание	
Selected CH	COMP 1-knob/Thr	Регулирование режима 1-knob или порога для параметра COMP выбранного канала. Если режим 1-knob COMP включен, регулируется режим 1-knob; если режим 1-knob COMP выключен, регулируется порог.
	EQ 1-knob/Gain	Регулирование режима 1-knob или усиления для эквалайзера выбранного канала. Если режим 1-knob EQ включен, регулируется режим 1-knob; если режим 1-knob EQ выключен, регулируется усиление.
	EQ Frequency	Регулирование частоты эквалайзера для выбранного канала.
	EQ Q	Регулирование параметра Q эквалайзера для выбранного канала.
	HPF	Регулирование параметра HPF для выбранного канала. Чтобы скорректировать частоту, поверните регулятор.
	Input Gain	Коррекция усиления аналогового или цифрового сигнала для выбранного канала. Если вход канала является источником аналогового сигнала, то корректируется усиление аналогового сигнала. Если вход канала является источником цифрового сигнала (например, USB, iPad или STIN), то корректируется усиление цифрового сигнала.
	Gate Threshold	Регулирование шлюзового порога для выбранного канала.
	Pan/BAL	Регулирование панорамирования или баланса для выбранного канала.

### ⑤ Кнопка Foot Switch

Позволяет назначать функции для педального переключателя.



### ⑥ Кнопка настройки педального переключателя

Отображает функции, которые можно назначить для педального переключателя.

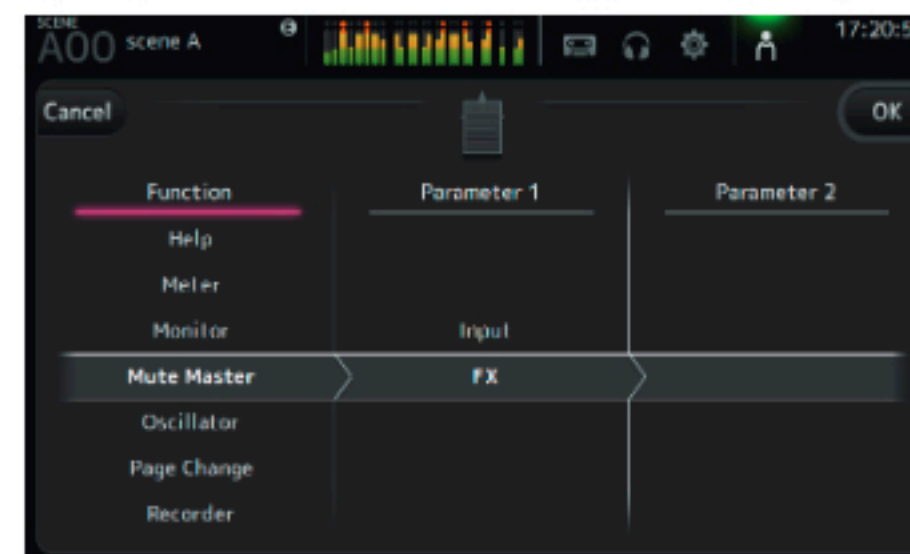
### Функции, которые можно назначить для педального переключателя

ФУНКЦИЯ	ПАРАМЕТР 1	ПАРАМЕТР 2	Описание
No Assign			Функция не назначена
Brightness	Bank Change		Для версий 1.1 и последующих, можно переключаться между банками яркости.
CH ON	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1-8, AUX 1-8, AUX 9/10-19/20, STEREO, SUB	Включает и выключает канал, назначенный с помощью параметра 2.
CH Select	Inc		Выбор каналов в порядке, установленном для параметра 1.
	Dec		
CH Select	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1L-ST IN 2R, FX1L-FX2R, AUX 1-8, AUX 9-20, STEREO L, STEREO R, SUB	Выбор канала, назначенного для параметра 2.
Clear Cue			Удаление всех установок, сделанных для функции CUE. Аналогично клавише CLEAR CUE на верхней панели.
CUE	Specific CH	CH 1-40, ST IN 1, ST IN 2, FX 1, FX 2, DCA 1-8, AUX 1-8, AUX 9/10-19/20, STEREO, SUB	Включение и выключение функции CUE для канала, назначенного с помощью параметра 2.
Effect	Bypass	FX 1, FX 2, INS FX 1-6	Обход эффекта, назначенного для параметра 2.
Help			Отображение справочной информации.
Meter	Peak Hold ON		Включение и выключение функции удержания пикового значения.
Monitor	Output		Включение и выключение вывода сигнала мониторинга.
	Source Select	STEREO, SUB, ST IN 1, ST IN 2, USB 33/34, Playback	Выбор источника мониторинга, назначенного для параметра 2.
Mute Master	Input		Аналогично соответствующей клавише MUTE на верхней панели.
	FX		
Oscillator	Oscillator On		Включение и выключение осциллятора.
	Specific CH	AUX 1-20, STEREO L, STEREO R, SUB	
Page Change	Bookmark		Нажмите и удерживайте по меньшей мере 2 секунды, чтобы внести текущий экран в раздел закладок. Чтобы отобразить экран, внесенный в раздел закладок, нажмите и удерживайте менее 2 секунд.
	Bookmark with "SEL"		Выбранный канал сохраняется с закладкой. Аналогично описанию, приведенному выше.
	Close Popup		Закрывание всплывающего экрана.

ФУНКЦИЯ	ПАРАМЕТР 1	ПАРАМЕТР 2	Описание	
Recorder	Transport	Play/Pause	Аналогично кнопке паузы/возобновления на экране RECORDER.	
		Stop	Аналогично кнопке остановки на экране RECORDER.	
		Next	Аналогично кнопке перехода вперед на экране RECORDER.	
		Previous	Аналогично кнопке возврата на экране RECORDER.	
		Rec	Аналогично кнопке записи на экране RECORDER.	
		Auto Rec	Запись останавливается и файл сохраняется, затем запись сразу же возобновляется как новый файл.	
		Rec & Start	Запись начинается сразу, без перехода в режим готовности к записи.	
SCENE	Inc Dec Store Recall		Аналогично клавишам INC, DEC, STORE и RECALL.	
		Inc Recall		Загрузка следующего по номеру набора Scene.
		Dec Recall		Загрузка предшествующего по номеру набора Scene.
		Direct Recall/Store		A00-99, B00-99
	TAP TEMPO			Аналогично соответствующей клавише TAP на верхней панели.

### Экран назначения функции

При выборе функции отображаются элементы, доступные для параметра 1. Аналогично, при выборе элемента для параметра 1 отображаются элементы, доступные для параметра 2. У некоторых функций может не быть элементов, доступных для параметра 1. У некоторых элементов параметра 1 может не быть элементов, доступных для параметра 2.





### Назначение функции для клавиши [USER DEFINED KEY]

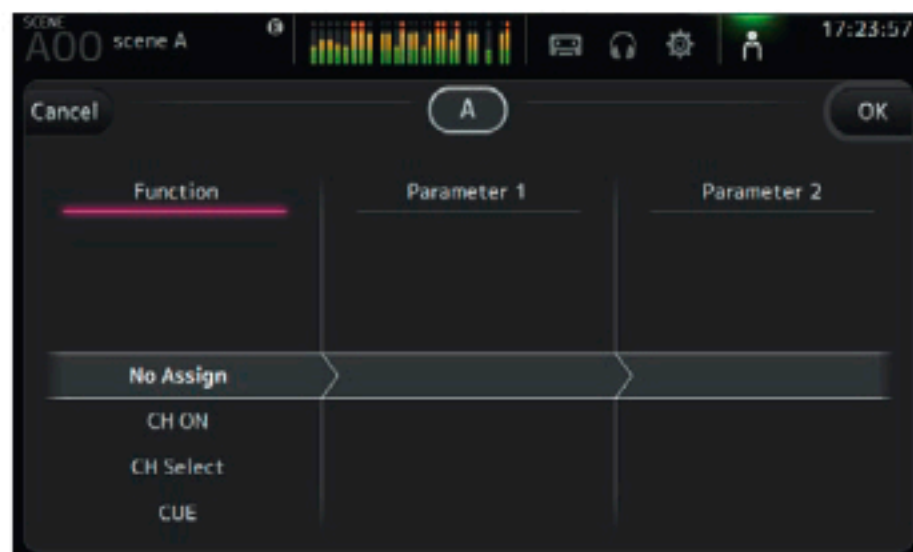
#### 1. Коснитесь кнопки Keys.

Будет отображен экран, на котором можно выбрать соответствующую клавишу [USER DEFINED KEY].

Кнопки A–F соответствуют клавишам [USER DEFINED KEYS] A–F.

#### 2. Коснитесь кнопки, соответствующей той клавише [USER DEFINED KEY], которую необходимо настроить.

Будет отображен экран конфигурации.



#### 3. Прокрутите список Function и выберите необходимую функцию.



#### 4. Прокрутите список Parameter 1 и выберите необходимый элемент.

Если имеются элементы, доступные для списка Parameter 2, выберите необходимый элемент.

#### 5. Коснитесь кнопки ОК.

### Назначение функции для регулятора [USER DEFINED KNOB]

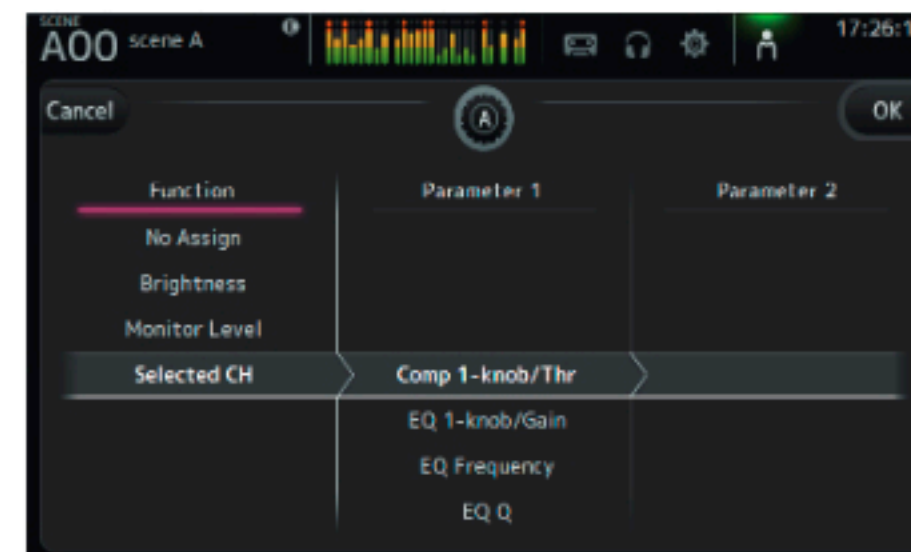
#### 1. Коснитесь кнопки Knobs.

Будет отображен экран, на котором можно выбрать соответствующий регулятор [USER DEFINED KNOB].

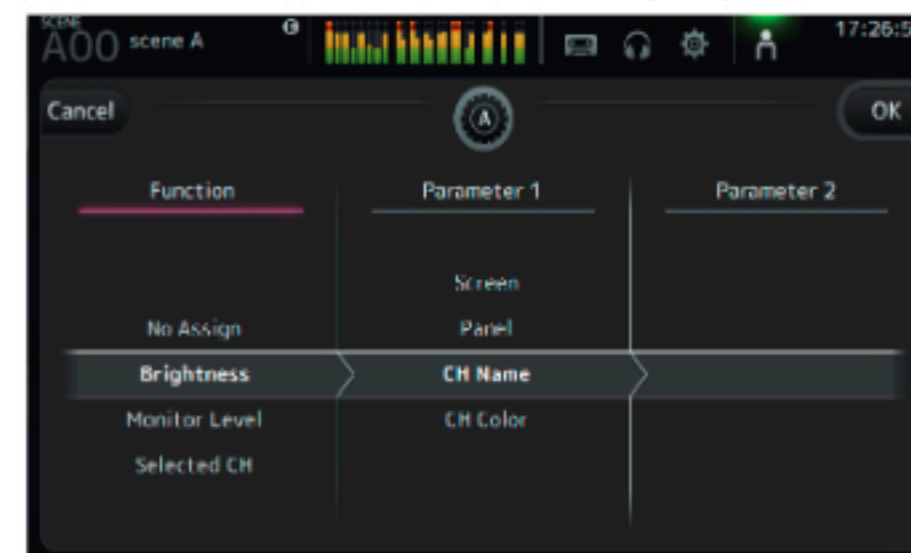
Кнопки A–D соответствуют регуляторам [USER DEFINED KNOBS] A–D.

#### 2. Коснитесь кнопки, соответствующей тому регулятору [USER DEFINED KNOB], который необходимо настроить.

Будет отображен экран конфигурации.



#### 3. Прокрутите список Function и выберите необходимую функцию.



#### 4. Прокрутите список Parameter 1 и выберите необходимый элемент.

Если имеются элементы, доступные для списка Parameter 2, выберите необходимый элемент.

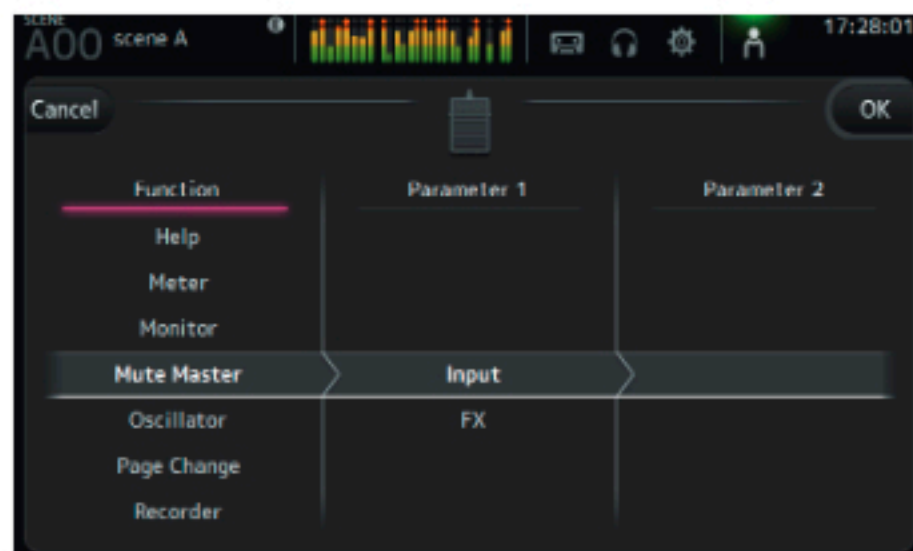
#### 5. Коснитесь кнопки ОК.

### Назначение функции для педального переключателя

1. Коснитесь кнопки Foot Switch.



2. Коснитесь кнопки настройки педального переключателя.  
Будет отображен экран конфигурации.



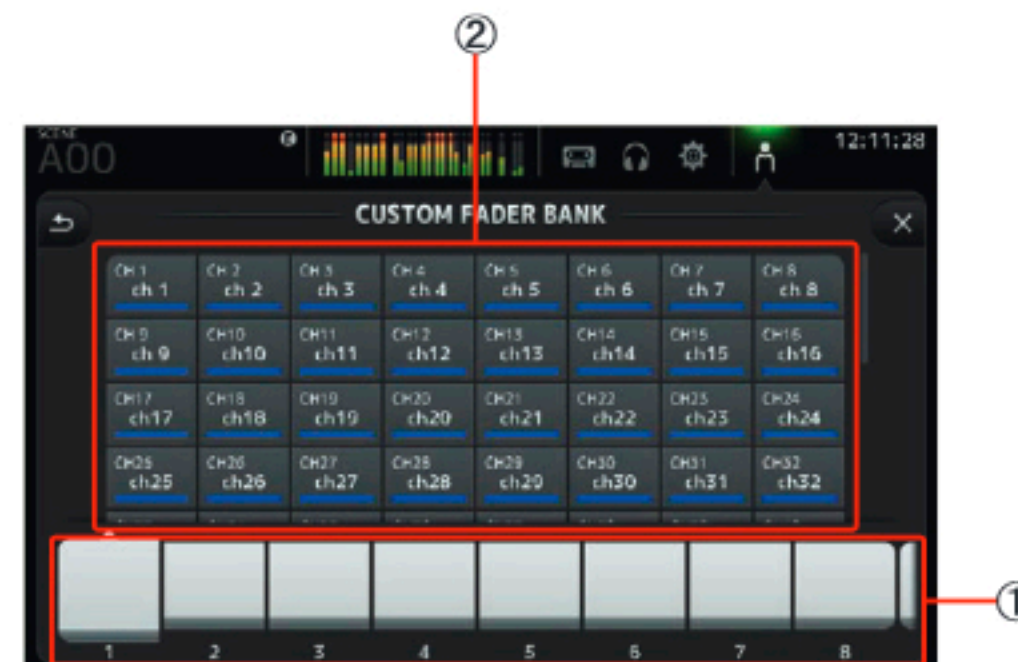
3. Прокрутите список Function и выберите необходимую функцию.



4. Прокрутите список Parameter 1 и выберите необходимый элемент.  
Если имеются элементы, доступные для списка Parameter 2, выберите необходимый элемент.
5. Коснитесь кнопки OK.

### Экран CUSTOM FADER BANK

Пользовательский банк фейдеров позволяет выбирать любые каналы независимо от их типа (входные каналы, шины AUX, группы DCA и пр.) и группировать их в банки фейдеров.

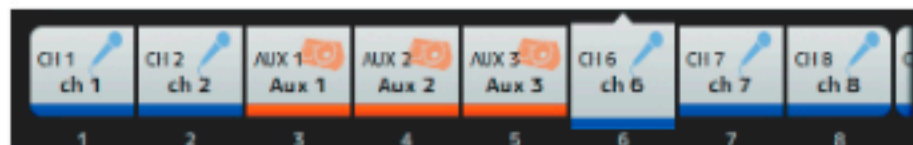


- ① **Кнопки фейдеров**  
Позволяют выбрать фейдер для настройки.
- ② **Кнопки каналов**  
Позволяют определить каналы, которые будут назначены для фейдера, выбранного в группе ①.  
Если выбрать вариант None, то для соответствующего фейдера не будет назначено ни одного канала.

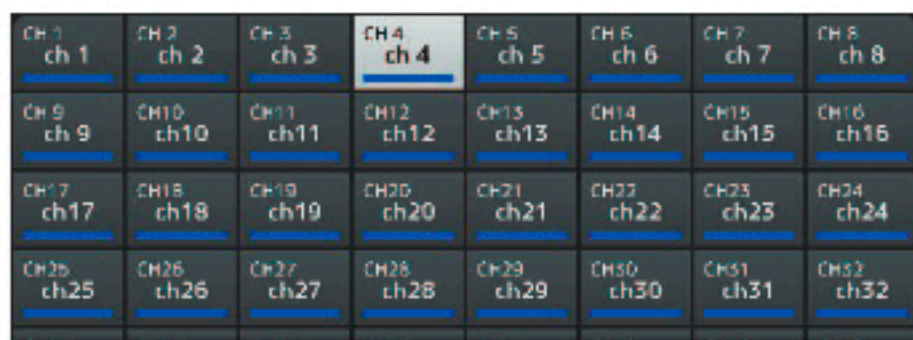


## Настройка пользовательского банка фейдеров

1. Коснитесь кнопки фейдера, чтобы выбрать фейдер для настройки.



2. Коснитесь кнопки того канала, который следует назначить для того фейдера, который был выбран на этапе 1.



3. Повторяя шаги 1–2, выполните необходимую настройку остальных фейдеров.

## Меню экрана CUSTOM FADER BANK

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране CUSTOM FADER BANK, чтобы вызвать следующие пункты.



- ① **Значок Clear All**  
Позволяет удалить все назначения для банков фейдеров (для всех назначений устанавливается состояние None).

## Загрузка банка CUSTOM FADER BANK

1. Одновременно нажмите клавиши [INPUT2] и [OUTPUT] на верхней панели.



## Экран BRIGHTNESS

Позволяет регулировать яркость сенсорного экрана, а также светодиодных индикаторов, дисплея с названием канала и цвета каналов на верхней панели. Можно сохранить настройки яркости в банках BANK A и BANK B, чтобы позднее загружать необходимые настройки яркости согласно существующим рабочим условиям.



- ① **Кнопки выбора банков**  
Позволяют переключаться между банками BANK A и BANK B.  
**BANK A:** служит для выбора настроек яркости, сохраненных в банке BANK A.  
**BANK B:** служит для выбора настроек яркости, сохраненных в банке BANK B.  
Для версий 1.1 и последующих, можно переключаться между банками с помощью клавиш [USER DEFINED KEYS] или педального переключателя.
- ② **Ползунок яркости Screen**  
Позволяет регулировать яркость сенсорного экрана.
- ③ **Ползунок яркости Panel**  
Позволяет регулировать яркость светодиодов на верхней панели.
- ④ **Ползунок яркости CH Name**  
Позволяет регулировать яркость подсветки названий каналов на верхней панели.
- ⑤ **Ползунок яркости CH Color**  
Позволяет регулировать яркость цветов, обозначающих каналы на верхней панели.

## Экран PREFERENCE

Позволяет настраивать общие рабочие параметры в отношении отображения «предложений подтверждения», поведения клавиши [SEL] и пр.



### ① Confirmation

Позволяет настроить «предложения подтверждения» для операций сохранения, загрузки и коррекции.

**Store, Recall:**

если одна из этих кнопок включена, то при выполнении соответствующего действия будет отображаться «предложение подтверждения».

**INPUT Select/OUTPUT Patch:** если включить эту кнопку, то «предложение подтверждения» будет отображаться при изменении источника входного сигнала или параметров коррекции OMNI OUT.

### ② Auto Channel Select

Если включить соответствующую кнопку, то при использовании фейдера того или иного канала канал соответствующего типа будет выбран автоматически.

Включить или отключить эту функцию можно отдельно для входных и выходных каналов.

**[CUE] > [SEL] LINK:** если включить эту кнопку, то канал будет выбран при включении функции CUE этого канала.

### ③ Memorize [SEL] Position for Each FADER BANK

Состояние этой кнопки определяет «запоминание» положения каналов в банках фейдеров.

### ④ Touch Sensing Area Optimization

Позволяет оптимизировать чувствительность сенсорного экрана.

**Sit:** оптимизация сенсорного экрана для использования человеком, находящимся ниже него (например, сидящим).

**Stand:** оптимизация сенсорного экрана для использования человеком, находящимся выше него (например, стоящим).

### ⑤ Show Help at Startup

Состояние этой кнопки определяет автоматическое отображение экрана HELP после запуска консоли.

### ⑥ Help Language

Состояние этой кнопки определяет язык, на котором отображается экран HELP.

## Настройка параметров на экране PREFERENCE

1. С помощью кнопок на экране PREFERENCE можно настроить параметры в соответствии с потребностями.
2. Закончив настройку, коснитесь кнопки закрывания ([X]).



## Экран SAVE/LOAD

Здесь отображается список сохраненных каталогов и файлов.



### ① Кнопка родительского каталога

Служит для перехода к каталогу на один уровень выше текущего каталога. Если текущий каталог является корневым, то эта кнопка становится неактивной и окрашивается в серый цвет.

### ② Текущий каталог

Здесь отображается название текущего каталога.

### ③ Название тома

Здесь отображается название тома, присвоенное накопителю USB, и объем доступного пространства.

### ④ Список файлов

Здесь отображается список каталогов и файлов, хранящихся на накопителе USB. При выборе одного из элементов в списке файлов он выделяется цветом. Выделение указывает на то, что этот файл является предметом каких-либо последующих операций. Чтобы упорядочить список по заголовку какого-либо столбца, следует выбрать соответствующий столбец. Для переключения между сортировкой по возрастанию и по убыванию следует коснуться того же заголовка еще раз.

**File Name:** здесь отображаются имена каталогов и файлов. Чтобы можно было различить элементы этих двух видов, напротив каждого элемента отображается соответствующий значок.

**Comment:** здесь отображаются комментарии к файлам, хранящимся на консоли серии TF. Чтобы отредактировать комментарии к тому или иному файлу, выберите этот файл и коснитесь кнопки Edit, чтобы вызвать клавиатуру (→стр. 10).

**Date:** здесь отображается дата изменения каждого элемента в списке.

### ⑤ Кнопка Edit

Позволяет редактировать имя выбранного файла и комментарии к нему.

### ⑥ Кнопка Load

Позволяет загружать файл, выбранный в списке.

### ⑦ Кнопка Save

Позволяет сохранять текущие настройки, перезаписывая их в том файле, который выбран в списке.

### ⑧ Кнопка Save As

Служит для сохранения текущих настроек в новом файле.

## Меню экрана SAVE/LOAD

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране SAVE/LOAD, чтобы вызвать следующие пункты.



### ① Значок Copy

Служит для копирования выбранного файла.

### ② Значок Paste

Используется для вставки файла в текущий каталог.

### ③ Значок Make Dir

Позволяет создать новый каталог.

### ④ Значок Delete

Служит для удаления выбранного файла.

### ⑤ Значок Format

Используется для форматирования накопителя USB, подсоединенного к консоли.

## Данные, которые можно сохранять и загружать

С помощью экрана SAVE/LOAD можно сохранять и загружать перечисленные ниже данные.

Сохраняемые/загружаемые данные	Описание
Scene Memory	Все наборы Scene, включая текущий набор Scene
Channel Library	Все установки Preset канала
+48V Master	
Mute Safe	
Mute Master	
Cue	Кроме настроек CUE канала
Oscillator	Кроме включения осциллятора
Monitor	
Meter	
Recall Safe	
User Defined Keys	
User Defined Knobs	
Foot Switch	
Custom Fader Bank	
Preference	Кроме следующих параметров: Help Language, Show Help at Startup, Touch Area Optimization

Не сохраняемые/не загружаемые данные	Описание
Cue	Настройки CUE канала
Oscillator	Включение осциллятора
Brightness	
Preference	Параметры Help Language, Show Help at Startup, Touch Area Optimization
Date Time	
Network	
Console Lock	
Input Port Trim	
Output Port Trim	
Fader Calibration	
Channel Color Calibration	

## Экран HELP

Здесь отображаются сведения об операциях, выполняемых с помощью консоли. Если кнопка Show Help at Startup на экране PREFERENCE включена, то экран HELP автоматически отображается после запуска консоли.

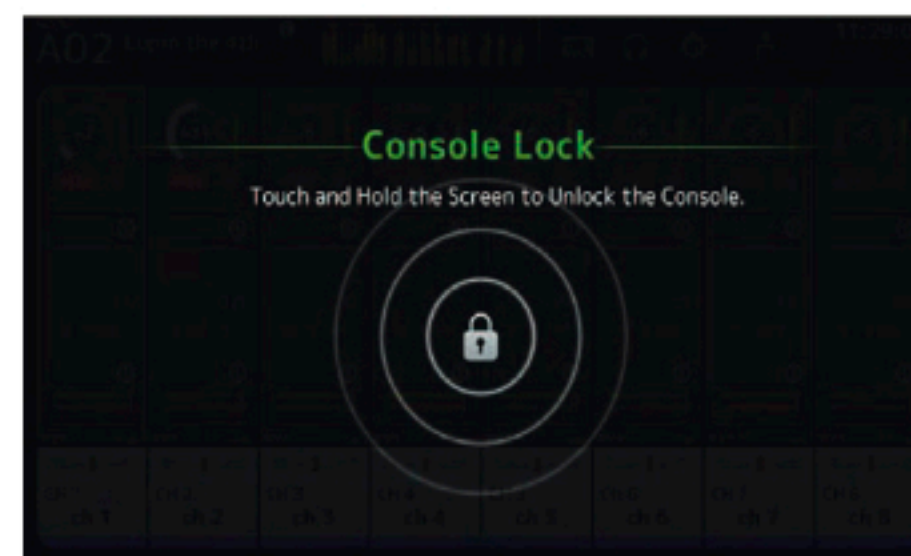
Чтобы просмотреть другие страницы, следует выполнить движение «смахивания» вправо или влево.



