

ALLEN&HEATH

iLive



iLive T80/T112 и R72

Краткое руководство

AP7141

Цель данного руководства - помочь новому пользователю быстро освоить конфигурацию и работу с цифровыми микшерными системами iLive-T80/T112 и iLive-R72 с фиксированной конфигурацией входов/выходов. Фиксированные и модульные компоненты системы iLive полностью совместимы друг с другом, что позволяет создать любую конфигурацию микшерного пульта в соответствии с требованиями и бюджетом.

Техника безопасности

Прежде чем начать, прочтите инструкции по безопасной работе, входящие в комплект поставки оборудования. Соблюдайте все правила, указанные в данной инструкции и на приборных панелях. Это необходимо для вашей безопасности, безопасной работы технического персонала и исполнителей.

Системное программное обеспечение

Набор возможностей системы iLive определяется версией прошивки (системного программного обеспечения), которую он использует. Прошивка регулярно обновляется, по мере того, как реализуются новые возможности или улучшения. Она доступна для свободного скачивания с сайта Allen & Heath. Это руководство написано для ПО версии 1.6. Некоторые возможности, описанные в данном руководстве, могут отличаться от возможностей в текущей версии прошивки. Подробную информацию об особенностях конкретной версии вы найдете в Release Notes, которые идут с каждой версией.

Дополнительная информация

За более подробной информацией по работе, обратитесь к руководству пользователя iLive, а также к руководствам по работе с конкретными компонентами системы.

Кроме того, рекомендуем прочесть руководство iDR MixRack Getting Started Guide AP7445, в котором представлена дополнительная информация по архитектуре DSP и по дополнительным сетевым возможностям, предоставляемым картами расширения, вставляемыми в Port B.

Самую свежую информацию по системе iLive, руководства пользователя а также дополнительные ресурсы вы найдете на веб-сайте Allen & Heath.

Copyright © 2010 Allen & Heath. All rights reserved

ALLEN & HEATH

Allen & Heath Limited, Kernick Industrial Estate, Penryn, Cornwall, TR10 9LU, UK

<http://www.allen-heath.com>

Содержание

Введение	5
Компоненты системы	6
Управляющая консоль серии T	7
Управляющая консоль серии R	8
Шаг 1 - коммутация системы	9
Интерфейс ACE для связи MixRack и управляющей консоли; Настройка сетевых параметров; Включение и выключение системы Экран Status	
Шаг 2 - загрузка шаблона шоу как отправная точка	11
Выбор функции консоли; Загрузка шаблона шоу и выбор типа консоли Идентификация входных/ выходных разъемов и подключение аудио	
Шаг 3 - базовые принципы	12
Ознакомление с основными принципами работы	
Шаг 4 - названия и цвета линеек	14
Забудьте про малярный скотч	
Шаг 5 - канальная обработка	15
Кнопка, открывающая доступ к предусилителю, динамической обработке, эквализации и линиям задержки Gain Sharing с помощью цифровой подстройки уровней Графический эквалайзер на фейдерах	
Шаг 6 - микширование	16
Кнопка, открывающая доступ к назначениям маршрутизации, настройкам пре/пост фейдерных посылов и уровням; Экран маршрутизации Работа с внутренними процессорами эффектов DCA и Mute-группы Объединение каналов COPY / PASTE / RESET	
Шаг 7 - коммутация сигналов	19
Подключение входов, выходов и петель разрыва	
Шаг 8 - настройка конфигурации	22
Изменение расположения линеек Изменение конфигурации шин микширования	
Шаг 9 - сохранение настроек	23
Память: профили пользователей, библиотеки, сцены, шоу	
Пример системы	26
Двойная система с цифровым разделением сигнала и FOH/мониторной консолями	
Установка iLive-R72 в рэковую стойку	27
Параметры шаблонного шоу	Обложка
Настройки, размещение линеек и назначение разъемов шаблонного шоу FOH-LRSub	

