



# **BEDIENUNGSANLEITUNG**



## WICHTIG

**Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig,  
bevor Sie Ihr Mischpult zum ersten Mal einsetzen.**

	<p>This equipment complies with the EMC directive 89/336/EEC Modified by 92/31/EEC 93/68/EEC 91/263/EEC and LVD 73/23/EEC modified by 93/68/EEC</p>
	<p>This product is approved to safety standards:</p> <p>IEC 60065: 2001 EN60065:2002 UL6500 7th Edition: 2003 CAN/CSA-E60065-03</p> <p>And EMC standards EN55103-1: 1996 (E2) EN55103-2: 1996 (E2)</p>
<p><b>For further details contact:</b> Harman International Industries Ltd, Cranborne House, Cranborne Road Potters Bar, Hertfordshire, EN6 3JN, UK</p> <p>Tel: +44 (0) 1707 665000 Fax: +44 (0) 1707 660742 e-mail: info@soundcraft.com</p>	

© Harman International Industries Ltd. 2007

© für die deutsche Version Audio Pro Heilbronn Elektroakustik GmbH 2007

Alle Rechte vorbehalten

Teile diese Produktdesigns können durch weltweite Patente geschützt sein.

Produkt No. ZM0357-02 (DE)

Soundcraft ist eine Handelsabteilung der Harman International Industries Ltd.

Inhaltsänderungen dieser Bedienungsanleitung können jederzeit ohne Vorankündigung erfolgen. Daher können keine rechtlichen Ansprüche an Soundcraft hinsichtlich Schaden oder Verlust, der aus den Angaben oder möglicher inhaltlicher Fehler dieser Bedienungsanleitung entsteht, hergeleitet werden.

Ohne ausdrückliche schriftliche Bestätigung durch Soundcraft dürfen diese Bedienungsanleitung oder Teile davon zu keinem Zweck und in keiner Form und Weise, weder elektronisch, elektrisch, mechanisch, optisch, chemisch, durch Fotokopieren oder Aufzeichnen wiedergegeben, gespeichert oder übertragen werden.



Harman International Industries Limited  
Cranborne House  
Cranborne Road  
POTTERS BAR  
Hertfordshire  
EN6 3JN  
UK

Tel: +44 (0)1707 665000  
Fax: +44 (0)1707 660742  
<http://www.soundcraft.com>

# Inhalt

<b>SICHERHEITSSYMBOL</b>	<b>5</b>
<b>WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE</b>	<b>6</b>
<b>EINLEITUNG</b>	<b>8</b>
<b>BLOCKDIAGRAMM</b>	<b>9</b>
<b>VERKABELUNG</b>	<b>10</b>
<b>REGLER</b>	<b>14</b>
<b>Lexicon® FX PROCESSOR</b>	<b>22</b>
<b>BETRIEB DES MISCHPULTS</b>	<b>31</b>
<b>ANWENDUNGSBEISPIELE</b>	<b>33</b>
<b>EINSTELLUNGSNOTIZEN</b>	<b>41</b>
<b>TYPISCHE ANSCHLUSSKABEL</b>	<b>42</b>
<b>RACKMONTAGE</b>	<b>44</b>
<b>ABMESSUNGEN</b>	<b>45</b>
<b>TECHNISCHE DATEN</b>	<b>46</b>
<b>GARANTIE</b>	<b>47</b>



## SICHERHEITSSYMBOLLE

Bitte lesen Sie alle mit diesen Symbolen markierte Textteile zu Ihrer Sicherheit und zur Vermeidung von Garantieverlust mit Aufmerksamkeit.



### WARNUNG

Das Blitzsymbol warnt den Nutzer vor nicht isolierter "gefährlicher Spannung" im Geräteinneren, die möglicherweise einen Stromschlag verursachen kann.



### VORSICHT

Das Ausrufezeichen macht den Nutzer auf wichtige Betriebs- und Wartungsanleitungen in der Begleitliteratur des Geräts aufmerksam.



### HINWEIS

Enthält wichtige Informationen und nützliche Tips zur Bedienung des Geräts.



### SICHERER KOPFHÖRERBETRIEB

Enthält wichtige Informationen und nützliche Tips zu den Kopfhörerausgängen und der Abhörlautstärke. empfohlene Kopfhörer-Impedanz  $\geq 150 \text{ Ohm}$

## WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung.

Bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf.

Beachten Sie alle Warnungen.

Befolgen Sie alle Bedienungsanweisungen.

Betreiben Sie das Gerät nicht in Nähe von Wasser.

Blockieren Sie keinesfalls die Lüftungsöffnungen durch Zeitschriften, Tücher, Vorhänge etc. Installieren Sie das Gerät gemäß den Herstellerangaben.



Dieses Gerät muß geerdet sein. Die Masseverbindung des Netzkabels darf unter keinen Umständen abgetrennt sein. Fragen Sie einen qualifizierten Elektriker, falls Ihr Netzanschluß mit dem Schutzkontaktstecker nicht kompatibel ist.

Schützen Sie das Netzkabel vor Beschädigungen, besonders am Stecker, an Mehrfachsteckdosen und am Austritt vom Gerät.

Benutzen Sie ausschließlich vom Hersteller angegebenes Zubehör.



Gehen Sie beim Transport des Geräts mit einer Karre oder Untersatz achtsam vor, um Verletzungen durch Umkippen oder Herunterfallen zu vermeiden.

Trennen Sie das Gerät bei Gewittern oder langem Nichtgebrauch vom Netz.

Lassen Sie das Gerät ausschließlich von qualifiziertem Personal warten, wenn Netzkabel oder Netzstecker beschädigt sind, Flüssigkeit oder Fremdkörper in das Gerät gelangt sind, das Gerät Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt war und wenn es nicht normal funktioniert oder heruntergefallen ist.

Hinweis: Es wird empfohlen, alle Wartungs- und Reparaturarbeiten von Soundcraft oder autorisierten Werkstätten ausführen zu lassen. Soundcraft ist für Schaden oder Verlust durch unauthorisierte Arbeiten nicht haftbar zu machen.



**WARNUNG:** Um die Gefahr von Feuer und Stromschlag zu mindern, setzen Sie das Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit aus, und stellen Sie keine flüssigkeitshaltigen Objekte wie Vasen auf das Gerät.

Offene Feuerquellen wie Kerzen dürfen nicht auf dem Gerät abgestellt werden.



DIESES GERÄT MUSS GEERDET SEIN. Die Masseverbindung des Netzkabels darf unter keinen Umständen abgetrennt sein.

Plazieren Sie das Netzkabel so, daß es jederzeit zugänglich und abziehbar ist.

Das Netzkabel sollte bei Beschädigungen vollständig ausgetauscht werden.

Die Leiter des Netzkabels sind wie folgt farblich unterschieden:

Masseleiter: grün und gelb

Neutralleiter: blau

stromführender Leiter: braun

Falls die Farben der Leiter des Netzkabels nicht mit den Farbmarkierungen Ihres Netzsteckers übereinstimmen, gehen Sie wie folgt vor:

Schließen Sie den grün-gelben Leiter an die mit dem Massesymbol markierte Klemme des Netzsteckers an. Schließen Sie danach den blauen und den braunen Leiter an jeweils einen Stift des Netzsteckers an. Stellen Sie im Falle eines Wechsels des Netzsteckers eine korrekte Masseverbindung und Polarisierung sicher.



Diese Gerät kann mit allen auf dem rückseitigen Anschlußfeld aufgeführten Netzspannungen betrieben werden.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

This Class A digital apparatus meets the requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

Cet appareil numérique de la Classe A respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Bitte lesen Sie diesen Abschnitt zu Ihrer Sicherheit und zur Vermeidung von Garantieverlust mit Aufmerksamkeit.

## EINLEITUNG

Danke für den Kauf eines Soundcraft FX16II-Mischpults. Die FX16II-Serie ist unsere kostengünstigste Lösung mit allen Ausstattungsmerkmalen und der Leistung, die Sie von einem Soundcraft-Mischpult erwarten. Bitte heben Sie die Verpackung Ihres Mixers für zukünftige Verwendung auf; sie ist Teil des gesamten Produkts.

Mit einem Soundcraft-Mischpult verfügen Sie über die Expertise und Unterstützung eines führenden Herstellers der Musikindustrie. Unser Wissen resultiert aus nahezu drei Jahrzehnten enger Zusammenarbeit mit einigen der wichtigsten Exponenten des Showbusiness und erfahrenen Profis, damit Sie bestmögliche Ergebnisse beim Abmischen erzielen. Dabei ist ein FX16II mit seinen hochwertigen Bauteilen und der robusten Bauweise so konzipiert, daß er besonders einfach zu bedienen ist.

Wir haben jahrelang nach effektiven Regelmöglichkeiten geforscht – aus zwei Gründen: 1) Toningenieure, Musiker, Komponisten und Programmierer lieben keine Unterbrechungen ihres kreativen Schaffens; daher sind unsere Produkte transparent gestaltet, damit der Arbeitsprozess “atmen” kann.

2) Zeit ist Geld, auch bei Auftritten und beim Aufnehmen. Die Bedienoberflächen unserer Produkte sind wegen ihrer Übersichtlichkeit bei Millionen als Industriestandard anerkannt.

Die Klangqualität von Soundcraft ist beispielhaft – Schaltkreise unserer teuersten Konsolen werden auch im FX16II eingesetzt, damit Sie selbst in einem kleinen Format auf kompromißlose Soundcraft-Wertigkeit zugreifen können, auf die wir ein Jahr Garantie ab Kaufdatum gewähren. (Garantie-/Gewährleistungsbedingungen variieren in den einzelnen Ländern).

Das FX16II wurde unter Einsatz modernster Software entwickelt. Soundcraft-Mischpulte haben sich selbst bei härtesten Arbeitsbedingungen bewährt. So wird auch das FX16II mit modernen Techniken und Materialien hergestellt: hochdichten, präzise bestückten Platinen und computergestützten Tests, die selbst Signale weit außerhalb des menschlichen Hörvermögens messen. Jedes Mischpult durchläuft vor dem Verpacken eine rigide Qualitätskontrolle, bei der auch die geschulten Ohren erfahrener Tontechniker zählen, damit jedes Soundcraft-Produkt die hohen Ansprüche seiner Käufer erfüllt.

## WORAN SIE UNBEDINGT DENKEN SOLLTEN

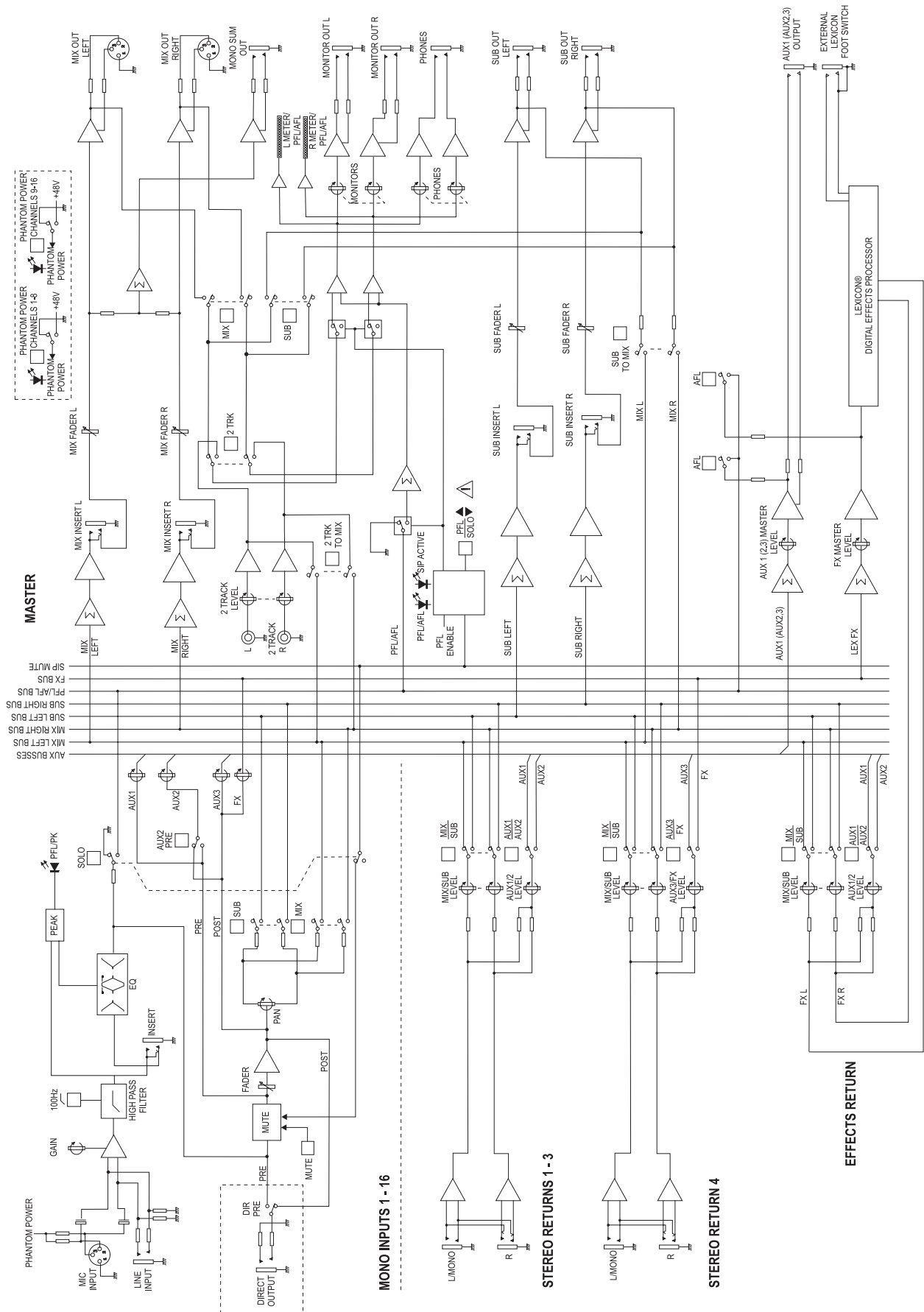
Ihr neues Mischpult wird kein Geräusch erzeugen, bis Sie ein Signal eingeben; es kann jedoch über eine Endstufe oder Kopfhörer Lautstärken erzeugen, die Ihr Gehör schädigen können.



Seien Sie vorsichtig im Umgang mit Musik – wenn Sie Regler bedienen, deren Funktion Sie nicht kennen (das tun wir alle, wenn wir noch lernen), stellen Sie sicher, daß Sie Ihre Monitore mit geringer Lautstärke fahren. Denken Sie daran, Ihre Ohren sind Ihr wichtigstes Werkzeug: behandeln Sie es mit Sorgfalt, damit es Ihnen lange Dienste erweist. Und scheuen Sie nicht vor Experimenten zurück, wie einzelne Parameter den Klang beeinflussen – sie fördern Ihre Kreativität und verhelfen zu optimalen Ergebnissen.

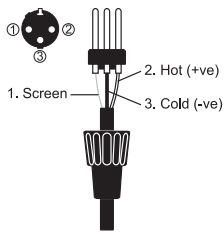


# BLOCKDIAGRAMM

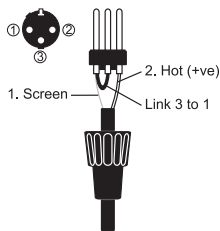


# INPUTS

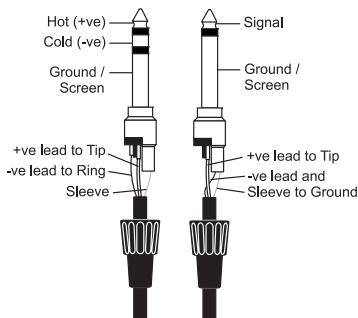
Balanced Mic XLR



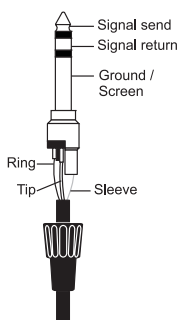
Unbalanced Mic XLR



3 pole jack    2 pole jack  
Balanced    Unbalanced

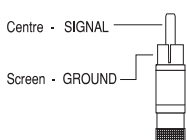


Inserts



RCA Phono Plug

2-Track Return L & R.



# VERKABELUNG

## Mikrophoneingang

Der XLR MIC-Eingang eignet sich für zahlreiche SYMMETRISCHE und UNSYMMETRISCHE Niederpegel-Signale zur verständlichen, nebengeräuschfreien Sprachwiedergabe oder äußerst übersteuerungsfesten Schlagzeug-Beats. Professionelle dynamische, Kondensator- und Bändchenmikrophone eignen sich wegen ihrer NIEDRIGEN IMPEDANZ am besten. Preisgünstige Mikrophone mit HOHER IMPEDANZ sind über ihr Kabel störanfälliger, wodurch mehr Nebengeräusche entstehen können. Bei eingeschalteter PHANTOMSPEISUNG liegt an der XLR-Buchse genügend Spannung für professionelle Kondensatormikrophone an.



**Benutzen Sie bei eingeschalteter Phantomspeisung KEINE unsymmetrischen Quellen; die Spannung an den Stiften 2 und 3 kann ernste Schäden verursachen. SYMMETRISCHE dynamische Mikrophone können normalerweise mit eingeschalteter Phantomspeisung benutzt werden (vergewissern Sie sich bei Ihrem Mikrofonhersteller).**

Der Eingangspegel wird mit dem GAIN-Regler eingestellt.

Der LINE-Eingang besitzt den gleichen Verstärkungsbereich wie der MIC-Eingang bei 20dB geringerer Empfindlichkeit und höherer Impedanz; er ist damit für die meisten Quellen mit Line-Pegel geeignet.