## Экран CONSOLE LOCK

Можно заблокировать консоль, чтобы предотвратить ее случайное использование. До тех пор, пока отображается экран CONSOLE LOCK, элементы управления являются неактивными и работать на консоли невозможно.

Чтобы разблокировать консоль, коснитесь экрана CONSOLE LOCK и задержите прикосновение на некоторое время.





Здесь отображается информация о канальных линейках.

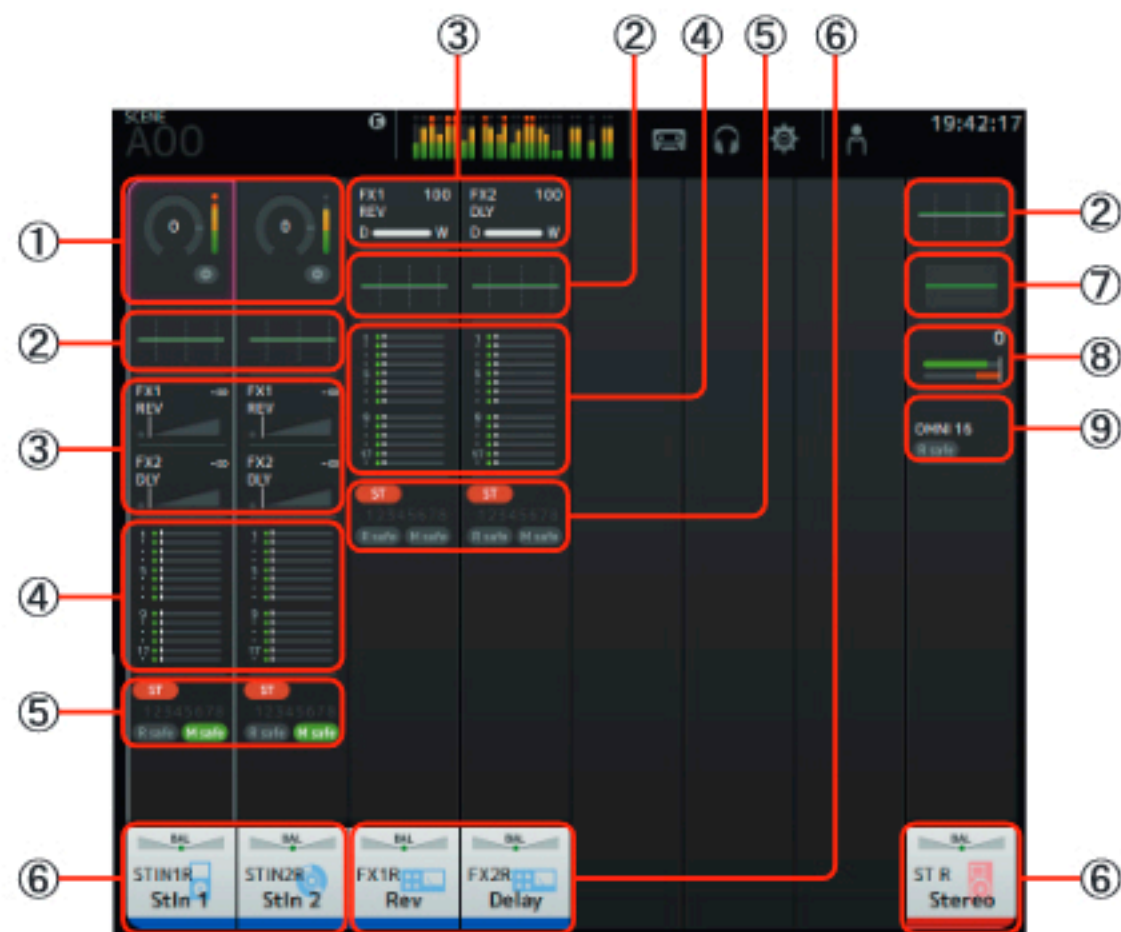
Чтобы вызвать экран OVERVIEW, нажмите клавишу Home (🏠).

## Входные каналы



- ① Служит для перехода к экрану INPUT. (→ стр. 39)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану GATE. (→ стр. 44)
- ④ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ⑤ Служит для перехода к экрану FX1. (→ стр. 48)
- ⑥ Служит для перехода к экрану FX2. (→ стр. 48)
- ⑦ Служит для перехода к экрану SEND TO AUX. (→ стр. 53)
- ⑧ Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→ стр. 54)
- ⑨ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)

## Стереоканалы



- ① Служит для перехода к экрану INPUT. (→ стр. 39)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану FX1/FX2. (→ стр. 48)
- ④ Служит для перехода к экрану SEND TO AUX. (→ стр. 53)
- ⑤ Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→ стр. 54)
- ⑥ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)
- ⑦ Служит для перехода к экрану GEQ. (→ стр. 62)
- ⑧ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ⑨ Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→ стр. 64)

## Каналы AUX1–AUX8



- ① Служит для перехода к экрану SEND FROM. (→ стр. 65)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану GEQ. (→ стр. 62)
- ④ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ⑤ Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→ стр. 64)
- ⑥ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)

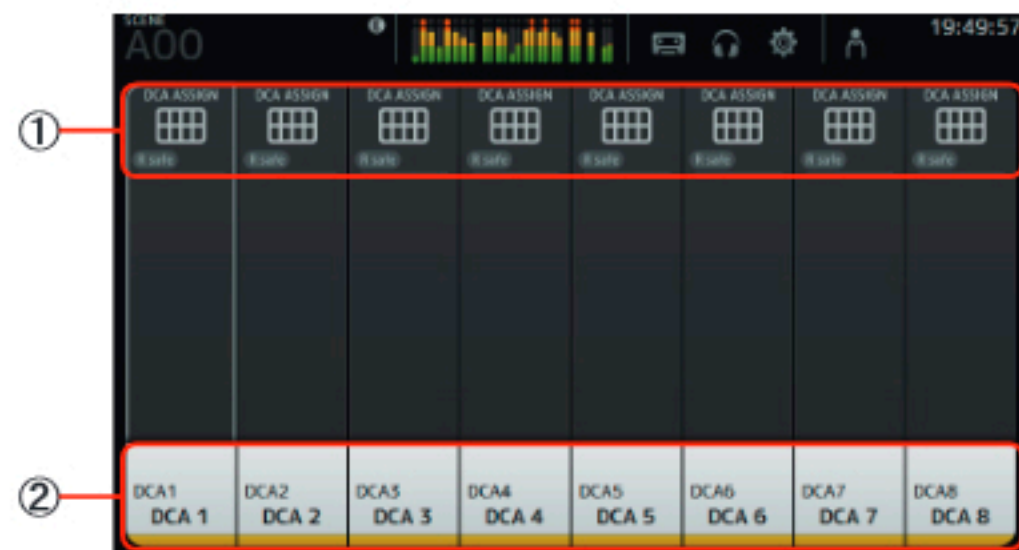
## Каналы AUX9/10–19/20, канал SUB



- ① Служит для перехода к экрану SEND FROM. (→ стр. 65)
- ② Служит для перехода к экрану эквалайзера. (→ стр. 41)
- ③ Служит для перехода к экрану GEQ. (→ стр. 62)
- ④ Служит для перехода к экрану COMP. (→ стр. 46)
- ⑤ Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→ стр. 64)
- ⑥ Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)



## Группы каналов



① Служит для перехода к экрану DCA ASSIGN. (→ стр. 66)

② Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)

### Операции, выполняемые с помощью экрана OVERVIEW

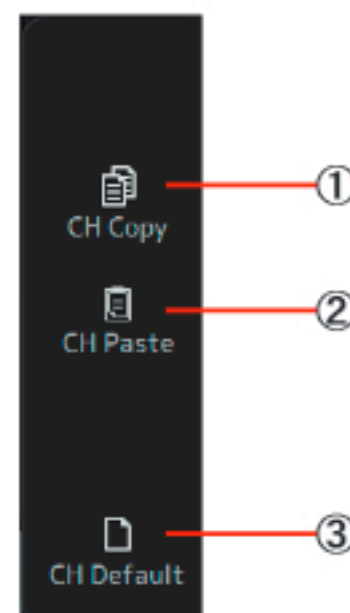
При прикосновении к какому-либо объекту на экране вокруг него отображается розовая рамка, выделяющая объект. В отношении выделенного объекта можно выполнять регулировку с помощью регулятора [TOUCH AND TURN].

При прикосновении к выделенному объекту отображается экран конфигурации этого объекта.

Чтобы просмотреть другие области экрана, можно выполнить движение «смахивания» вверх, вниз, вправо или влево.

## Меню экрана OVERVIEW

Коснитесь клавиши Меню (☰) на экране OVERVIEW, чтобы вызвать следующие пункты.

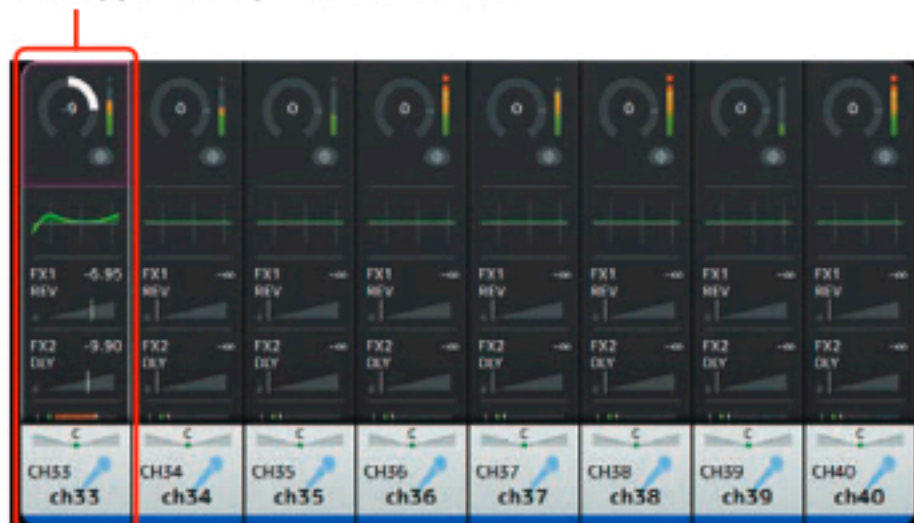


- ① **Значок CH Copy**  
Служит для копирования настроек текущего канала.
- ② **Значок CH Paste**  
Используется для вставки настроек другого канала и их применения к текущему каналу.
- ③ **Значок CH Default**  
Возвращает настройки текущего канала к значениям по умолчанию.

## Копирование настроек одного из каналов и их применение к текущему каналу

1. Выберите канал, настройки которого следует скопировать.

Скопируйте настройки этого канала

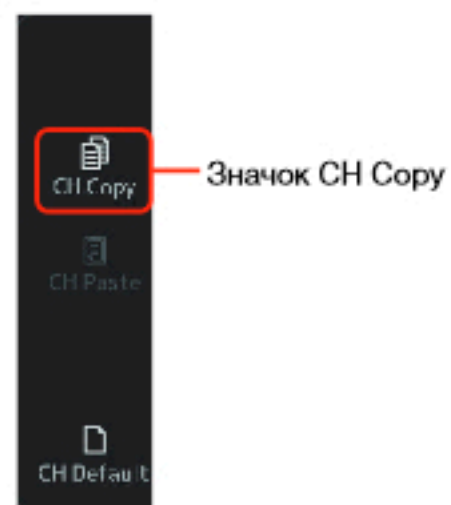


2. Нажмите клавишу Menu (  ).

Служит для вызова меню.

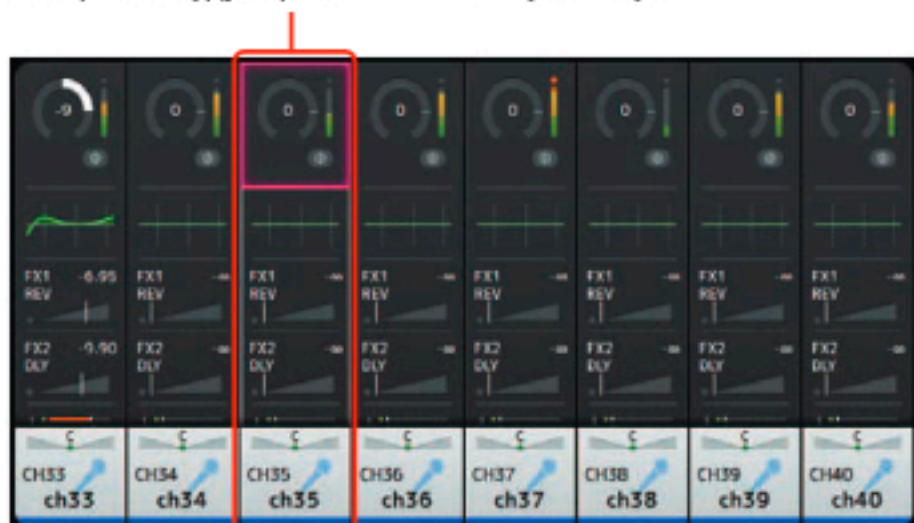
3. Коснитесь значка CH Copy.

Настройки будут скопированы, а меню закроется.



4. Выберите канал, к которому следует применить скопированные настройки.

Настройки будут применены к этому каналу



5. Нажмите клавишу Menu (  ).

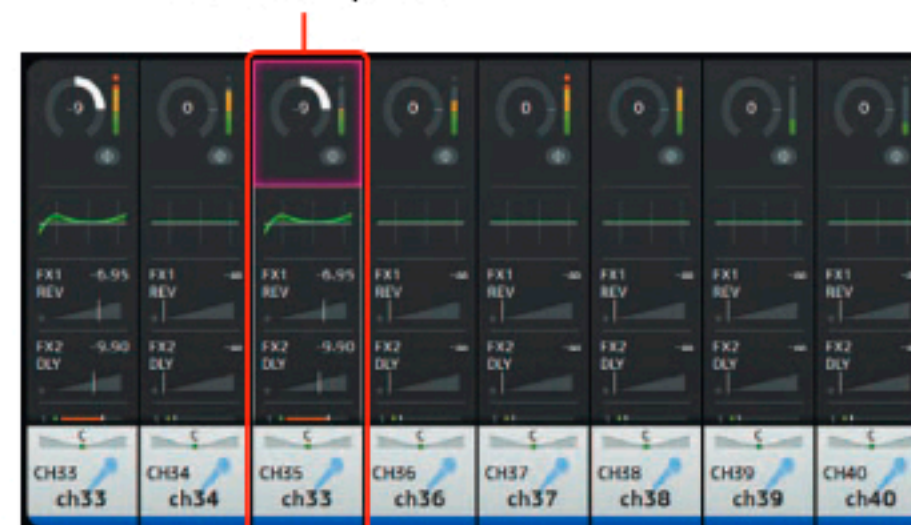
Служит для вызова меню.

6. Коснитесь значка CH Paste.



Настройки канала, выбранного первым, будут применены к каналу, выбранному вторым, а меню закроется.

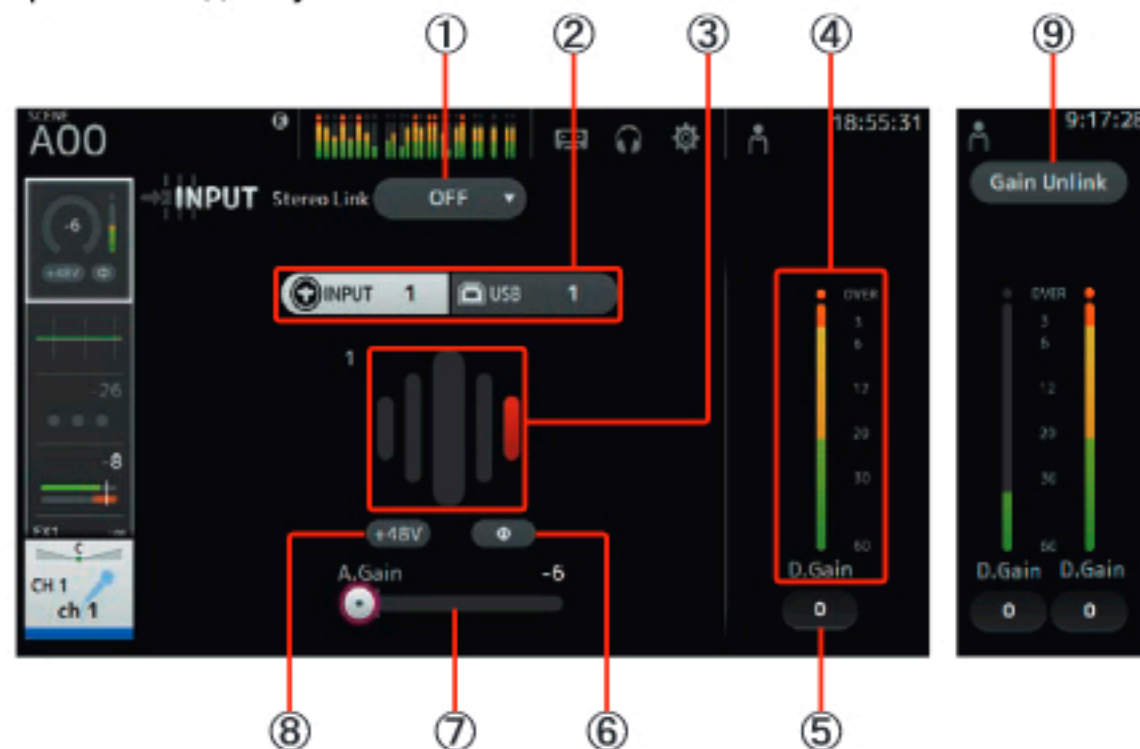
Вставка завершена





## Экран INPUT

Позволяет изменить настройку стереопары, выбрать источник входного сигнала, включить или выключить фантомное питание, включить или выключить фазировку и отрегулировать входное усиление.



### ① Кнопка выбора Stereo Link

Позволяет выбрать режим интерпретации двух соседних входных моноканалов (будут ли они связаны в стереопару, или останутся двумя независимыми моноканалами). Коснитесь, чтобы вызвать всплывающее меню.

OFF: стереопара не формируется.

CH1 & 2: стереопара формируется. После формирования стереопары нечетный канал стереопары располагается с левой стороны, а четный – с правой стороны.

Номера каналов, отображаемые во всплывающем меню, зависят от характера редактируемого канала.

CH2 & 3: стереопара формируется. После формирования стереопары четный канал стереопары располагается с левой стороны, а нечетный – с правой стороны. Номера каналов, отображаемые во всплывающем меню, зависят от характера редактируемого канала.

### ② Кнопки выбора входных каналов

Позволяют выбрать источник входных каналов. Состав доступных источников зависит от характера канала, настройки которого редактируются.

INPUT: в качестве источника входного канала используется устройство, подсоединенное к разъему INPUT.

USB: в качестве источника входного канала используется компьютер, подсоединенный к разъему USB TO HOST.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Если выбран вариант USB, то ползунок усиления (7) можно использовать для коррекции усиления цифрового сигнала, а кнопка +48V (8) не отображается.

### ③ Шкала GainFinder

Здесь отображается скорректированный уровень усиления входного сигнала.

Корректировать входное усиление следует с таким расчетом, чтобы подсвечивался центр шкалы GainFinder. Если в качестве источника входного сигнала выбран вариант INPUT, то на шкале GainFinder отображается уровень усиления цифрового входного сигнала.

### ④ Индикатор уровня

Здесь отображается уровень коррекции после усиления.

### ⑤ Текстовое поле усиления цифрового сигнала

Позволяет корректировать усиление цифрового сигнала (значение по умолчанию составляет 0 дБ). Прикоснитесь к этому текстовому полю, чтобы активировать его. Затем с помощью регулятора [TOUCH AND TURN] скорректируйте соответствующую настройку. Если коснуться этого текстового поля повторно, то можно скорректировать настройку с помощью экрана клавиатуры.

### ⑥ Кнопка Ф (фазировка)

Позволяет реверсировать фазировку.

При включенной кнопке фазировка входного сигнала реверсируется.

### ⑦ Ползунок Gain

Если кнопка INPUT активна, то этот ползунок служит для коррекции усиления аналогового сигнала предусилителя.

Функция PAD (-24 db) включается и отключается при регулировке усиления аналогового сигнала в пределах от +17 дБ до +18 дБ.

Если активна кнопка USB, то этот ползунок используется для коррекции усиления цифрового сигнала.

### ⑧ Кнопка +48V

Служит для включения и выключения фантомного питания (+48 V) предусилителя.

On: фантомное питание включено.

Off: фантомное питание выключено.

Если активна кнопка USB, то кнопка +48V не отображается.

## УВЕДОМЛЕНИЕ

### Информация о фантомном питании

Если фантомное питание не требуется, переведите кнопку +48V в неактивное состояние. При использовании фантомного питания соблюдайте следующие правила, чтобы предотвратить повреждение консоли или подключенных к ней устройств, а также исключить возникновение помех для сигнала.

- Не переводите кнопку +48V в активное состояние, если устройство, подсоединенное к входному разъему, не требует использования фантомного питания.
- Не подсоединяйте и не отсоединяйте кабели, если кнопка +48V находится в активном состоянии.
- Прежде чем включить или отключить фантомное питание для того или иного канала, уменьшите громкость этого канала до минимального уровня.

### ПРИМЕЧАНИЕ

При использовании фантомного питания возможно возникновение помех вследствие разницы импеданса между цепями устройства, подключенного к входному разъему.

### 9 Кнопка Gain Unlink (версия 1.1 и последующие)

Отображается для стереоканалов и каналов, объединенных в стереопары.

Прикосновение к этой кнопке дает возможность временно настраивать усиление для левого и правого каналов индивидуально. После отпускания этой кнопки усиление для обоих каналов будет корректироваться синхронно, однако различие между уровнями усиления для каналов сохранится.

### Настройка стереопары и источника входного сигнала

1. Перейдите к экрану INPUT. (→стр. 5)
2. Коснитесь кнопки выбора стереопары, соответствующей необходимой настройке.

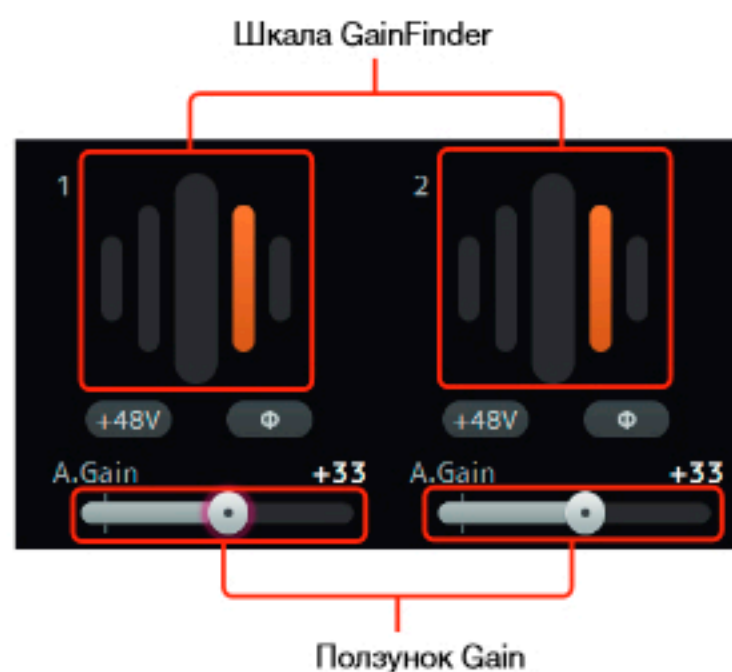


3. Коснитесь кнопки выбора источника входного сигнала, соответствующей необходимой настройке.



4. Ползунком усиления скорректируйте усиление для предусилителя.

Скорректируйте входное усиление так, чтобы подсвечивался центр шкалы GainFinder.



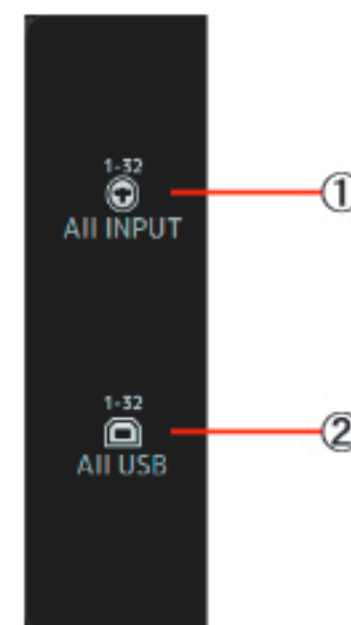
5. Прикоснитесь к текстовому полю усиления цифрового сигнала. Затем с помощью регулятора [TOUCH AND TURN] скорректируйте настройку.



Текстовые поля усиления цифрового сигнала

### Меню экрана INPUT (версия 1.1 и последующие)

Коснитесь клавиши Меню (☰) на экране INPUT, чтобы вызвать следующие пункты.



- 1 **Значок All INPUT**  
Позволяет назначать разъемы INPUT в качестве источников входного сигнала для всех входных каналов.
- 2 **Значок All USB**  
Позволяет назначать разъем USB TO HOST в качестве источника входного сигнала для всех входных каналов.

Источник входного сигнала можно изменить для каналов, перечисленных ниже.

TF5: CH 1–32

TF3: CH 1–24 (при выборе варианта CH 1–24)  
CH 25–32 (при выборе варианта CH 25–32)

TF1: CH 1–16 (при выборе варианта CH 1–16)  
CH 17–32 (при выборе варианта CH 17–32)



## Экран эквалайзера

Позволяет управлять эквалайзером для каждого канала. 4-полосный параметрический эквалайзер доступен для каналов CH 1–32, AUX 1–20 и STEREO. 2-полосный параметрический эквалайзер доступен для каналов CH 33–40, ST IN 1, ST IN 2, FX1, FX2 и SUB. Настройки можно регулировать в режиме 1-knob, что обеспечивает удобную коррекцию с помощью регулятора [TOUCH AND TURN]. Возможна также коррекция в ручном режиме, с индивидуальной коррекцией каждого параметра.

### 4-полосный параметрический эквалайзер



#### ① Кнопка EQ

Служит для включения и выключения эквалайзера.

#### ② Кнопка HPF

Служит для включения и выключения фильтра высоких частот (HPF).  
Отображается для каналов CH 1–40.

#### ③ Кнопка 1-knob

Служит для переключения между режимом 1-knob EQ и ручным режимом.  
При использовании режима 1-knob EQ отображается ползунок уровня 1-knob.

#### ④ Ползунок уровня 1-knob

Служит для коррекции интенсивности в режиме 1-knob EQ.  
При использовании ручного режима здесь отображается информация о параметрах Q, F и G выбранного диапазона.

#### ⑤ Кнопка выбора режима эквалайзера

При использовании режима 1-knob EQ позволяет выбрать тип режима 1-knob. Для вокальных каналов следует выбрать тип [Vocal], для остальных тип [Intensity].

Если установлен тип [Intensity], то можно регулировать эквалайзер в пределах между одинарной и двойной интенсивностью, установленной в ручном режиме.

Для выходных каналов можно выбрать тип [Loudness]. Этот параметр позволяет выделить низкие и высокие частоты.

Состав доступных типов зависит от характера канала, настройки которого редактируются.

Тип	Канал							
	CH 1-32 HPF + 4- полосный	CH 33-40 HPF + 2- полосный	ST IN 2- полосный	FX 2- полосный	STEREO 4- полосный	AUX 1-8 4- полосный	AUX9/10- AUX19/20 4-полосный	SUB 2- полосный + LPF
Intensity	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
Vocal	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Loudness	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

В ручном режиме эта кнопка позволяет переключаться между низкочастотным и высокочастотным полосовыми фильтрами.