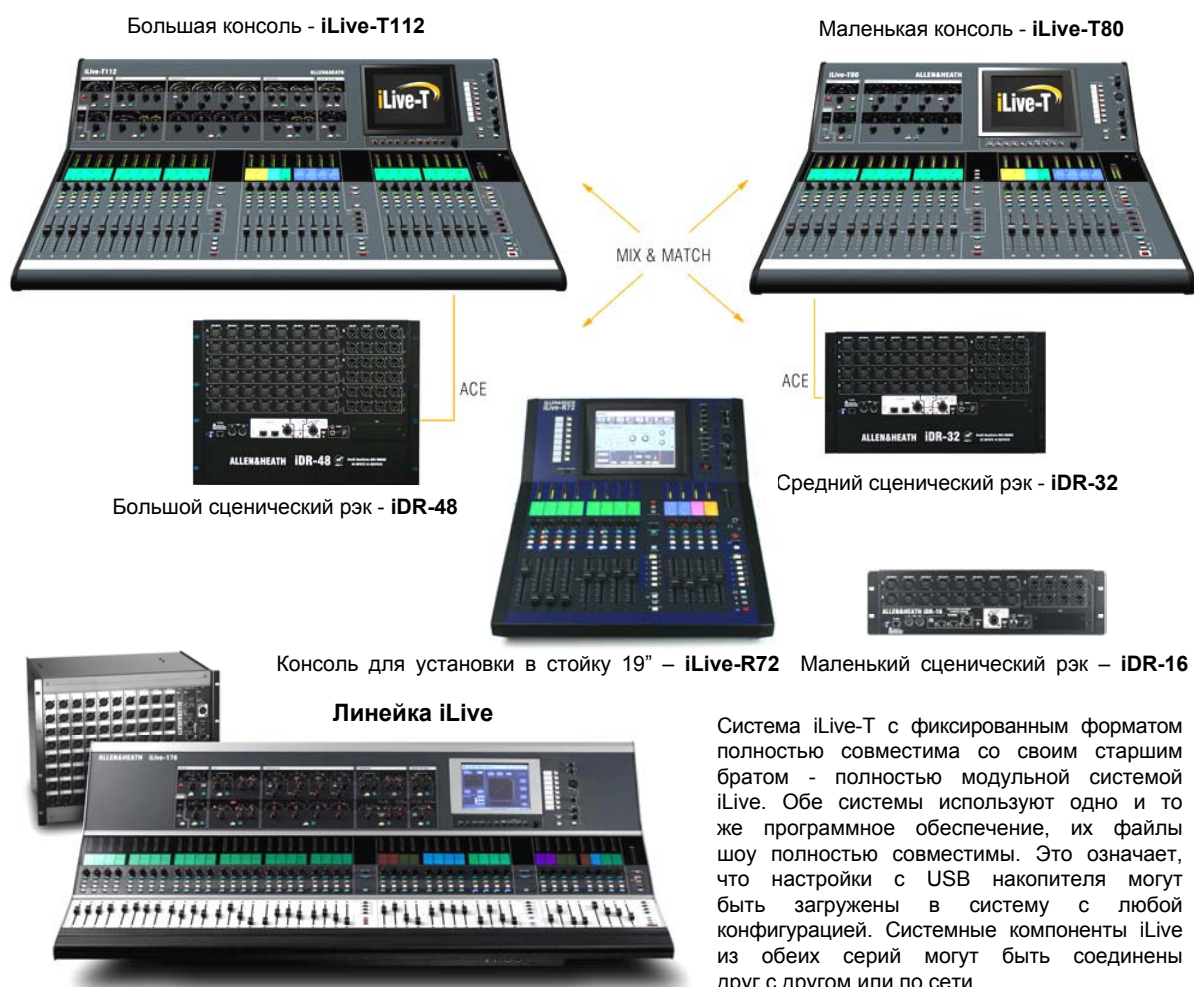
Введение

iLive-T и iLive-R - это дальнейшее развитие флагманской модульной цифровой микшерной системы iLive, сочетающее в себе производительность и возможности старшей модели в компактном и доступном исполнении. Точно так же, как и iLive, iLive-T/iLive-R состоит из отдельного модуля обработки и управляющей консоли, что позволяет разместить рэк на сцене, вблизи источников сигнала, а консоль - в зале, соединив их единственным кабелем CAT5. Серия iLive-T фиксированного формата состоит из 3х вариантов сценических рэков и 3х консолей с фиксированным вводом/выводом, позволяя собрать систему исходя из конкретных нужд и бюджета. Консоль iLive-R72 может быть смонтирована в обычной 19" стойке, предоставляя все возможности гораздо более большой системы в очень компактном исполнении. Все эти модели совместимы с модульной системой iLive, что очень удобно для прокатных компаний, имеющих в наличии обе линейки цифровых систем.

Ethernet позволяет реализовать дополнительное или альтернативное управление по проводному или беспроводному соединению с ноутбука с установленным ПО iLive Editor. Дополнительный слот поддержки цифровых интерфейсов позволяет подключить оборудование, работающее по таким протоколам, как EtherSound или MADI, создать цифровое разделение микрофонных входов для объединения FОН и мониторинговых систем, подключать цифровые многодорожечные системы записи, персональные системы мониторинга и многое другое. Дополнительные возможности дистанционного управления включают в себя поддержку MIDI и дистанционных панелей серии PL. iLive - полностью настраиваемая система: в рамках матрицы 64x32 можно выбрать любую комбинацию моно или стерео групп/ауксов/процессоров эффектов/главных миксов/матриц, линейки фейдеров на консоли могут быть произвольным образом назначены на консоли, чтобы соответствовать вашим требованиям, каналам и миксам задан цвет и названия. Могут быть назначены входы и выходы на локальных и сетевых устройствах, настроены программируемые кнопки и дистанционные панели PL... Фактически, вы сами строите свой микшер! Настройки могут быть сохранены в различных типах памяти, скопированы с одной системы на другую или помещены в архив на компьютере с помощью обычного USB Flash накопителя.