**WARNUNG ! Regeln Sie GAIN zunächst vollkommen zurück, um den Eingangskanal nicht zu übersteuern und unangenehm laute Überraschungen zu vermeiden, wenn Sie Hochpegel-Quellen an den LINE-Eingang anschließen!**

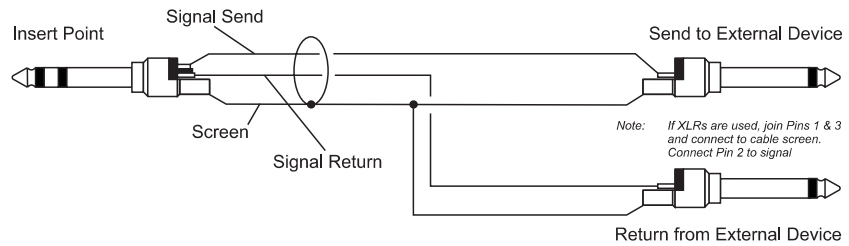
## Line-Eingang

Buchse für Stereoklinkenstecker; bei Monoklinkensteckern wird der negative Eingang auto-matisch geerdet. Dieser Eingang ist für Keyboards, Drum Machines, Synthesizer, Bandgeräte und DI-Boxenvorgesehen, nicht für Mikrophone! Er ist SYMMETRIERT, um Geräuscharmheit und Störungsfreiheit zu gewähren; UNSYMMETRISCHE Quellen können mit entsprechend verdrahteten Steckern (s. Abb.) angeschlossen werden, wobei die Kabel so kurz wie möglich sein sollten, um Brummeinstreuungen zu vermeiden. Bei unsymmetrischer Quelle muß der Schaft des Steckers geerdet sein. Stellen Sie den Eingangspegel von der Nullstellung aus mit dem GAIN-Regler ein und trennen Sie eine eventuelle Mikrofonverbindung, wenn Sie den LINE-Eingang benutzen.

## Einschleifweg (Eingangskanäle, Mix- und Subgruppen-Ausgänge)

Der unsymmetrische Einschleifweg liegt vor der Entzerrung und dient zum Anschluß von Limitern, Kompressoren, und anderen Geräten zur Signalbearbeitung innerhalb des Signalwegs. Normalerweise wird diese Stereoklinkenbuchse unbeeinflusst umgangen; bei angeschlossenem Klinkenstecker wird der Signalweg direkt vor der Entzerrung unterbrochen. Das Kanalsignal liegt an der Spitze des Steckers an und wird über den Ring zurückgeführt; der Schaft dient als gemeinsame Masseführung. Das Send-Signal kann als alternativer Direktausgang vor dem Fader und der Entzerrung (pre-fade, pre-EQ) abgegriffen werden; dazu ist ein Kabel nötig, bei dem Spitze und Ring kurzgeschlossen sind, um den Signalfluß nicht zu unterbrechen.

Zum Anschluß von Geräten mit separaten Send- und Return-Buchsen wird ein Y-Kabel wie abgebildet benötigt:



### Stereo>Returns 1 - 4

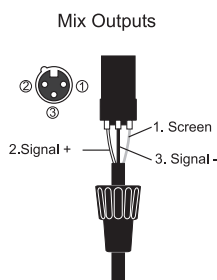
Buchse für Stereoklinkenstecker; bei Monoklinkensteckern wird der negative Eingang auto-matisch geerdet. Diese Eingänge dienen zum Anschluß von Keyboards, Drum Machines, Synthesizern, Bandgeräten und als Returns von Effektgeräten. Sie sind SYMMETRIERT, um Geräuscharmheit und Störungsfreiheit zu gewähren; UNSYMMETRISCHE Quellen können mit entsprechend verdrahteten Steckern (s. Abb.) angeschlossen werden, wobei die Kabel so kurz wie möglich sein sollten, um Brummeinstreuungen zu vermeiden. Bei unsymmetrischer Quelle muß der Schaft des Steckers geerdet sein. Mono-Quellen werden an der jeweils linken Buchse angeschlossen.

### 2-Spur-Return

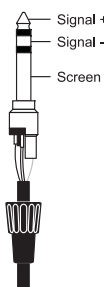
Als RCA/Cinch-Buchsen ausgeführt.

### Mix-Ausgänge

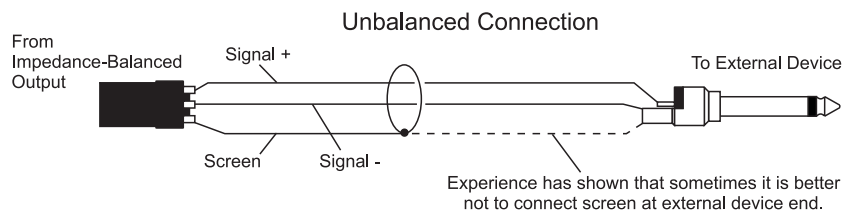
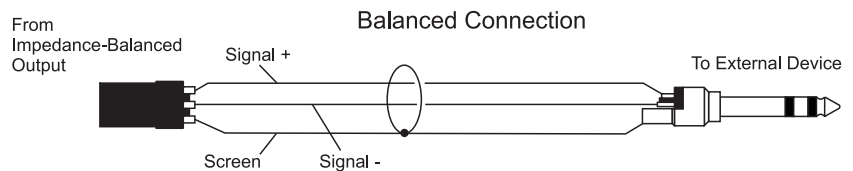
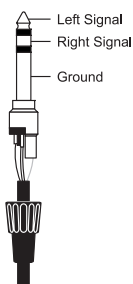
Die Mix-Ausgänge sind symmetrisch verdrahtete XLR-Buchsen wie abgebildet für lange Kabelwege zu symmetrischen Endstufenanschlüssen und weiteren Geräten:



Aux Outputs  
Monitor Outputs  
Channel Direct Outputs



Headphones



### Aux-, Monitor- und Kanal-Direktausgänge

Diese Ausgänge sind symmetrisch verdrahtete XLR-Buchsen wie abgebildet für lange Kabelwege zu symmetrischen Endstufenanschlüssen und weiteren Geräten:

### Kopfhörer

Der PHONES-Ausgang ist eine Stereo-Klinkenbuchse (Belegung s. links) für Kopfhörer mit 150Ω Impedanz oder höher. 8Ω-Kopfhörer sind ungeeignet.

## Polarität (Phase)

Sie sind vielleicht mit dem Konzept der Polarität elektrischer Signale vertraut, das für symmetrische Audiosignale von besonderer Bedeutung ist. So wie ein symmetrisches Signal unerwünschte Störeinstreuungen auslöscht, können sich zwei Mikrophone auslöschen oder bei vertauschten positiven und negativen Anschlüssen zu erheblichen Signalverlusten führen, wenn sie beide dasselbe Signal aufnehmen. Diese Phasenumkehr kann bei dicht nebeneinander stehenden Mikrofonen ein ernstes Problem darstellen; achten Sie daher bei der Verdrahtung von Audiokabeln immer auf korrekte Anschlüsse.

## Erdung and Abschirmung

Benutzen Sie für optimale Leistung immer symmetrische Kabel, und stellen Sie sicher, daß alle Signale auf einen stabilen rauschfreien Massepunkt bezogen sind. Die Abschirmung Ihrer Kabel muß mit Masse verbunden sein; nur in außergewöhnlichen Umständen sollten Kabelschirme und Signalerden einzig an der Quelle, nicht an beiden Enden angeschlossen sein, um Erdschleifen zu unterbinden.

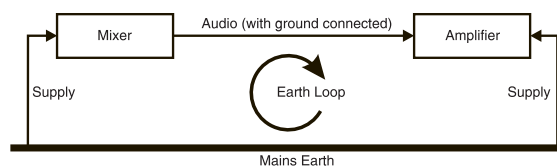
Sind unsymmetrische Verbindungen unvermeidbar, minimieren Sie Rauschen mit folgender Verdrahtung:

- Heben Sie an der EINGANGSQUELLE die Symmetrierung auf und verwenden Sie abgeschirmtes zweiadriges Kabel, als wäre es symmetriert.
- Verbinden Sie das Signal an den AUSGÄNGEN mit dem positiven und die Masse mit dem negativen Stift.
- Verbinden Sie bei abgeschirmtem zweiadrigem Kabel den Schirm nur an der Mixerseite. Vermeiden Sie, Audiogeräte und -kabel in der Nähe von Dimmern und Netzleitungen zu plazieren.

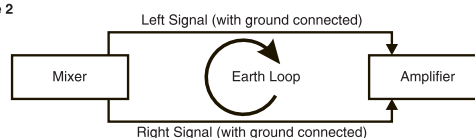
Quellen mit niedriger Impedanz wie hochwertige professionelle Mikrophone und zeitgemäße Audiogeräte sorgen für saubere, einstreuungsfreie Wiedergabequalität. Setzen Sie bitte keine billigen niederohmigen Mikrophone ein, die selbst mit hochwertigen Kabeln bei langen Wegen störanfällig sind.

Gute Erdung und Abschirmung haben noch immer den Anschein der Magie; obigen Tips sind jedoch fundierte Vorschläge. Sollte Ihr System trotz allem brummen, ist höchstwahrscheinlich eine Erdschleife der Grund, die z.B. so entstehen kann:

Example 1



Example 2



### Warnung!

**Die Masse des Netzkabels darf UNTER KEINEN UMSTÄNDEN abgetrennt sein!**

## Problem Lösen

Mit einigen Grundregeln können Sie praktisch jedes Problem lösen:

Machen Sie sich mit dem Blockdiagramm Ihres Mischpults vertraut (s. Seite 9).

Lernen Sie die Funktion aller Regler und Anschlüsse und die Stellen, an denen üblicherweise Fehler verursacht werden.

Das Blockdiagramm ist ein Schema aller Mischpultkomponenten, das ihre Verbindung und den Signalfluß des Systems repräsentiert. Sie werden den Aufbau Ihres Mischpults intuitiv verstehen, sobald Sie damit vertraut sind.



Jede Komponente besitzt eine spezifische Funktion, mit deren Kenntnis sie Fehler leicht aufspüren können. Sie resultieren hauptsächlich aus falschen Anschlüssen und Einstellungen, die übersehen wurden.

Fehlersuche bedeutet, der Logik des Signalwegs zu folgen und Probleme durch Ausschluß zu lösen.

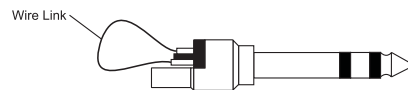
Tauschen Sie Anschlüsse, um zu sehen, ob tatsächlich ein Eingangssignal vorhanden ist. Überprüfen Sie Mikrofon- UND Line-Eingänge.

Nutzen Sie den Einschleifweg, um das Signal auf Eingänge zu legen, deren ordnungsgemäße Funktion sichergestellt ist. So eliminieren Sie einzelne Kanalsektionen.

Legen Sie Kanäle auf andere Ausgänge oder Aux-Wege, um Probleme in der Mastersektion aufzudecken.

Vergleichen Sie einen "verdächtigen" Kanal mit einem identisch eingestellten. Verwenden Sie die PFL-Funktion, um das Signal beider Kanäle zu überprüfen.

Kontaktprobleme des Einschleifwegs können Sie mit einem Stereoklinkenstecker erkennen, bei dem Spitze und Ring kurzgeschlossen sind (s.u.). Liegt das Signal bei eingestecktem Stecker an, besteht ein Problem mit den Normalisierungs-Kontakten der Buchse durch Abnutzung oder Beschädigung, häufig ist aber nur Verschmutzung die Ursache. Halten Sie vorsichtshalber Ersatz bereit.



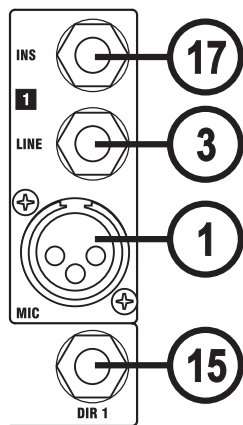
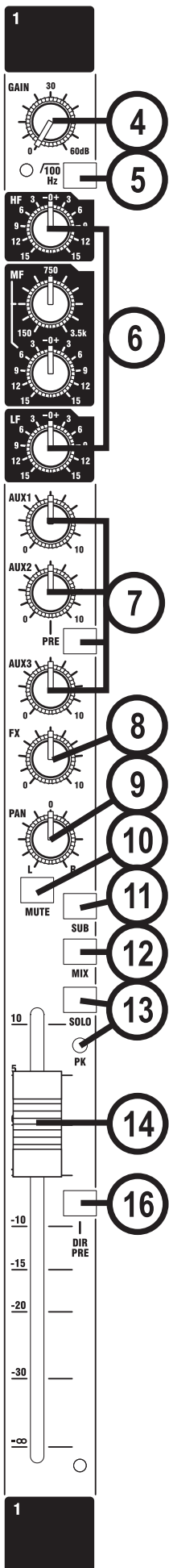
Dummy Insert Bypass Jack

Wenden Sie sich im Zweifelsfall an Ihren Soundcraft-Vertrieb.

## GEWÄHRLEISTUNG / PRODUKTE MIT ABGELAUFENER GARANTIE

Setzen Sie sich bitte mit Ihrem zuständigen Vertrieb in Kontakt, den Sie auf unserer Website ([www.soundcraft.com](http://www.soundcraft.com)) finden.

Vergessen Sie bitte nicht, alle wichtigen Daten, Name, Adresse und Kontakt (Telephon, Fax, e-mail) anzugeben!



## EINGANGSKANAL

## REGLER



### 1 Mikrophoneingang (rückseitiges Anschlußfeld)

Der XLR-Mikrophoneingang ist für die Einspeisung einer Vielzahl SYMMETRISCHER und UNSYMMETRISCHER Signale vorgesehen. Professionelle dynamische, Kondensator- und Bändchenmikrophone eignen sich wegen ihrer NIEDRIGEN IMPEDANZ am besten. Preisgünstige Mikrophone mit HOHER IMPEDANZ sind über ihr Kabel störanfälliger, wodurch mehr Nebengeräusche entstehen können. Trennen Sie den Mikrofonanschluß, wenn Sie den LINE-Eingang benutzen wollen. Der Eingangspegel wird mit dem GAIN-Regler eingestellt.

### 2 PHANTOMSPEISUNG

Professionelle Kondensatormikrophone benötigen normalerweise eine externe 48V-Stromversorgung, die PHANTOMSPEISUNG genannt wird und über das Mikrofonkabel geleitet wird.

Drücken der PHANTOM POWER-Tasten auf der Oberseite des Mischpults legt die Phantomspeisung auf die XLR-Buchsen der Kanäle 1-8 und/oder 9-16. Dabei leuchten die zugeordneten LEDs.



**Schließen Sie Kondensator-Mikrophone NUR bei AUSGESCHALTETER +48V Phantomspeisung an, und schalten Sie die Phantomspeisung NUR bei ZUGEZOGENEN Fadern ein/aus, um Schäden am Mischpult und Peripheriegeräten zu vermeiden.**

**Benutzen Sie bei eingeschalteter Phantomspeisung KEINE unsymmetrischen Quellen; die Spannung an den Stiften 2 und 3 kann ernste Schäden verursachen.**

**Symmetrische dynamische Mikrophone können normalerweise mit eingeschalteter Phantomspeisung benutzt werden (vergewissern Sie sich bei Ihrem Mikrofonhersteller).**

### 3 Line-Eingang (rückseitiges Anschlußfeld)

Buchse für Stereoklinkenstecker; dieser Eingang ist für Keyboards, Drum Machines, Synthesizer, Bandgeräte und DI-Boxenvorgesehen, nicht für Mikrophone! Er ist SYMMETRIERT, um Geräuscharmheit und Störungsfreiheit zu gewähren; UNSYMMETRISCHE Quellen können mit entsprechend verdrahteten Steckern (wie im Abschnitt "Verdrahtung" gezeigt) angeschlossen werden, wobei die Kabel so kurz wie möglich sein sollten, um Brummeinstreuungen zu vermeiden. Stellen Sie den Eingangspegel mit dem GAIN-Regler ein und trennen Sie eine eventuelle Mikrofonverbindung, wenn Sie den LINE-Eingang benutzen.

#### **4 GAIN**

Dieser Knopf regelt die Stärke des Quellsignals zu den weiteren Mixersektionen. Zu hohe Einstellungen erzeugen Verzerrung durch Übersteuern des Kanals; zu niedrige können in unzureichendem Ausgangspegel und vermehrtem Hintergrundrauschen resultieren.

Denken Sie daran, daß manche Geräte, besonders Heimaudio-Modelle, mit niedrigerem Pegel (-10dBV) als professionelle Ausstattung arbeiten und höhere Gain-Einstellungen erfordern. Lesen Sie zur korrekten Anpassung "INBETRIEBNAHME" auf Seite 31.

#### **5 100Hz HI-PASS FILTER**

Dieser Taster aktiviert einen steilen 18dB/Oktave-Filter, der tiefe Frequenzen absenkt und Rumpeln und Popp-Geräusche von Mikrofonen in Live-Situationen reduziert.

#### **6 ENTZERRUNG**

Die Entzerrung (EQ) ermöglicht feine Klangkorrekturen, vor allem im Live-Einsatz, wo das Originalsignal oft nicht ideal ist und ein Anheben oder Absenken besonders der Stimmfrequenzen für Klarheit und Verständlichkeit sorgt. Drei Bereiche ermöglichen einen Kontrollumfang, den gewöhnlich nur größere Mischpulte bieten. Ihre Drehregler können eine dramatische Wirkung haben und sollten sorgfältig und sparsam eingesetzt werden.