Для каналов CH 1–40 доступны низкочастотные фильтры шельфового и колоколообразного типов. Для других каналов (т. е. для каналов, у которых нет фильтров HPF), доступны низкочастотные фильтры HPF, шельфового и колоколообразного типов. Доступны высокочастотные фильтры LPF, шельфового и колоколообразного типов.

#### ⑥ Индикатор выходного уровня эквалайзера

Здесь отображается уровень сигнала после эквалайзера.

#### ⑦ График эквалайзера

Здесь отображаются настройки параметров и фильтров эквалайзера. По мере коррекции настроек каждой полосы результаты отражаются на графике.

При использовании режима 1-knob EQ можно коснуться ползунка и регулировать уровень с помощью самого ползунка или регулятора [TOUCH AND TURN].

При использовании ручного режима можно передвигать рукоятки, отображаемые на графике, чтобы корректировать соответствующие настройки.

Если фильтр HPF включен, то можно передвигать рукоятку HPF для коррекции частоты среза. При использовании типа Intensity для режима 1-knob EQ можно корректировать фильтр HPF отдельно.



## &lt;Режим 1-кноб EQ&gt;



## &lt;Ручной режим&gt;

**Как работает режим 1-кноб EQ?**

Режим 1-кноб EQ позволяет корректировать несколько параметров одновременно, поворачивая регулятор. Это упрощает и ускоряет регулировку эквалайзера.

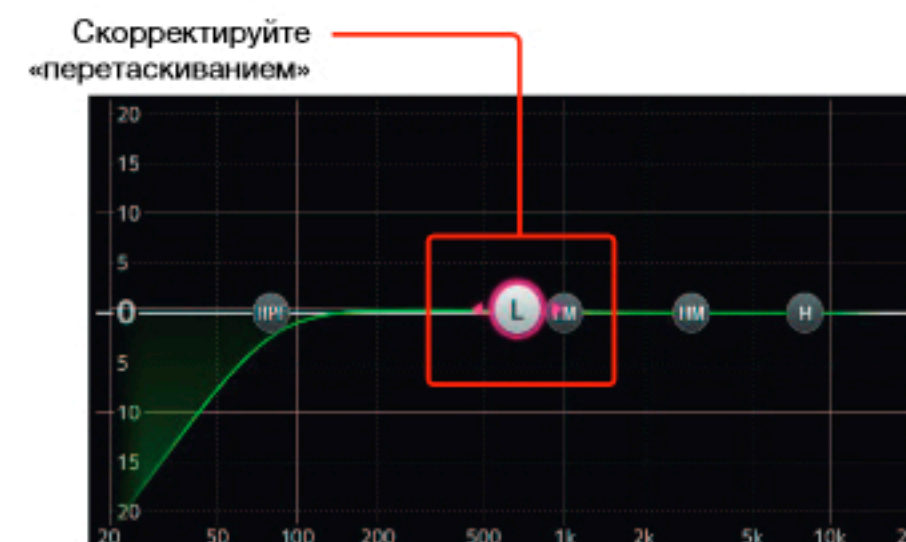
На консоли имеется ряд установок Preset, заранее настроенных на различные инструменты. Можно использовать режим 1-кноб EQ для коррекции настроек эквалайзера, сохраненных в установках Preset, без нарушения общего баланса в миксе.

Можно также корректировать настройки эквалайзера в ручном режиме. Затем можно выбрать тип режима 1-кноб EQ и, в соответствии с типом Intensity, корректировать эквалайзер на каждом канале в отдельности. В этом случае можно использовать регулятор [TOUCH AND TURN] для коррекции в пределах от 0 % (эквалайзер не применяется) до 50 % (уровень эквалайзера, установленный в ручном режиме) и 100 % (двойная интенсивность эквалайзера, установленная в ручном режиме). Это упрощает тонкую настройку эквалайзера, позволяя делать это с помощью единственного регулятора.

Если в качестве типа выбран тип Vocal или Loudness, можно корректировать эквалайзер в пределах от 0 % (эквалайзер не применяется) до 100 % (эквалайзер применяется в максимальном объеме).

**Регулировка эквалайзера в ручном режиме**

1. Перейдите к экрану эквалайзера. (→стр. 5)
2. Коснувшись кнопки EQ, включите эквалайзер.
3. Коснувшись кнопки 1-кноб, отключите режим 1-кноб.
4. С помощью рукояток, обозначенных на графике эквалайзера, скорректируйте эквалайзер должным образом.



Выбрав какой-либо параметр эквалайзера прикосновением, можно корректировать его значение регулятором [TOUCH AND TURN]. Переключиться на другой параметр можно нажатием клавиши [SHIFT]. При каждом нажатии клавиши [SHIFT] происходит переключение между такими параметрами, как усиление (G) и частота (F). Кроме того, можно переключаться между параметрами G и F, прикасаясь к соответствующей области справа от кнопки 1-кноб.

Чтобы скорректировать параметр Q, выполните на сенсорном экране движение сведения или разведения, или коснитесь области справа от кнопки 1-кноб и корректируйте параметр регулятором [TOUCH AND TURN].

**5. При необходимости включите фильтр HPF.**

При использовании вокального микрофона можно приглушить низкочастотный шум (гул и т. п.), включив фильтр HPF.

**Регулирование эквалайзера в режиме 1-кноб EQ**

1. Перейдите к экрану эквалайзера. (→стр. 5)
2. Включите эквалайзер и активируйте режим 1-кноб.
3. Выберите необходимый тип режима 1-кноб.
4. Регулятором [TOUCH AND TURN] скорректируйте эквалайзер.



### Настройка фильтра HPF

1. Перейдите к экрану эквалайзера. (→стр. 5)
2. Коснувшись кнопки HPF, включите фильтр HPF.



3. Коснитесь рукоятки HPF.
4. Регулятором [TOUCH AND TURN] скорректируйте фильтр HPF.

Кроме того, можно «перетаскать» рукоятку фильтра HPF на графике эквалайзера.

Скорректируйте  
«перетаскиванием»



Значение, соответствующее выполненной корректировке, отображается в верхнем правом углу экрана.

Скорректированное значение



### Настройка фильтра LPF

На канале SUB можно использовать фильтр LPF для завала высоких частот независимо от настроек эквалайзера (идеальное решение для коррекции сигнала, поступающего на сабвуфер).

1. Вызовите экран эквалайзера для канала SUB. (→стр. 5)
2. Коснувшись кнопки EQ, включите эквалайзер.



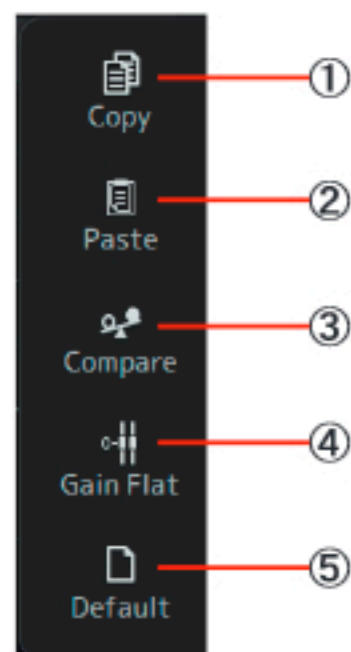
3. С помощью рукоятки фильтра LPF, обозначенной на графике эквалайзера, скорректируйте фильтр LPF должным образом.

Скорректируйте «перетаскиванием»



## Меню экрана эквалайзера

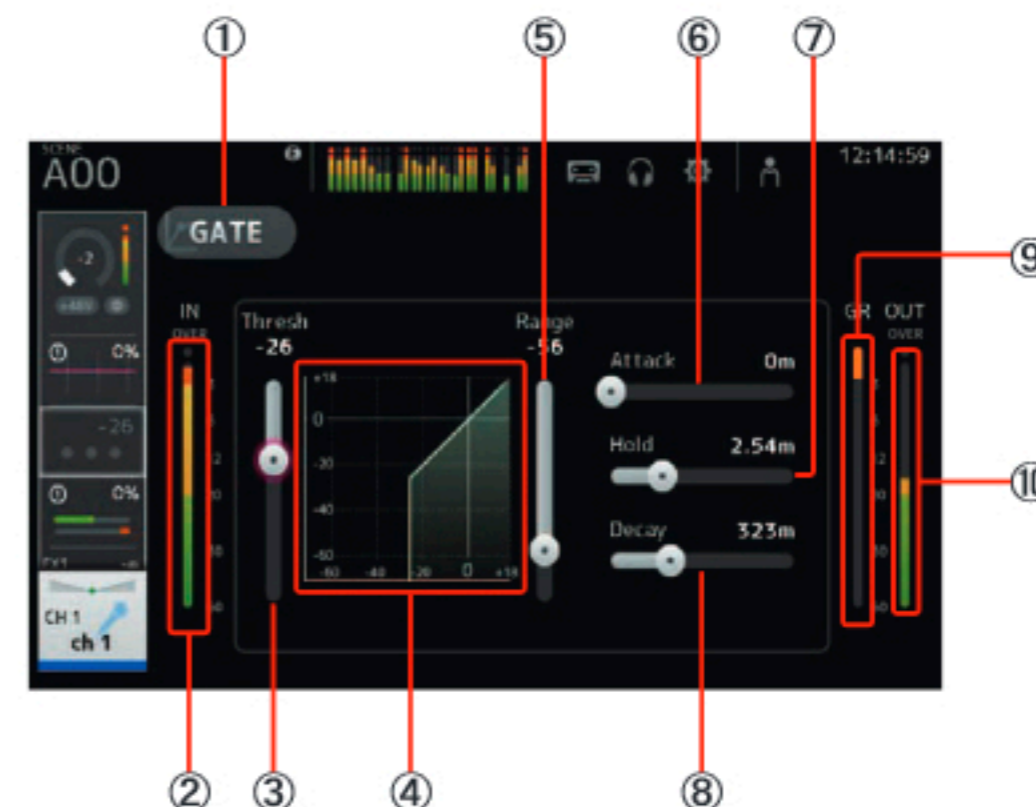
Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране эквалайзера, чтобы вызвать следующие пункты.



- ① **Значок Copy**  
Служит для копирования параметров эквалайзера выбранного канала в буфер обмена.
- ② **Значок Paste**  
Используется для вставки параметров эквалайзера из буфера обмена в настройки выбранного канала.
- ③ **Значок Compare**  
Позволяет сравнивать параметры эквалайзера выбранного канала с параметрами эквалайзера, сохраненными в буфере обмена, за счет переключения между двумя наборами параметров.
- ④ **Значок Gain Flat**  
Устанавливает нулевое усиление эквалайзера всех полос.
- ⑤ **Значок Default**  
Служит для возврата параметров эквалайзера к значениям по умолчанию.

## Экран GATE

Позволяет настроить пороговый шумоподавитель для каждого канала. Если уровень входного сигнала опускается ниже определенного значения (порога), уровень выходного сигнала понижается на определенную величину (диапазон). Функция GATE доступна для каналов CH 1–32.



- ① **Кнопка GATE**  
Служит для включения и выключения шумоподавителя.
- ② **Индикатор входного уровня шумоподавителя**  
Здесь отображается входной уровень шумоподавителя
- ③ **Ползунок порогового значения**  
Служит для установки уровня, при котором применяется шумоподавитель.
- ④ **График шумоподавителя**  
Здесь отображается визуальное представление уровня шумоподавителя.
- ⑤ **Ползунок Range**  
Служит для установки величины, на которую сигнал понижается при активации шумоподавителя.
- ⑥ **Ползунок Attack**  
Этот параметр определяет быстроту активации шумоподавителя при превышении порогового значения входным сигналом.



## ⑦ Ползунок Hold

Этот параметр определяет быстроту деактивации шумоподавителя при снижении входного сигнала ниже порогового значения.

## ⑧ Ползунок Decay

Этот параметр определяет быстроту деактивации шумоподавителя по истечении установленного времени удержания. Отображаемое в этой области значение соответствует времени, в течение которого уровень изменяется на 6 дБ.

## ⑨ Индикатор GR (сокращение усиления)

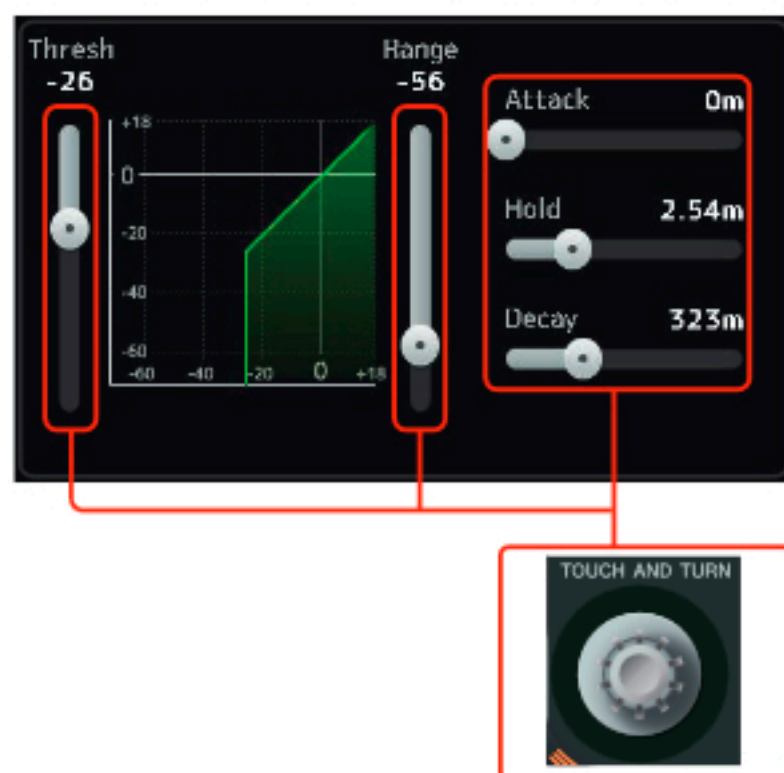
Здесь отображается величина, на которую уменьшается усиление сигнала.

## ⑩ Индикатор OUT (выход шумоподавителя)

Здесь отображается выходной уровень шумоподавителя

## Настройка шумоподавителя

1. Перейдите к экрану GATE. (→стр. 5)
2. Включите шумоподавитель и коснитесь ползунка, который следует отрегулировать.



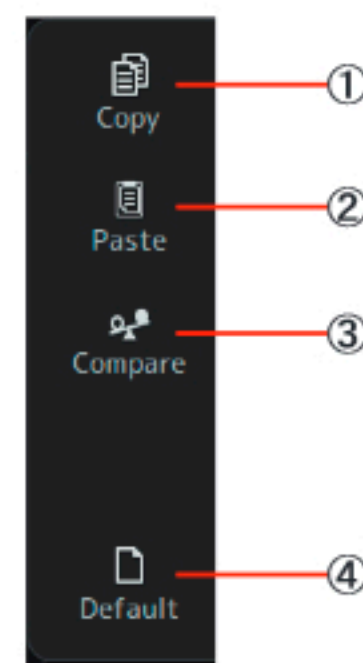
## 3. Регулятором [TOUCH AND TURN] скорректируйте соответствующий параметр.

Выполняя корректировку, ориентируйтесь на график шумоподавителя и отображаемые индикаторы.

Кроме того, корректировать параметры можно «перетаскиванием» ползунка на сенсорном экране.

## Меню экрана GATE

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране GATE, чтобы вызвать следующие пункты.



## ① Значок Copy

Служит для копирования параметров GATE выбранного канала в буфер обмена.

## ② Значок Paste

Используется для вставки параметров GATE из буфера обмена в настройки выбранного канала.

## ③ Значок Compare

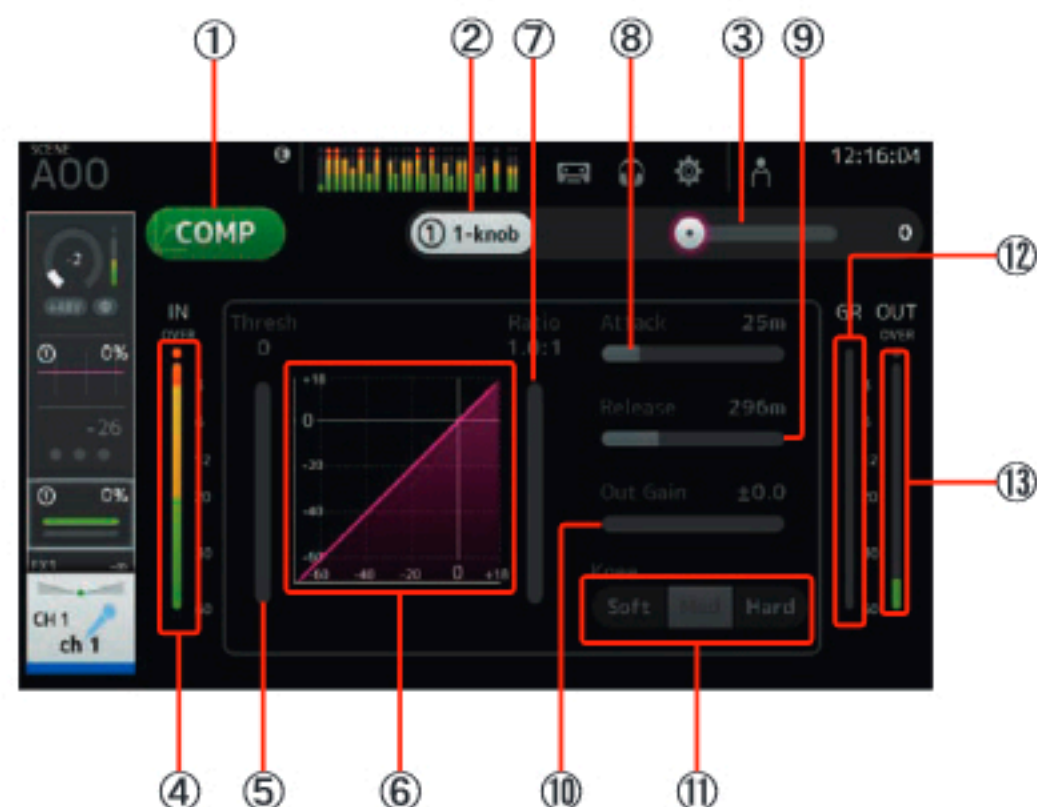
Позволяет сравнивать параметры GATE выбранного канала с параметрами GATE, сохраненными в буфере обмена, за счет переключения между двумя наборами параметров.

## ④ Значок Default

Возвращает настройки GATE текущего канала к значениям по умолчанию.

## Экран COMP

Позволяет настроить компрессор для каждого канала. Настройки можно регулировать в режиме 1-knob, что обеспечивает удобную коррекцию с помощью регулятора [TOUCH AND TURN]. Возможна также коррекция в ручном режиме, с индивидуальной коррекцией каждого параметра.



### ① Кнопка COMP

Служит для включения и выключения компрессора.

### ② Кнопка 1-knob

Служит для переключения между режимом 1-knob и ручным режимом.

### ③ Ползунок уровня 1-knob (только для режима 1-knob)

Позволяет корректировать уровень 1-knob COMP.

Не отображается при активном ручном режиме.

### ④ Ползунок входного уровня компрессора

Здесь отображается выходной уровень компрессора.

### ⑤ Ползунок порогового значения

Служит для установки уровня, при котором применяется компрессия.

### ⑥ График компрессора

Здесь отображается визуальное представление текущей настройки.

### ⑦ Ползунок Ratio

Используется для установки необходимого уровня компрессии.

### ⑧ Ползунок Attack

Этот параметр определяет быстроту применения максимальной степени компрессии при превышении порогового значения входным сигналом.

### ⑨ Ползунок Release

Этот параметр определяет быстроту деактивации компрессии при снижении входного сигнала ниже порогового значения. Отображаемое в этой области значение соответствует времени, в течение которого уровень изменяется на 6 дБ.

### ⑩ Ползунок Out Gain

Служит для коррекции выходного уровня.

### ⑪ Кнопка Кнее

Служит для определения быстроты, с которой меняется контролируемый параметр при достижении порогового значения. При выборе варианта Soft компрессия при превышении порогового значения сигнала меняется плавно. При выборе варианта Hard – наоборот, переход осуществляется резко.

### ⑫ Индикатор GR (сокращение усиления)

Здесь отображается величина, на которую уменьшается усиление сигнала.

### ⑬ Индикатор OUT (выход компрессора)

Здесь отображается выходной уровень компрессора.

## Как работает режим 1-knob COMP?

Режим 1-knob COMP позволяет корректировать степень компрессии сигнала, поворачивая регулятор.

При повороте регулятора [TOUCH AND TURN] вправо (или при «перетаскивании» ползунка уровня 1-knob вправо) степень компрессии увеличивается. В тех ситуациях, когда подъем фейдера или усиления может привести к отсечению наиболее громких точек сигнала, компрессия может сгладить звучание.

Режим 1-knob COMP сокращает трудоемкость настройки компрессии, упрощая соблюдение баланса между пороговым значением, степенью компрессии и сокращением усиления.



## Настройка компрессора

1. Перейдите к экрану COMP. (→стр. 5)
2. Если компрессия отключена, прикосновением к кнопке COMP включите ее.



3. Коснувшись кнопки 1-кноб, отключите режим 1-кноб COMP.



4. Скорректируйте положение соответствующего ползунка.

«Перетаскиванием» ползунков скорректируйте необходимые параметры.

Выделив какой-либо элемент прикосновением, можно корректировать соответствующее значение регулятором [TOUCH AND TURN].



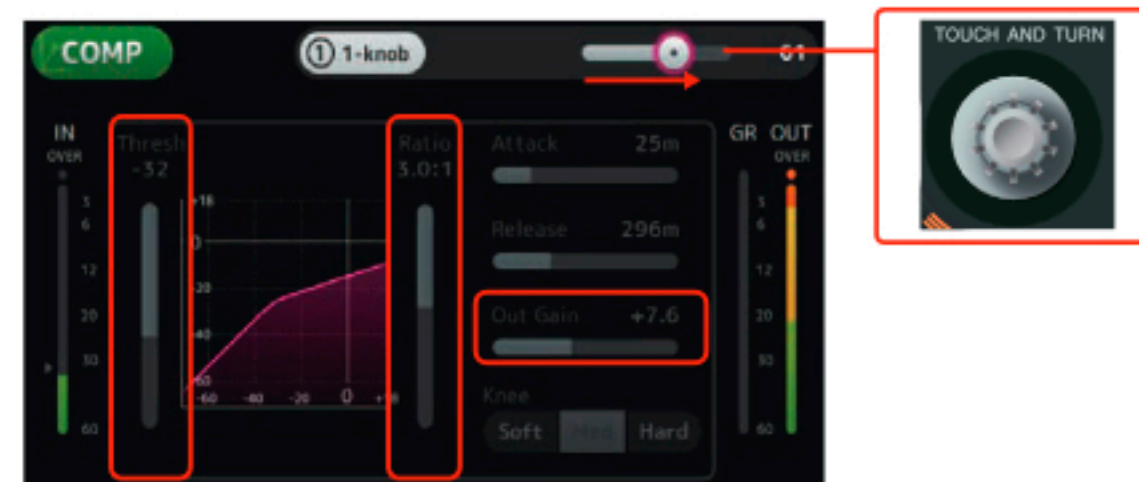
## Регулирование компрессора в режиме 1-кноб COMP

1. Включите режим 1-кноб COMP.



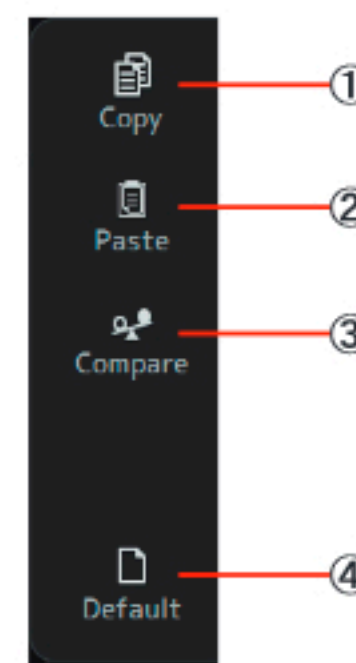
2. Поверните регулятор [TOUCH AND TURN].

Параметры Attack, Release и Knee останутся на текущем уровне, а параметры Threshold, Ratio и Out Gain будут скорректированы автоматически.



## Меню экрана COMP

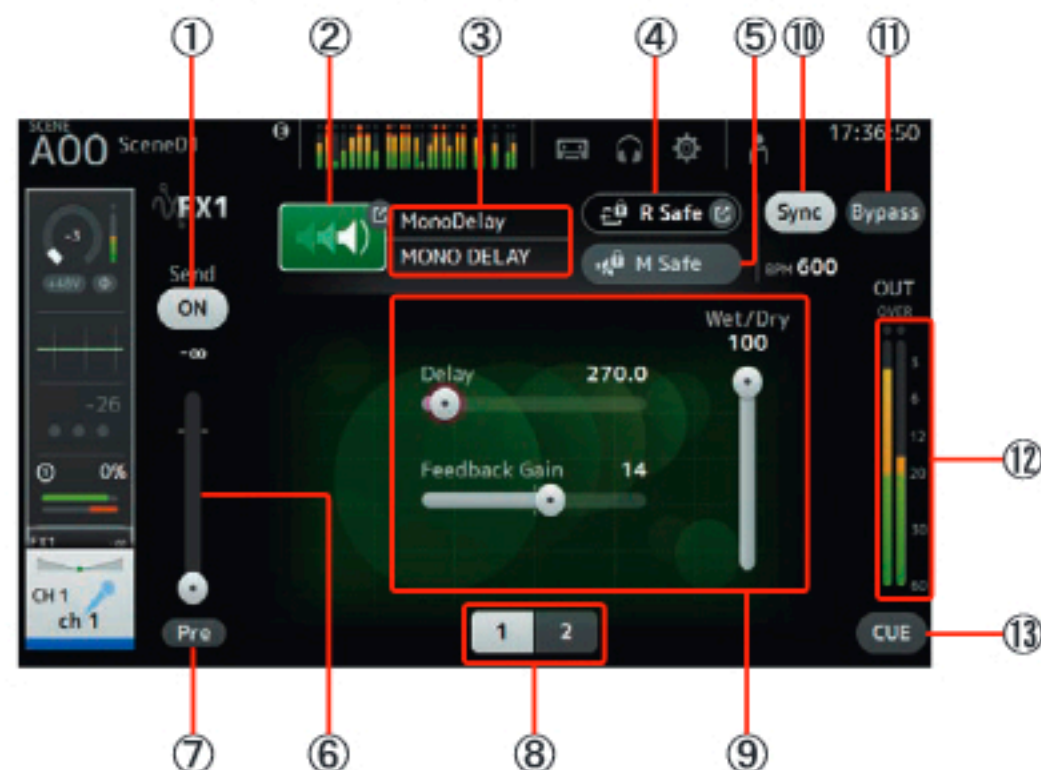
Коснитесь клавиши Меню (☰) на экране COMP, чтобы вызвать следующие пункты.



- 1 **Значок Copy**  
Служит для копирования параметров COMP выбранного канала в буфер обмена.
- 2 **Значок Paste**  
Используется для вставки параметров COMP из буфера обмена в настройки выбранного канала.
- 3 **Значок Compare**  
Позволяет сравнивать параметры COMP выбранного канала с параметрами COMP, сохраненными в буфере обмена, за счет переключения между двумя наборами параметров.
- 4 **Значок Default**  
Возвращает настройки функции COMP текущего канала к значениям по умолчанию.

## Экран FX (FX1/2, INS FX1–6)

Позволяет выбирать эффекты и редактировать параметры.



### ① Кнопка Send

Отображается для каналов CH 1–40, ST IN 1 и ST IN 2.  
 Определяет, будет (кнопка активна) или не будет (кнопка неактивна) выполняться отправка сигнала на возвратный канал FX.