iLive - это идеальная система для знакомства с миром цифрового микширования для новых пользователей, или для операторов, знакомых с работой на аналоговых консолях. Ее интерфейс управления, сделанный в аналоговом стиле, а также активное использование визуальной обратной связи позволяет очень быстро изучить систему, сократить ошибки оператора, а также обеспечить оперативный доступ ко всем параметрам, что так важно для работы с живым звуком.

Это руководство быстро ознакомит вас с первыми шагами по изучению системы iLive. Немного времени, потраченного на нажатие кнопок и перемещение по различным экранам поможет вам познакомиться с более продвинутыми функциями и возможностями системы. Так же обратите внимание на наш сайт, на котором вы найдете другие руководства пользователя и ресурсы по семейству iLive.



Системные компоненты



MixRack (сценический рэк) - это сердце цифровой системы обработки звука, содержащий **цифровой микшер 64x32** и интерфейсы управления и поддержки аудио интерфейсов. Архитектура 64x32 может быть сконфигурирована для моно/стерео миксов (групп, посылов, главного микса, матрицы). Система предоставляет полную динамическую обработку, эквализацию и линии задержки для всех входов и выходов, 8 встроенных процессоров эффектов и 16 DCA групп. Возвраты с процессоров эффектов дополняют 64 входных канала, позволяя микшировать до 72 источников сигнала. Все модели рэков имеют одинаковую цифровую систему, а отличаются только количеством микрофонных/линейных входов и линейных выходов. Port B позволяет использовать спектр различных цифровых интерфейсов для цифрового разделения микрофонных входов, а также расширения системы.



IDR-48 Самый большой рэк:

48 микрофонных/линейных входов 8U
24 линейных выходов XLR



IDR-32 Средний рэк:

32 микрофонных/линейных входов 6U
16 линейных выходов XLR

IDR-16 Самый маленький рэк:

16 микрофонных/линейных входов 3U
8 линейных выходов XLR



Консоль - это просто **сетевой контроллер** для системного рэка. Она имеет встроенные локальные входы/выходы, аудио сигналы для которых передаются из/в рэк совместно с управляющими командами по протоколу ACE. Каждый банк фейдеров состоит из 4 или 6 слоев, что дает 72, 80 или 112 доступных линеек в зависимости от модели консоли. Эти линейки могут быть назначены как входы, миксы или DCA произвольным образом. Все управляющие консоли предоставляют одни и те же возможности управления, отличие состоит только в количестве энкодеров и фейдеров на компактных моделях. Доступ к обработке в них можно получить через сенсорный экран.



iLive-T112 Большая консоль:

28 фейдеров, 4 слоя = 112 линеек
16 линейных входов = 8 TRS, 4 RCA, 2 SPDIF
14 линейных выходов = 8 TRS, 2 RCA, 1 SPDIF, Monitor

iLive-T80 Средняя консоль:

20 фейдеров, 4 слоя = 80 линеек
8 линейных входов = 4 TRS, 2 RCA, 1 SPDIF
10 линейных выходов = 4 TRS, 2 RCA, 1 SPDIF, Monitor



iLive-R72 Маленькая консоль:

12 фейдеров, 6 слоев = 72 линейки
8 линейных входов = 4 TRS, 2 RCA, 1 SPDIF
10 линейных выходов = 4 TRS, 2 RCA, 1 SPDIF, Monitor

Контроллеры серии PL Для управления iLive можно использовать целый ряд различных дистанционных контроллеров с программируемыми кнопками, LED'ами, энкодерами и фейдерами. Кроме того, доступен модуль PL-8, имеющий 4 входа и 4 выхода GPIO. Эти контроллеры подключаются к рэку посредством последовательного интерфейса PLANet обычным кабелем CAT5, и могут быть настроены с управляющей консоли или ноутбука. В случае, когда предпочтительнее соединять контроллеры не последовательно, а "звездой", можно использовать хаб PL-9. Дополнительную информацию по контроллерам вы можете прочитать на сайте Allen & Heath.