##### **HF EQ**

Rechtsdrehung hebt die hohen Frequenzen bei 12kHz um bis zu 15dB an und sorgt für Brillanz bei Becken, Gesang und elektronischen Instrumenten. Linksdrehung senkt sie bis zu 15dB ab und reduziert Rauschen und übermäßige Zischlaute bestimmter Mikrofontypen. In Mittelstellung bleibt das Signal unbeeinflusst.

##### **MID EQ**

Zwei Knöpfe bilden die PARAMETRISCHE Mittenregelung. Der untere Knopf hebt an und senkt ab bis zu 15dB, der obere Knopf wählt die Arbeitsfrequenz innerhalb eines Bereichs von 150Hz bis 3,5kHz. Damit läßt sich das Signal in Live-Situationen deutlich verbessern, da dieser Mittenbereich die meisten Stimmlagen abdeckt. Achten Sie darauf, wie beide Regler gemeinsam die Charakteristik einer Gesangsstimme verändern. In Mittelstellung des unteren Reglers bleibt das Signal unbeeinflusst.

##### **LF EQ**

Rechtsdrehung hebt die tiefen Frequenzen unter 80Hz um bis zu 15dB an und sorgt für Wärme des Gesangs und Durchsetzungskraft von Synthesizern, Gitarren und Drums. Linksdrehung senkt sie bis zu 15dB ab, reduziert Brummen, Rumpeln und verbessert einen verwaschenen Klang. In Mittelstellung bleibt das Signal unbeeinflusst.

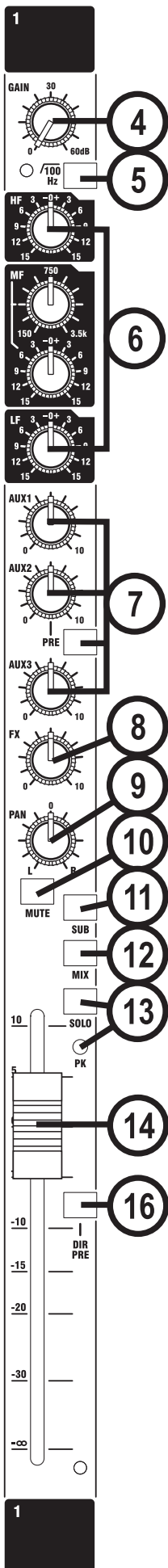
#### **7 AUX SENDS**

Hier lassen sich separate Abmischungen für FOLDBACK, EFFEKTE und Aufnahmen einstellen, die zum zugehörigen Aux Output auf der Rückseite des Mixers geleitet werden. Für Effekte liegt das Signal nützlicherweise nach dem Fader (POST-FADE), für Monitoranwendungen bleibt es davon unbeeinflusst (PRE-FADE). Die Aux Sends werden bei gedrückter MUTE-Taste mit den anderen Kanalausgängen stummgeschaltet.

Aux 1 liegt für Monitoranwendungen immer PRE-FADE, POST EQ, Aux 2 & 3 sind als Effekt-Sends und Subgruppen normalerweise POST-FADE, POST-EQ, Aux 2 läßt sich für flexiblen Einsatz mit dem PRE-Taster aber auch PRE-FADE, POST-EQ schalten.

#### **8 FX**

Der FX-Regler ist identisch mit dem post-fade Aux 3, das Signal wird jedoch zu dem integrierten digitalen LEXICON®-Effektprozessor geleitet. Sein Ausgang läßt sich auf die Mix- oder Sub-Summen und/oder Aux 1 oder 2 legen.



## 9 PAN

Dieser Regler bestimmt die Stärke des Kanalsignals zur linken und rechten MIX-Summe oder SUB-Summe (s. SUB & MIX unten) und plaziert die Quelle im Stereospektrum. Bei Linksanschlag (Rechtsanschlag) liegt das Signal 1:1 am linken (rechten) Ausgang an. Gleichzeitig wird eine vom PAN-Regler unabhängige Monosumme des Kanalsignals nach dem Fader auf den Monoausgang gelegt.

## 10 MUTE

Drücken des MUTE-Tasters schaltet alle Kanalausgänge mit Ausnahme der Inserts und Direktausgänge (pre-fader) stumm, wird er entriegelt, liegt das Signal an den Ausgängen an.

## 11 SUB

Diese Taste legt das Signal proportional zur Stellung des PAN-Reglers auf die Summen SUB L & R.

## 12 MIX

Diese Taste legt das Signal proportional zur Stellung des PAN-Reglers auf die Summen MIX L & R.

## 13 SOLO/PK

Mit der SOLO MODE-Taste in der Mastersektion des FX16ii lassen sich nicht destruktives PFL (Pre-Fade-Listen) und SOLO-IN-PLACE-Abhören auswählen.

### PFL

Bei gedrücktem PFL-Taster wird das entzernte Signal vor dem Fader zu den Kopfhörern, Abhörausgängen und der Aussteuerungsanzeige geführt, wo es die gewählte Monitorquelle ersetzt. Die zugeordnete LED zeigt den gewählten Kanal an, während die PFL/AFL-LED in der Mastersektion auf eine aktive PFL-Funktion hinweist. So können Eingangssignale abgehört, eingestellt und aufgespürt werden, ohne den Hauptmix zu unterbrechen. Bei gelöster PFL-Taste dient die LED als Spitzenwertanzeige, die ca. 4dB vor Clipping auf mögliche Übersteuerung hinweist. Das Signal wird vor dem Insert nach dem HF EQ abgetastet. Hinweis: bei Drücken der Taste erlischt die Peak/PFL-LED normalerweise langsam.

### SOLO-IN-PLACE

Im Gegensatz zur PFL-Funktion erlaubt der SOLO-IN-PLACE-Modus ein vom Mix unabhängiges Abhören eines oder mehrerer Kanäle bei korrekten Mischpegeln und aktiven Sends und Effekten. Bei aktivem SOLO-Modus schaltet Drücken einer oder mehrerer SOLO-Tasten alle Kanäle stumm, deren SOLO-Funktion nicht gewählt ist; so erscheinen nur die gewählten Kanäle im Mix. Lösen der SOLO-Tasten stellt den ursprünglichen Mix wieder her.



**Hinweis: bei aktivem SOLO-Modus unterbricht das Drücken eines SOLO den Hauptmix, was in Live-Situationen vermieden werden sollte.**



#### **14 FADER**

Der 100mm-FADER ermöglicht präzise PegelEinstellung und Abmischung der Quellsignale zu den gewählten Ausgängen. Um den vollen Faderweg zu nutzen, muß die Eingangsempfindlichkeit korrekt eingestellt sein. Lesen Sie zur korrekten Anpassung "INBETRIEBNAHME" auf Seite 31.

#### **15 DIREKTAUSGANG (rückseitiges Anschlußfeld)**

Alle Kanäle haben einen eigenen Direktausgang zum Anschluß an externe Geräte wie Bandmaschinen oder Effektprozessoren.

Wenn das Mischpult im PFL-Modus ist, kann der direkte Ausgangspegel durch Drücken der SOLO-Taste des gewünschten Kanals pre-fade abgehört werden; er kann dabei auf der Aussteuerungsanzeige überwacht werden.

#### **16 DIR PRE**

Die Direktausgänge liegen als Effekt-Sends und für Studio-Aufnahmen POST-FADE, für Live-Aufnahmen können sie mit dem DIR PRE-Taster individuell PRE-FADE geschaltet werden, damit ihr Pegel vom PA-Mix nicht beeinflußt ist.

#### **17 Einschleifweg (rückseitiges Anschlußfeld)**

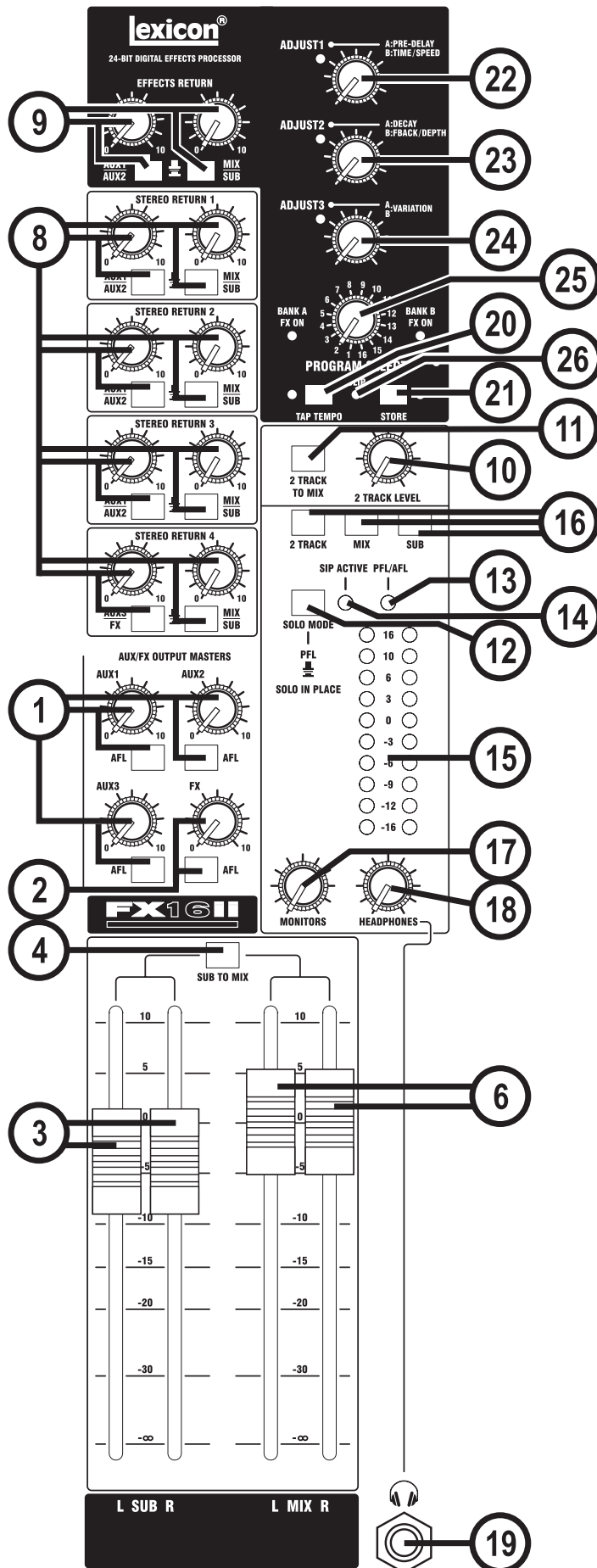
Der unsymmetrische Einschleifweg liegt vor der Entzerrung und dient zum Anschluß von Limitern, Kompressoren, und anderen Geräten zur Signalbearbeitung innerhalb des Signalwegs.

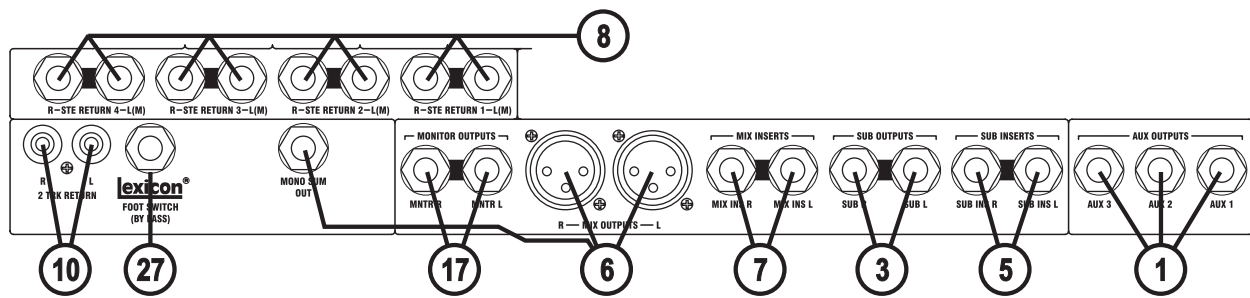
Seine Stereoklinkenbuchse wird normalerweise umgangen; bei angeschlossenem Stecker wird der Signalweg unmittelbar vor der Entzerrung unterbrochen.

Das Send-Signal kann als alternativer Direktausgang vor dem Fader und der Entzerrung (pre-fade, pre-EQ) abgegriffen werden; dazu ist ein Kabel nötig, bei dem Spitze und Ring kurzgeschlossen sind, um den Signalfluß nicht zu unterbrechen (s.u.).

Inserts können auch als Send und Return zu einem Tonbandgerät genutzt werden.

# MASTERSEKTION





## 1 AUX-MASTER

Die drei AUX-Ausgänge besitzen jeweils einen Master-Regler mit zugehörigem AFL-Taster, der den Ausgangspegel der kombinierten Kanalsignale bestimmt. Während die PFL-Tasten der Kanäle Abhören *pre-fade* ermöglichen, erlaubt die AFL-Taste bei gewählter PFL-Funktion (über den SOLO MODE-Schalter) Abhören des AUX-Ausgangs *nach dem Master-Regler*. Dabei wird das AUX-Ausgangssignal auf MONITOR oder Kopfhörer gelegt, alle anderen gewählten Signale stummgeschaltet, und die Aussteuerungsanzeige repräsentiert die PFL/AFL-Signalstärke. Die PFL/AFL-LED leuchtet, wenn ein PFL- oder AFL-Taster gedrückt ist; wird er gelöst, wechselt der Monitor zurück zur vorherigen Quelle.

## 2 FX-MASTER

Der FX-Masterregler bestimmt den Pegel der FX-Sends der Kanäle vor dem Eingang des digitalen LEXICON®-Effektprozessors. Die zugehörige AFL-Taste ermöglicht Abhören des Signals wie bei den AUX-Mastern (s.o.). Hinweis: bei gedrückter FX-AFL-Taste dient die Aussteuerungsanzeige zur Überwachung des Lexicon-Eingangspiegels.

## 3 SUB MASTER-FADER und AUSGÄNGE

Die SUB MASTER-Fader bestimmen den Pegel der Ausgänge SUB L & R. Er sollte bei korrekter GAIN-Einstellung möglichst nahe '0' sein, um den gesamten Faderweg ausnutzen zu können.

## 4 SUB-TO-MIX

Der SUB-Mix bietet alternative Mixer-Ausgänge, und bei gedrückter SUB TO MIX-Taste regeln die beiden Masterfader SUB L & R eine Kombination von Eingangskanälen, die als Subgruppe dem Hauptmix hinzugefügt werden.

## 5 SUB INSERTS

Der unsymmetrische Einschleifweg liegt vor dem Fader und dient zum Anschluß von Limitern, Kompressoren, Equalisern und anderen Geräten zur Signalbearbeitung innerhalb des Signalwegs.

Seine Stereoklinkenbuchse wird normalerweise umgangen; bei angeschlossenem Stecker wird der Signalweg unterbrochen.

## 6 MIX MASTER-FADER und AUSGÄNGE

Die MASTER-Fader bestimmen den Pegel der Ausgänge MIX L & R. Er sollte bei korrekter GAIN-Einstellung möglichst nahe '0' sein, um den gesamten Faderweg ausnutzen zu können.

Der MONO-Summenausgang faßt die Ausgangssignale Mix L und R zusammen.

## 7 MIX INSERTS

Der unsymmetrische Einschleifweg liegt vor dem Fader und dient zum Anschluß von Limitern, Kompressoren, Equalisern und anderen Geräten zur Signalbearbeitung innerhalb des Signalwegs.

Seine Stereoklinkenbuchse wird normalerweise umgangen; bei angeschlossenem Stecker wird der Signalweg unterbrochen.

## 8 STEREO RETURN

Die vier symmetrischen Stereo Returns für die Ausgänge von Effektgeräten oder anderen Stereoquellen werden direkt zu den AUX- und/oder MIX/SUB-Summen gemischt. Dabei bestimmt der linke Regler je nach Stellung des zugehörigen Drehreglers den Pegel zu AUX 1 oder AUX 2 (AUX 3 oder FX im Fall von RET 4), der rechte den zu MIX oder SUB.

Liegt eine Monoquelle vor, wird es bei Anschluß an die LINKE Buchse automatisch auf L & R gelegt.

## 9 EFFEKT-RETURN

Der Effekt-Return wird anders als die Stereo Returns, in die eine externe Quelle eingespeist wird, vom Ausgang des internen LEXICON®-Effektprozessors angesteuert und das Signal wahlweise zu AUX 1/2 und/oder MIX/SUB geleitet.

## 10 2-TRACK-PEGEL und EINGÄNGE

Dieser Drehregler bestimmt den Pegel des Zweispur-Eingangs, der zu den Kopfhörern, Monitorausgängen und der Aussteuerungsanzeige oder durch Drücken des zugehörigen Tasters (11) direkt zu den Mix-Ausgängen geführt wird. Die unsymmetrischen RCA/Cinch-Buchsen sind ideal zum Abhören eines Bandgeräts.

## 11 2-TRACK TO MIX

Drücken des Tasters legt das Zweispur-Signal auf die Mischsumme links/rechts an den MIX-Ausgängen und ist ideal zum Einspielen von Pausenmusik, da keine Eingangskanäle benötigt werden.

## 12 SOLO-MODUS

Diese Taste wählt nicht destruktives AFL/PFL- oder, wenn gedrückt, SOLO-IN-PLACE-Abhören. Die beiden Modi werden im Folgenden erklärt:

### 13 PFL-MODUS

Wenn die SOLO-Taste eines Eingangskanals gedrückt oder die AFL-Funktion der Mastersektion gewählt ist, wird dieses Signal zu den Kopfhörern, den Monitorausgängen und der Aussteuerungsanzeige geleitet, wo es die gewählte Monitorquelle ersetzt, wobei die PFL/AFL-LED leuchtet.