### ② Кнопка EFFECT TYPE

Обеспечивает переход к экрану EFFECT TYPE (→стр. 49), на котором можно выбрать тип эффекта.

### ③ Тип и название эффекта

Здесь отображаются тип и название текущего эффекта.

### ④ Индикатор R Safe (безопасная загрузка)

Здесь отображается статус «безопасной загрузки» для модуля эффектов.  
 Служит для перехода к экрану RECALL SAFE. (→стр. 22)

### ⑤ Кнопка M safe (безопасное приглушение)

Служит для включения и отключения режима безопасного приглушения в отношении модуля эффектов.

### ⑥ Ползунок уровня отправки FX

Отображается для каналов CH 1–40, ST IN 1 и ST IN 2.  
 Позволяет корректировать уровень сигнала, отправляемого в модуль эффектов.

### ⑦ Кнопка Pre

Отображается для каналов CH 1–40, ST IN 1 и ST IN 2.  
 Позволяет выбрать тип сигнала (до фейдера или после фейдера), обрабатываемого модулем эффектов.  
 On: до фейдера  
 Off: после фейдера

### ⑧ Кнопки выбора параметров

Коснитесь, чтобы вызвать другие параметры, доступные для текущего эффекта.

### ⑨ Ползунки коррекции параметров

Позволяют корректировать другие параметры, доступные для текущего эффекта.

### ⑩ Кнопка Sync

Отображается для эффектов, у которых имеются темповые параметры, такие как задержки. Если эта кнопка включена, то темповые параметры эффекта можно контролировать с помощью кнопки [TAP] в секции SENDS ON FADER на верхней панели.

### ⑪ Кнопка Bypass

Позволяет обойти модуль эффектов.

### ⑫ Индикатор выходного уровня эффектов

Здесь отображается выходной уровень эффектов.

### ⑬ Кнопка CUE

Служит для включения и отключения функции CUE в отношении модуля эффектов.



### Настройка эффекта

#### 1. Коснитесь кнопки типа эффектов.

После отображения экрана EFFECT TYPE выберите необходимый тип эффекта.

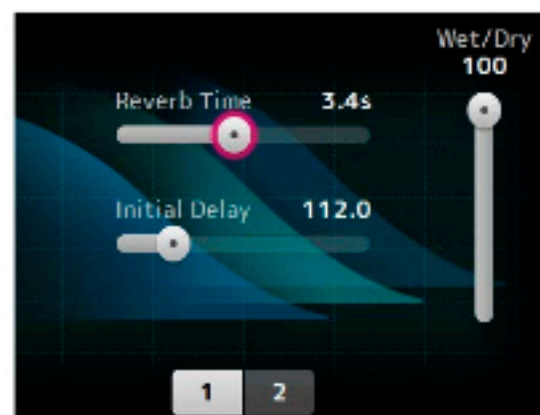
#### 2. Коснитесь кнопки Send.



Кнопка Send

#### 3. Скорректируйте ползунки параметров должным образом.

Можно корректировать характеристики эффекта, баланс между прямым и задержанным сигналами и пр.



#### 4. Скорректируйте положение ползунка уровня отправки эффекта.

Позволяет корректировать уровень канального сигнала, отправляемого в модуль эффектов.



Ползунок уровня отправки FX

### Настройка эффекта вставки

Эффекты вставки можно настроить для каналов AUX9/10–AUX19/20.

#### 1. Коснитесь кнопки типа эффектов.

После отображения экрана EFFECT TYPE выберите необходимый тип эффекта.

#### 2. Коснитесь кнопки Bypass.

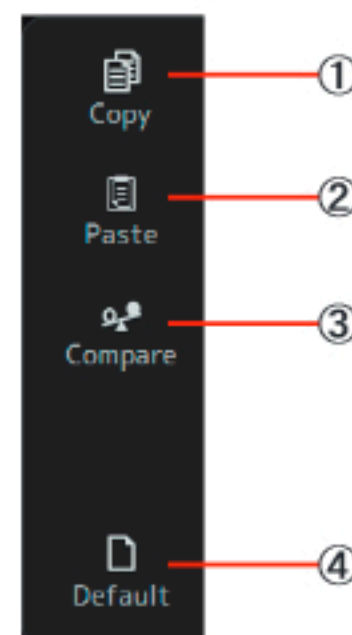
Обход включен по умолчанию, поэтому отключите его.

#### 3. Скорректируйте ползунки параметров должным образом.

Будут скорректированы характеристики эффекта.

### Меню экрана FX

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране FX, чтобы вызвать следующие пункты.



#### ① Значок Copy

Служит для копирования параметров эффектов выбранного канала в буфер обмена.

#### ② Значок Paste

Используется для вставки параметров эффектов из буфера обмена в настройки выбранного канала.

#### ③ Значок Compare

Позволяет сравнивать параметры эффектов выбранного канала с параметрами эффектов, сохраненными в буфере обмена, за счет переключения между двумя наборами параметров.

#### ④ Значок Default

Служит для возврата параметров эффектов к значениям по умолчанию.

### Экран EFFECT TYPE

Позволяет выбрать тип эффекта. Коснитесь соответствующей кнопки, чтобы сделать необходимый выбор.



## Параметры эффектов

### REVERB HALL, REVERB ROOM, REVERB STAGE, REVERB PLATE

Ревербераторы с одним входом и двумя выходами: зальный, комнатный, сценический и пластинчатый.

Невозможно использовать для каналов INS FX 3–6.

Параметр	Диапазон	Описание
Reverb Time	0,3–20,0 с	Определяет длительность реверберации.
Initial Delay	1,0–500,0 мс	Определяет промежуток времени до начала реверберационного звучания.
High Ratio	0,1–1,0	Отношение высокочастотной реверберации к длительности реверберации.
Diffusion	0–10	Распространение реверберации влево и вправо.
Density	0–100 %	Плотность реверберации.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.

### MONO DELAY

Базовая задержка с одним входом и двумя выходами.

Параметр	Диапазон	Описание
Delay	1,0–2700,0 мс	Время задержки.
Feedback Gain	–99 – +99	Объем обратной связи.
High Ratio	0,1–1,0	Объем высокочастотной обратной связи.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.
Sync	Off, On	Синхронизация времени задержки по темпу.
Note	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу.

### STEREO DELAY

Базовая задержка стереосигнала с двумя входами и двумя выходами.

Параметр	Диапазон	Описание
Delay L	1,0–1350,0 мс	Время задержки для левого канала.
Delay R	1,0–1350,0 мс	Время задержки для правого канала.
Feedback Gain L	–99 – +99	Усиление обратной связи для левого канала.
Feedback Gain R	–99 – +99	Усиление обратной связи для правого канала.
High Ratio	0,1–1,0	Объем высокочастотной обратной связи.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.
Sync	Off, On	Синхронизация времени задержки по темпу.
Note L	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу для левого канала.
Note R	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу для правого канала.

### DELAY LCR

Трехканальная задержка с одним входом и двумя выходами.

Параметр	Диапазон	Описание
Delay L	1,0–2700,0 мс	Время задержки для левого канала.
Delay C	1,0–2700,0 мс	Время задержки для центрального канала.
Delay R	1,0–2700,0 мс	Время задержки для правого канала.
Delay FB	1,0–2700,0 мс	Время задержки обратной связи.
Feedback Gain	–99 – +99	Объем обратной связи.
High Ratio	0,1–1,0	Объем высокочастотной обратной связи.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.
Level L	–100 – +100	Уровень левого канала.
Level C	–100 – +100	Уровень центрального канала.
Level R	–100 – +100	Уровень правого канала.
Sync	Off, On	Синхронизация времени задержки по темпу.
Note L	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу для левого канала.
Note C	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу для центрального канала.
Note R	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу для правого канала.
Note FB	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени обратной связи задержки по темпу.

### ECHO

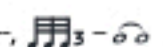
Задержка стереосигнала с двумя входами, двумя выходами и перекрестным контуром обратной связи.

Параметр	Диапазон	Описание
Delay L	1,0–1350,0 мс	Время задержки для левого канала.
Delay R	1,0–1350,0 мс	Время задержки для правого канала.
Delay FB L	1,0–1350,0 мс	Время задержки обратной связи для левого канала.
Delay FB R	1,0–1350,0 мс	Время задержки обратной связи для правого канала.
Feedback Gain L	–99 – +99	Усиление обратной связи для левого канала.
Feedback Gain R	–99 – +99	Усиление обратной связи для правого канала.
XFeedback Gain	–99 – +99	Усиление обратной связи с левого на правый канал и с правого на левый канал.
High Ratio	0,1–1,0	Объем высокочастотной обратной связи.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.
Sync	Off, On	Синхронизация времени задержки по темпу.
Note L	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу для левого канала.
Note R	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу для правого канала.
Note FBL	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки обратной связи по темпу для левого канала.
Note FBR	—, $\text{♩}$ – $\text{♩}$	Значение, используемое для расчета времени задержки обратной связи по темпу для правого канала.



**DELAY-REVERB (версия 1.1 и последующие)**

Эффект с одним входом и двумя выходами (последовательность задержки и реверберации).

Параметр	Диапазон	Описание
Delay	1,0–2700,0 мс	Время задержки.
Feedback Gain	–99 % – 99 %	Объем обратной связи.
DLY BAL	0–100 %	Баланс задержки в миксе.
Reverb Time	0,3–20,0 с	Определяет длительность реверберации.
High Ratio	0,1–1,0	Отношение высокочастотной реверберации к длительности реверберации.
Diffusion	0–10	Распространение реверберации влево и вправо.
Density	0–100 %	Плотность реверберации.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.
REV BAL	0–100 %	Баланс реверберации в миксе.
Sync	Off, On	Параметр синхронизации по темпу.
Note	—, 	Значение, используемое для расчета времени задержки по темпу.

**EARLY REF (версия 1.1 и последующие)**

Эффект с одним входом и двумя выходами (первичное отражение).

Параметр	Диапазон	Описание
Type	S-Hall, L-Hall, Random, Reverse, Plate, Spring	Тип первичного отражения.
Room Size	0,1–20,0	Размер помещения; определяет интервал между первичными отражениями.
Liveness	0–10	Угасание первичного отражения (0: наименьшее оживление; 10: наибольшее оживление)
Initial Delay	1,0–500,0 мс	Задержка перед первичным отражением.
Diffusion	0–10	Ширина отражения в стереополе.
Density	0–100 %	Плотность отражения.
ER Number	1–19	Количество отражений.
Feedback Gain	–99 – 99 %	Объем обратной связи.
High Ratio	0,1–1,0	Объем высокочастотной обратной связи.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.


**GATE REVERB, REVERSE GATE (версия 1.1 и последующие)**

Эффект с одним входом и двумя выходами (первичное отражение с шумоподавителем и первичное отражение с реверсивным шумоподавителем).

Параметр	Диапазон	Описание
Type	Type-A, Type-B	Тип первичного отражения.
Room Size	0,1–20,0	Размер помещения; определяет интервал между первичными отражениями.
Liveness	0–10	Угасание первичного отражения.
Initial Delay	1,0–500,0 мс	Задержка перед первичным отражением.
Diffusion	0–10	Ширина отражения в стереополе.
Density	0–100 %	Плотность отражения.
ER Number	1–19	Количество отражений.
Feedback Gain	–99 – 99 %	Объем обратной связи.
High Ratio	0,1–1,0	Объем высокочастотной обратной связи.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.

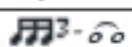
**CHORUS (версия 1.1 и последующие)**

Эффект хора с двумя входами и двумя выходами.

Параметр	Диапазон	Описание
Frequency	0,05–10,00 Гц	Скорость модуляции
AM Depth	0–100 %	Глубина амплитудной модуляции.
PM Depth	0–100 %	Глубина вибрато.
MOD. Delay	1,0–500,0 мс	Время задержки модуляции.
Sync	Off, On	Параметр синхронизации по темпу.
Note		Значение, используемое для расчета частоты по темпу.

**FLANGE (версия 1.1 и последующие)**

Эффект фланжера с двумя входами и двумя выходами.

Параметр	Диапазон	Описание
Frequency	0,05–10,00 Гц	Скорость модуляции
Depth	0–100 %	Глубина модуляции.
MOD. Delay	1,0–500,0 мс	Время задержки модуляции.
Feedback Gain	–99 – 99 %	Объем обратной связи.
Sync	Off, On	Параметр синхронизации по темпу.
Note		Значение, используемое для расчета частоты по темпу.


**SYMPHONIC (версия 1.1 и последующие)**

Симфонический эффект с двумя входами и двумя выходами.

Параметр	Диапазон	Описание
Frequency	0,05–10,00 Гц	Скорость модуляции
Depth	0–100 %	Глубина модуляции.
MOD. Delay	1,0–500,0 мс	Время задержки модуляции.
Sync	Off, On	Параметр синхронизации по темпу.
Note		Значение, используемое для расчета частоты по темпу.

**PHASER (версия 1.1 и последующие)**

16-ступенчатый эффект смещения фаз с двумя входами и двумя выходами.

Параметр	Диапазон	Описание
Frequency	0,05–10,00 Гц	Скорость модуляции
Depth	0–100 %	Глубина модуляции.
Feedback Gain	–99– 99 %	Объем обратной связи.
Offset	0–100	Смещение частоты по фазе.
Phase	0–355°	Баланс модуляции между левым и правым каналами.
Stage	2–16	Количество ступеней смещения фазы.
HPF	Thru, 21,2 Гц – 8,00 кГц	Частота среза фильтра высоких частот.
LPF	50,0 Гц – 16,0 кГц, Thru	Частота среза фильтра низких частот.
Sync	Off, On	Параметр синхронизации по темпу.
Note		Значение, используемое для расчета частоты по темпу.

**M BAND COMP (версия 1.1 и последующие)**

Трехполосный компрессор с двумя входами и двумя выходами. Для каждой полосы предусмотрены соло и замер сокращения усиления.

Параметр	Диапазон	Описание
Low Gain	–12,0 дБ – +12,0 дБ	Усиление низкочастотной полосы.
Mid Gain	–12,0 дБ – +12,0 дБ	Усиление среднечастотной полосы.
High Gain	–12,0 дБ – +12,0 дБ	Усиление высокочастотной полосы.
Total Gain	–72 дБ – +12 дБ	Общее усиление.
L-M XOver	21,2 Гц – 8,00 кГц	Перекрестная частота низко- и среднечастотной полос.
M-H XOver	21,2 Гц – 8,00 кГц	Перекрестная частота средне- и высокочастотной полос.
Knee	0–5	«Перелом» компрессора (все полосы).
Make Up	Off, On	Автоматическая коррекция выходного уровня.
Low Thr	–54 дБ – 0 дБ	Порог для низкочастотной полосы.
Low Ratio	1:1 – ∞:1	Соотношение низкочастотной полосы.
Low Attack	0–120 мс	Время ускорения темпа для низкочастотной полосы.
Low Release	3,34 мс – 42,7 с	Время замедления темпа для низкочастотной полосы.
Low Bypass	Off, On	Функция обхода компрессора для низкочастотной полосы.
Low Solo	Off, On	Функция соло для низкочастотной полосы.

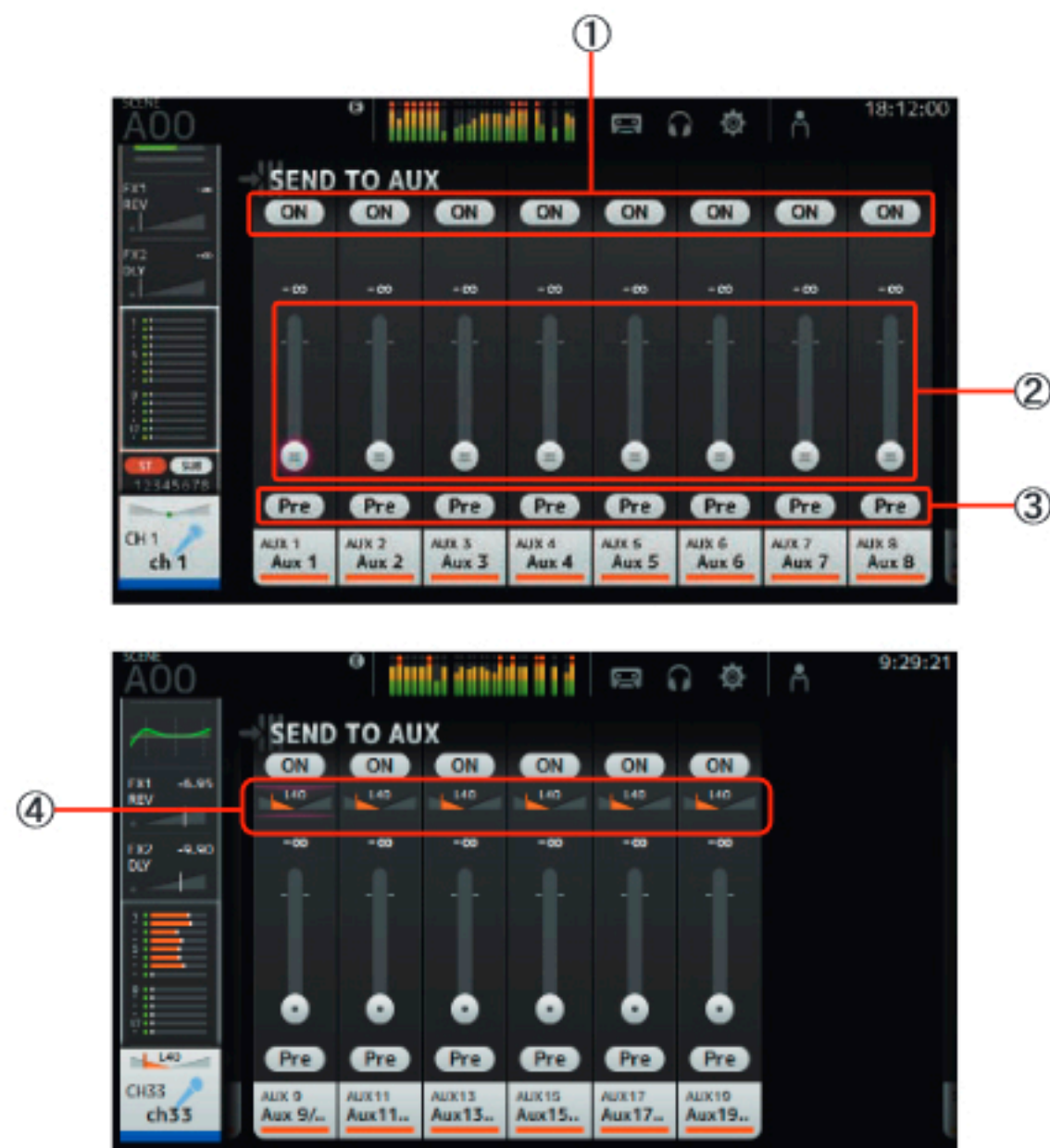
Параметр	Диапазон	Описание
Mid Thr	–54 дБ – 0 дБ	Порог для среднечастотной полосы.
Mid Ratio	1:1 – ∞:1	Соотношение для среднечастотной полосы.
Mid Attack	0–120 мс	Время ускорения темпа для среднечастотной полосы.
Mid Release	3,34 мс – 42,7 с	Время замедления темпа для среднечастотной полосы.
Mid Bypass	Off, On	Функция обхода компрессора для среднечастотной полосы.
Mid Solo	Off, On	Функция соло для среднечастотной полосы.
High Thr	–54 дБ – 0 дБ	Порог для высокочастотной полосы.
High Ratio	1:1 – ∞:1	Соотношение для высокочастотной полосы.
High Attack	0–120 мс	Время ускорения темпа для высокочастотной полосы.
High Release	3,34 мс – 42,7 с	Время замедления темпа для высокочастотной полосы.
High Bypass	Off, On	Функция обхода компрессора для высокочастотной полосы.
High Solo	Off, On	Функция соло для высокочастотной полосы.



## Экран SEND TO AUX

Позволяет настраивать уровень сигнала, отправляемого с того или иного канала на шины AUX.

Чтобы просмотреть другие шины, следует выполнить движение «смахивания» вправо или влево.



### ① Кнопка Send

Определяет, будет (кнопка активна) или не будет (кнопка неактивна) выполняться отправка сигнала на соответствующую шину AUX.

### ② Ползунок коррекции уровня отправки

Служит для определения уровня сигнала, отправляемого на соответствующую шину AUX.

### ③ Кнопка Pre

Позволяет выбрать тип сигнала (до фейдера или после фейдера), отправляемого на соответствующую шину AUX.

On: до фейдера

Off: после фейдера

### ④ Ползунок панорамирования отправки

Отображается для стереошин AUX. Позволяет скорректировать панорамирование сигнала, отправляемого на соответствующую шину AUX.

## Коррекция уровня SEND TO AUX

### 1. Скорректируйте ползунки уровня необходимым образом.

Каждый ползунок уровня определяет уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на соответствующую шину AUX.



### 2. Включайте или выключайте кнопки Pre согласно существующим потребностям.

Применить отpravку сигнала до фейдера можно при использовании шины AUX для сценических напольных мониторов. Такой прием позволяет создать микс, не связанный с главным миксом.

Применять отpravку сигнала после фейдера можно при использовании внешних процессоров эффектов или в том случае, если необходимо совместить баланс микширования с балансом основного микса.



### 3. Включите или выключите кнопку отправки.

Если кнопка включена, то сигнал отправляется на соответствующую шину AUX.

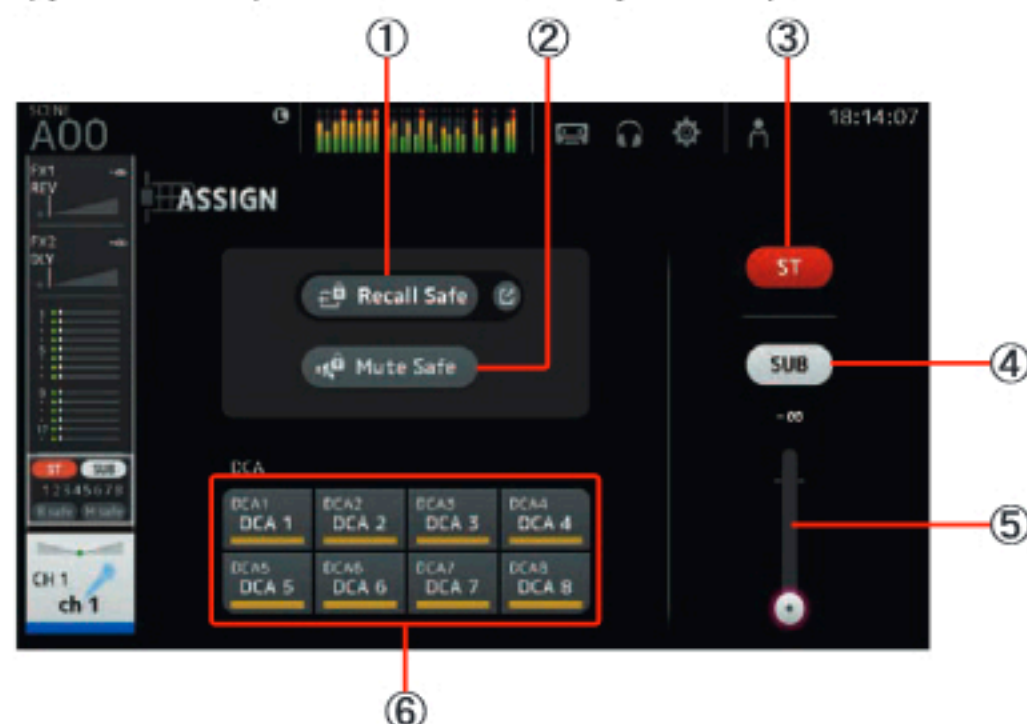


### 4. Коснитесь ползунка панорамирования отправки и скорректируйте уровень регулятором [TOUCH AND TURN].

Отправляя сигнал на стереошину AUX, можно скорректировать панорамирование отправляемого сигнала.

## Экран ASSIGN

Позволяет настроить параметры безопасной загрузки, безопасного приглушения, назначений групп DCA, отправки сигналов на шину SUB и пр.



### ① Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE, коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe. (→ стр. 22)

### ② Кнопка Mute Safe

Можно временно исключить определенные каналы из группы приглушения.

При отключении звука для группы приглушения те каналы этой группы, для которых активирован режим безопасного приглушения, приглушены не будут.

### ③ Кнопка ST

Служит для включения и выключения назначений, сделанных в отношении стереоканала.

### ④ Кнопка SUB

Определяет, будет (кнопка активна) или не будет (кнопка неактивна) выполняться отправка сигнала на шину SUB.

### ⑤ Ползунок коррекции уровня SUB

Определяет уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на шину SUB.

### ⑥ Кнопки DCA

Служат для включения и выключения назначений, сделанных в отношении той или иной группы DCA (1–8).

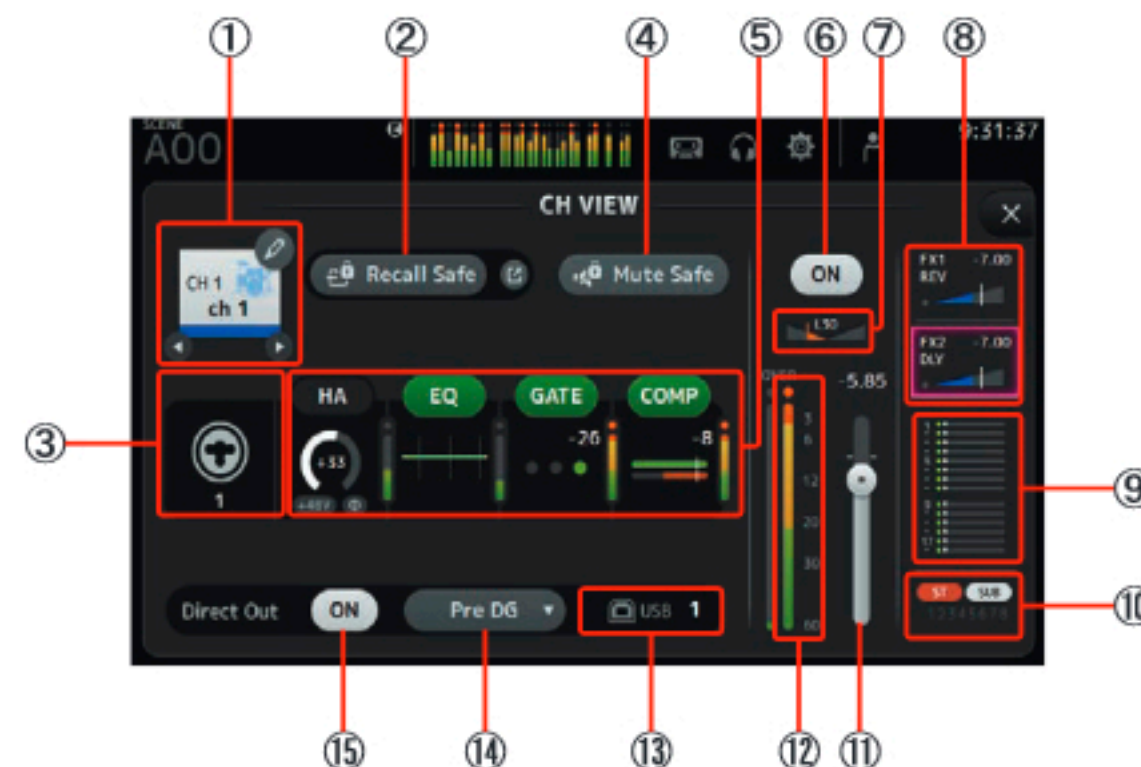
При желании можно назначить канал для нескольких групп DCA.

## Экран CH VIEW

Обеспечивает просмотр всех настроек, выполненных для того или иного канала.