PL-10



PL-6



PL-3 PL-4



PL-5



PL-9
Хаб



Управляющая консоль серии T

Блок канальной обработки Эта секция с выделенными потенциометрами, кнопками и индикаторами, выполненная в аналоговом стиле, предназначена для управления предусилителем, фильтром, гейтом, параметрическим эквалайзером, компрессором и лимитером/де-эссером. Для доступа к обработке нажмите кнопку **SEL** на нужной линейке входа или микса. Все доступные органы управления будут выделены подсветкой.

Сенсорный дисплей Для отображения состояния системы, настройки и управления памятью. Для того, чтобы увидеть альтернативное графическое представление обработки для выбранного канала или микса, убедитесь, что ни одна из кнопок под сенсорным экраном не выбрана.

Программируемые кнопки

8 кнопок, функции которых назначаются пользователем.

Регулировка яркости

Микрофон служебной связи вход, чувствительность и переключатель 48V. Удерживая нажатой кнопку **TB ASSIGN**, нажмите кнопку **MIX** на мастере для назначения.

Параметры PAFL мониторинга и Solo-in-place

Виртуальный малярный скотч
Цвет и название линейек



Кнопки редактирования Copy/Paste/Reset

Удерживайте кнопку **ALT VIEW** для отображения номеров каналов или разъемов вместо назначенных имен на ЖК дисплее.

Кнопки вызова сцен Эти кнопки отключены по умолчанию. Используйте экран **SURFACE Preferences** для настройки.

Банки фейдеров Независимые группы фейдерных линейек, состоящие из 4 слоев. Позволяют управлять уровнем входных каналов, возвратов с процессоров эффектов, миксов или DCA

SEL отображает канальную обработку для выбранной линейки.

MIX назначает уровни посылов для выбранной линейки на фейдеры (или энкодеры), а также отображает назначенные линейки и настройки пре/пост-фейдеров на ЖК индикаторах.

Кнопки **ASSIGN** и **PRE/POST** для выбранного микса.

При активном индикаторе MIX

Удерживая нажатой кнопку **ASSIGN**, нажмите кнопку **MIX** на линейках для переключения назначения.

Удерживая нажатой кнопку **PRE/POST**, нажмите кнопку **SEL** на линейках для переключения пре- или постфейдерного режима.

Удерживайте нажатой кнопку **ROTARY SHIFT** для доступа ко второй функции энкодера, если она доступна

GEQ FADER FLIP для отображения графического эквалайзера на фейдерах.

FREEZE IN LAYERS для постоянного отображения линейки вне зависимости от выбранного слоя. Удерживая эту кнопку и нажмите кнопку **MIX** на линейках.

SCENE SAFES позволяет защитить выбранные каналы от перезаписи при вызове сцен. Удерживая кнопку **SAFES**, нажмите кнопку **MIX** для переключения защиты.

Разъемы для ламп подсветки



Сетевой разъем питания

Для будущего использования...

Разъем VGA для подключения внешнего монитора (дублирует картинку сенсорного экрана).

2 порта USB Для подключения USB накопителей, мыши и внешней клавиатуры

Локальные мониторные выходы PAFL

Назначаемые локальные входы и выходы аудио.

Блоки **A** и **C** - входы **B** и **D** - выходы.
Балансные джеки TRS (line level), Небалансные RCA (line level), RCA (SPDIF)

Коммутация консоли и рэка ACE (audio and control over Ethernet) кабель CAT5 до 120м*

Входы и выходы MIDI

Дополнительные порты Ethernet для подключения ноутбука или беспроводной точки доступа.

* Зависит от типа кабеля. Обратитесь на сайт www.allen-heath.com за рекомендованными типами кабелей и максимальными длинами.

Управляющая консоль R72

Программируемые кнопки 8 кнопок, назначаемых пользователем

Канальная обработка

Нажмите эту кнопку для отображения на сенсорном экране канальной обработки выбранной линейки. Доступно управление предусилителем, эквалайзером, динамической обработкой, линиями задержки и инсертными петлями. Используйте сенсорные кнопки и энкодер для изменения параметров.

Copy/Paste/Reset Кнопки редактирования. Удерживайте кнопку **SEL** или **MIX** для копирования или сброса параметров.

Виртуальный малярный скотч
Цвет и название линейки

Банки фейдеров Две независимые группы фейдерных линеек с 6 слоями в каждой. Позволяют управлять входным каналом, возвратом с процессора эффектов, миксом или DCA, назначенным на данную линейку.

SEL отображает канальную обработку для выбранной линейки на сенсорном экране.

MIX отображает посылы для выбранной линейки на фейдерах (или энкодерах), а также позволяет задать назначения и режим пре- и пост-фейдерных режимов на экранах ЖК

Кнопки **ASSIGN** и **PRE/POST** для настройки текущего микса.

При активном индикаторе **MIX**

Удерживая кнопку **ASSIGN**, нажмите кнопку **MIX** на линейках для переключения назначений. Для того, чтобы назначить все линейки, используйте кнопку **MIX** мастера.