So können Eingangssignale abgehört, eingestellt und aufgespürt werden, ohne den Hauptmix zu unterbrechen.

### 14 SOLO-IN-PLACE-MODUS

Anders als die PFL-Funktion erlaubt der SOLO-IN-PLACE-Modus ein vom Mix isoliertes Abhören einzelner Kanäle bei korrekten Mix-Pegeln, wobei auch alle Sends, Pan-Einstellungen und Effekte aktiv sind. Bei gewähltem SOLO-Modus (Taste gedrückt), schaltet Drücken einer oder mehrerer SOLO-Tasten alle Kanäle stumm, deren SOLO-Funktion nicht gewählt ist; so erscheinen nur die gewählten Kanäle im Mix. Lösen der SOLO-Tasten stellt den ursprünglichen Mix wieder her. Eine LED zeigt den aktivierten SOLO-IN-PLACE-Modus an.



**Hinweis: bei aktivem SOLO-Modus unterbricht das Drücken eines SOLO den Hauptmix, was in Live-Situationen vermieden werden sollte.**

## 15 AUSSTEUERUNGSANZEIGE

Die dreifarbige Aussteuerungsanzeige zeigt die Zweispur-, MIX- oder SUB-Signalstärke an und warnt vor übermäßigen Signalspitzen, die Übersteuerung verursachen können. Achten Sie für optimale Leistung darauf, daß sich das Signal im gelben Bereich bewegt.

Bei zu niedrigem Ausgangspegel kann Hintergrundrauschen auftreten. Stellen daher auch die Eingangspegel immer korrekt ein.

Sind ein oder mehrere Solo- oder AFL-Taster gedrückt, zeigen die LED-Ketten links und rechts das gewählte PFL/AFL-Signal in mono an.

## **16 MONITOR SOURCE SELECT**

Diese Taster wählen die Quelle für Kopfhörer, Monitorausgänge und Aussteuerungsanzeige. Als Monitorquelle dienen normalerweise MIX, SUB oder beide (abhängig von der Stellung der zugehörigen Taster), Drücken der 2TK-Taste schaltet auf Abhören des Zweispur-Eingangs. Lösen der Taste wechselt zur MIX/SUB-Auswahl zurück.

## **17 MONITOR-REGLER und AUSGÄNGE**

Der Regler bestimmt den Signalpegel zu den Ausgängen MONITOR LEFT & RIGHT, ohne den Pegel zur Aussteuerungsanzeige zu beeinflussen.



## **18 HEADPHONES**

Der Kopfhörer-Regler bestimmt den Signalpegel zum MONITOR PHONES-Ausgang.

## **19 MONITOR PHONES**

Der MONITOR PHONES-Ausgang ist als Stereoklinkenbuchse für Kopfhörer mit einer Impedanz von 150Ω oder höher ausgelegt.

# Lexicon® FX PROCESSOR

Die Effekte Ihres Soundcraft-Mischpults sind für Live-Einsatz und Home Recording konzipiert. Lexicon® ist für die natürliche Räumlichkeit seiner Reverb-Algorithmen weltweit bekannt, die ebenso einfach über das intuitive Bedienfeld zugänglich und regelbar sind wie die weiteren vielseitigen und klangvollen Effekte. Die 32 Programme sind in zwei Bänke zu je 16 Programmen aufgeteilt, und Ihre individuellen Einstellungen lassen sich zum späteren Abruf mühelos speichern.

Zu den Regelmöglichkeiten auf der Front gehören Knöpfe zur Programmwahl, Tempoeinstellung und zum Speichern. Drei unabhängige Regler erlauben unmittelbaren Zugang und umfassende Regelung der kritischsten Parameter eines gewählten Effekts. Auf Seite 30 sind die Funktionen der Parameterregler für jeden Effekt in einer Tabelle aufgelistet.

Hinweis: beim Einschalten des Mischpults wird zunächst immer das in BANK A gewählte Programm aufgerufen.

## EFFEKTEINSTELLUNG

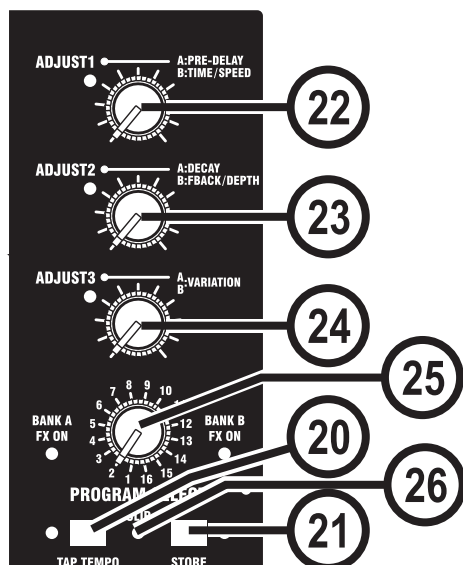
### Programm wählen und laden

Bestimmen Sie ein Programm durch Drehen des Endlos-Wahlreglers. Denken Sie daran, daß sich die 32 Programme in zwei Bänken zu je 16 Programmen befinden. Individuelle LEDs zeigen an, ob BANK A oder B aktiv ist. Drehen des Programmwählers um 360° wechselt zwischen BANK A und BANK B.

### Audiopegel einstellen

1. Stellen Sie Gain des Eingangskanals auf die Quelle ein (Gesangsmikrofon, Gitarre, Keyboard etc.).
2. Stellen Sie FX-Send des Eingangskanals auf 12 Uhr.
3. Stellen Sie den FX-Send Pegel des jeweiligen Eingangskanals auf 12 Uhr.
4. Speisen Sie ein Quellsignal in den gewählten Kanal ein (in das Mikrofon singen, Gitarre oder Keyboard spielen etc.).
5. Erhöhen Sie den FX-Send-Pegel des Kanals, bis die rote CLIP-LED auf dem FX-Feld gelegentlich aufleuchtet. Leuchtet sie permanent, ist der Signalpegel zum Effektprozessor zu hoch: senken Sie das FX-Send-Signal des Eingangskanals ab.
6. Justieren Sie die EFFECTS RETURN Regler und Schalter, um das Ausgangssignal des Effektprozessors auf die Mix/Sub- und/oder Aux1/2 Busse zu routen.
7. Nutzen Sie den FX-Send-Regler zum Erhöhen oder Verringern des Effektanteils im gewünschten Kanal.

## EFFEKTREGLER



**20 Tempo-Knopf** - rhythmisches Antippen dieses Knopfs stellt die Verzögerungszeit des gewählten Programms ein, die durch simultanes Blinken einer LED angezeigt wird. Tippen im Takt mit einer Musikquelle synchronisiert die Verzögerungszeit.

**21 Store-Knopf** - Programmänderungen werden auf dem aktiven Programmplatz gespeichert, wenn dieser Knopf 3 Sekunden niedergehalten wird. Während des Speicherns blinkt die LED in rascher Folge; ist der Vorgang erfolgreich beendet, zeigt sie dies durch Leuchten an (ca. 1 Sekunde).

**22 ADJUST 1 - Pre Delay / Time / Speed-Knopf** - regelt das Pre Delay der Reverbs oder den ersten Parameter (Zeit oder Geschwindigkeit) des gewählten Effekts.

**23 ADJUST 2 - Decay / Feedback / Depth-Knopf** - regelt das Abklingen der Reverbs oder den zweiten Parameter (Feedback oder Tiefe) des gewählten Effekts.

**24 ADJUST 3 - Variation** - regelt den Hochfrequenzanteil oder die Dichte des aktiven Reverbs (vom Typ abhängig) oder den dritten Parameter des gewählten Effekts.

**25 Programmwahlknopf** - zum Navigieren durch die Programme; Drehen zum gewünschten Programm initiiert das Laden, das ca. 1 Sekunde in Anspruch nimmt. Der Endlos-Knopf kann nach rechts oder links gedreht werden und wechselt jede volle Drehung zwischen den Bänken A und B. Die jeweils aktive Bank wird von der ihr zugeordneten LED angezeigt, die bei stummgeschaltetem Effektprozessor blinkt. Eine Liste der Programme ist zur Übersicht auf der Frontplatte aufgedruckt.

**26 Clip-LED** - leuchtet, wenn das eingehende oder (im Effektprozessor) bearbeitete Signal übersteuert und verzerrt.

**27 Fußschalter-Buchse** (s. Diagramm S. 19) - zum Anschluß eines einpoligen Fußtasters, der den Effektprozessor aktiviert und deaktiviert.

## REVERB

Hall ( engl. reverberation, kurz reverb) ist ein komplexer raumakustischer Vorgang. Treffen Schallwellen auf ein Objekt oder eine Grenzfläche, werden sie teilweise absorbiert, aber größtenteils reflektiert. In geschlossenen Räumen ist Hall von deren Eigenschaften wie Größe, Form und Material der Flächen abhängig. Der Klangunterschied zwischen einem Badezimmer, einem Schulsaal und einer Konzerthalle ist auch mit geschlossenen Augen leicht zu erkennen. Hall ist eine natürliche Komponente der akustischen Wahrnehmung, und für viele Menschen "fehlt etwas" ohne ihn.

### Hall Reverb

Er simuliert die Akustik eines Konzertsaals, der aufgrund seiner Größe und Architektur besonders natürlich klingt. Der Hall bleibt "hinter" dem direkten Klang, der nicht verändert wird. So entsteht ein ausgeprägtes Raumgefühl mit relativ geringer Echodichte, die sich im Verlauf kontinuierlich steigert. Die Reverbs Vocal Hall und Drum Hall sind speziell darauf zugeschnitten. Vocal Hall besitzt eine geringere Streuung, die sich für Material mit weichen Impulsen eignet, z.B. Stimmen. Bei Drum Hall ist die Dichte größer, um die schnellen, harten Impulse von Schlagzeug und Percussion zu glätten. Neben diesen Anwendungen ist das Hall Reverb-Programm auch geeignet, separat aufgenommenen Spuren den Eindruck zu verleihen, simultan im gleichen Raum eingespielt worden zu sein.

### Plate Reverb

Eine Hallplatte ist ein großes dünnes Stahlblech, das federnd aufgehängt ist. Es wird durch Übertrager zum Schwingen angeregt, die mehrfach reflektierten Schwingungen werden mit einem Tonabnehmer abgenommen und dem Originalsignal zugemischt. Hallplatten erzeugen den Eindruck eines großen, offenen Raums. Sie werden im Effektprozessor mit hoher Anfangsstreuung und relativ hell verfärbtem Klang modelliert. Plate Reverbs sind als Teil der Musik konzipiert, sie verdichten und verdicken den Originalklang und werden im Pop-Bereich besonders für Percussion eingesetzt.

### Room Reverb

Exzellente Simulation eines sehr kleinen Raums, die sich besonders für Dialoge und Kommentare eignet. Room eignet sich bei überlegtem Einsatz auch, die energiereichen Signale von Gitarrenanlagen anzudicken. Historisch betrachtet waren Aufnahmeräume asymmetrisch, und mehrere Mikrophone nahmen durch unterschiedliche Plazierungen Klang und Ambiente des Lautsprechers ab.

### Chamber Reverb

Chamber-Programme erzeugen einen gleichmäßigen, relativ flachen Nachhall mit geringen Verfärbungen beim Abklingen. Die anfängliche Dichte ist ähnlich dem Hall Reverb, der Raumcharakter jedoch weniger ausgeprägt. Dadurch eignen sich Chamber Reverbs mit ihrer Verfärbungsarmut für zahlreiche Klangquellen, vor allem Sprache, der sie einen deutlichen Loudness-Effekt hinzufügen.

### Gated Reverb

Gated Reverb entsteht, wenn ein Hallsignal wie das einer Metallplatte durch ein Gate geschickt wird. Decay Time (das Abklingen) wird auf den Minimalwert gestellt (sofort), die Haltezeit (Hold Time) variiert Dauer und Klang. Gated Reverb erzeugt einen relativ konstanten Klang ohne Abklingen, bis das Signal abrupt abgeschnitten wird. Er eignet sich besonders für perkussive Signale, vor allem Snare und TomToms. Experimentieren Sie auch mit anderen Klangquellen!

### Reverse Reverb

Reverse Reverb funktioniert auf umgekehrte Weise wie ein normaler Hall. Während dort die Reflektionen im Verlauf abklingen, sind sie beim Reverse Reverb zunächst kaum hörbar und nehmen bis zum abrupten Abschneiden kontinuierlich an Lautstärke zu.



### **Ambience Reverb**

Ambience simuliert einen kleinen bis mittleren Raum ohne merkliches Abklingen und wird hauptsächlich für Gesang, Gitarre und Percussion eingesetzt.

### **Studio Reverb**

Ähnlich einem Room Reverb erzeugt das Studio-Programm eine hervorragende Simulation kleinerer Räume mit kontrollierter Akustik, wie sie in Tonstudios üblich sind. Studiohall eignet sich für Dialoge und Kommentare ebenso wie für Instrumente, z.B. elektrische Gitarren.

### **Arena Reverb**

Arena Reverb simuliert sehr große Räume wie Sporthallen und Stadien. Seine wesentlichen Merkmale sind lange sekundäre Nachhallzeiten und ein reduzierter Anteil an hohen Frequenzen. Bei Arena dominieren Mitten und Bässe, dadurch eignet er sich ideal für spezielle Effekte, die extrem lange Nachhallzeiten erfordern. Er ist keine gute Wahl bei Abmischungen zahlreicher Spuren mit hoher Dynamik, da er Verständlichkeit und Transparenz verringern kann.

### **Spring Reverb**

Federhall wird mit zwei Piezokristallen, die als Lautsprecher und Mikrofon dienen, und einer einfachen Metallfeder-Kombination erzeugt. Das charakteristische 'Boing' der Federn ist ein bedeutender Bestandteil klassischer Rock- und Rockabilly-Gitarrensounds.

## **REVERB-REGLER**

### **Pre Delay**

erzeugt eine Verzögerung zwischen Quellsignal und Beginn des Nachhalls. Dieser Regler soll nicht die Verzögerungen in natürlichen Räumen simulieren, da sich Hall graduierlich aufbaut und der ursprüngliche Zeitunterschied anfangs recht gering ist. Für einen möglichst natürlichen Effekt sollten die Pre Delay-Werte zwischen 10 und 25

Millisekunden liegen. Bei einem überladenen Mix ist eine Erhöhung angebracht, die mehr Klarheit und eine bessere Trennung der Instrumente bewirkt.

### **Decay**

regelt die Dauer des Nachhalls. Höhere Einstellungen verlängern die Hallzeit so, wie sie in größeren Räumen gewöhnlich auftritt, können aber die Verständlichkeit beeinträchtigen. Niedrige Einstellungen verkürzen die Halldauer und simulieren kleinere Räume für einen subtilen Effekt.

### **Liveliness**

regelt den Hochfrequenzanteil der Hallfahne. Hohe Einstellungen bewirken einen hellen Nachhall, niedrigere Werte bewirken einen dunkleren Klang mit mehr Bassanteilen.

### **Diffusion**

regelt die anfängliche Echodichte. Hohe Werte erzeugen eine große Dichte und umgekehrt. In der Realität bewirken ungleichmäßige Oberflächen eine hohe Dichte und große, glatte Wandflächen das Gegenteil. Für Schlagzeug und Percussion sind hohe Einstellungen zweckmäßig.

### **Shape**

simuliert Raumarchitektur und -größe. Niedrige Shape-Werte bewirken, daß der Großteil der Klangenergie im Beginn der Hallfahne bleibt, höhere Werte verschieben sie nach hinten und erzeugen ein Gefühl starker Reflektionen einer massiven Rückwand, auch "backslap" genannt.

## **Boing**

ist ein spezieller Parameter des Spring Reverbs, der den Anteil der Federgeräusche in einer typischen Hallwanne regelt.

## **DELAY**

Delays wiederholen einen Klang kurze Zeit nach seinem Auftreten. Sie werden zum Echo, wenn der Ausgang auf den Eingang zurückgeführt wird (Feedback). So entsteht aus einer Wiederholung eine Reihe leiser werdenden Wiederholungen des ursprünglichen Signals.

### **Studio Delay**

Die Verzögerungszeit des Studio Delays beträgt maximal 2,5 Sekunden (stereo), und ein integrierter Ducker verringert das Delay, wenn ein Eingangssignal anliegt, damit es durch die Wiederholungen nicht an Klarheit verliert.

### **Digital Delay**

Das Digital Delay ist das sauberste, präziseste Delay-Programm mit maximal 5 Sekunden Verzögerung (mono) und integriertem Ducker.

### **Tape Delay**

In den guten alten Analog-Zeiten wurden Delays mit einer Bandschleife erzeugt, die an nahe beieinanderliegenden Tonköpfen für Aufnahme und Wiedergabe vorbeilief. Die Verzögerungszeit wurde durch die Position der Wiedergabeköpfe und die Bandgeschwindigkeit eingestellt. Bandechos klingen gewöhnlich sehr musikalisch, doch Gleichlaufschwankungen und Verlust an hohen und teilweise auch tiefen Frequenzen sind wesentliche Beeinträchtigungen. Das Tape Delay ist wie im Original mono, die maximale Verzögerungszeit beträgt 5 Sekunden.

### **Pong Delay**

Dieser Delay-Effekt verteilt die Wiederholungen im Wechsel nach links und rechts, wobei das Originalsignal in seiner ursprünglichen Position (zentral) bleibt. Die maximale Verzögerungszeit des Pong Delays beträgt 5 Sekunden.