С помощью этого экрана можно менять настройки (в дополнение к экранам конфигурации соответствующих функций).

Состав элементов, отображаемых на этом экране, зависит от типа выбранного канала.



### ① Название канала

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.

### ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→ стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

### ③ Индикатор источника входного сигнала

Указывает источник входного сигнала для входного канала. Можно выбрать источник входного сигнала с помощью экрана INPUT.

### ④ Кнопка Mute Safe

Коснитесь этой кнопки, чтобы временно исключить выбранный канал из группы приглушения входных каналов.

При отключении звука для группы приглушения входных каналов те каналы этой группы, для которых активирован режим безопасного приглушения, приглушены не будут.



**5 Поля HA/EQ/GATE/COMP**

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ, GATE или COMP можно включить или выключить соответствующую функцию.

Поле HA: служит для перехода к экрану INPUT. (→стр. 39)

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

Поле GATE: служит для перехода к экрану GATE. (→стр. 44)

Поле COMP: служит для перехода к экрану COMP. (→стр. 46)

**6 Кнопка включения и выключения канала**

Служит для включения и выключения выбранного канала.

**7 Ползунок панорамирования канала**

Служит для коррекции панорамирования выбранного канала.

**8 Поля FX1/FX2**

Здесь отображаются типы эффектов.

При выборе одного из этих полей можно регулятором [TOUCH AND TURN] скорректировать уровень отправки соответствующего эффекта. Повторным касанием поля можно вызвать соответствующий экран конфигурации.

В каждом поле отображается уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на соответствующий модуль эффектов.

Уровень отправки, уровень фейдера соответствующего канала и фактический уровень отправки в группе DCA отображаются на треугольной шкале.

Здесь отображается информация о том, является ли сигнал, отправляемый на модуль эффектов, сигналом до фейдера или после фейдера. Сигнал до фейдера обозначается зеленым цветом; сигнал после фейдера обозначается серым цветом.

**9 Поле SEND TO AUX**

Если это поле выделено, то прикосновение к нему позволяет вызвать экран SEND TO AUX.

Здесь отображается уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на ту или иную шину AUX.

Уровень отправки, уровень фейдера соответствующего канала и фактический уровень отправки в группе DCA отображаются на горизонтальной шкале.

Здесь отображается информация о том, является ли сигнал, отправляемый на шину AUX, сигналом до фейдера или после фейдера. Сигнал до фейдера обозначается зеленым цветом; сигнал после фейдера обозначается серым цветом.

**10 Поле ASSIGN**

Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→стр. 54)

**11 Ползунок коррекции выходного уровня канала**

Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

**12 Индикатор выходного уровня канала**

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

**13 Индикатор порта прямого выхода**

Указывает порт прямого выхода для канала.

**14 Кнопка точки прямого выхода**

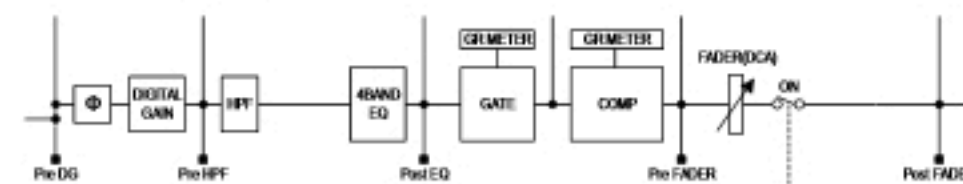
Позволяет выбрать точку прямого выхода сигнала

Pre DG: до усиления цифрового сигнала

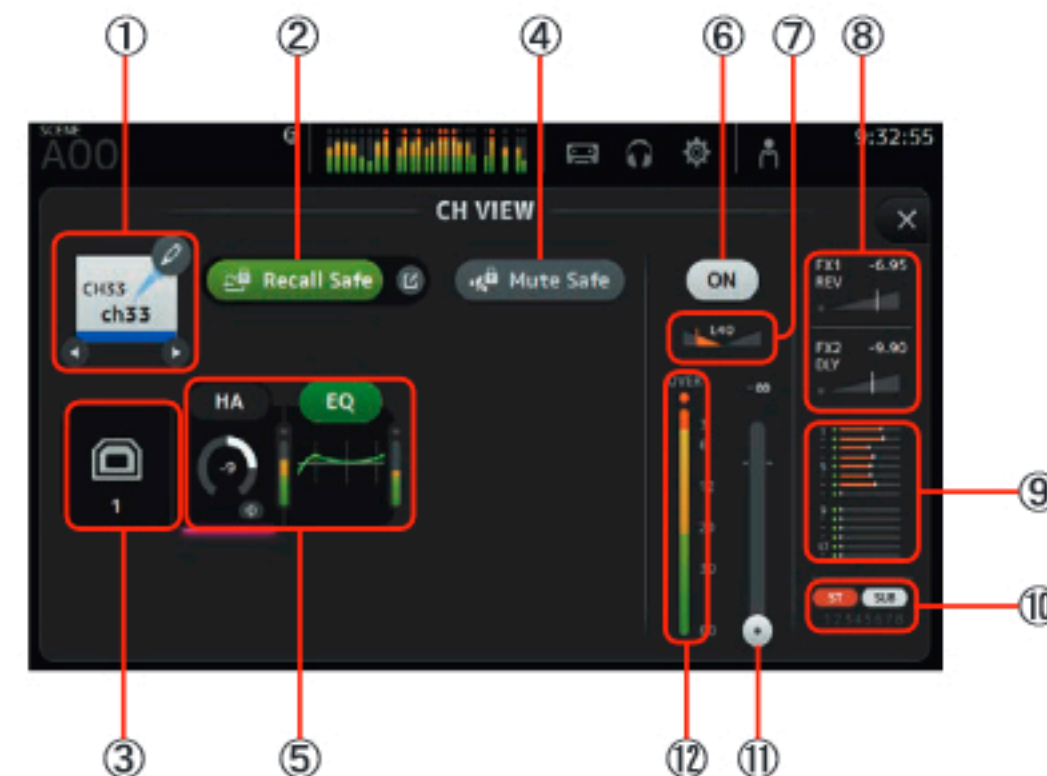
Pre HPF: до фильтра высоких частот

Pre Fader: до фейдера

Post Fader: после фейдера

**15 Кнопка включения и отключения прямого выхода Direct out**

Служит для включения и выключения прямого выхода.

**CH33–CH40****1 Название канала**

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.



## ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

## ③ Индикатор источника входного сигнала

Указывает источник входного сигнала для входного канала. Можно выбрать источник входного сигнала с помощью экрана INPUT.

## ④ Кнопка Mute Safe

Коснитесь этой кнопки, чтобы временно исключить выбранный канал из группы приглушения входных каналов.

При отключении звука для группы приглушения входных каналов те каналы этой группы, для которых активирован режим безопасного приглушения, приглушены не будут.

## ⑤ Поля HA/EQ

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ можно включить или выключить эквалайзер.

Поле HA: служит для перехода к экрану INPUT. (→стр. 39)

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

## ⑥ Кнопка включения и выключения канала

Служит для включения и выключения выбранного канала.

## ⑦ Ползунок панорамирования канала

Служит для коррекции панорамирования выбранного канала.

## ⑧ Поля FX1/FX2

Здесь отображаются типы эффектов.

При выборе одного из этих полей можно регулятором [TOUCH AND TURN] скорректировать уровень отправки соответствующего эффекта. Повторным касанием поля можно вызвать соответствующий экран конфигурации.

В каждом поле отображается уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на соответствующий модуль эффектов.

Уровень отправки, уровень фейдера соответствующего канала и фактический уровень отправки в группе DCA отображаются на треугольной шкале.

Здесь отображается информация о том, является ли сигнал, отправляемый на модуль эффектов, сигналом до фейдера или после фейдера. Сигнал до фейдера обозначается зеленым цветом; сигнал после фейдера обозначается серым цветом.

## ⑨ Поле SEND TO AUX

Если это поле выделено, то прикосновение к нему позволяет вызвать экран SEND TO AUX.

Здесь отображается уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на ту или иную шину AUX.

Уровень отправки, уровень фейдера соответствующего канала и фактический уровень отправки в группе DCA отображаются на горизонтальной шкале.

Здесь отображается информация о том, является ли сигнал, отправляемый на шину AUX, сигналом до фейдера или после фейдера. Сигнал до фейдера обозначается зеленым цветом; сигнал после фейдера обозначается серым цветом.

## ⑩ Поле ASSIGN

Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→стр. 54)

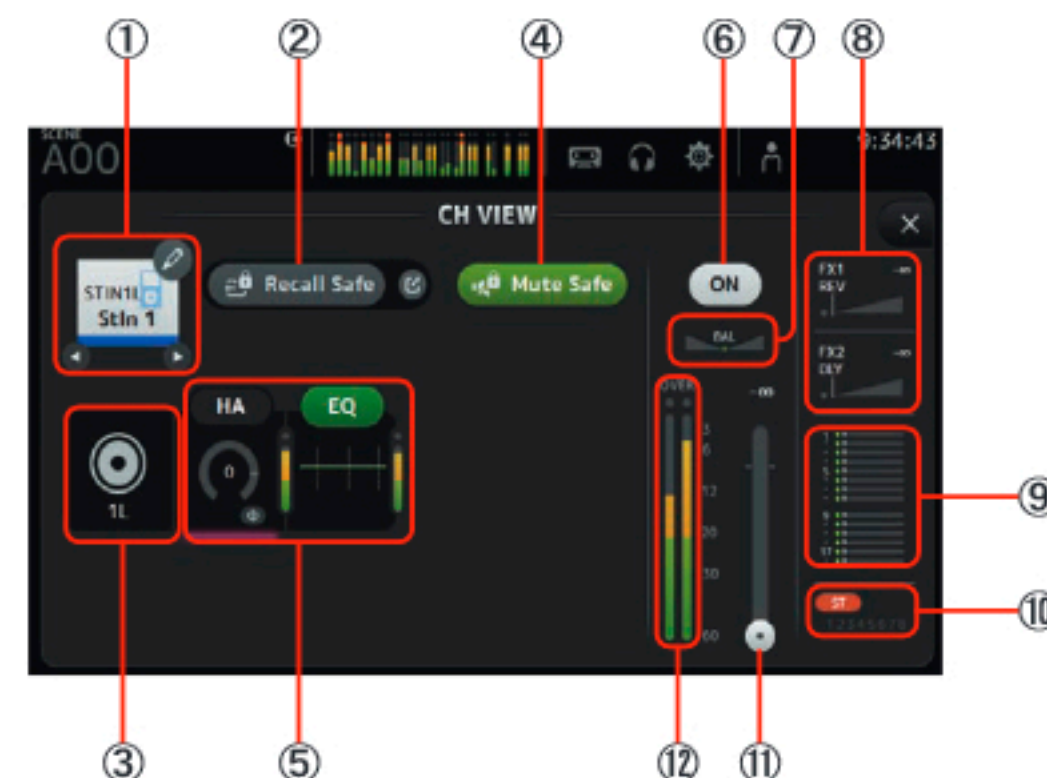
## ⑪ Ползунок коррекции выходного уровня канала

Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

## ⑫ Индикатор выходного уровня канала

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

## ST IN 1L-ST IN 2R



### ① Название канала

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.

### ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

### ③ Индикатор источника входного сигнала

Указывает источник входного сигнала для входного канала. Можно выбрать источник входного сигнала с помощью экрана INPUT.



#### ④ Кнопка Mute Safe

Коснитесь этой кнопки, чтобы временно исключить выбранный канал из группы приглушения входных каналов.

При отключении звука для группы приглушения входных каналов те каналы этой группы, для которых активирован режим безопасного приглушения, приглушены не будут.

#### ⑤ Поля HA/EQ

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ можно включить или выключить эквалайзер.

Поле HA: служит для перехода к экрану INPUT. (→стр. 39)

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

#### ⑥ Кнопка включения и выключения канала

Служит для включения и выключения выбранного канала.

#### ⑦ Ползунок панорамирования канала

Служит для коррекции панорамирования выбранного канала.

#### ⑧ Поля FX1/FX2

Здесь отображаются типы эффектов.

При выборе одного из этих полей можно регулятором [TOUCH AND TURN] скорректировать уровень отправки соответствующего эффекта. Повторным касанием поля можно вызвать соответствующий экран конфигурации.

В каждом поле отображается уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на соответствующий модуль эффектов.

Уровень отправки, уровень фейдера соответствующего канала и фактический уровень отправки в группе DCA отображаются на треугольной шкале.

Здесь отображается информация о том, является ли сигнал, отправляемый на модуль эффектов, сигналом до фейдера или после фейдера. Сигнал до фейдера обозначается зеленым цветом; сигнал после фейдера обозначается серым цветом.

#### ⑨ Поле SEND TO AUX

Если это поле выделено, то прикосновение к нему позволяет вызвать экран SEND TO AUX.

Здесь отображается уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на ту или иную шину AUX.

Уровень отправки, уровень фейдера соответствующего канала и фактический уровень отправки в группе DCA отображаются на горизонтальной шкале.

Здесь отображается информация о том, является ли сигнал, отправляемый на шину AUX, сигналом до фейдера или после фейдера. Сигнал до фейдера обозначается зеленым цветом; сигнал после фейдера обозначается серым цветом.

#### ⑩ Поле ASSIGN

Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→стр. 54)

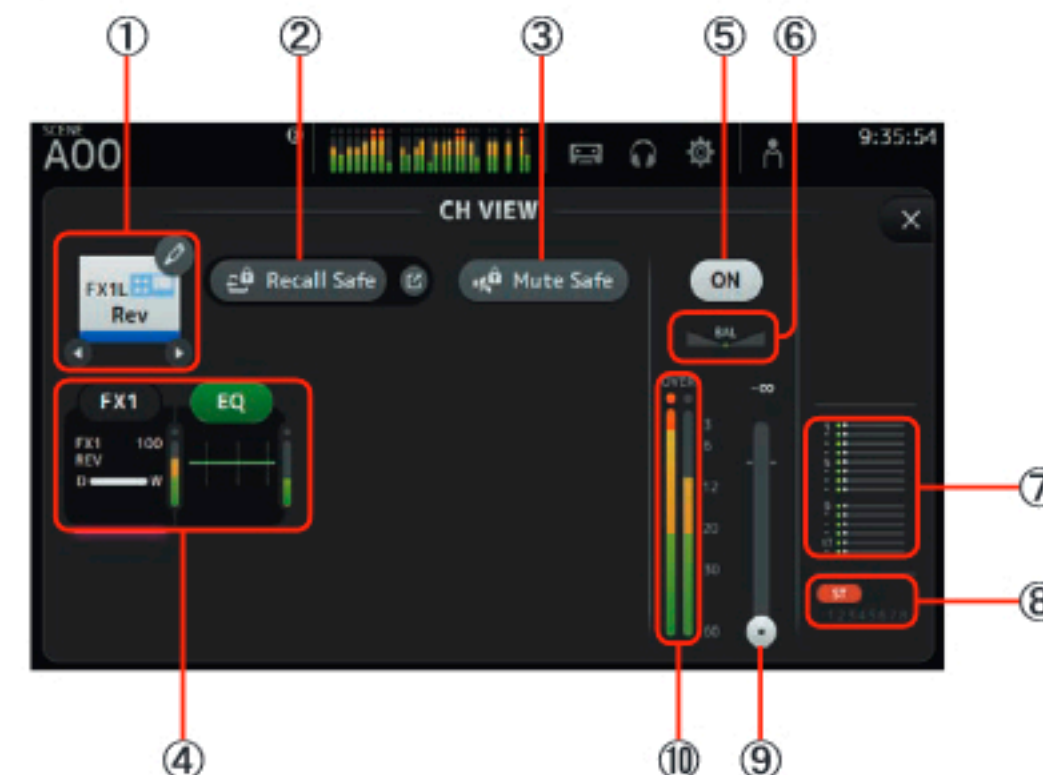
#### ⑪ Ползунок коррекции выходного уровня канала

Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

#### ⑫ Индикатор выходного уровня канала

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

### FX1L–FX2R



#### ① Название канала

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.

#### ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

#### ③ Кнопка Mute Safe

Коснитесь этой кнопки, чтобы временно исключить выбранный канал из группы приглушения эффектов каналов.

При отключении звука для группы приглушения эффектов каналов те каналы этой группы, для которых активирован режим безопасного приглушения, приглушены не будут.

#### ④ Поля FX/EQ

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ можно включить или выключить эквалайзер.

Поле FX1 (FX2): служит для перехода к экрану FX. (→стр. 48)

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

⑤ **Кнопка включения и выключения канала**

Служит для включения и выключения выбранного канала.

⑥ **Ползунок панорамирования канала**

Служит для коррекции панорамирования выбранного канала.

⑦ **Поле SEND TO AUX**

Если это поле выделено, то прикосновение к нему позволяет вызвать экран SEND TO AUX. Здесь отображается уровень сигнала, отправляемого с выбранного канала на ту или иную шину AUX.

Уровень отправки, уровень фейдера соответствующего канала и фактический уровень отправки в группе DCA отображаются на горизонтальной шкале.

Здесь отображается информация о том, является ли сигнал, отправляемый на шину AUX, сигналом до фейдера или после фейдера. Сигнал до фейдера обозначается зеленым цветом; сигнал после фейдера обозначается серым цветом.

⑧ **Поле ASSIGN**

Служит для перехода к экрану ASSIGN. (→стр. 54)

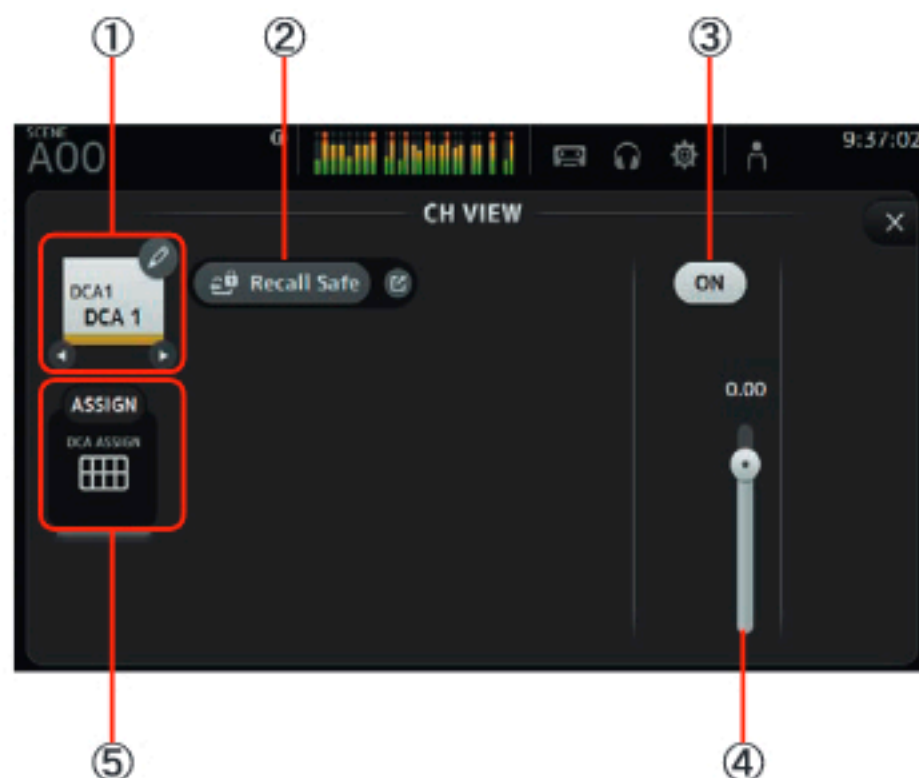
⑨ **Ползунок коррекции выходного уровня канала**

Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

⑩ **Индикатор выходного уровня канала**

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

## DCA 1–DCA 8

① **Название канала**

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.

② **Кнопка Recall Safe**

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

③ **Кнопка включения и выключения канала**

Служит для включения и выключения выбранного канала.

④ **Ползунок коррекции выходного уровня канала**

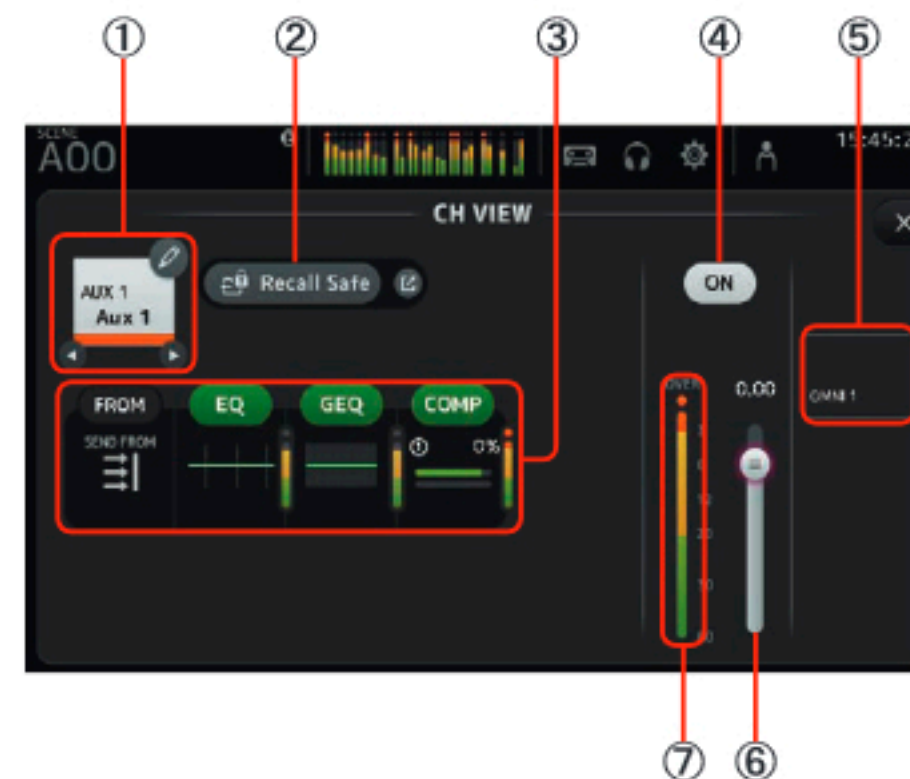
Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

⑤ **Поле ASSIGN (версия 1.1 и последующие)**

Если эта область выделена, то повторное прикосновение к ней приводит к вызову экрана DCA ASSIGN.

(→стр. 66)

## AUX 1–AUX 8

① **Название канала**

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.



## ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

## ③ Поля FROM/EQ/GEQ/COMP

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ, GEQ или COMP можно включить или выключить соответствующую функцию.

Поле FROM: служит для перехода к экрану SEND FROM. (→стр. 65)

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

Поле GEQ: служит для перехода к экрану GEQ. (→стр. 62)

Поле COMP: служит для перехода к экрану COMP. (→стр. 46)

## ④ Кнопка включения и выключения канала

Служит для включения и выключения выбранного канала.

## ⑤ Поле OUTPUT

Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→стр. 64)

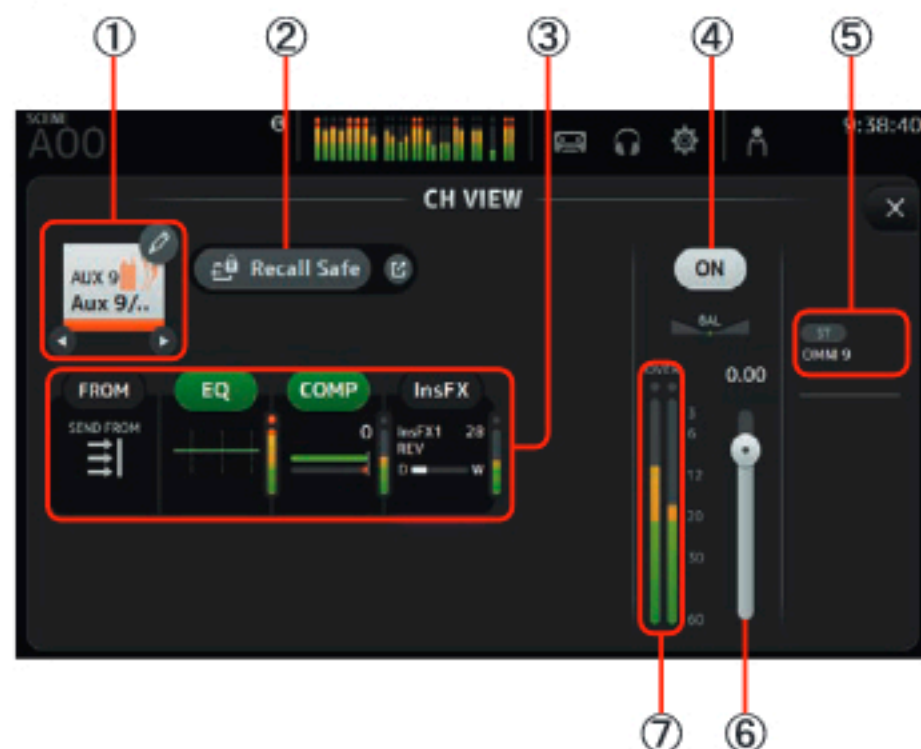
## ⑥ Ползунок коррекции выходного уровня канала

Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

## ⑦ Индикатор выходного уровня канала

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

## AUX 9–AUX 20



## ① Название канала

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.

## ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

## ③ Поля FROM/EQ/COMP/InsFX

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ или COMP можно включить или выключить соответствующую функцию.

Поле FROM: служит для перехода к экрану SEND FROM. (→стр. 65)

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

Поле COMP: служит для перехода к экрану COMP. (→стр. 46)

Поле InsFX: служит для перехода к экрану FX. (→стр. 48)

## ④ Кнопка включения и выключения канала

Служит для включения и выключения выбранного канала.

## ⑤ Поле OUTPUT

Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→стр. 64)

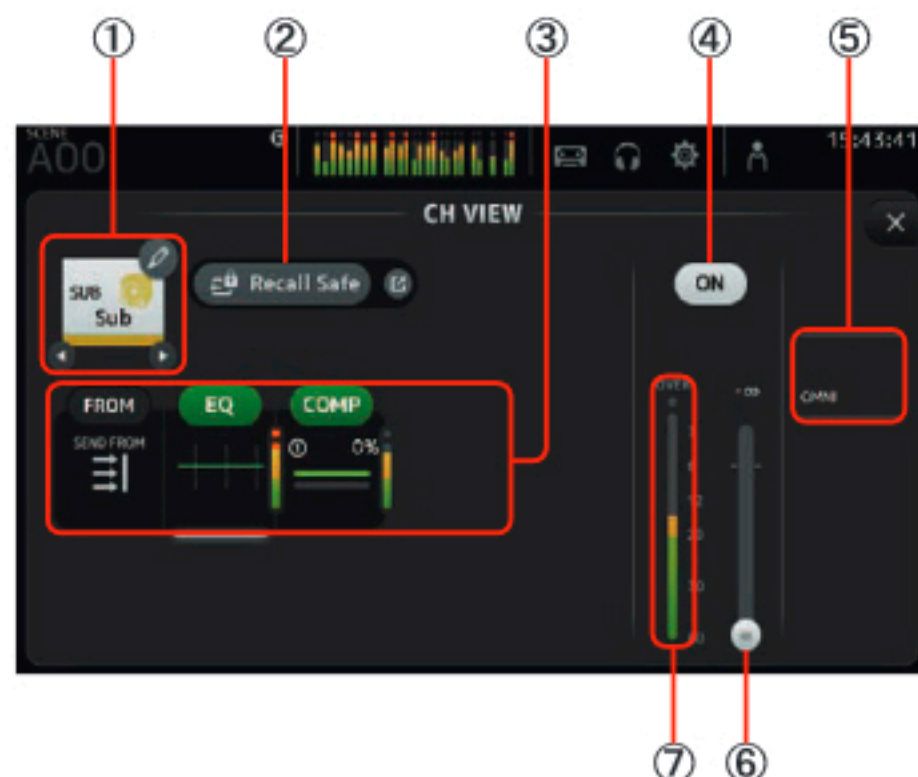
## ⑥ Ползунок коррекции выходного уровня канала

Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

## ⑦ Индикатор выходного уровня канала

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

## SUB



## ① Название канала

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.

## ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

## ③ Поля FROM/EQ/COMP

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ или COMP можно включить или выключить соответствующую функцию.

Поле FROM: служит для перехода к экрану SEND FROM. (→стр. 65)

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

Поле COMP: служит для перехода к экрану COMP. (→стр. 46)

## ④ Кнопка включения и выключения канала

Служит для включения и выключения выбранного канала.

## ⑤ Поле OUTPUT

Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→стр. 64)

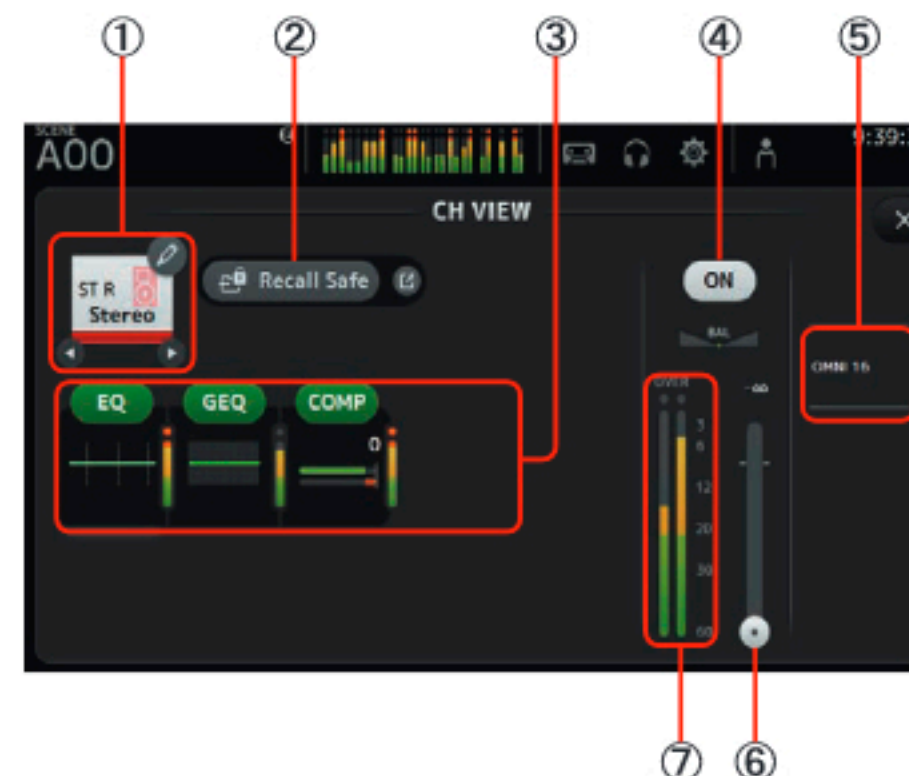
## ⑥ Ползунок коррекции выходного уровня канала

Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

## ⑦ Индикатор выходного уровня канала

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

## ST L, ST R



## ① Название канала

Коснитесь, чтобы вызвать экран CH NAME.

Коснитесь кнопки ◀ / ▶, чтобы просмотреть информацию о другом канале.

## ② Кнопка Recall Safe

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE (→стр. 22), коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

## ③ Поля EQ/GEQ/COMP

Коснитесь одной из этих областей, чтобы вызвать экран конфигурации соответствующей функции.

Прикосновением к кнопке EQ, GEQ или COMP можно включить или выключить соответствующую функцию.

Поле EQ: служит для перехода к экрану эквалайзера. (→стр. 41)

Поле GEQ: служит для перехода к экрану GEQ. (→стр. 62)

Поле COMP: служит для перехода к экрану COMP. (→стр. 46)

## ④ Кнопка включения и выключения канала

Служит для включения и выключения выбранного канала.



## ⑤ Поле OUTPUT

Служит для перехода к экрану OUTPUT. (→стр. 64)

## ⑥ Ползунок коррекции выходного уровня канала

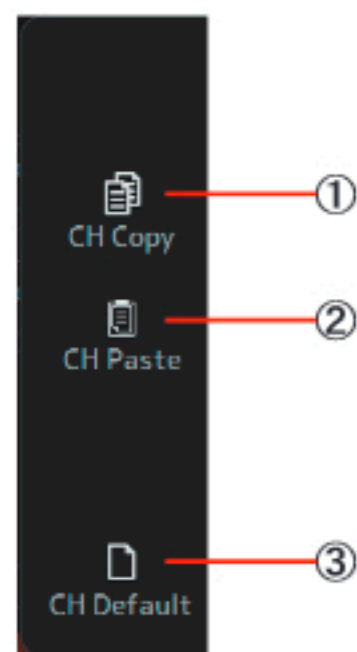
Служит для коррекции уровня фейдера выбранного канала.

## ⑦ Индикатор выходного уровня канала

Здесь отображается уровень выходного сигнала для канала.

## Меню экрана CH VIEW

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране CH VIEW, чтобы вызвать следующие пункты.



## ① Значок CH Copy

Служит для копирования настроек текущего канала.

## ② Значок CH Paste

Используется для вставки настроек другого канала и их применения к текущему каналу.

## ③ Значок CH Default

Возвращает настройки текущего канала к значениям по умолчанию.

## Экран CH NAME

Позволяет назначить название, значок и цвет для канала.



## ① Текстовое поле Name

Здесь можно ввести название канала.

Коснитесь этого поля, чтобы ввести название с помощью экрана клавиатуры (→стр. 10).

## ② Кнопка Icon

Коснитесь этой кнопки, чтобы просмотреть список доступных значков для канала.

## ③ Кнопка Category

Позволяет выбрать другую категорию значков для канала.

Состав доступных категорий варьируется в зависимости от типа канала.

## ④ Список значков для канала

Коснитесь одного из значков, чтобы назначить его для канала.

Чтобы просмотреть все доступные значки, можно прокручивать эту область вверх и вниз.

## ⑤ Кнопка Sample Name

Здесь отображаются наиболее распространенные названия каналов, согласующиеся с выбранным значком канала.

Коснитесь одного из шаблонных названий, чтобы сделать его названием канала.

### ⑥ Кнопка Color

Коснитесь этой кнопки, чтобы просмотреть список доступных цветов для канала.



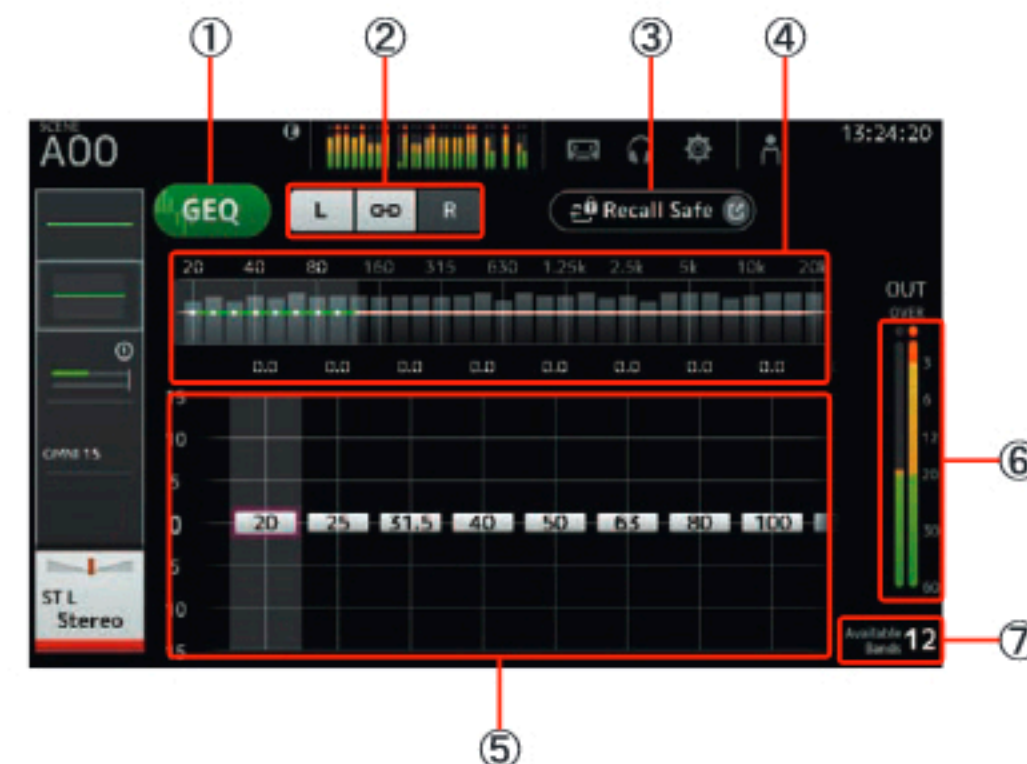
Чтобы назначить для канала какой-либо цвет, коснитесь соответствующего цветового образца.

### Экран GEQ

Можно использовать встроенный графический эквалайзер (GEQ) для обработки сигналов, поступающих на каналы AUX 1–8 и STEREO.

GEQ представляет собой монофонический 12-полосный эквалайзер. Каждая полоса занимает 1/3 октавы, с регулируемым диапазоном усиления  $\pm 15$  дБ.

Общее количество доступных полос составляет 31. Корректировать усиление можно для 12 полос.




#### ① Кнопка GEQ

Служит для включения и выключения эквалайзера GEQ.

#### ② Кнопки выбора каналов для GEQ

Эти кнопки отображаются только при настройке эквалайзера GEQ для стереошин AUX или каналов STEREO.

Эти кнопки не отображаются для монофонических шин AUX.

 : служит для включения и выключения связи левого и правого каналов эквалайзера GEQ.

L/R: позволяет выбирать левый или правый канал эквалайзера GEQ.

#### ③ Кнопка Recall Safe

Служит для перехода к экрану RECALL SAFE. (→ стр. 22)

#### ④ График эквалайзера, отображение RTA, выбор полос

Здесь отображаются настройки эквалайзера с учетом RTA (анализа в режиме реального времени).

Чтобы перейти к ползункам усиления других полос, следует выполнить движение «смахивания» влево или вправо или коснуться соответствующей области.



## ⑤ Ползунки усиления

Служат для коррекции усиления соответствующих полос.

Чтобы перейти к ползункам усиления других полос, следует выполнить движение «смахивания» влево или вправо.

## ⑥ Индикатор уровня выходного сигнала

Здесь отображается выходной уровень эквалайзера GEQ.

## ⑦ Отображение количества доступных полос

Здесь отображается количество дополнительных полос, которые можно корректировать.

## Использование эквалайзера GEQ

1. Коснитесь кнопки GEQ, чтобы включить эквалайзер GEQ.



2. Выполните движение «смахивания» влево или вправо в области ползунков усиления, чтобы перейти к необходимым полосам.

3. «Перетащите» соответствующие ползунки вверх или вниз, чтобы скорректировать усиление для соответствующих полос.

Общий уровень выхода можно контролировать по индикатору уровня выходного сигнала.

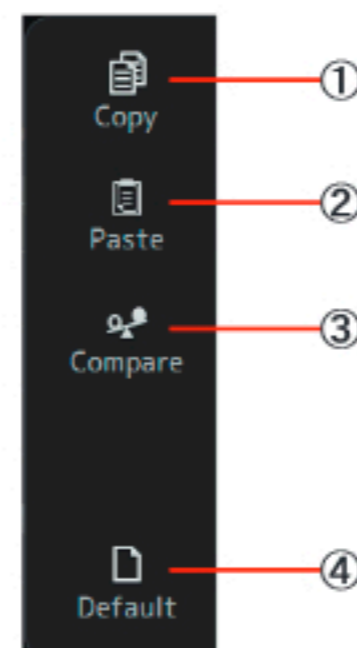
После коррекции 12 полос ползунки усиления остальных полос становятся неактивными и окрашиваются в серый цвет. Если есть необходимость скорректировать усиление для другой полосы, то следует сначала установить уровень 0 для усиления одной из скорректированных полос.

Чтобы восстановить значение по умолчанию (0 дБ), выполните двойное касание ползунка усиления.



## Меню экрана GEQ

Коснитесь клавиши Меню (☰) на экране GEQ, чтобы вызвать следующие пункты.



## ① Значок Copy

Служит для копирования параметров GEQ выбранного канала в буфер обмена.

## ② Значок Paste

Используется для вставки параметров GEQ из буфера обмена в настройки выбранного канала.

## ③ Значок Compare

Позволяет сравнивать параметры GEQ выбранного канала с параметрами GEQ, сохраненными в буфере обмена, за счет переключения между двумя наборами параметров.

## ④ Значок Default

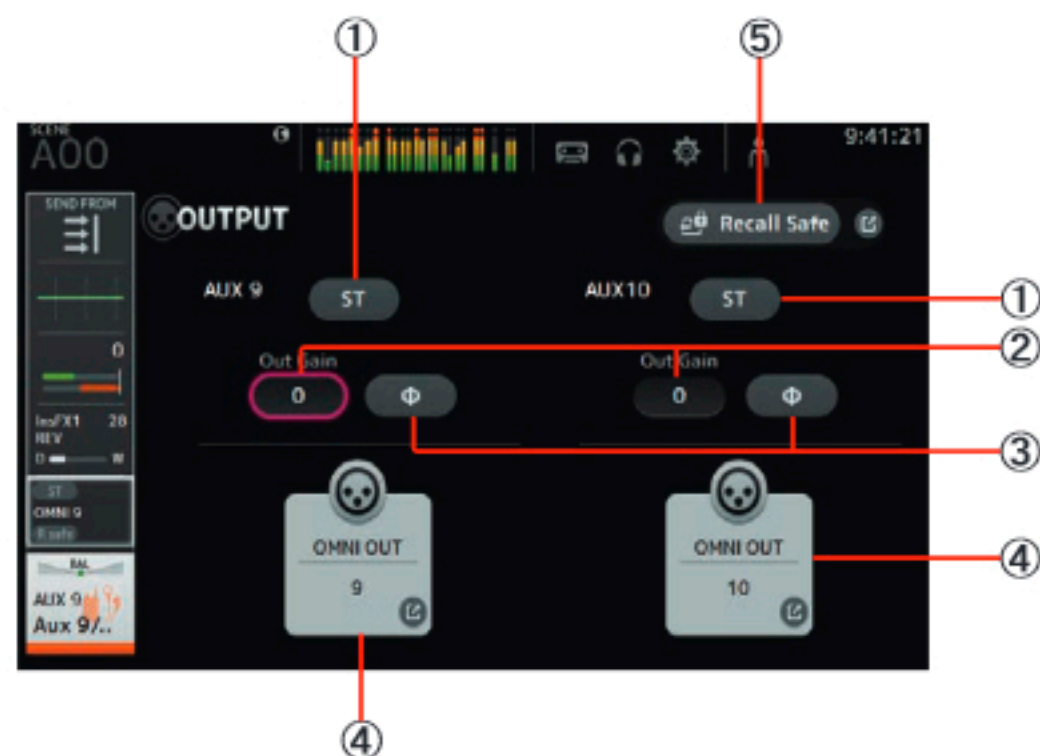
Возвращает настройки GEQ текущего канала к значениям по умолчанию.

## Экран OUTPUT

Позволяет настроить режим вывода выходных каналов. Состав отображаемых кнопок варьируется в зависимости от типа выбранного выходного канала.

Тип выходного канала	Кнопки				
	Кнопка ST	Кнопка Out Gain	Кнопка $\Phi$	Индикатор OMNI OUT	Кнопка OMNI OUT
AUX 1–8	–	○	○	○	○
AUX9/10–AUX19/20	○	○	○	○	○
SUB	–	○	○	○	○
STEREO	–	○	○	○	○

○ : отображается  
– : не отображается



### ① Кнопка ST

Служит для включения и выключения вывода стереоканала.

### ② Текстовое поле Out Gain

Позволяет корректировать выходное усиление.

Выбрав это поле, можно регулятором [TOUCH AND TURN] скорректировать соответствующий параметр. Чтобы вызвать клавиатуру и ввести значение, коснитесь этой области еще раз.

### ③ Кнопка $\Phi$ (фазировка)

Позволяет реверсировать фазировку.

При включенной кнопке фазировка выходного сигнала реверсируется.

### ④ Кнопка OMNI OUT

Здесь отображается количество разъемов OMNI OUT, на которые выводится сигнал канала.

Может быть отображено не более двух чисел. Отображение трех и более чисел сопровождается символом «+».

Служит для перехода к экрану OMNI OUT. (→ стр. 21)

### ⑤ Кнопка Recall Safe (версия 1.1 и последующие)

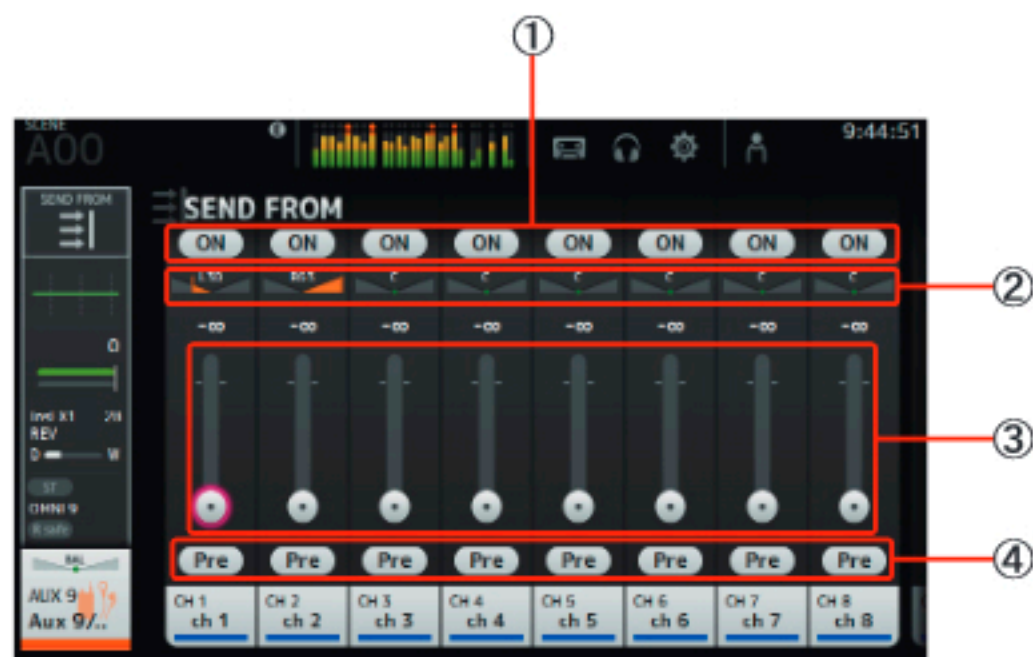
Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE, коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.



## Экран SEND FROM

Позволяет организовать отправку сигналов с входных каналов.



### ① Кнопка ON

Определяет, будет (кнопка активна) или не будет (кнопка неактивна) выполняться отправка сигнала от соответствующего входного канала.

### ② Ползунок панорамирования отправки

Служит для коррекции панорамирования сигнала входного канала при отправке. Для каналов AUX 1–8 этот ползунок отображается только в том случае, если сигнал является стереофоническим.

### ③ Ползунок коррекции уровня отправки

Служит для определения уровня сигнала, отправляемого от соответствующего входного канала.

### ④ Кнопка Pre

Позволяет выбрать тип сигнала (до фейдера или после фейдера), отправляемого от соответствующего входного канала.

On: до фейдера

Off: после фейдера

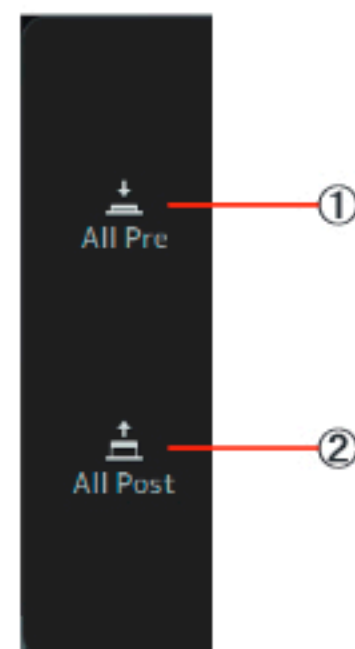
## Коррекция уровня SEND FROM

1. Коснитесь кнопок ON тех входных каналов, которые следует выбрать для отправки.
2. Коснитесь ползунка панорамирования отправки, затем используйте регулятор [TOUCH AND TURN] для коррекции панорамирования сигнала входного канала, подлежащего отправке.
3. «Перетаскиванием» ползунков уровня отправки скорректируйте уровень сигнала входного канала, подлежащего отправке.



## Меню экрана SEND FROM

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране SEND FROM, чтобы вызвать следующие пункты.



### ① Значок All Pre

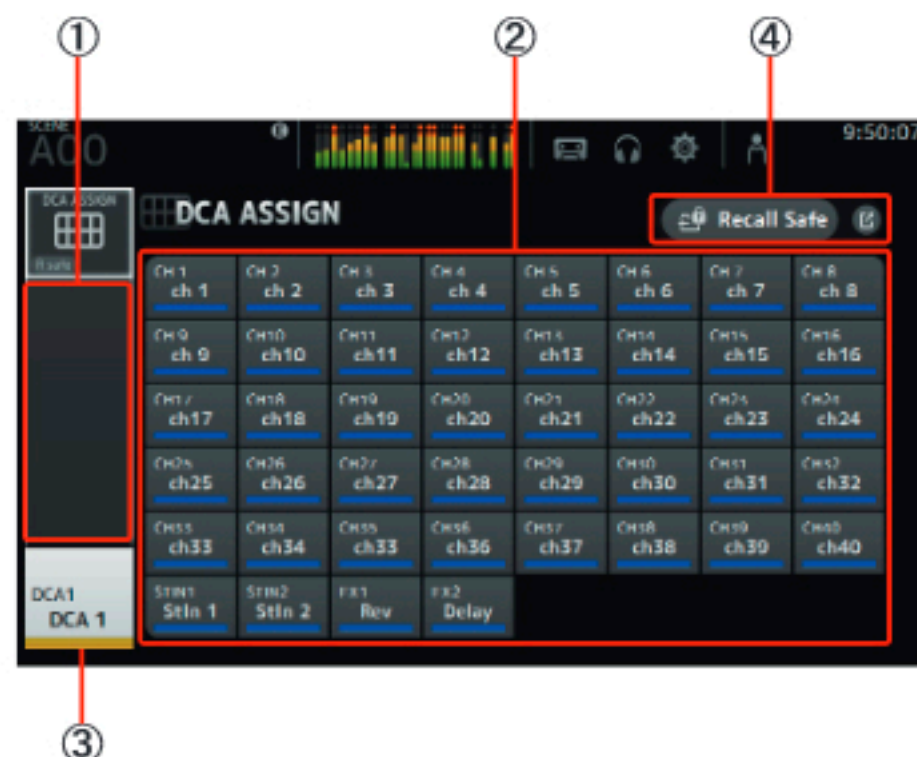
Служит для включения всех кнопок Pre.

### ② Значок All Post

Служит для выключения всех кнопок Pre.

## Экран DCA ASSIGN

Позволяет группировать каналы для причисления группам DCA.



① **Область отображения каналов**

Здесь отображаются каналы, причисленные к текущей группе DCA.

② **Кнопки DCA ASSIGN**

Позволяют выбрать каналы для причисления к текущей группе DCA. Выбранные каналы выделяются подсвечиванием.

③ **Кнопка CH VIEW**

Служит для перехода к экрану CH VIEW. (→ стр. 54)

④ **Кнопка Recall Safe (версия 1.1 и последующие)**

Служит для включения и отключения режима безопасной загрузки в отношении соответствующего канала.

Можно перейти к экрану RECALL SAFE, коснувшись значка перехода в правой части кнопки Recall Safe.

### Причисление каналов к группе DCA

1. Одновременно нажмите кнопки [INPUT1] и [INPUT2] на верхней панели, чтобы отобразить каналы, причисленные к группе GROUP.
2. Нажмите ту кнопку [SEL] на верхней панели, которая соответствует настраиваемой группе DCA.
3. Коснитесь тех кнопок DCA, которые соответствуют причисляемым к данной группе каналам. (Можно выбрать несколько каналов.)

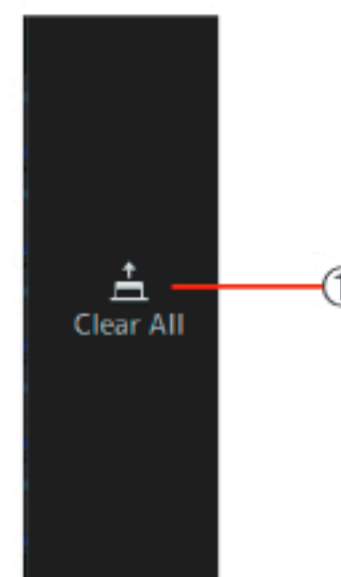
Выбранные каналы отображаются в области отображения каналов.

Выбранный канал



### Меню экрана DCA ASSIGN

Коснитесь клавиши Menu (☰) на экране DCA ASSIGN, чтобы вызвать следующие пункты.



① **Значок Clear All**

Служит для удаления всех каналов из группы.



## Распространение групп DCA

Группы DCA 1–8 можно распределить на 8 последних канальных линейек с правой стороны верхней панели консоли.

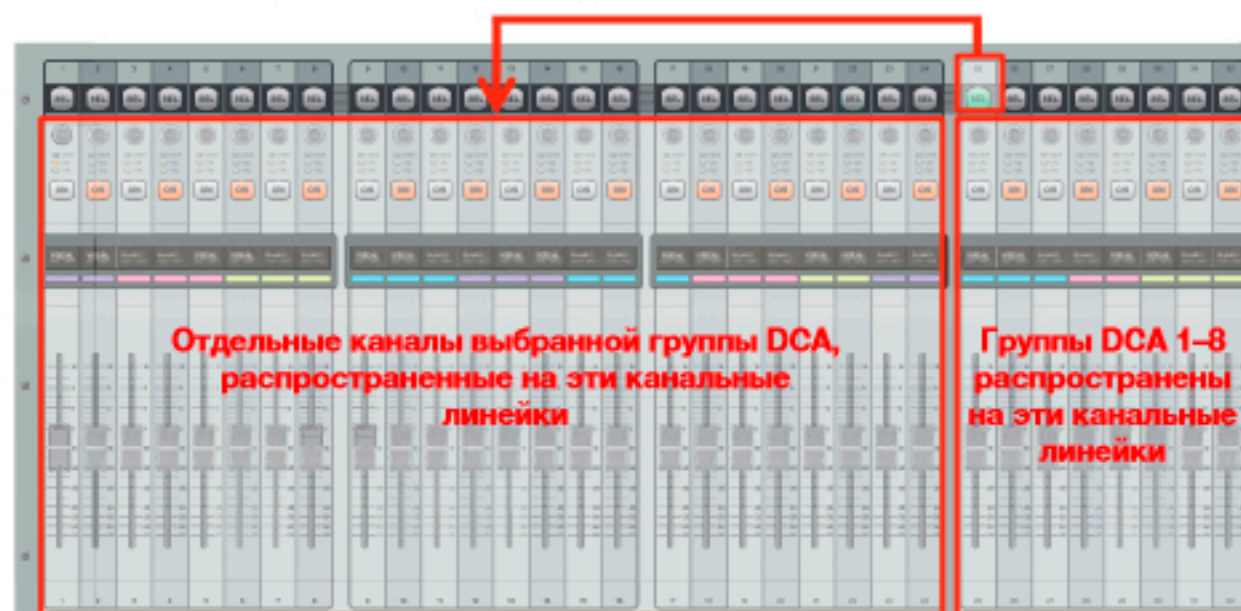
(TF5: канальные линейки 25–32; TF3: 17–24; TF1: 9–16)

После этого можно распространить каналы из группы DCA на канальные линейки с левой стороны верхней панели консоли. Для этого следует нажать клавишу [SEL] соответствующей группы DCA.