Удерживая кнопку **PRE/POST**, нажмите кнопку **SEL** на линейках для переключения пре- и постфейдерного режима. Для переключения режима для всех каналов, используйте кнопку **SEL** мастера.

Удерживайте кнопку **ROTARY SHIFT** для доступа ко второй функции энкодера, если она доступна.

Кнопки сенсорного экрана Когда все кнопки неактивны, на экране отображается состояние системы. Когда кнопки неактивны, но активна кнопка **SEL** линейки, на экране отображается соответствующая канальная обработка. Используйте эти кнопки для доступа к функциям настройки и управления памятью. Эти функции меняют режим отображения канальной обработки.

Регулировка яркости дисплея и индикаторов

Микрофон обратной связи Вход и регулировка чувствительности. Утопленный переключатель для включения фантомного питания 48V.

Наушники регулировка уровня

Энкодер сенсорного экрана. Подсвечен оранжевым цветом когда активен.

CLEAR ALL PAFL Нажмите кнопку один раз для очистки всех активных входных PAFL. Нажмите второй раз для очистки выходных PAFL. Входной мониторинг PAFL имеет более высокий приоритет, чем выходной мониторинг PAFL.

Служебная связь Удерживая кнопку **TB ASSIGN**, нажмите кнопку **MIX** мастера для назначения.

Кнопки выбора сцены GO Эти кнопки отключены по умолчанию. Используйте экран **SURFACE Preferences** для настройки.

SCENE SAFES позволяет защитить выбранные каналы от перезаписи при вызове сцен. Удерживая кнопку **SAFES**, нажмите кнопку **MIX** для переключения защиты.

Удерживайте кнопку **ALT VIEW** для отображения номера канала или разъема вместо имени линейки на ЖК дисплее. Вы можете настроить систему для доступа к регулировке чувствительности входов энкодерами линеек при удержании данной кнопки.

GEQ FADER FLIP отображает графический эквалайзер на фейдерах.

FREEZE IN LAYERS для постоянного отображения линейки вне зависимости от выбранного слоя. Удерживая эту кнопку, нажмите кнопку **MIX** на линейках.

Порт VGA для подключения внешнего монитора (дублирует изображение сенсорного экрана).

Для будущего использования...

2 порта **USB** для подключения USB накопителей, мыши и внешней клавиатуры

Коммутация консоли и рэка ACE (audio and control over Ethernet) кабель CAT5 длиной до 120м*

*Обратитесь к сайту www.allen-heath.com за рекомендованными типами кабелей и максимальными длинами.

Дополнительные Ethernet порты для подключения ноутбука или беспроводной точки доступа.



Разъем для лампы подсветки

Сетевой разъем питания. Пластиковый зажим для фиксации кабеля.

Локальные мониторные выходы PAFL

Перемычки для сброса системы

MIDI входы и выходы

Назначаемые локальные входы и выходы.

Блок **A** - входы.

Блок **B** - выходы.

Балансные джеки TRS (line level), Небалансные RCA (line level), RCA (SPDIF)

Шаг 1 – Подключение и включение

Управляющая консоль



Подключение управляющей консоли к сценическому рэку

Соедините порты **ACE** сценического рэка и управляющей консоли кабелем CAT5 длиной до 120м*

Подходящий кабель 80м на катушке вы можете приобрести в компании Allen & Heath (артикул АН7000).

Обратите внимание: Требуется только одно соединение между управляющей консолью и рэком. Управляющие команды передаются совместно с аудио информацией по единственному кабелю ACE..

*: Максимальная длина кабеля зависит от типа кабеля. Обратитесь на сайт www.allen-heath.com за информации о рекомендованных типах кабелей

Сетевые настройки

Взаимодействие компонентов iLive осуществляется по сети TCP/IP. В системе присутствует три основных компонента: сценический рэк, управляющая консоль и встроенный в консоль компьютер сенсорного экрана. Эти и все другие сетевые устройства, такие как беспроводная точка доступа или ноутбук, должны иметь совместимые сетевые адреса.

Заводские установки следующие:

Сценический рэк 192.168.1.1 Маска 255.255.255.0

Управляющая консоль 192.168.1.2

Сенсорный экран 192.168.1.3

Если вы используете статические адреса, рекомендуем установить следующие настройки для вашего ноутбука:

Ноутбук 192.168.1.10 Маска 255.255.255.0 Шлюз 192.168.1.245

Если адреса или имена модулей были изменены и ваша система не может установить соединения, вам необходимо сбросить настройки. Обратитесь к разделу "Troubleshooting" в справке сенсорного экрана



Добавление дистанционных контроллеров серии PL

Используйте кабель CAT5 для подключения к разъему PL-Anet на сценическом рэке разъема IN на устройстве PL. Соедините разъем OUT со следующим дистанционным контроллером, или используйте хаб PL-9 для соединения "звездой". Убедитесь, что в разъеме OUT последнего устройства в цепи стоит терминатор.