### **Modulated Delay**

Das Modulationsdelay besitzt einen zusätzlichen Steueroszillator (LFO), der den Wiederholungen einen Chorus-Effekt verleiht – ein großartiges Delay für Gitarren und Instrumentalpassagen, die nach etwas Speziellem verlangen. Das Modulated Delay besitzt eine maximale Verzögerungszeit von 2,5 Sekunden (stereo).

### **Reverse Delay**

Dieser Delay-Effekt simuliert den alten Studio-Trick, eine Tonbandspule umzukehren, über ein Tape Delay rückwärts abzuspielen und den Effekt aufzunehmen. Die Wiederholungen bauen sich kontinuierlich auf und erzeugen den Eindruck, das Delay komme vor dem Signal. Die maximale Verzögerungszeit beträgt 5 Sekunden (mono).

## **DELAY-REGLER**

### **Time Range**

regelt die Delay-Länge in Relation zum eingetippten Tempo. In 12-Uhr-Stellung sind die Wiederholungen synchron mit der Tempo-LED (durch eine Viertelnote repräsentiert), niedrigere Werte erzeugen schnellere Wiederholungen, höhere vergrößern den Abstand (Regelbereich 0-72, siehe Effektparameter zu den exakten Notenwerten).

### **Feedback**

regelt die Anzahl der Wiederholungen durch Zurückführen des Ausgangssignals auf den Eingang. Ihre Lautstärke nimmt dabei zunehmend ab. Höhere Einstellungen erzeugen mehr, niedrige weniger Wiederholungen. Bei Rechtsanschlag des Reglers ist Repeat Hold aktiviert und eine Endlosschleife entsteht, wobei weitere Eingangssignale blockiert werden. Repeat Hold ist bei den Studio, Digital und Pong Delays verfügbar.

### **Ducker Threshold**

senkt über den im Studio und Digital Delay integrierten Ducker die Wiederholungen um 6dB ab, wenn ein Eingangssignal anliegt. Dadurch bleibt der Delay-Effekt erhalten, ohne mit dem Originalsignal in Konflikt zu geraten. Je höher dieser Grenzwert gewählt ist, desto lauter muß das Eingangssignal sein, um den Ducker zu aktivieren.

### **Smear**

regelt den Klang- und Höhenverlust der Wiederholungen ("smear"). Je höher die Einstellung, umso mehr verlieren die Wiederholungen an Klarheit gegenüber dem Original, was beim Tape Delay besonders hervorsticht.

### **Tap Ratio**

regelt die Zeitdifferenz zwischen den Wiederholungen des Pong Delays. In 12-Uhr-Stellung wechseln die Wiederholungen gleichmäßig zwischen dem linken und rechten Kanal. Bei Linksdrehung erscheint die erste Wiederholung früher, die zweite später als in 12-Uhr-Stellung; bei Rechtsdrehung ist das Verhältnis umgekehrt.

### **Depth**

regelt die Intensität der Modulation, im Modulated Delay die Variation der Tonhöhe des Chorus. Niedrige Einstellungen erzeugen einen subtilen, höhere einen eher "kranken" Effekt.

### **Tempo-Knopf**

Zweimaliges Antippen dieses Knopfs stellt die Verzögerungszeit ein. Die zugehörige LED blinkt im Takt, und die Wiederholungen werden mit der LED synchronisiert. Mit dem Time Range-Knopf kann die Verzögerungszeit nach der Tempoeingabe erhöht und verringert werden.

Hinweis: Bei einigen Programmen wird das Signal in einer Endlosschleife gehalten, wenn der Feedback-Regler in Maximalstellung steht (Rechtsanschlag). Das wird bei den Effektparametern durch "+H" angezeigt.

## **MODULATIONEFFEKTE**

### **Chorus**

Chorus erzeugt einen vollen, dichten Klang durch Hinzufügen eines oder mehrerer Signale zum Originalsignal, deren Tonhöhe im Zeitverlauf geringfügig variiert. Er wird gewöhnlich eingesetzt, um Spuren anzudicken und Gitarren mehr Körper zu verleihen, ohne deren Klang zu verfärben. Dezent angewandt, kann er auch Gesangsspuren abrunden.

**Knopf 1:** Speed regelt die Modulationsgeschwindigkeit des Chorus. Niedrige Einstellungen sind subtiler, höhere deutlicher ausgeprägt.

**Knopf 2:** Depth regelt die Variationsbreite der Tonhöhe jeder Stimme. Niedrige Einstellungen verleihen einer Spur subtile Dichte und Wärme, höhere einen starken mehrstimmigen Effekt.

**Knopf 3:** Voices bestimmt die Anzahl zusätzlicher Chorus-Stimmen (maximal 8), die in 100 Einzelschritten kontinuierlich variiert werden können.

## **Flanger**

Dieser Effekt wurde ursprünglich durch gleichzeitiges Aufnehmen auf zwei Bandgeräten erzeugt, deren Spulen beim Abspielen durch Handdruck auf den Flansch im Wechsel abgebremst wurden. Dadurch entstehen sich ständig ändernde Auslöschungen und Verstärkungen, die den charakteristisch fauchenden, hohlen und schwebenden Klang bewirken.

**Knopf 1:** Speed regelt die Modulationsgeschwindigkeit des Flangers.

**Knopf 2:** Depth regelt die Intensität des Flangers. Niedrige Einstellungen erzeugen ein leichtes "Zischen", höhere einen ausgeprägtes "Düsenjäger-Effekt".

**Knopf 3:** Regeneration bestimmt den Anteil des modulierten Signals, das auf den Eingang zurückgeführt wird (Feedback). Höhere Werte verleihen dem Effektsignal eine metallische Resonanz.

## **Phaser**

Der Phaser bewegt mit einem Steueroszillator (LFO) automatisch Frequenzkerben über das Signalspektrum und erzeugt so einen Kammfilter-Effekt, der sich hervorragend für Keyboards (vor allem bei Pads) und Gitarren eignet.

**Knopf 1:** Speed regelt die Modulationsgeschwindigkeit des Phasers.

**Knopf 2:** Depth regelt die Intensität des Phasers.

**Knopf 3:** Regeneration bestimmt den Anteil des modulierten Signals, das auf den Eingang zurückgeführt wird (Feedback). Höhere Werte verleihen dem Effektsignal mehr Resonanz.

## **Tremolo/Pan**

Tremolo und Panner erzeugen eine rhythmische Variation der Signalamplitude. Tremolo beeinflusst die Amplituden beider Kanäle gleichzeitig, der Panner wechselseitig.

**Knopf 1:** Speed regelt die Modulationsgeschwindigkeit des Tremolo/Panners.

**Knopf 2:** Depth regelt die Intensität der Lautstärkevariation.

**Knopf 3:** Phase bestimmt, ob die Amplitude in beiden Kanälen simultan (Tremolo) oder zwischen den Kanälen wechselnd variiert wird (Panner).

## **Rotary**

Rotierende Lautsprecher sollten einen majestätische Vibrato- und Chor-Effekt bei elektronischen Orgeln erzeugen. Am bekanntesten ist der Leslie™ Model 122 mit zwei in entgegengesetzter Richtung rotierenden: einem Hochfrequenzhorn und einem Woofer mit den Geschwindigkeiten langsam und schnell. Der magische, räumliche Effekt ist schwer zu beschreiben, aber sofort zu erkennen und nach dem Leslie modelliert. Das Eingangssignal wird in Höhen und Tiefen aufgeteilt, der Rotationseffekt durch eine synchrone Kombination von Pitch Shifting (Änderung der Tonhöhe), Tremolo und Panning erzeugt. Wie bei einem echten Leslie werden Höhen (Horn) und Tiefen (Woofer) in entgegengesetzte Richtungen "gedreht". Ihre Geschwindigkeiten sind voneinander unabhängig und mit der charakteristischen Beschleunigung und Bremse ausgestattet, um die Trägheit der Mechanik des Originals zu simulieren. Für Orgeln unerlässlich, klingt der Rotary-Effekt auch bei Gitarren und E-Pianos überragend und stellt bei allen Klangquellen eine ausgezeichnete Alternative zu Chorus und Tremolo dar.

**Knopf 1:** Speed regelt die Modulationsgeschwindigkeit beider Lautsprecher. Die tiefen Frequenzen rotieren mit niedrigerem Tempo als die Höhen.

**Knopf 2:** Doppler regelt die Geschwindigkeit des Doppler-Effekts, der durch die Mechanik rotierender Lautsprecher entsteht.

**Knopf 3:** Stereo Spread bestimmt die Stereobreite des Rotary-Effekts.

## **Vibrato**

Vibrato variiert die Tonhöhe eines Signals mit einer festgelegten Geschwindigkeit. Diese Frequenzvariation erzeugt vielfältige Effekte von leichten Verstimmungen bis zu Intervallbewegungen von zwei Oktaven auf- und abwärts. Zur Verfügung stehen die Presets *Vibrato Stereo*, *Rotary Mono* und *Tremolo/Pan Stereo* (*alle nur Effekt*).

**Knopf 1:** Speed regelt die Modulationsgeschwindigkeit des Vibratos.

**Knopf 2:** Depth regelt die maximale Abweichung von der ursprünglichen Tonhöhe. Niedrige Einstellungen erzeugen ein leichtes "Trällern", höhere ein ausgeprägtes "Jodeln".

**Knopf 3:** Phase ändert die Phasenrelation der linken und rechten Wellenformen und erzeugt eine Pan-Bewegung von links nach rechts.

## **WERKSEINSTELLUNG**

Die Factory Reset-Funktion dient zum Wiederherstellen der Werkseinstellung, wobei alle anderen Programmdateien gelöscht werden. Halten Sie hierzu beim Einschalten des Mischpults den STORE-Knopf niedergedrückt, und lassen Sie ihn etwa 3 Sekunden nach Initialisierung des Effektprozessors wieder los.

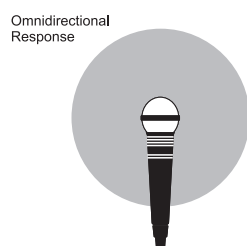
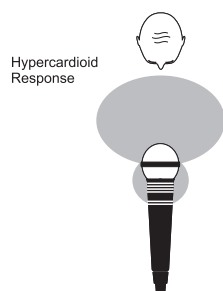
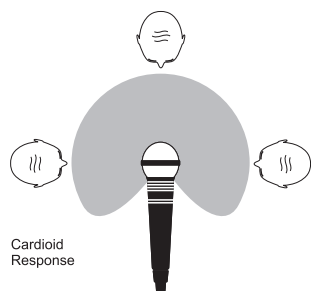
# EFFEKTPARAMETER

No	NAME	ADJUST1	VALUE	RANGE	ADJUST2	VALUE	RANGE	ADJUST3	VALUE	RANGE	FIXED1	VALUE	FIXED2	VALUE	FIXED3	VALUE	ROUTING
1	SMALL HALL	PREDELAY	10ms	0-100ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	75	0-99							
2	LARGE HALL	PREDELAY	20ms	0-200ms	DECAY	2.0s	0-99	LIVELINESS	35	0-99							
3	VOCAL HALL	PREDELAY	10ms	0-200ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	65	0-99							
4	DRUM HALL	PREDELAY	10ms	0-100ms	DECAY	0.8s	0-99	LIVELINESS	75	0-99							
5	SMALL PLATE	PREDELAY	2ms	0-100ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	90	0-99							
6	LARGE PLATE	PREDELAY	10ms	0-200ms	DECAY	1.75s	0-99	LIVELINESS	65	0-99							
7	VOCAL PLATE	PREDELAY	10ms	0-200ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	65	0-99							
8	DRUM PLATE	PREDELAY	10ms	0-100ms	DECAY	1.0s	0-99	LIVELINESS	75	0-99							
9	ROOM	PREDELAY	2ms	0-100ms	DECAY	400ms	0-99	LIVELINESS	50	0-99							
10	STUDIO	PREDELAY	5ms	0-100ms	DECAY	500ms	0-99	LIVELINESS	70	0-99							
11	CHAMBER	PREDELAY	0ms	0-100ms	DECAY	1.2s	0-99	LIVELINESS	60	0-99							
12	AMBIENCE	PREDELAY	0ms	0-100ms	DECAY	400ms	0-99	LIVELINESS	70	0-99							
13	ARENA	PREDELAY	25ms	0-200ms	DECAY	2.75s	0-99	LIVELINESS	60	0-99							
14	GATED	PREDELAY	0ms	0-200ms	DECAY	300ms	0-99	DIFFUSION	25	0-99							
15	REVERSE	PREDELAY	200ms	0-200ms	DECAY	0	0-99	DIFFUSION	50	0-99							
16	SPRING	PREDELAY	0	0-100ms	DECAY	1.75s	0-99	BOING	35	0-99							
17	STUDIO DELAY	TIME RANGE	275ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	15	0-99+H	DUCK THRESHOLD	-6dB	-70-0dB							
18	DIGITAL DELAY	TIME RANGE	800ms	20ms-5.0s	FEEDBACK	20	0-99+H	DUCK THRESHOLD	-8dB	-70-0dB							
19	TAPE DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-5.0s	FEEDBACK	24	0-99	SMEAR	25	0-99							
20	PONG DELAY	TIME RANGE	1.0s	20ms-5.0s	FEEDBACK	30	0-99+H	TAP RATIO	1:1	0-23							
21	MOD DELAY	TIME RANGE	345ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	25	0-99	MOD DEPTH	75	0-99							
22	REVERSE DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	0	0-99	SMEAR	50	0-99							
23	CHORUS	SPEED	25	0-99	DEPTH	75	0-99	VOICES	50	0-99							
24	FLANGER	SPEED	15	0-99	DEPTH	25	0-99	REGENERATION	80	0-99							
25	PHASER	SPEED	25	0-99	DEPTH	75	0-99	REGENERATION	80	0-99							
26	TREMOLO/PAN	SPEED	40	0-99	DEPTH	80	0-99	PHASE	50	0-99							
27	ROTARY	SPEED	50	0-99	DOPPLER	60	0-99	SPREAD	99	0-99							
28	VIBRATO	SPEED	30	0-99	DEPTH	30	0-99	PHASE	80	0-99							
29	REVIDEL SHORT	TIME RANGE	275ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	15	0-99+H	DECAY	0.75s	0-99	LIVELINESS	60	PREDELAY	2ms	DUCK THRESHOLD	-6dB	SERIAL ; DELAY THEN REVERB
30	REVIDEL LONG	TIME RANGE	800ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	20	0-99+H	DECAY	2.0s	0-99	LIVELINESS	40	PREDELAY	10ms	DUCK THRESHOLD	-8dB	SERIAL ; DELAY THEN REVERB
31	PHASE DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	20	0-99+H	SPEED	25	0-99	DEPTH	75	REGENERATION	80	DUCK THRESHOLD	-8dB	SERIAL ; DELAY THEN PHASE
32	ROTARY DELAY	TIME RANGE	500ms	20ms-2.5s	FEEDBACK	20	0-99+H	SPEED	50	0-99	DOPPLER	60	SPREAD	99	DUCK THRESHOLD	-8dB	SERIAL ; DELAY THEN ROTARY

Hinweis: +H = Hold-Funktion wiederholen  
(s. Seite 27, Abschnitt 1)

## BETRIEB DES MISCHPULTS

Die Leistung Ihres Systems ist letztendlich nur so gut wie die des schwächsten Glieds der Kette. Besonders wichtig ist dabei die Qualität des Quellsignals, das ihren Anfangspunkt bildet. So wie Sie mit den Regelmöglichkeiten Ihres Mixers vertraut sein müssen, ist es wichtig, die Eingänge korrekt zu wählen, die Mikrophone überlegt zu platzieren und die richtigen Einstellungen vorzunehmen. Dabei sollten sie stets die Spontaneität und Unvorhersagbarkeit einer Live-Situation bedenken. Die Einstellungen des Mischpults sollten genügend Spielraum bieten, die Änderung einer Mikrofon-Position und den Dämpfungseffekt eines großen Publikums zu kompensieren (unterschiedliche Akustik bei Soundcheck und Auftritt).



### PLAZIERUNG DER MIKROPHONE

Die Wahl geeigneter Mikrophone und ihre überlegte Platzierung sind für eine erfolgreiche Beschallung Grundvoraussetzung. Die Diagramme links zeigen die Charakteristika der gängigsten Mikrofontypen. Eine Nierencharakteristik ist besonders empfindlich für Schall, der von vorne eintrifft, Hypernieren besitzen eine noch stärkere Richtcharakteristik; es wird nur ein geringer Schallanteil von der Rückseite des Mikrophons aufgenommen. Diese Typen sind ideal für Gesang und Instrumente, wo Rückkopplung und unerwünschte Signale vermieden werden müssen. Platzieren Sie das Mikrofon so nah wie möglich an die Quelle. So schließen Sie bei niedrigeren Gain-Einstellungen Übersprechen und Rückkopplung aus. Ein gut gewähltes und plaziertes Mikrofon sollte auch keine extreme Entzerrung erfordern.

Es gibt keine festen Regeln – Ihre Ohren entscheiden. Letztendlich ist die korrekte Position ausschlaggebend.

### INBETRIEBNAHME

Sobald Sie Ihre Systemkomponenten verbunden haben (s. VERKABELUNG weiter oben), können Sie die Regler Ihres Mischpults in Ausgangsstellung



stellen. Stellen Sie die Eingangskanäle folgendermaßen ein:

Verbinden Sie die Quellen (Mikrophone, Keyboard etc.) mit den entsprechenden Eingängen.