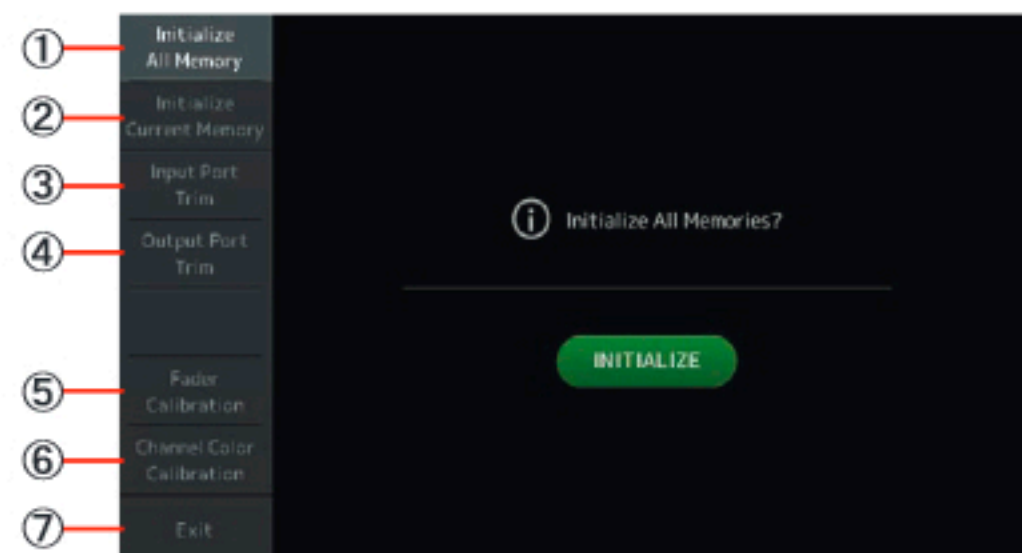
(TF5: канальные линейки 1–24; TF3: 1–16; TF1: 1–8)

Количество тех каналов группы, которые можно распространить на канальные линейки, зависит от номера модели. Для консоли TF5, распространяются 24 канала группы с наименьшими номерами; для консоли TF 3 – 16 каналов с наименьшими номерами, и для TF1 – 8 каналов с наименьшими номерами.

Эта функция позволяет обрабатывать канальные линейки группы DCA и каналы, входящие в состав группы, в пакетном режиме.



Позволяет получить доступ к функциям обслуживания.



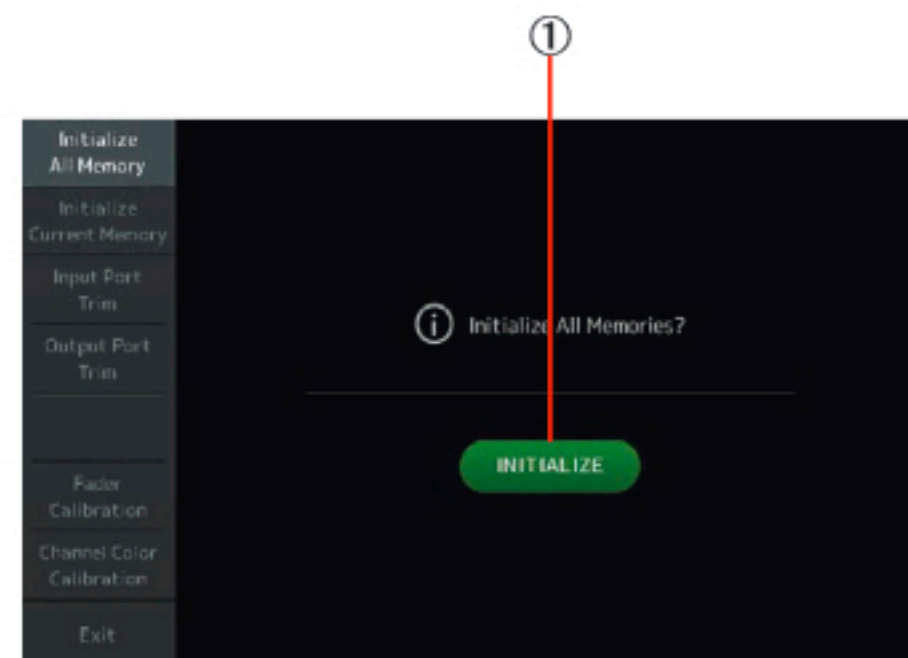
- ① Служит для перехода к экрану Initialize All Memory. (→ стр. 68)
- ② Служит для перехода к экрану Initialize Current Memory. (→ стр. 69)
- ③ Служит для перехода к экрану Input Port Trim. (→ стр. 69)
- ④ Служит для перехода к экрану Output Port Trim. (→ стр. 70)
- ⑤ Служит для перехода к экрану Fader Calibration. (→ стр. 70)
- ⑥ Служит для перехода к экрану Channel Color Calibration. (→ стр. 71)
- ⑦ Используется для закрывания экрана обслуживания.

## Использование экрана обслуживания

1. Включите консоль, удерживая нажатой клавишу Home (⌘).  
Будет отображен экран обслуживания.  
Коснитесь кнопки, которая соответствует необходимой функции обслуживания.  
Чтобы выйти из режима обслуживания, следует коснуться кнопки Exit.

## Экран Initialize All Memory

Используется для того, чтобы вернуть состояние памяти консоли (в том числе сохраненные в памяти наборы Scene и библиотеки Libraries) к заводским настройкам по умолчанию.



### ① Кнопка INITIALIZE

Служит для инициализации внутренней памяти.

Инициализируются следующие данные: все данные наборов Scene, все данные установок Preset, данные микширования и данные настройки.

При касании этой кнопки отображается «предложение подтверждения». Чтобы выполнить операцию, коснитесь кнопки OK.

Не прикасайтесь к каким бы то ни было кнопкам до завершения инициализации.

После завершения инициализации можно продолжать использовать другие функции обслуживания, не выходя из соответствующего режима.

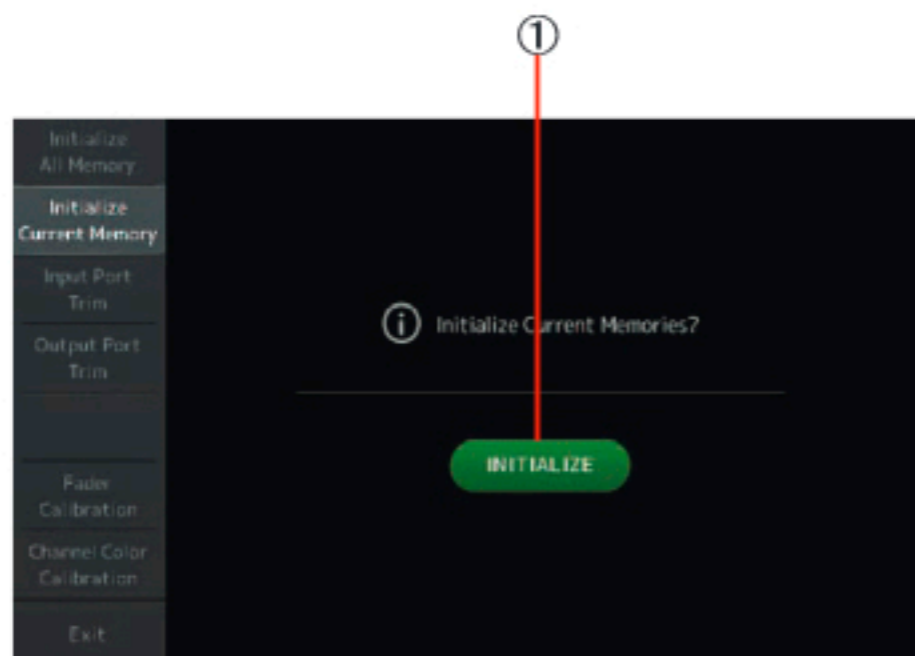
### ПРИМЕЧАНИЕ

- При инициализации внутренней памяти все данные, хранящиеся в памяти, утрачиваются. Будьте внимательны при выполнении этой операции.
- Внутренние часы, сетевые параметры и параметры яркости при выполнении этой операции не меняются.



## Экран Initialize Current Memory

Используется для того, чтобы вернуть состояние оперативной памяти консоли к заводским настройкам по умолчанию. Сохраненные в памяти наборы Scene и библиотеки Libraries не меняются.



### ① Кнопка INITIALIZE

Служит для инициализации оперативной памяти.

Инициализируются следующие данные: данные микширования и данные настройки.

При касании этой кнопки отображается «предложение подтверждения». Чтобы выполнить операцию, коснитесь кнопки ОК.

Не прикасайтесь к каким бы то ни было кнопкам до завершения инициализации.

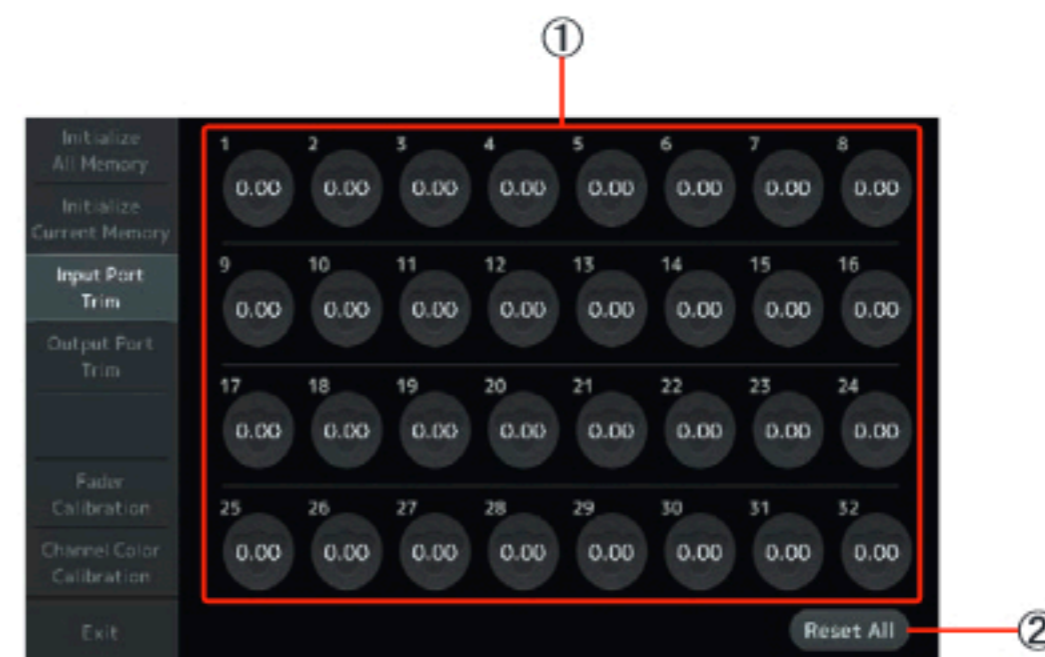
После завершения инициализации можно продолжать использовать другие функции обслуживания, не выходя из соответствующего режима.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- При инициализации оперативной памяти все данные, хранящиеся в оперативной памяти, утрачиваются. Будьте внимательны при выполнении этой операции.

## Экран Input Port Trim

Позволяет корректировать усиление для каждого разъема INPUT с шагом 0,01 дБ.



### ① Кнопки выбора разъемов INPUT

Здесь можно выбрать разъем INPUT для настройки.

Выберите кнопку, соответствующую разъему INPUT, который следует настроить, и скорректируйте значение регулятором [TOUCH AND TURN].

После корректировки можно запускать консоль в обычном режиме.

### ② Кнопка Reset All

Служит для возврата всех значений на уровень 0,00 дБ. (Заводское значение по умолчанию составляет 0,00 дБ.)

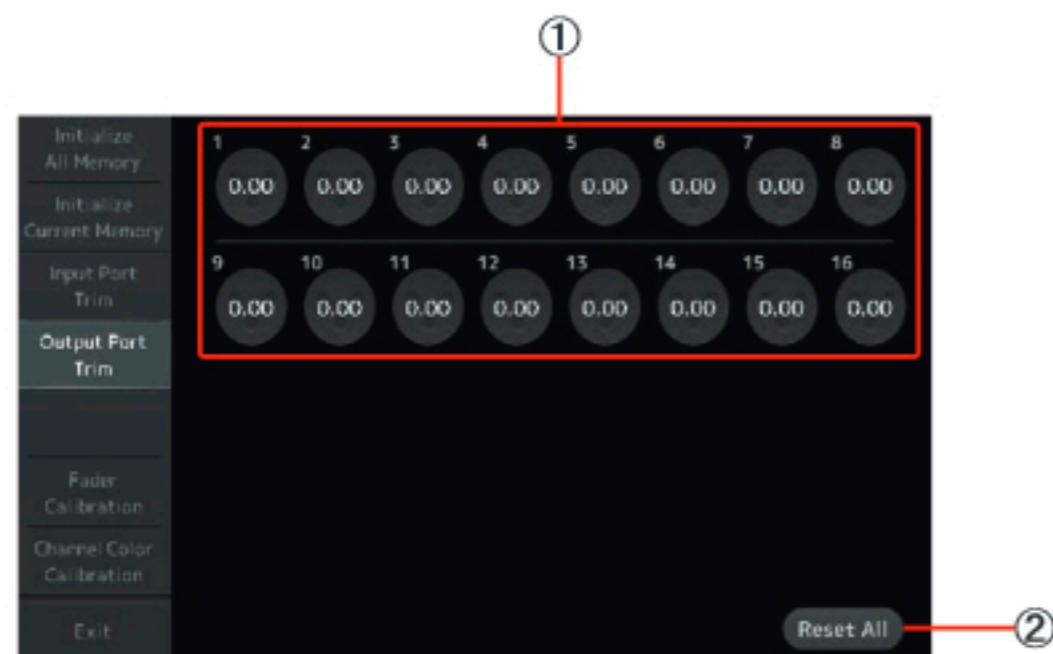
При касании этой кнопки отображается «предложение подтверждения». Чтобы выполнить операцию, коснитесь кнопки ОК.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- После завершения переустановки можно продолжать использовать другие функции обслуживания, не выходя из соответствующего режима.

## Экран Output Port Trim

Позволяет корректировать усиление для каждого разъема OMNI OUT с шагом 0,01 дБ.



### ① Кнопки выбора разъемов OMNI OUT

Здесь можно выбрать разъем OMNI OUT для настройки.

Выберите кнопку, соответствующую разъему OMNI OUT, который следует настроить, и скорректируйте значение регулятором [TOUCH AND TURN].

После корректировки можно запускать консоль в обычном режиме.

### ② Кнопка Reset All

Служит для возврата всех значений на уровень 0,00 дБ. (Заводское значение по умолчанию составляет 0,00 дБ.)

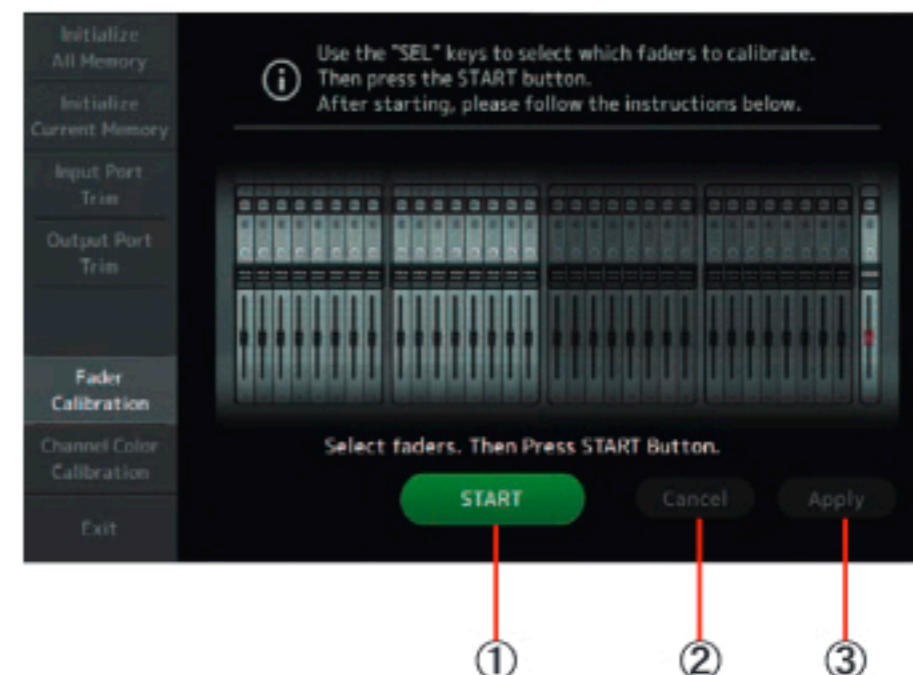
При касании этой кнопки отображается «предложение подтверждения». Чтобы выполнить операцию, коснитесь кнопки ОК.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- После завершения переустановки можно продолжать использовать другие функции обслуживания, не выходя из соответствующего режима.

## Экран Fader Calibration

В некоторых обстоятельствах могут проявляться расхождения при движении сервофейдеров. С помощью этого экрана можно устранить такие расхождения.



### ① Кнопка START

Позволяет запустить калибровку.

При касании этой кнопки отображается «предложение подтверждения». Чтобы выполнить операцию, коснитесь кнопки ОК.

### ② Кнопка Cancel

Позволяет остановить калибровку.

### ③ Кнопка Apply

Используется для применения настроек и выхода из режима калибровки.



### Калибровка фейдеров

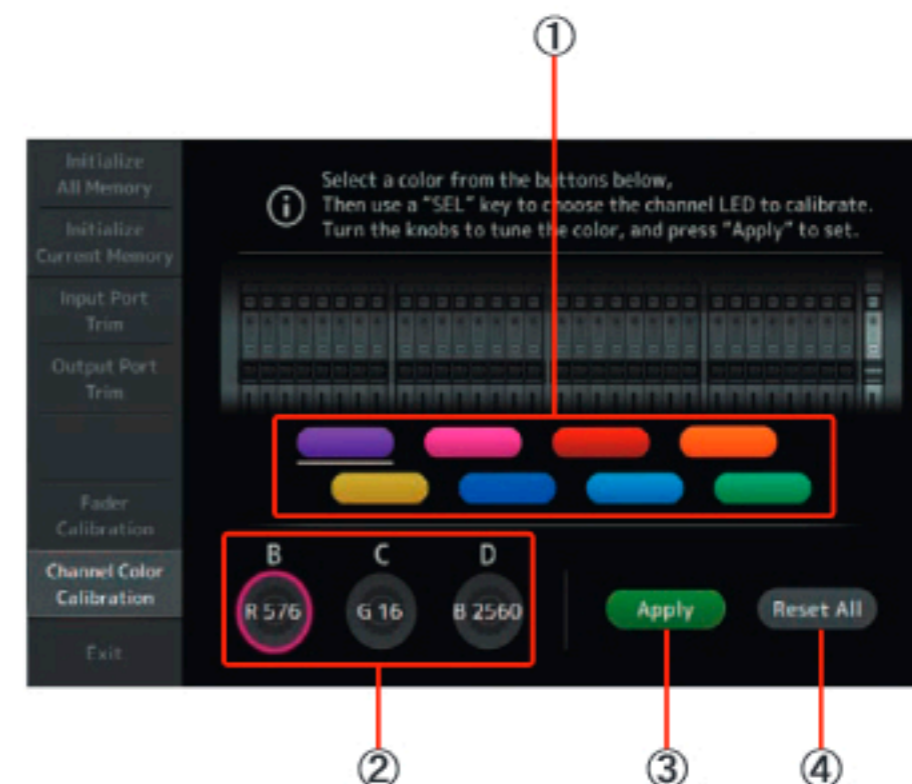
1. Нажмите ту кнопку [SEL] на верхней панели, которая соответствует подлежащему калибровке фейдеру.
2. Коснитесь кнопки START на экране FADER CALIBRATION MODE.
3. При появлении «предложения подтверждения», коснитесь кнопки OK.
4. По завершении калибровки коснитесь кнопки APPLY.
5. Коснитесь кнопки Exit на экране обслуживания, после чего запустите консоль в обычном режиме.

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Эта функция осуществляет автоматическую калибровку указанного фейдера (канальной линейки или фейдера главной секции).
- После завершения калибровки можно продолжать использовать другие функции обслуживания, не выходя из соответствующего режима.

## Экран Channel Color Calibration

Можно установить цвета светодиодов по собственному желанию. Цвета светодиодов настраиваются поочередно.



- ① **Цветовые кнопки**  
Позволяют выбирать цвета.
- ② **Рукоятки RGB**  
Позволяют корректировать цвета.
- ③ **Кнопка Apply**  
Используется для применения настроек и выхода из режима калибровки.
- ④ **Кнопка Reset All**  
Позволяет запустить калибровку.  
При касании этой кнопки отображается «предложение подтверждения». Чтобы выполнить операцию, коснитесь кнопки OK.

---

**Коррекция цвета каналов**

1. Нажмите ту кнопку [SEL] на верхней панели, которая соответствует подлежащему коррекции цвету канала.
2. Коснитесь цветовой кнопки, чтобы выбрать необходимый цвет.
3. Сравнивая выбор, сделанный с помощью кнопки [SEL], с другими индикаторами верхней панели, используйте регулятор [TOUCH AND TURN] или кнопки [USER DEFINED KNOBS] B, C и D для коррекции цвета.
4. Закончив настройку, коснитесь кнопки Apply, чтобы применить обновленные параметры.
5. Коснитесь кнопки Exit на экране обслуживания, после чего запустите консоль в обычном режиме.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Для моделей TF3 и TF1 каналы, не поддерживаемые системой консоли, не отображаются.
  - В любой момент времени можно настраивать цвет только одного канала.
  - Кнопка Apply отображается только после того, как вы начнете корректировать цвет канала.
  - Чтобы вернуть цвета всех каналов к заводским настройкам по умолчанию, коснитесь кнопки Reset All.
  - После завершения переустановки можно продолжать использовать другие функции обслуживания, не выходя из соответствующего режима.
-



## Список параметров, сохраняемых в наборах Scene и установках Preset

## CH 1–40

		Загрузка библиотеки канала							Можно использовать функцию Scene Recall Safe							Stereo Link	
		Recall CH				Recall EQ	Recall Gate	Recall Comp	Scene	Bce	HA	Input Select	Processing	Send To	Fader/On		Name
		(Bce)	(Исключая)														
	HA		Input Select	Name													
HA	Gain	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	
	+48V	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
	Ф	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
	Digital Gain	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	
Input Select		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	
Category, Name, Color, Icon		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Stereo Link								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
Direct Out <sup>*1</sup>	ON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
	Point	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
HPF		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
PEQ		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
GATE <sup>*1</sup>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <sup>*2</sup>	
COMP <sup>*1</sup>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/> <sup>*2</sup>	
TO AUX	Level							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	Pan							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
	ON							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
TO FX	Level							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	ON							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	Pre							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
TO ST	Assign	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
	Pan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
TO SUB	Level	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	ON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
ON								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Fader								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
DCA Assign								<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
Mute Safe																<input type="checkbox"/>	
Recall Safe																<input type="checkbox"/>	
CUE																<input type="checkbox"/>	

\*1 Только CH 1–32

\*2 Связываются только параметры. (Контроль сокращения усиления не связывается.)

## ST IN 1, ST IN 2

		Загрузка библиотеки канала				Scene	Можно использовать функцию Scene Recall Safe						Stereo Link	
		Recall CH			Recall EQ		Bce	HA	Input Select	Processing	Send To	Fader/On		Name
		(Bce)	(Исключая)											
		HA	Input Select	Name										
HA	Φ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Digital Gain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
Input Select		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
Category, Name, Color, Icon		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
PEQ		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
TO AUX	Level					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	Pan					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
	ON					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	Pre					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
TO FX	Level					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	ON					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
	Pre					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
TO ST	Assign	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	
	Balance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	
ON						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Fader						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
DCA Assign						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	
Mute Safe													<input type="checkbox"/>	
Recall Safe													<input type="checkbox"/>	
CUE													<input type="checkbox"/>	



## FX 1, FX 2

	Загрузка библиотеки канала				Scene	Можно использовать функцию Scene Recall Safe							Stereo Link	
	Recall CH			Recall FX		Recall EQ	With Send <sup>*1</sup>	Все	FX	Processing	Send To	Fader/On		Name
	(Все)	(Исключая)												
		FX	Name											
Category, Name, Color, Icon	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
FX	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	-	
PEQ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>	
TO AUX	Level				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
	Pan				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>							
	ON				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
	Pre				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	
TO ST	Assign	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>						<input type="radio"/>	
	Balance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>						<input type="radio"/>	
ON					<input type="radio"/>		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Fader					<input type="radio"/>		<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
DCA Assign					<input type="radio"/>		<input type="radio"/>						<input type="radio"/>	
Mute Safe													<input type="radio"/>	
Recall Safe													<input type="radio"/>	
CUE													<input type="radio"/>	

\*1 Для варианта With Send сигналы TO FX с каналов CH 1–40, ST IN 1 и ST IN 2 можно загрузить в безопасном режиме.