Замечание: После подключения устройства PL должны быть настроены. Эти настройки могут быть сохранены в библиотеке настроек.

Добавление возможности управления с ноутбука

Убедитесь, что ваш ноутбук соответствует минимальным требованиям для **iLive Editor**. Прочтите Release Notes, которые идут в комплекте с iLive Editor.

Для работы необходимо, чтобы ноутбук и беспроводный роутер должны иметь сетевые адреса, совместимые с системой iLive.

Подключите ваш ноутбук или точку беспроводного доступа к любому разъему NETWORK рэка или консоли. Запустите **iLive Editor** и выберите on-line подключение.

Включите питание

Нажав кнопку ON на задней панели, включите сначала сценический рэк, а затем управляющую консоль.

Система запоминает свои настройки при выключении так, что они будут восстановлены при следующем включении.

Время загрузки

Сценический рэк Сценическому рэку требуется порядка 15 секунд, чтобы начать обрабатывать аудио с теми же настройками, которые были активны при выключении. Вы услышите срабатывание реле, подключающих выходы, как только сценический рэк полностью загрузится.

Управляющая консоль Примерно через 1 минуту включатся ЖК индикаторы на управляющей консоли и она будет готова к управлению миксом.

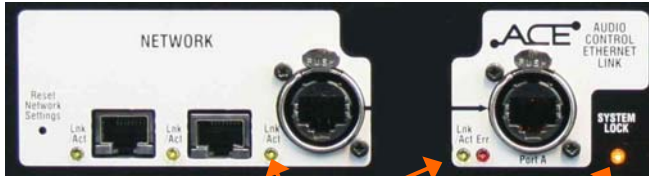
Сенсорный экран Сенсорному экрану требуется чуть больше времени для полной загрузки. В течение 2 минут экран будет готов и система полностью загружена.

Индикаторы состояния

Как только система загрузится, убедитесь что горят синие индикаторы POWER ON, а другие системные индикаторы сигнализируют о корректной работе.



Зафиксируйте кабели питания с помощью клипсы.



Желтые индикаторы Lnk/ Act LEDs для соединенных разъемов начнут равномерно мигать, как только будет установлено соединение.

Если один или несколько индикаторов мигают с низкой частотой, или горит красный индикатор **Err**, убедитесь, что кабели исправны и правильно подключены.

На сценическом рэке: Сообщает о том, что аудио поток синхронизирован с выбранным источником синхронизации.

На управляющей консоли: Сообщает о том, что аудио система консоли синхронизирована со сценическим рэком.

Экран STATUS

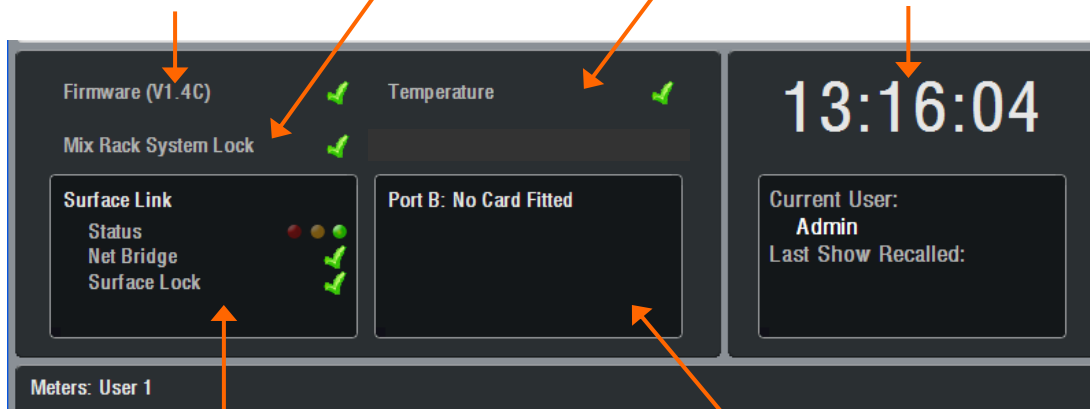
Когда не активны все кнопки под сенсорным экраном и не выбран ни один канал, сенсорный экран отображает информацию о состоянии системы. **Красный крестик** отображаемый вместо **зеленой галочки** сигнализирует об обнаруженной проблеме. В этом случае в статусной строке будет также отображаться желтый треугольник.

Отображает информацию о текущей версии прошивки. Красный крестик появляется, если была обнаружена программная проблема. После просмотра журнала событий на экране **Event Log** раздела **UTILITY / Diagnostics**, этот индикатор сбросится.