**WARNUNG:** Phantomgespeiste Mikrophone sollten vor dem Einschalten der +48V-Stromversorgung angeschlossen werden. Stellen Sie vor dem Ein/Ausschalten der Phantomspeisung sicher, daß Ihr System ausgeschaltet ist.

- Stellen sie die Master- und Eingangsfader auf 0 und die Endstufenpegel auf ca. 70%.
- Drücken Sie bei einem Livepegel-Signal den PFL-Taster des ersten Kanals und überprüfen Sie den Pegel auf der Aussteuerungsanzeige.
- Stellen sie Gain so ein, daß sich die Anzeige im gelben Bereich bewegt, bei gelegentlichen Signalspitzen darf die erste rote LED aufleuchten. Damit haben Sie den Maximalpegel für normalen Betrieb bei ausreichenden Reserven festgelegt (s. Hinweis unten).
- Wiederholen Sie diesen Vorgang bei den anderen Kanälen. Wenn Sie weitere Kanäle zu dem Mix hinzufügen, kann sich die Aussteuerungsanzeige in den roten Bereich bewegen; regeln Sie in diesem Fall die Master-Fader nach.

- Achten Sie auf Rückkopplungen. Erzielen Sie keinen ausreichenden Eingangspegel ohne Rückkopplung, überprüfen Sie die Mikrofon- und Lautsprecher-Plazierung. Es kann eventuell nötig sein, einen graphischen EQ einzusetzen, um bestimmte Resonanzfrequenzen abzusenken.



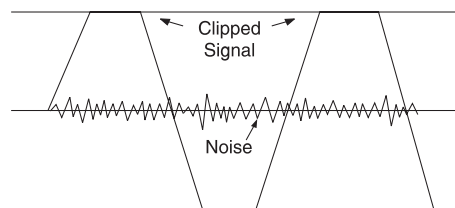
**Hinweis:**

Die obigen Einstellungen bilden nur einen Ausgangspunkt. Denken Sie daran, daß viele Faktoren, z.B. die Menge des Publikums, eine Live-Veranstaltung beeinflussen! Achten Sie auf alle Komponenten und die Aussteuerungsanzeige, wenn Sie Ihren Mix aufbauen. Regeln Sie bei Übersteuern den entsprechenden Kanal oder die Master-Fader zurück, bis der Pegel außerhalb des roten Bereichs ist – Ihr Mischpult ist keine Endstufe. Sie dient zum Erzielen der Gesamtlautstärke und ist bei unzureichenden Pegeln möglicherweise zu schwach. Wählen Sie eine leistungsstarke Endstufe, statt geringe Leistung durch höhere Mixerpegel zu kompensieren.

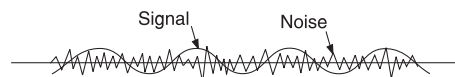


**Hinweis:**

Der Pegel von Quellsignalen im Mix wird durch viele Faktoren wie Gain, Kanal- und Master-Fader beeinflußt. Verwenden Sie bei der oben beschriebenen Fader-Einstellung nur soviel Gain, wie für eine gute Balance der Signale nötig ist. Bei zu hohen Gain-Einstellungen muß der Kanalfader zu weit heruntergezogen werden. Dadurch verringert sich der Regelweg und das Risiko der Rückkopplung steigt, da schon kleine Fader-Bewegungen eine große Wirkung auf den Ausgangspegel haben. Ebenso können Verzerrungen auftreten, da das Eingangssignal den Kanal leicht übersteuern kann. Bei zu niedrigen Gain-Einstellungen ist der Regelweg des Faders möglicherweise zu gering, um einen ausreichenden Pegel zu erzielen, und Hintergrundrauschen wird auffälliger (s. nachfolgende Abb.):



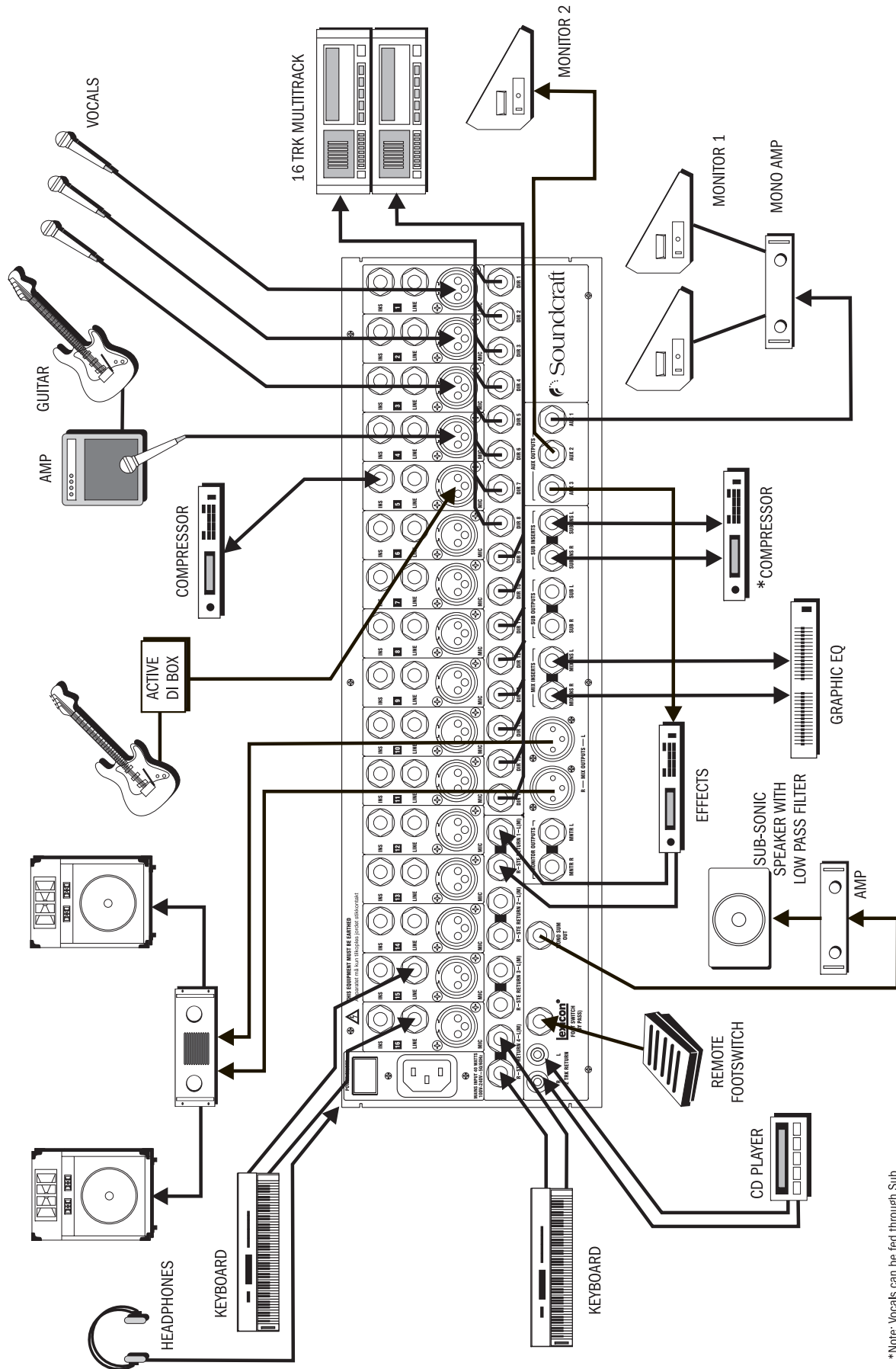
If the signal level is too high, clipping distortion may occur.



If the signal level is too low it may be masked by the noise.

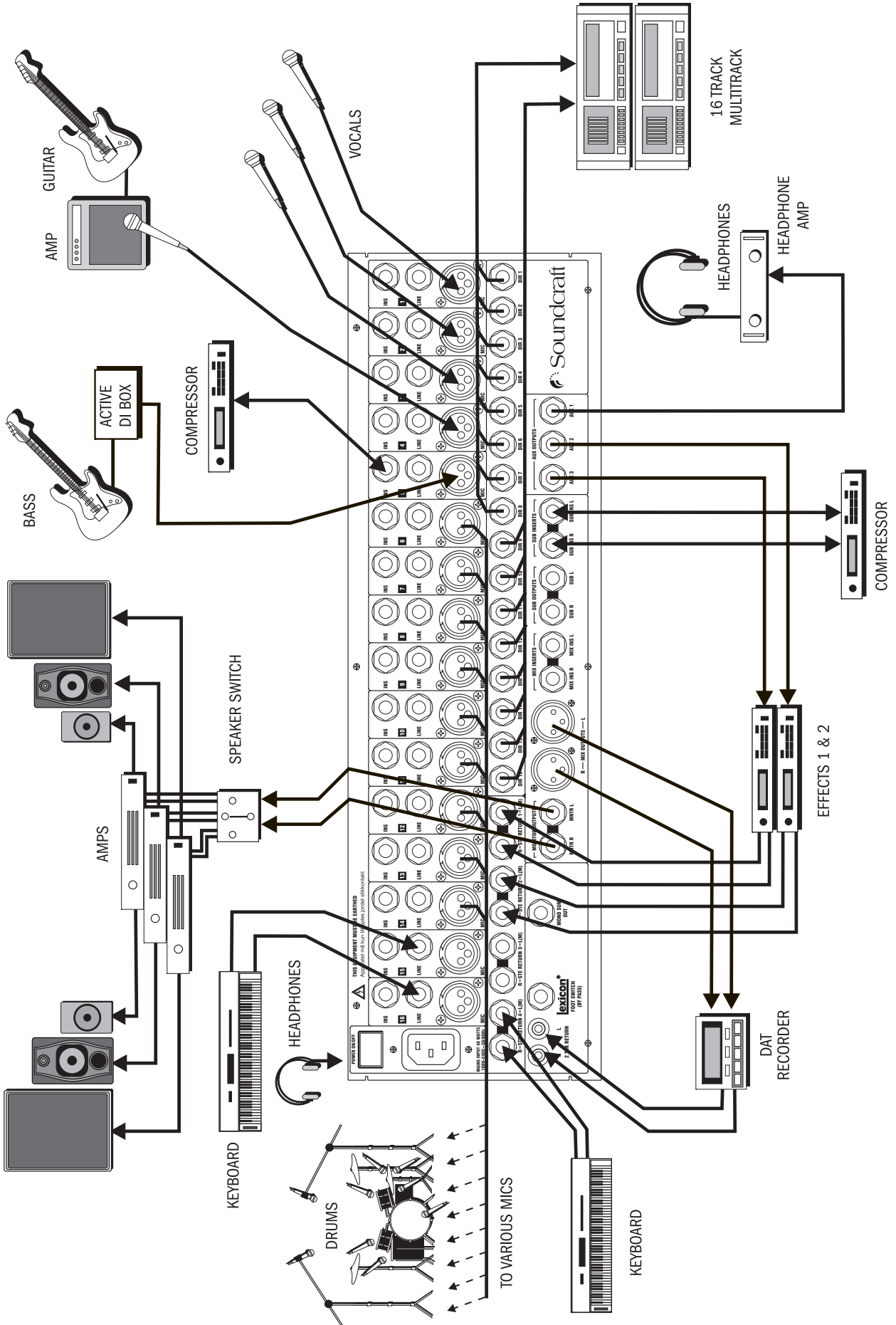


## ANWENDUNG 1 - LIVE-BESCHALLUNG



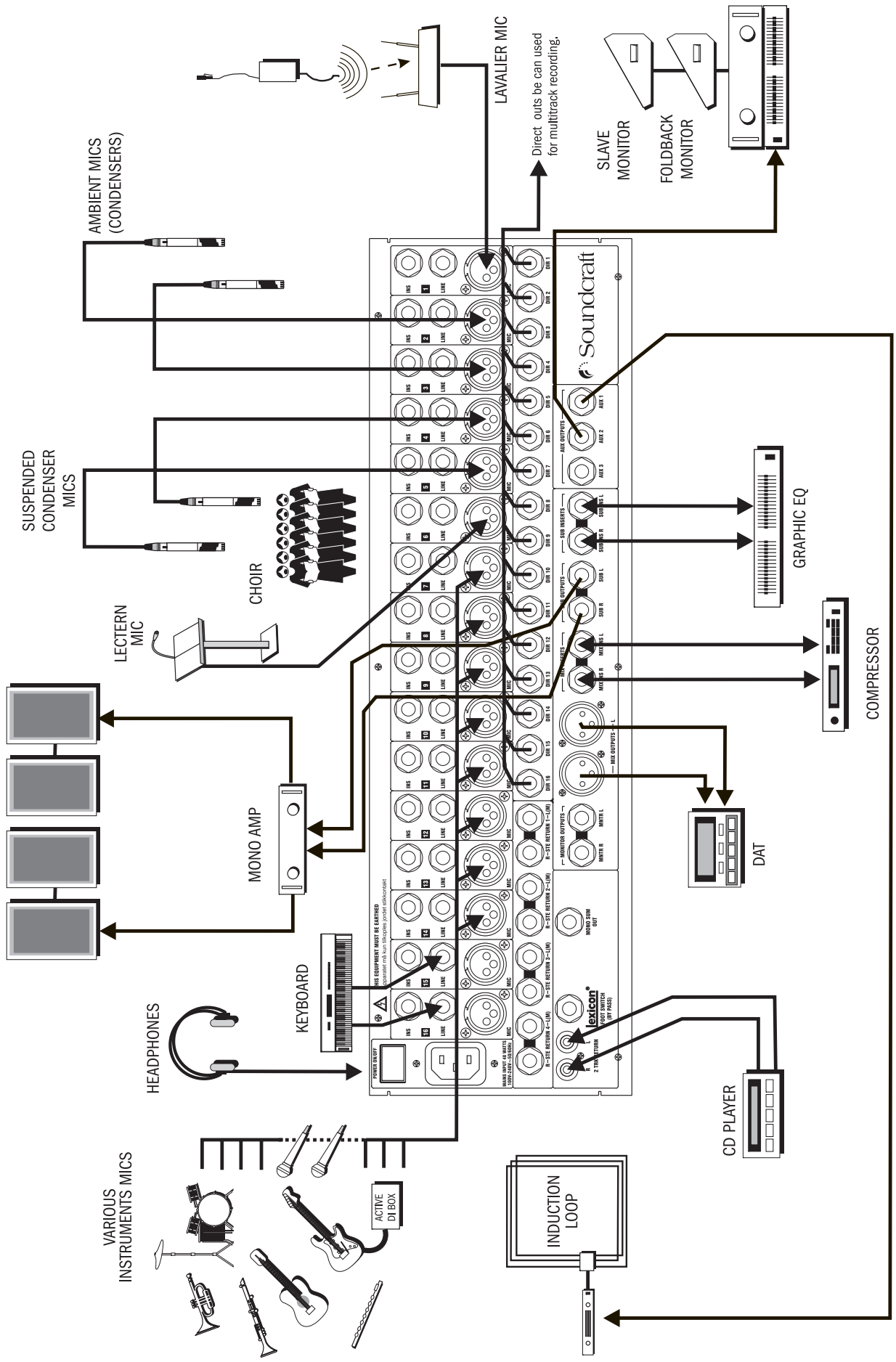
\*Note: Vocals can be fed through Sub. Compressor on Sub Inserts affect all vocals that are routed.