## AUX

	Загрузка библиотеки канала							Можно использовать функцию Scene Recall Safe							Stereo Link		
	Recall CH				Recall EQ	Recall GEQ <sup>*1</sup>	Recall FX <sup>*1</sup>	Scene	With Send	Bce	FX <sup>*2</sup>	GEQ <sup>*1</sup>	Processing	Fader/On		Gain/Ф	Name
	(Bce)	(Исключая)															
	GEQ <sup>*1</sup>	FX <sup>*2</sup>	Name														
Category, Name, Color, Icon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Signal Type <sup>*1</sup>							<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
Pan Link	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
PEQ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
GEQ <sup>*1</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/> <sup>*3</sup>	
COMP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
Ins FX <sup>*2</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	
TO ST Assign <sup>*2</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
ON							<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
Fader							<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
Send From	Level						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>	
	Pan						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
	ON						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>	
	Pre						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								<input type="checkbox"/>	
OUTPUT	Balance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>							<input type="checkbox"/>	
	Out Gain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Ф	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Recall Safe																<input type="checkbox"/>	
CUE																<input type="checkbox"/>	

\*1 Только AUX 1–8

\*2 Только AUX 9/10–19/20

\*3 Только если параметр L/R LINK для GEQ включен



## STEREO, SUB

	Загрузка библиотеки канала					Scene	Можно использовать функцию Scene Recall Safe						Stereo Link <sup>*1</sup>	
	Recall CH		Recall EQ	Recall GEQ <sup>*1</sup>	Recall FX <sup>*1</sup>		With Send <sup>*2</sup>	Bce	GEQ <sup>*1</sup>	Processing	Fader/On	Gain/Φ		Name
	(Bce)	(Исключая) GEQ <sup>*1</sup> Name												
Category, Name, Color, Icon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
LPF <sup>*2</sup>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>					
PEQ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
GEQ <sup>*1</sup>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/> <sup>*3</sup>	
COMP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>	
ON						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
Fader						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	
STEREO/SUB Level Link						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <sup>*2</sup>			<input type="checkbox"/> <sup>*2</sup>			-	
Send From <sup>*2</sup>	Level					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	
	ON					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	
OUTPUT	Balance <sup>*1</sup>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						<input type="checkbox"/>	
	Out Gain	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Φ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
Recall Safe													<input type="checkbox"/>	
CUE													<input type="checkbox"/>	

\*1 Только STEREO

\*2 Только SUB

\*3 Только если параметр L/R LINK для GEQ включен

## DCA

	Scene	Можно использовать функцию Scene Recall Safe		
		Bce	Fader/On	Name
Category, Name, Color, Icon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
ON	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Fader	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DCA Assign	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Recall Safe				
CUE				

## OMNI OUT

	Scene	Можно использовать функцию Scene Recall Safe
OMNI OUT Patch	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> (All OMNI OUT)

## Предостережения и сообщения об ошибках

Сообщение	Описание
Item Already Exists. Replace it?	Была попытка переписать элемент в списке Library.
File Already Exists, Replace it?	При использовании функции Save As имя файла, под которым этот файл хотели сохранить, оказалось идентичным имени существующего файла. При использовании функции Save была попытка перезаписать существующий файл.
File System is Not Ready. This Operation can Overwrite Existing Files or Directories.	Была попытка начать запись немедленно после подключения накопителя USB (то есть до того, как список был сформирован). Была попытка изменить имя файла или каталога.
Over Current Error! This USB Device is Not Supported. Please Disconnect.	Устройство USB было отсоединено, так как на разъеме USB было зафиксировано превышение допустимого тока.
Operation Failed!	При выполнении операции произошла ошибка. (Ошибка общего характера.)
Invalid Name!	Имя не соответствует правилам именования.
Operation Ignored.	Функция, назначенная для регулятора [USER DEFINED KNOB], не может выполняться при отображении такого сообщения.
SCENE #XX is Empty!	В наборе Scene, который вы попытались загрузить, нет данных (либо данные повреждены).
SCENE #XX is Read Only!	Была попытка перезаписать набор Scene, защищенный от записи.
Cannot Store!	Не удалось сохранить данные в памяти, предназначенной для хранения наборов Scene или списков Library.
Cannot Recall!	Не удалось загрузить данные из памяти, предназначенной для хранения наборов Scene или списков Library.
Operation Failed. Library Memory Full.	Была попытка добавления данных в переполненную память.
Turn Off 1-knob Mode to Adjust.	Активен режим 1-кноб; деактивируйте режим 1-кноб.
Nothing to Paste!	Была попытка вставки данных из пустого буфера обмена.
Cannot Bookmark This Screen.	Была попытка сохранить закладку на экран, который не рассчитан на сохранение закладок.
Page Does not Exist.	Страница не существует.
Cannot Close This Popup.	Это всплывающее окно невозможно закрыть.
Not Bookmarked.	Закладка на этот элемент не сохранена.
Unsupported File Format!	Была попытка прочитать с накопителя USB файл, формат которого не поддерживается системой.
File Busy! Operation Denied.	Операцию невозможно выполнить, так как накопитель USB в настоящее время используется другим процессом.
Storage Not Found!	Невозможно распознать накопитель USB.
Couldn't Write File.	Этот файл невозможно сохранить на накопителе USB.
File Protected!	Невозможно перезаписать файл, сохраненный на накопителе USB, так как этот файл защищен от записи.

Сообщение	Описание
Already Exists!	Имя каталога, который вы пытаетесь создать или отредактировать, совпадает с именем существующего каталога.
Couldn't Access File.	По какой-либо причине невозможно получить доступ к файлу, сохраненному на накопителе USB.
File Error!	Произошла ошибка доступа к внутреннему файлу.
Format Error!	При выполнении форматирования произошла ошибка.
USB Storage Unmounted! Recorder Stopped.	Запись остановлена, так как накопитель USB во время записи был отсоединен.
USB Storage Full! Recorder Stopped.	Запись остановлена, так как накопитель USB во время записи был переполнен.
Maximum Number of Audio Files Exceeded!	Превышено максимальное количество файлов, поддерживаемых системой консоли.
USB Storage Busy: Recorder Stopped!	Процесс записи или воспроизведения остановлен, так как необходимо время на обработку данных для накопителя USB.
Unsupported USB Device! See Reference Manual.	Размер кластера в накопителе USB, подсоединенном к разъему iPad, составляет менее 4096 байт.
Low Battery!	Напряжение резервной аккумуляторной батареи опустилось ниже нормы.
Illegal IP Address!	IP-адрес или параметры шлюза не соответствуют необходимым требованиям.



## Числительные

1-knob COMP ..... 46

## A

Auto Channel Select..... 32

AUX9/10–AUX19/20..... 7

## C

CUE ..... 18

## I

IP-адрес..... 23

## L

Library ..... 8

## M

MP3 ..... 14

## O

OMNI OUT..... 21

## S

Scene ..... 11

## U

USER DEFINED KEYS ..... 26

USER DEFINED KNOBS ..... 26

## W

WAV..... 14

## A

Аудиофайл ..... 14

## B

Внутренние часы ..... 24

Воспроизведение ..... 14

Временная метка..... 24

Входные каналы ..... 35

Вызов экранов конфигурации..... 11

## Г

Группа DCA..... 66

Группы каналов..... 37

## З

Запись..... 14

## И

Индикатор уровня..... 13

Инициализация

(внутренней памяти) ..... 68

Информация о версии..... 25

Информация о лицензии ..... 25

Информация о файле ..... 16

## К

Каналы AUX1–AUX8 ..... 36

Каналы AUX9/10–19/20..... 36

Каналы SUB..... 36

Кнопка Peak Hold ..... 13

## M

Маска подсети..... 23

Меню ..... 10

Меню экрана CUSTOM FADER

BANK..... 31

Меню экрана OMNI OUT..... 21

Меню экрана RECORDER..... 17

Меню экрана SAVE/LOAD..... 33

Меню экрана SCENE ..... 12

Меню экрана эквалайзера..... 44

Мониторинг ..... 18

## O

Операции, выполняемые с помощью

экрана OVERVIEW..... 37

Осциллятор..... 19

Отображение RTA..... 62

## П

Панель инструментов ..... 11

Панорамирование отправки ..... 65

Педальный переключатель ..... 27

Предостережения и сообщения об

ошибках..... 78

Прямой выход..... 55

## P

Разъем PHONES ..... 18

Режим 1-knob EQ..... 42

Intensity ..... 41

Loudness ..... 41

Vocal..... 41

Режим воспроизведения ..... 16

Режим перехода на летнее

время..... 24

## C

Стереоканалы ..... 35

Стереопара ..... 39

## T

Точка измерения..... 13

## У

Усиление цифрового сигнала..... 39

Установка Preset..... 8

## Ф

Фазировка ..... 39

Фантомное питание ..... 20, 39

Флажки загрузки ..... 8

## Ш

Шкала GainFinder ..... 39

Шлюз ..... 23

## Э

Экран ASSIGN ..... 54

Экран CH VIEW ..... 54

Экран Channel Color Calibration ... 71

Экран COMP ..... 46

Экран DCA ASSIGN ..... 66

Экран Fader Calibration ..... 70

Экран FX (FX1/2, INS FX1–6) ..... 48

Экран GATE ..... 44

Экран GEQ ..... 62

Экран Initialize All Memory..... 68

Экран Initialize Current Memory..... 69

Экран INPUT ..... 39

Экран Input Port Trim..... 69

Экран Library..... 8

Экран METER..... 13

Экран MONITOR (экран CUE/

MONITOR/OSCILLATOR)..... 18

Экран OUTPUT ..... 64

Экран Output Port Trim..... 70

Экран OVERVIEW ..... 35

Экран RECORDER (экран INPUT/

OUTPUT/TITLE LIST)..... 14

Экран SCENE..... 11

Экран SEND FROM..... 65

Экран SEND TO AUX ..... 53

Экран SYSTEM SETUP..... 20

Экран USER SETUP..... 25

Экран клавиатуры ..... 10

Экран обслуживания ..... 68

Экран эквалайзера ..... 41

Экраны конфигурации ..... 5, 39

## ■ Операции и настройки

## C

CUSTOM FADER BANK  
загрузка ..... 31

## B

Безопасная загрузка  
использование режима  
безопасной загрузки ..... 22

## V

Воспроизведение файлов с  
накопителя USB ..... 17

## Г

Группы DCA  
причисление каналов..... 66

## З

Загрузка набора Scene ..... 12

Загрузка установки Preset ..... 9

Запись  
Запись..... 17

## K

Копирование и вставка настроек  
канала..... 38

## H

Назначение функций  
назначение для клавиш

USER DEFINED KEYS ..... 29

назначение для педального  
переключателя ..... 30

назначение для регуляторов  
USER DEFINED KNOBS..... 29

Настройка  
входной сигнал..... 15

выходной сигнал ..... 15

калибровка фейдеров ..... 71

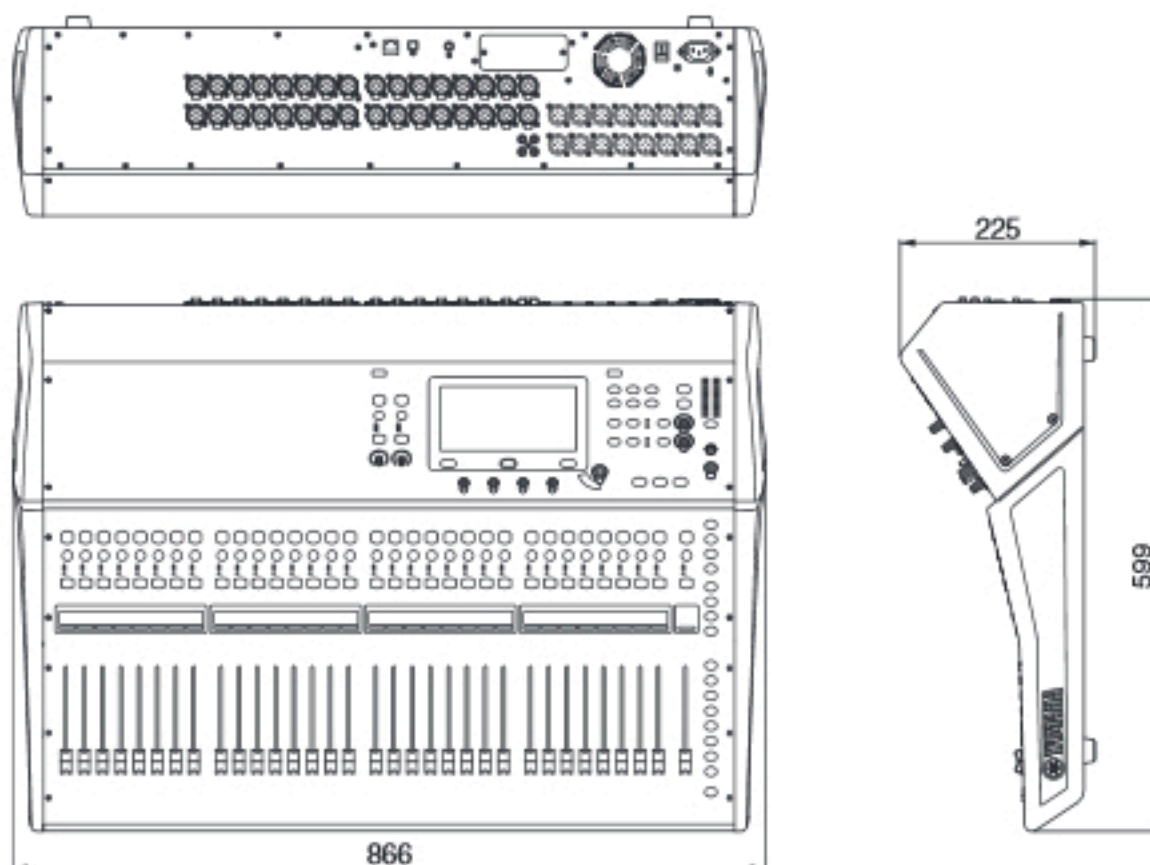
компрессор..... 47

осциллятор ..... 20

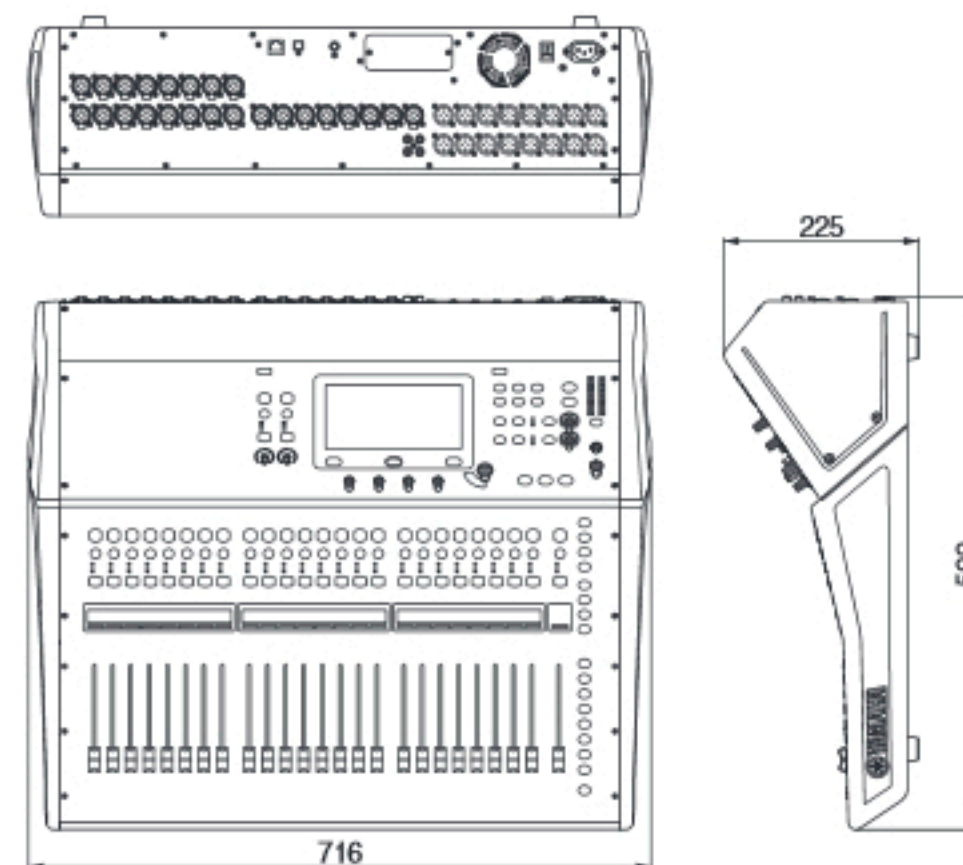
стереопара, источник входного сигнала .....	40
уровень SEND FROM.....	65
уровень SEND TO AUX .....	53
цвета каналов .....	72
шумоподаватель.....	45
экран PREFERENCE .....	32
эффект вставки .....	49
эффекты.....	49
<b>О</b>	
Операции, выполняемые с помощью кнопок и ползунков.....	10
<b>П</b>	
Пользовательский банк фейдеров	
настройка .....	31
Проверка входных сигналов .....	19
<b>Р</b>	
Редактирование набора Scene ....	12
Редактирование установки	
Preset.....	9
<b>Э</b>	
Эквалайзер	
GEQ.....	63
HPF.....	43
LPF .....	43
режим 1-кноб EQ.....	42
ручной режим .....	42



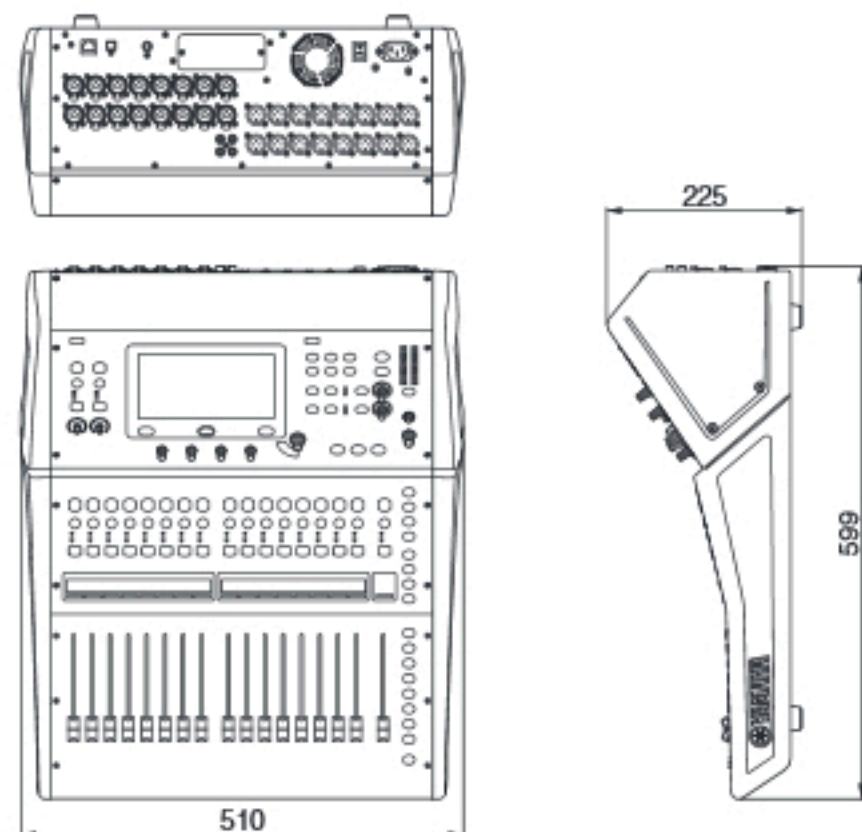
**TF5**



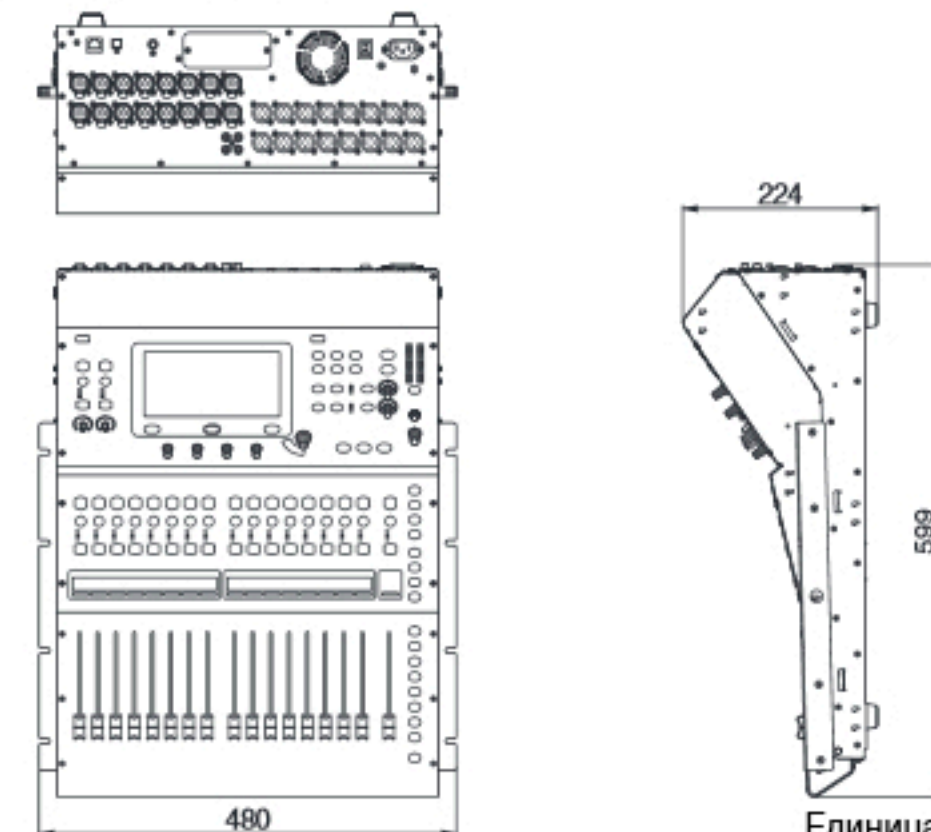
**TF3**



**TF1**

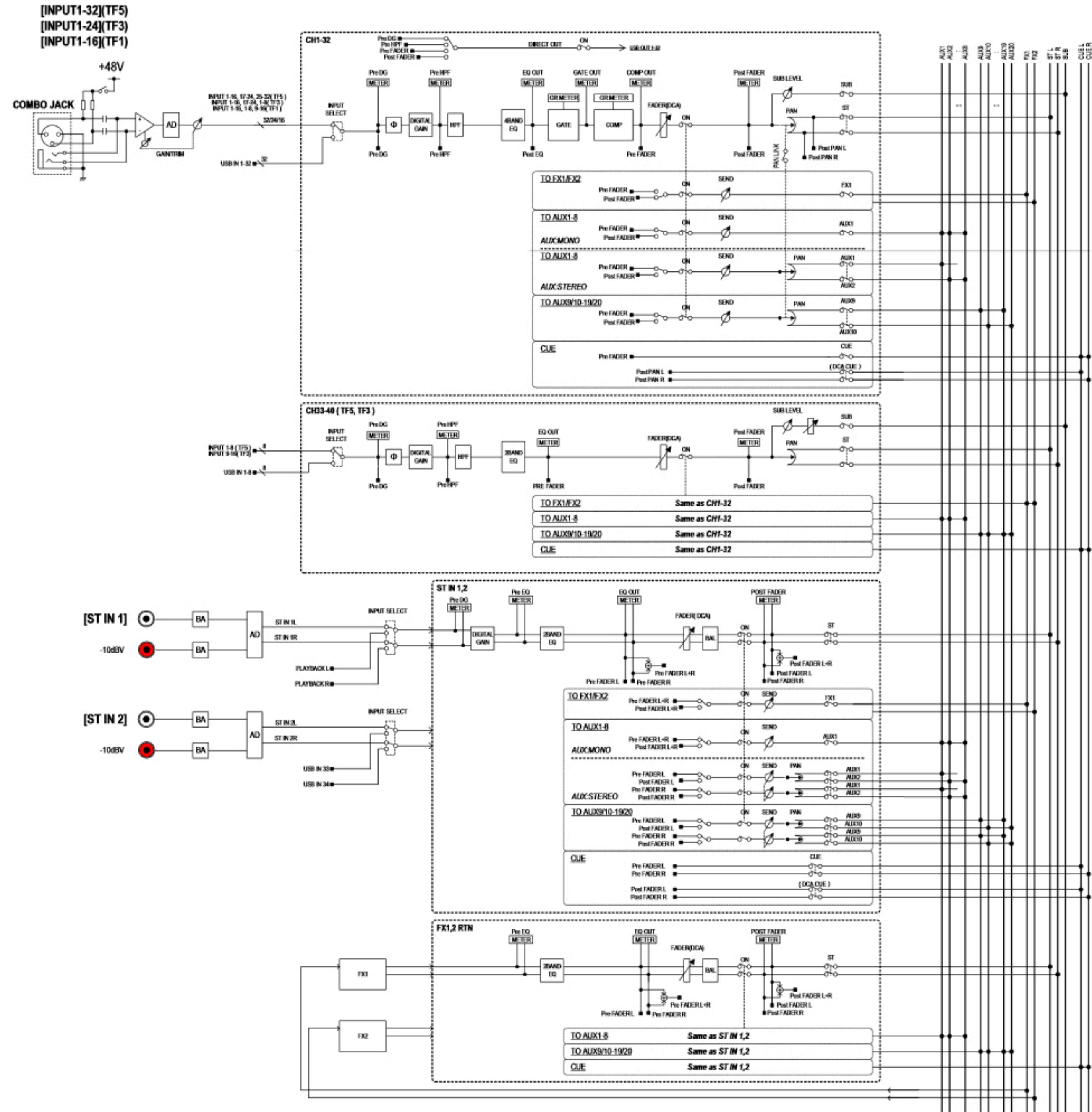


**TF1 стоечного исполнения**

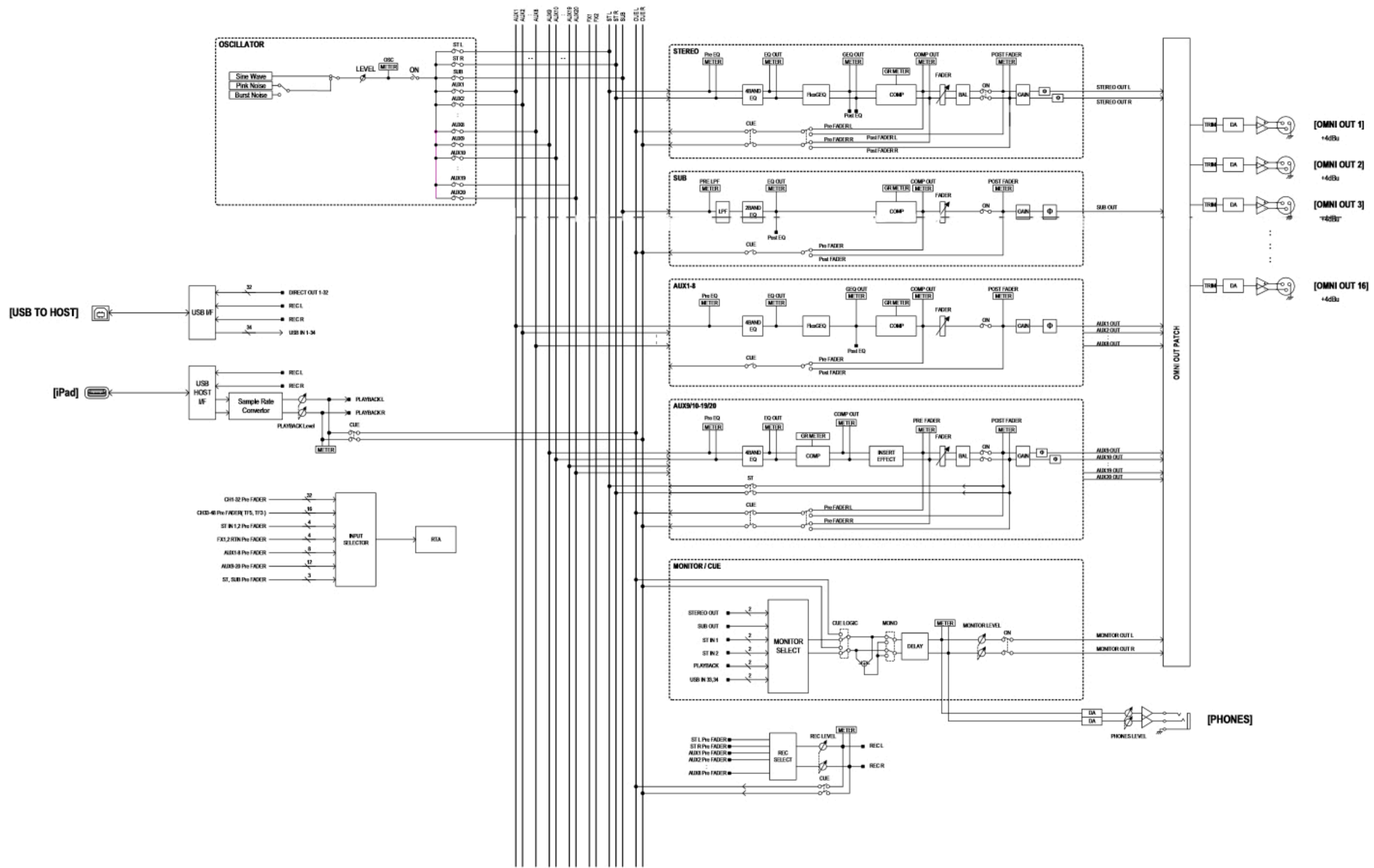


Единица измерения: мм

# Блок-схема







TF5,3,1 Mixer Block Diagram 2/2



Yamaha Pro Audio Global Web Site  
<http://www.yamahaproaudio.com/>  
Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Manual Development Department  
© 2015 Yamaha Corporation

Published 04/2015 CR-B0