Этот индикатор отображает наличие синхронизации сценического рэка с выбранным источником синхронизации.

Если температура, измеренная датчиками в рэке и консоли в пределах рабочих значений, здесь отображается зеленая галочка.

Часы. Вы можете настроить время на экран в разделе **UTILITY / Configuration**.



Информация о состоянии ACE-соединения между рэком и консолью. **Status** отображает наличие ошибок передачи данных за предыдущую минуту: зеленый - ошибок нет, желтый - мало ошибок, красный - много ошибок. **Net Bridge** отображает корректность работы моста между Ether-net и ACE. **Surface Lock** отображает состояние синхронизации аудио интерфейсов в консоли и системного рэка.

Если в порт В рэка установлена опциональная карта аудио интерфейсов, здесь отображается ее статус.

Шаг 2 - загрузка шаблона шоу как отправная точка

Система iLive имеет полностью конфигурируемую аудио архитектуру, расположение линеек и назначение разъемов, что позволяет настроить ее под ваши требования. Было бы очень утомительно для нового пользователя настраивать систему с "чистого листа". Вместо этого мы предоставляем набор шаблонов шоу, позволяющих выбрать в качестве отправной точки один из классических форматов консолей. Эти шаблоны имитируют привычную архитектуру и расположение линеек аналоговых консолей. Когда вы освоитесь с системой iLive, вы сможете делать изменения в настройках, и сохранить их как ваши собственные 'пользовательские' шоу.

На заводе в систему уже загружено шоу по умолчанию - FOH-LRSub. Подробности по расположению линеек и назначению разъемов вы найдете в конце данного руководства.

FOH-LR Стандартный стерео главный микс с отдельными фейдерами для левого и правого каналов и панорамой.

FOH-LRSub Стерео с отдельным сабмиксом, быстро доступным для всех каналов помощью кнопки Rotary Shift .

FOH-LCR Обычное панорамирование LCR - левый-центр-правый.

FOH-LCRplus Управление звуковым образом LCR с помощью регуляторов панорамы и пространственного перемещения сигнала (LR в C). Аналогично консолям Allen & Heath ML.

MON-8m6st 8 моно + 6 стерео миксов и Wedge/IEM мониторинг.

SLAVE_FOH-LRSub Микшер FOH, получающий звуковые сигналы с мониторинжной консоли через цифровой интерфейс, вставленный в порт В рэка.

SLAVE_MON-8m6st Мониторный микшер, получающий звуковые сигналы с FOH консоли через цифровой интерфейс, вставленный в порт В рэка.

Замечание - Вызов шоу перезаписывает все системные настройки, включая архитектуру DSP, конфигурацию консоли, текущие параметры, всю память сцен и библиотек. Если вы хотите сохранить текущую конфигурацию, убедитесь, что заархивировали ее в User Show перед вызовом нового шоу.

Доступные шаблоны шоу:

FOH Эти шаблоны - хорошая отправная точка для работы в FOH позиции с поддержкой мониторингового микса. Они имеют классическую архитектуру группа/посыл/главный микс и отличаются только типом главного микса.

MON Эти шаблоны описывают формат и расположение линеек для выделенной мониторинжной консоли, с комбинацией моно и стерео посылов и сдвоенной Wedge/IEM мониторинжной линией.

SLAVE Используйте эти шаблоны, если система получает аудио с основной консоли по цифровому сплиту, с использованием таких интерфейсов, как ACE или EtherSound.

Загрузите шаблон шоу

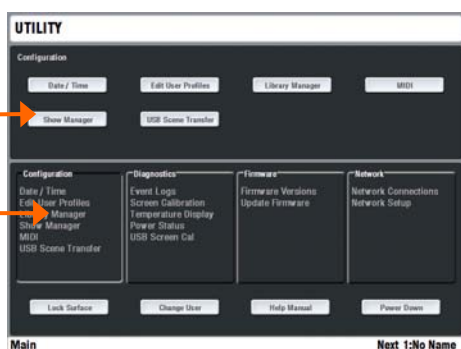
Нажмите кнопку UTILITY, расположенную под сенсорным экраном - **UTILITY / Configuration / Show Manager**. Выберите элемент **Templates**. Прикоснитесь к символу + для разворачивания дерева списка. Выберите шоу из списка и нажмите кнопку Recall. Шоу требуется около 2х минут для загрузки, в зависимости от объема настроек.