# ANWENDUNG 2 - AUFNAHME



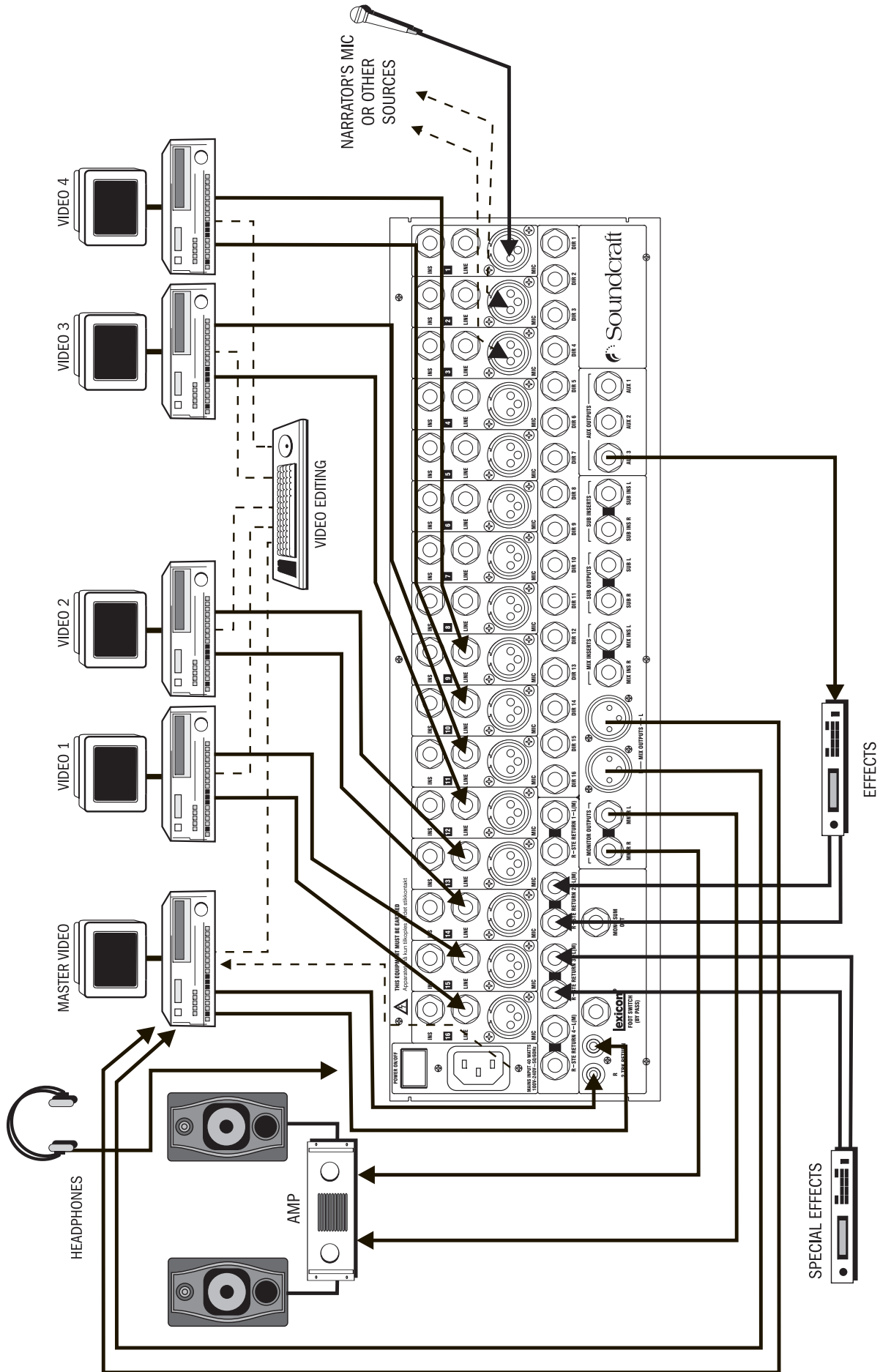


# ANWENDUNG 4 - KIRCHEN, ANDACHTSSTÄTTEN

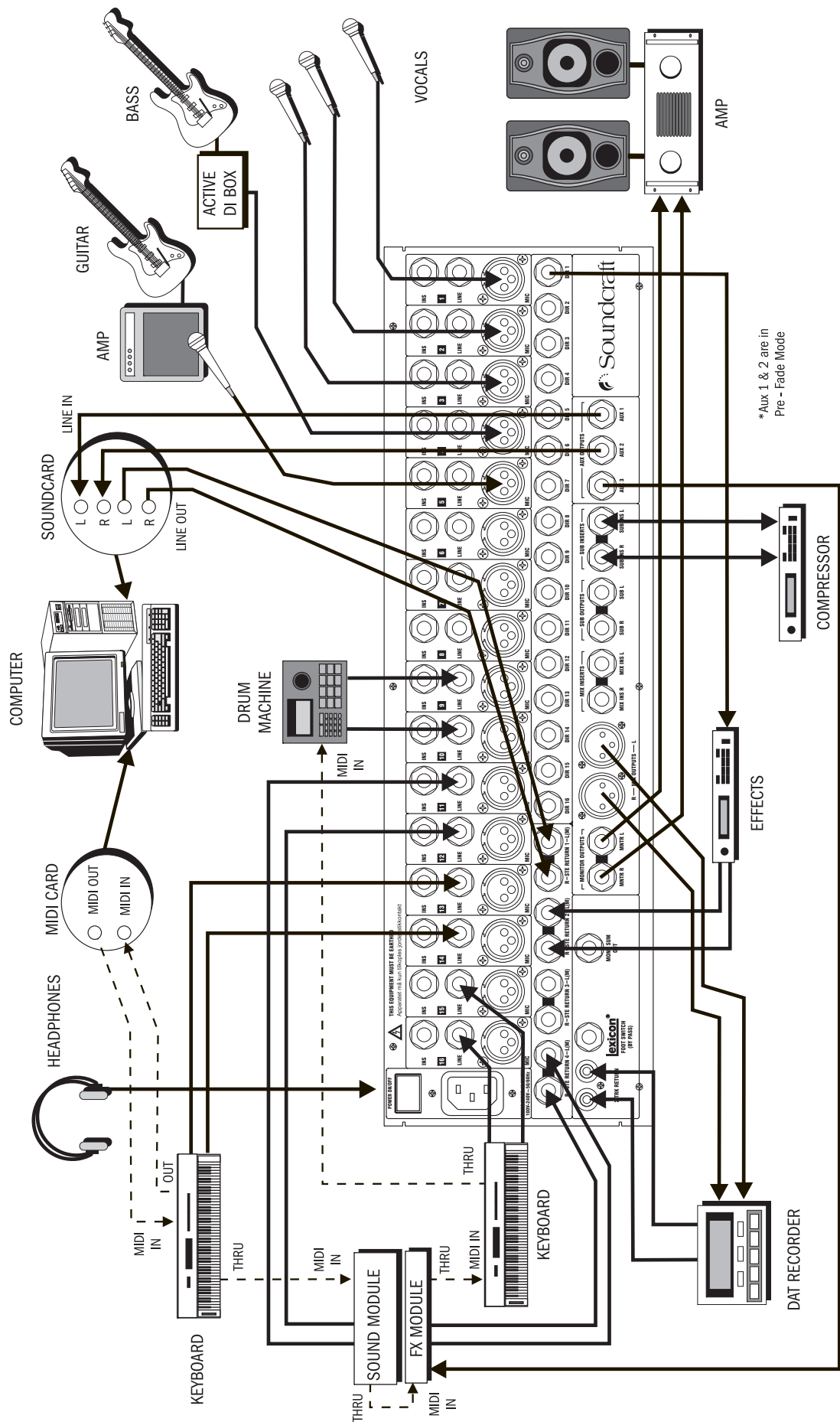




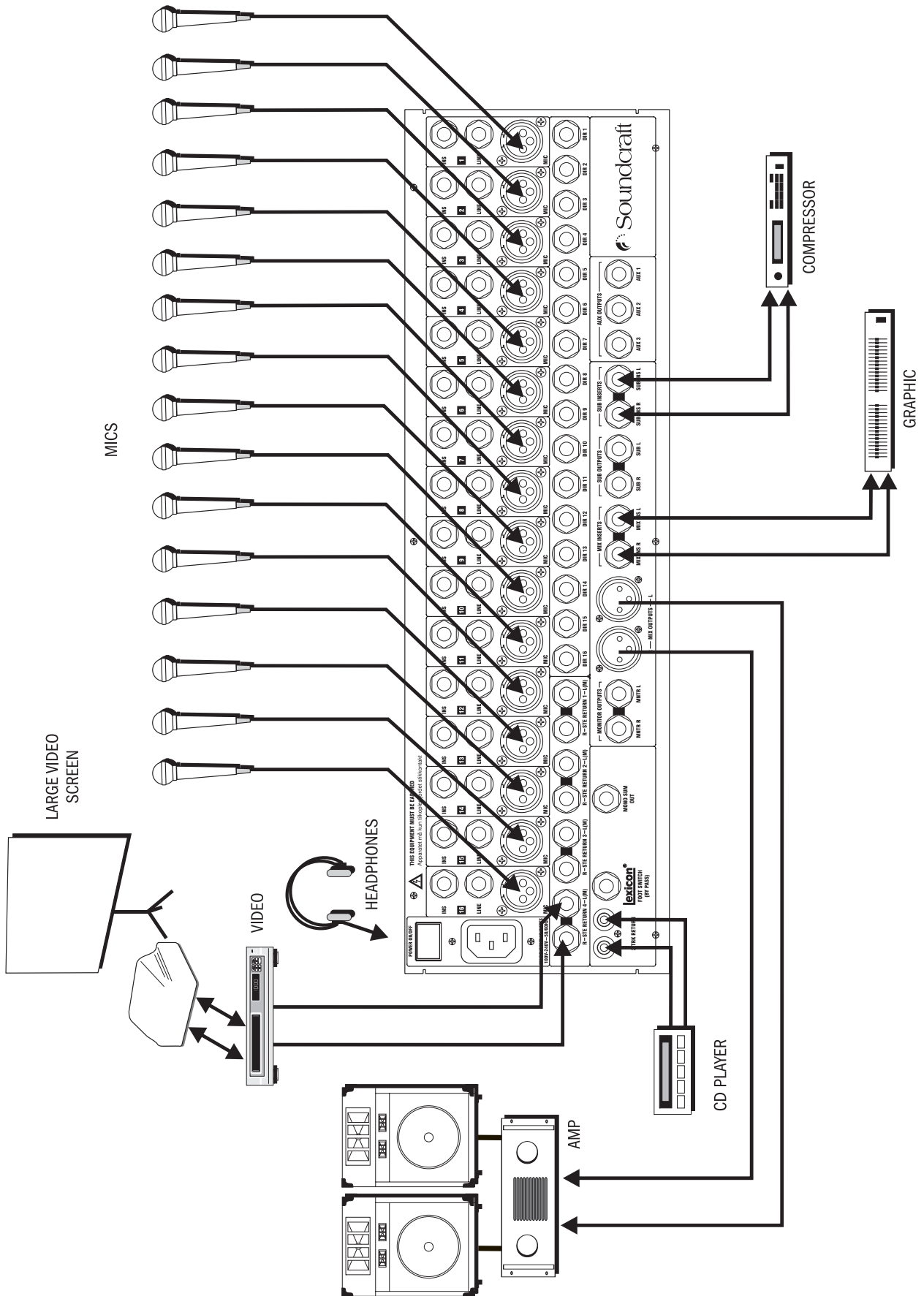
# ANWENDUNG 6 - VIDEO-NACHBEARBEITUNG



# ANWENDUNG 7 - MULTIMEDIA



# ANWENDUNG 8 - KONFERENZANLAGE





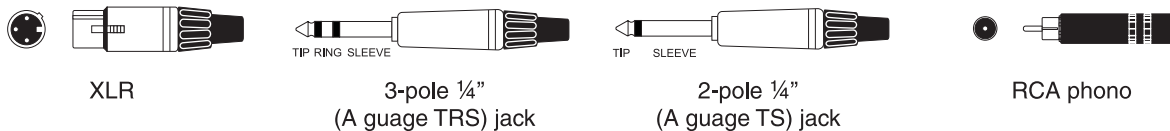
# EINSTELLUNGSNOTIZEN

Kopieren Sie die folgenden Seiten, um Ihre Einstellungen zu notieren.

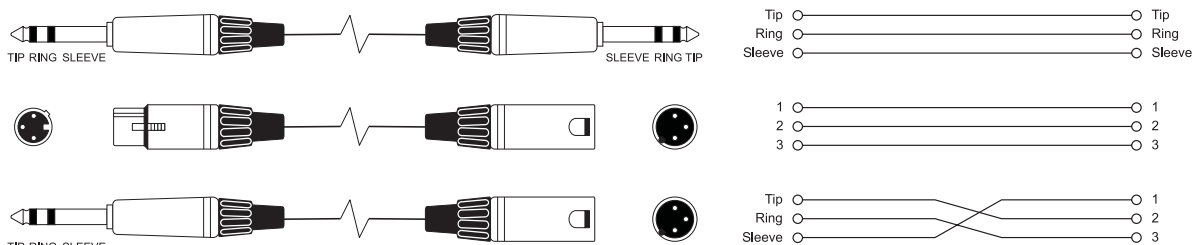
The image displays a grid of 16 numbered pages (1-16) for recording mixer settings. Each page contains a simplified version of the Lexicon 24-bit Digital Effects Processor control panel. The controls include various knobs for gain, level, and pan; buttons for solo, mute, and mix; and faders for the main mix and submix. The layout is consistent across all pages, with the page number in the top left corner of each grid cell.

# TYPISCHE ANSCHLUSSKABEL

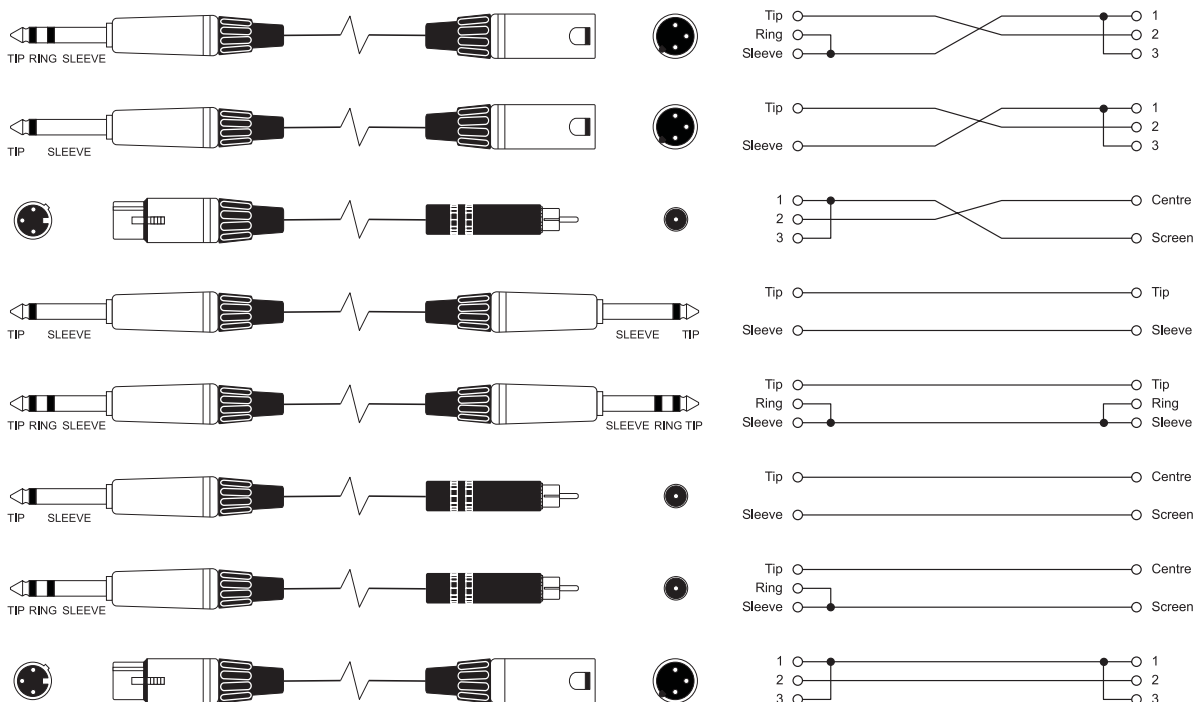
## Audio connectors used with Soundcraft consoles



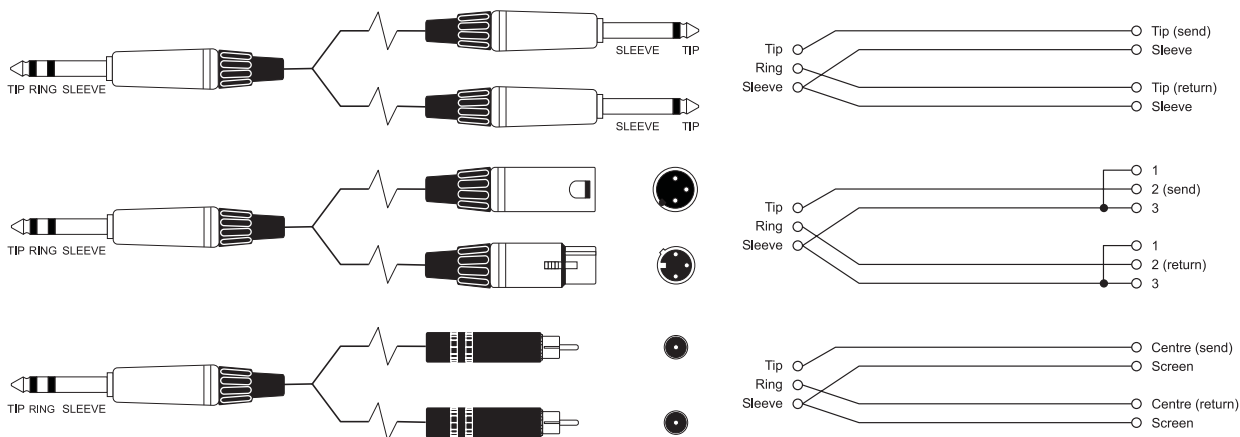
## Balanced - Line Inputs, Mix L & R Outputs, Stereo Inputs, Auxiliary Outputs



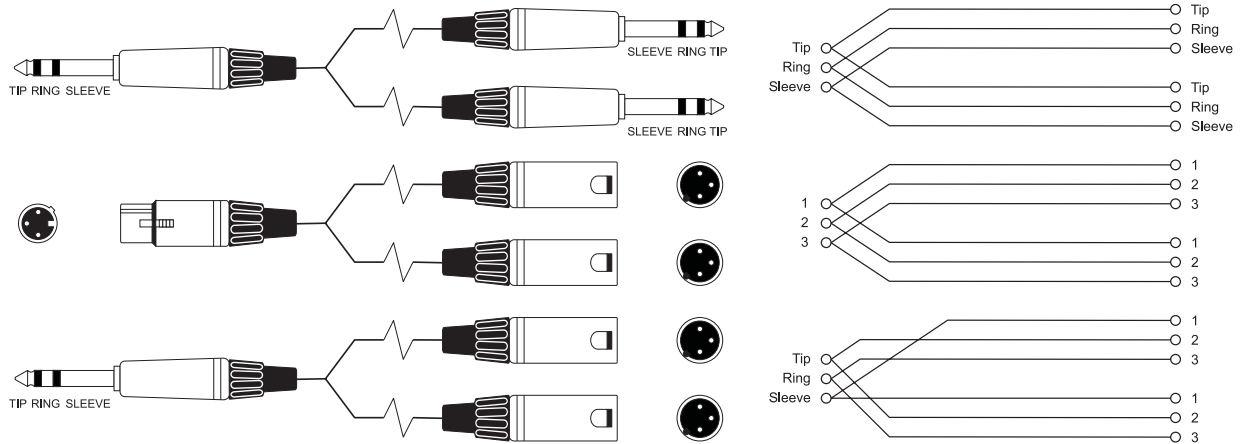
## Unbalanced - Direct Output, Monitor Output, Stereo Return Inputs



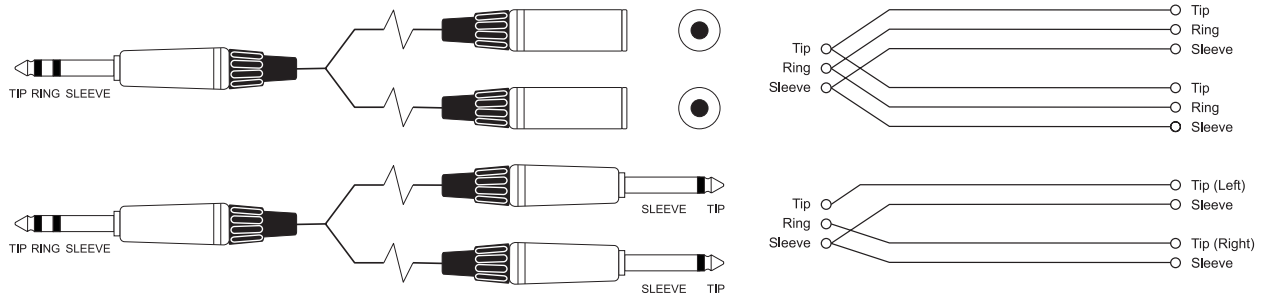
## Insert Cables - Mono Inserts



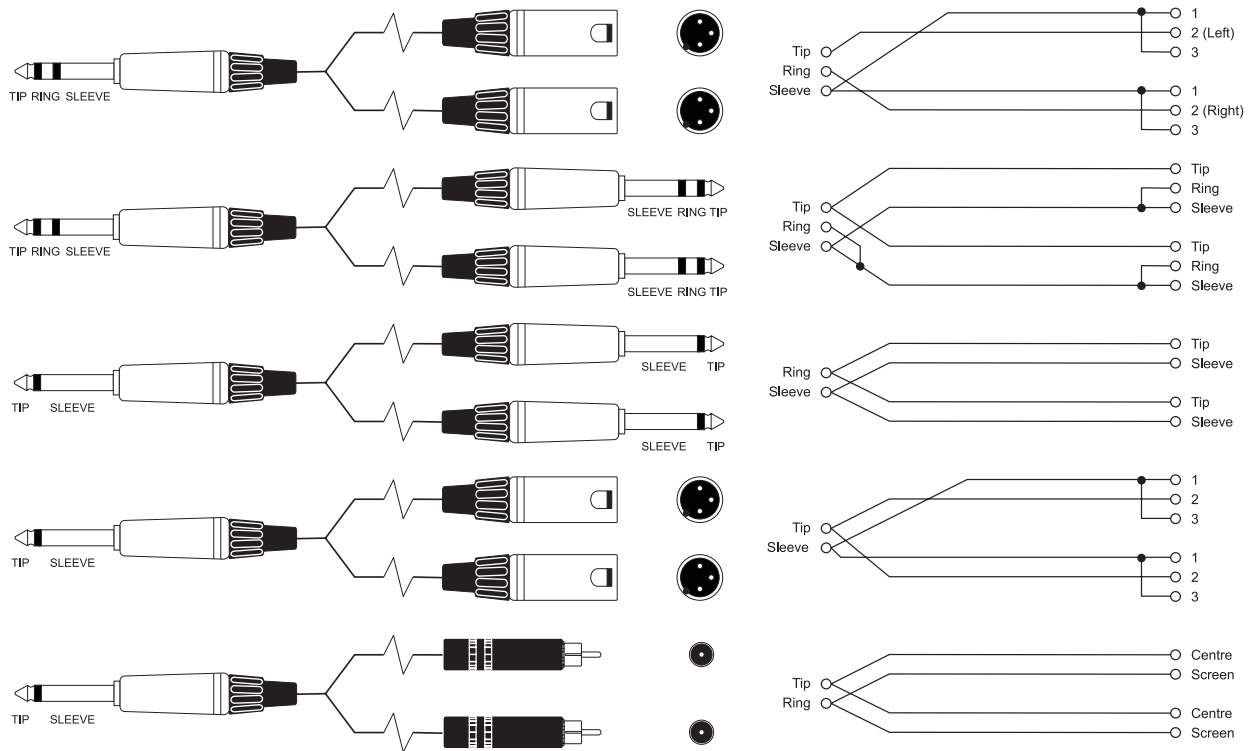
**'Y' Cables (Balanced)** Where used ... Aux, Mix outputs

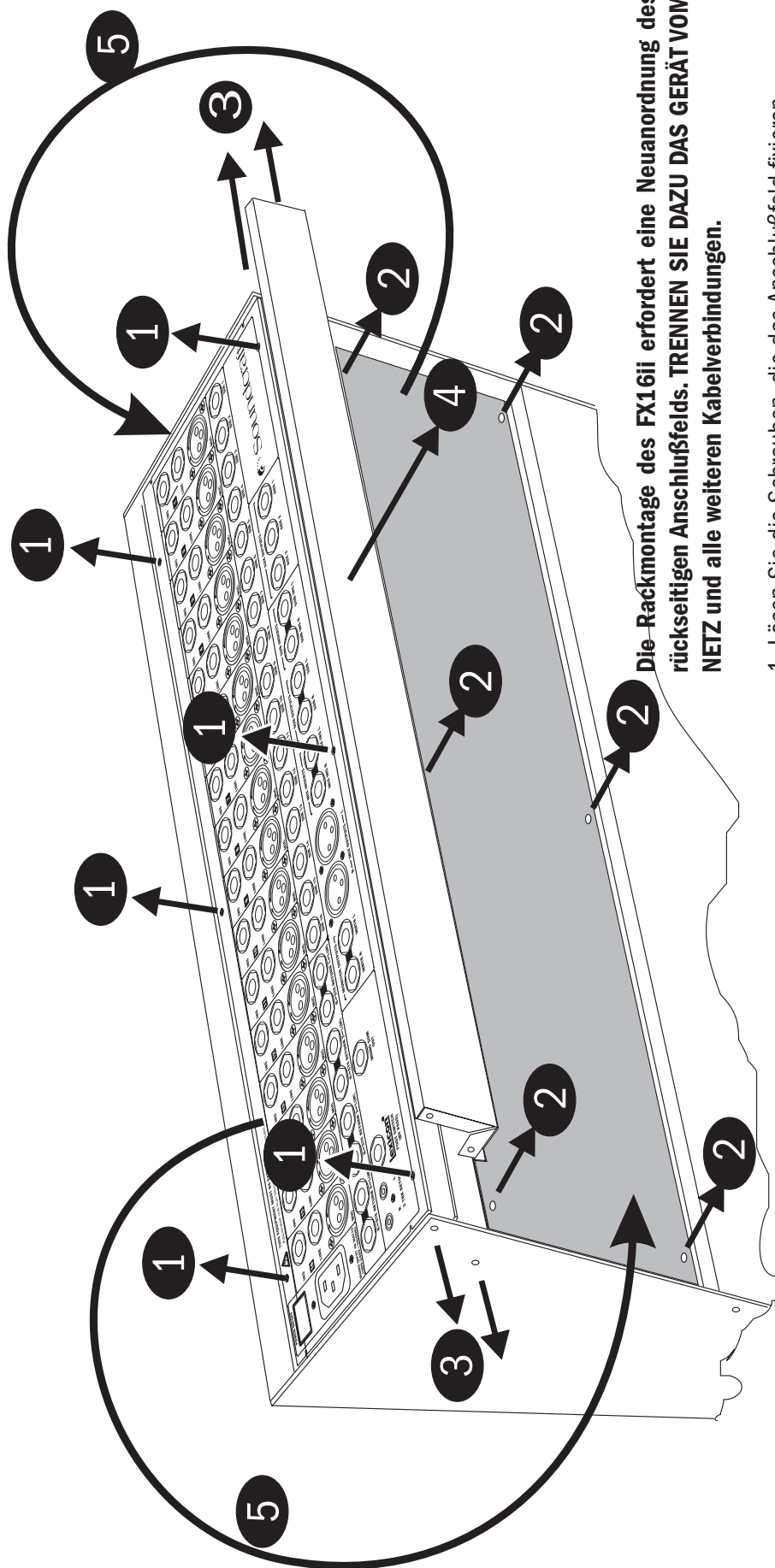


**Headphone Separator** Note: for every doubling of headphones the load impedance is halved. Do not go below 150 Ohms.



**'Y' Cables (Unbalanced)**



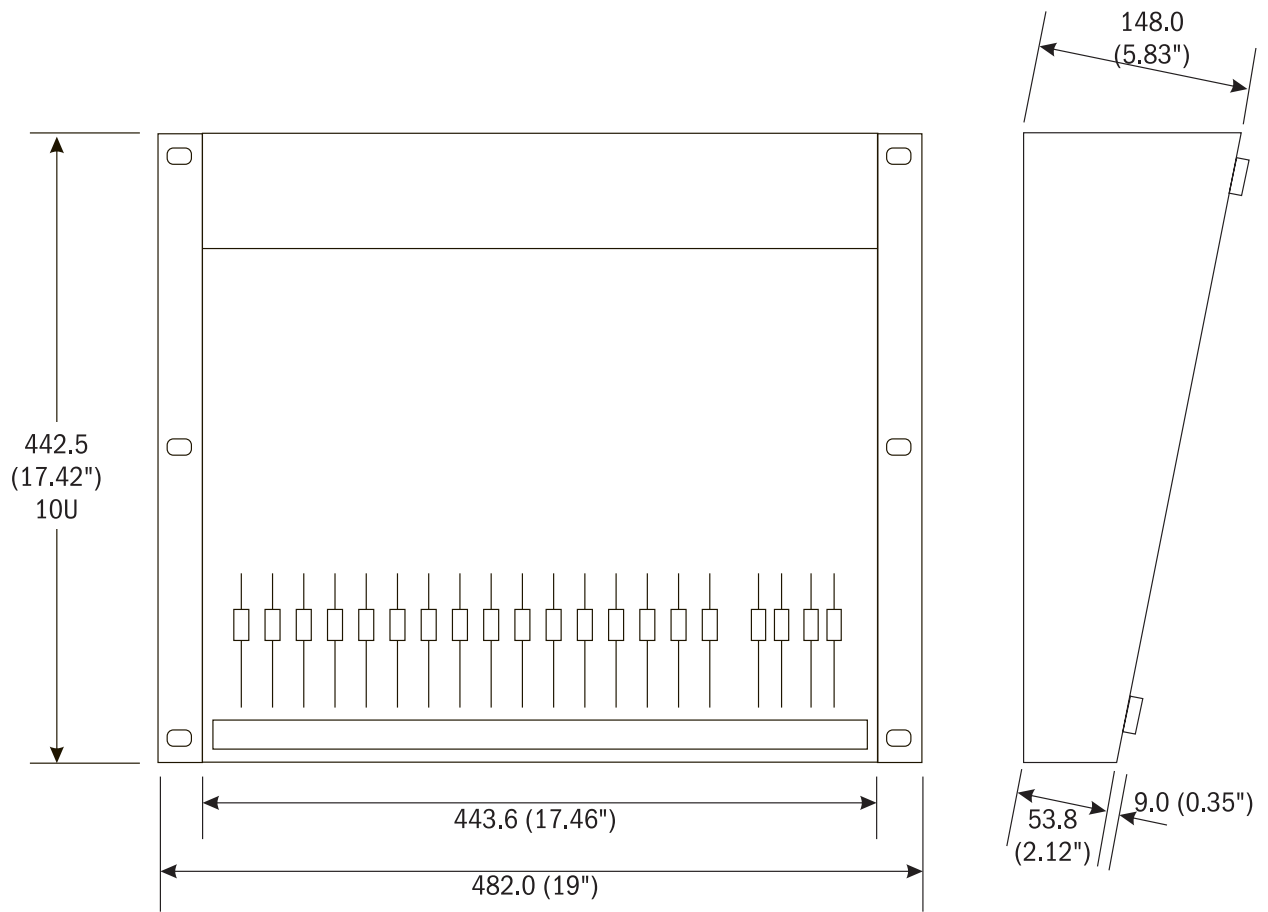


Die Rackmontage des FX16ii erfordert eine Neuordnung des rückseitigen Anschlußfelds. **TRENNEN SIE DAZU DAS GERÄT VOM NETZ und alle weiteren Kabelverbindungen.**

- 1 Lösen Sie die Schrauben, die das Anschlußfeld fixieren.
- 2 Lösen Sie die Schrauben, die das Bedienfeld fixieren.
- 3 Lösen Sie die Schrauben, die den Rahmen fixieren.
- 4 Entfernen Sie den Rahmen.
- 5 Vertauschen Sie Anschlußfeld und Bedienfeld. Achten Sie unbedingt darauf, daß die internen Kabelverbindungen bestehen bleiben!
- 6 Fixieren Sie alle Schrauben in umgekehrter Reihenfolge. Achten Sie hier darauf, daß keine Kabel eingeklemmt werden!

## RACKMONTAGE

# ABMESSUNGEN



# TECHNISCHE DATEN

## Frequenzgang

Mic / Line-Eingang zu jedem Ausgang ..... +/-1dB, 20Hz – 20kHz

## Klirrfaktor

Mikrofonempfindlichkeit -30dBu, +14dBu am Mix- ..... < 0,02% @ 1kHz

## Rauschen

Mikrofoneingang E.I.N. (max. Verstärkung)..... -127dBu (150Ω Quellimpedanz)

Aux, Mix und Master (0dB, Fader zugezogen)..... < -85dBu

## Übersprechen (@ 1kHz)

Eingangskanal stumm..... > 96dB

Fader zugezogen (rel. zur +10dB)..... > 96dB

Abweichung Aux-Send-Regler..... > 86dB

## EQ (Monoeingang)

Höhen..... 12kHz, +/-15dB

Mitten (parametrisch)..... 150Hz – 3,5kHz, +/-15dB

Tiefen..... 80Hz, +/-15dB

Q-Faktor..... 1,5

**Stromaufnahme**..... <40W

## Betriebsbedingungen

Temperaturbereich..... 5 – 40°C

## Ein- und Ausgangspegel

Mikrophoneingang..... +15dBu max.

Line-Eingang..... +30dBu max.

Stereoeingang ..... +30dBu max.

Mix-Ausgang..... +20dBu max.

Kopfhörer (@150Ω)..... 300mW

## Ein- und Ausgangsimpedanzen

Mikrophoneingang..... 2kΩ

Line-Eingang..... 10kΩ

Stereoeingang ..... 65kΩ (stereo), 35kΩ(mono)

Ausgänge..... 150Ω(symm.), 75Ω (unsymm.)

Soundcraft behält sich technische Änderungen ohne Vorankündigung vor.

(Garantie-/Gewährleistungsregelungen variieren in den einzelnen Ländern)

- 1 Soundcraft ist eine Handelsabteilung der Harman International Industries Ltd.  
Endnutzer bezeichnet die Person, die das Gerät als Erste regelmäßig betreibt. Händler bezeichnet die Person, von der (falls nicht von Soundcraft) der Endnutzer das Gerät gekauft hat, vorausgesetzt, die betroffene Person ist dazu von Soundcraft oder dem rechtmäßigen Vertrieb autorisiert. Gerät bezeichnet das Gerät, das mit dieser Bedienungsanleitung geliefert wurde.
- 2 Falls sich das Gerät innerhalb eines Zeitraums von zwölf Monaten ab Auslieferungsdatum an den Endnutzer aufgrund fehlerhafter Materialien und/oder Verarbeitung derart schadhaft erweist, daß seine Leistungs- und/oder Einsatzfähigkeit wesentlich beeinträchtigt ist, sollte das Gerät oder das defekte Bauteil an den Händler oder Soundcraft zurückgesandt werden. Unter nachstehenden Bedingungen wird der Händler oder Soundcraft defekte Komponenten reparieren oder ersetzen. Ausgetauschte Teile gehen in das Eigentum von Soundcraft über.
- 3 Der Endnutzer trägt Versandrisiko und Versandkosten für Gerät oder Bauteil/e.
- 4 Diese Garantie ist nur gültig, wenn
  - a) das Gerät entsprechend der Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung korrekt installiert wurde,
  - b) der Endnutzer Soundcraft oder den Händler innerhalb 14 Tagen ab Auftreten des Defekts benachrichtigt hat
  - c) keine Personen, ausgenommen von Soundcraft oder dem Händler Bevollmächtigte, Teile ausgetauscht, Wartungsarbeiten oder Reparaturen an dem Gerät durchgeführt haben und
  - d) der Endnutzer das Gerät nur für den von Soundcraft vorgeschlagenen Zweck gemäß der technischen Spezifikationen und Empfehlungen von Soundcraft eingesetzt hat.
- 5 Garantieleistungen sind ausgeschlossen bei Schäden durch falsche oder unsachgemäße Handhabung; chemische, elektro-chemische und elektrische Einflüsse; Unglücksfälle, höhere Gewalt, Nachlässigkeit, unzulängliche Strom-, Lüftungs- und Klimaverhältnisse.
- 6 Diese Garantie ist nicht übertragbar.
- 7 Rechte des Endnutzers gegenüber dem Verkäufer werden durch diese Garantie nicht eingeschränkt.