Настройте расположение линеек на консоли

Когда загрузка шаблона шоу будет завершена, на линейках отобразится приветствие 'Hello'. Она сделана для напоминания о том, что необходимо загрузить сцены, соответствующие моделям вашего сценического рэка и консоли iLive. Эти сцены загружают размещение линеек на консоли и настраивают архитектуру шин и назначение разъемов рэка. Нажмите кнопку SCENES под сенсорным экраном - **SCENES / (модель консоли/рэка) / Recall Scene**

Сделайте и сохраните ваши настройки

Вы можете сделать изменения в конфигурации и сохранить новый набор настроек как пользовательское шоу. Прежде, чем вы это сделаете, мы рекомендуем удалить сцены 1 - 14, чтобы освободить эти ячейки для ваших целей.



Шаг 3 - базовые принципы

Прежде, чем начать работу с системой iLive, познакомьтесь с размещением органов управления и принципами работы.

Две важные кнопки



SEL - Выбирает каналную обработку. Вы можете увидеть и изменить параметры для выбранного канала. В блоке управления каналной обработкой, используйте эти кнопки для открытия отдельных модулей обработки на экране, либо нажмите и удерживайте ее, чтобы послать сигнал с выхода выбранного модуля в систему PAFL. Эти кнопки также используются для копирования или сброса параметров обработки, для группировки линеек, задания подписи, цвета подсветки и управления расположением линеек на консоли.

MIX - Выбирает шину, с которой вы хотите работать. Вы можете увидеть и изменить назначения, настройки пре-/пост-фейдерного режимов, уровни и панораму посылов. Вы можете настроить посыл на фейдерах, или посыл на энкодерах для каждой шины Aux или каналов матрицы. Кроме того, эти кнопки используются для назначения и копирования параметров микса, настройки служебной связи, защиты каналов от изменения и других функций.

ЖК дисплей фейдерной линейки

Тип линейки
Моно или стерео
IP - Входной канал
IP FX - 'Короткий' возврат с процессора эффектов
GP - мастер группы
AUX - мастер посыл
MAIN - мастер главного микса
MTX - мастер матрицы
DCA - мастер DCA
WDG - мастер Wedge
IEM - мастер IEM

Функции энкодера
Нормальный режим - PAN (микс на фейдерах), LEV (микс на энкодерах) В режиме Shift - LEV, PAN, BLEND, SUB или M

CH FADER
Этот индикатор активен в случае, если каналный фейдер находится в режиме мастера. Если фейдер регулирует уровень посыла в шину, то данный индикатор неактивен.

Статус DCA
On - данный канал назначен на одну или несколько групп DCA. Мигающая надпись DCA - у одной из назначенных DCA групп активен Mute. Дополнительно, в этом случае, светится красный светодиод под ЖК дисплеем.

статус SAFE
Нормальный режим - защита SCENE, режим Solo-in-place - защита SIP

Подпись
5 символов, определяется пользователем. При нажатой кнопке ALT VIEW отображается номер канала DSP или назначенного разъема

Текущий тип микса:
Этот индикатор активен, если канал находится в режиме посыла на фейдерах или энкодерах. GP, FX, AUX, MTX

ON
Данный канал назначен на выбранный микс или DCA.

PRE
Канал AUX или MTX работает в префейдерном режиме. Неактивен - пост-фейдер.

Статус SAFE
Нормальный режим - защита SCENE, режим Solo-in-place - защита SIP

Подпись
5 символов, определяется пользователем. При нажатой кнопке ALT VIEW отображается номер канала DSP или назначенного разъема

Текущий тип микса:
Этот индикатор активен, если канал находится в режиме посыла на фейдерах или энкодерах. GP, FX, AUX, MTX

ON
Данный канал назначен на выбранный микс или DCA.

PRE
Канал AUX или MTX работает в префейдерном режиме. Неактивен - пост-фейдер.

Сенсорный экран



Сенсорный экран предоставляет доступ процессорам эффектов, функциям настройки, инструментам, а также отображает альтернативное графическое представление параметров каналной обработки.

Прикоснитесь к кнопке с параметром и измените его значение с помощью энкодера, расположенного рядом с сенсорным дисплеем. Для возврата к главному экрану, прикоснитесь к кнопке Return.

Замечание - Для того, чтобы отобразить параметры каналной обработки, убедитесь, что все кнопки под сенсорным экраном выключены, или нажмите кнопку CHANNEL PROCESSING. Экран, связанный с выбранной функцией заменяет отображение параметров обработки.

Замечание - Не оставляйте экран в режимах **NAME/COLOUR**, **MIXRACK** или **SURFACE setup**, так как эти режимы меняют функцию кнопок **SEL**.

Настройте параметры работы



PAFL – Выберите:

Возможность мониторинга только одного или нескольких каналов одновременно при нажатии на кнопки PAFL.

Опция, позволяющая кнопкам **MIX** и **SEL** “следовать” за кнопкой PAFL. Например, при нажатии на кнопку PAFL выбранный канал может быть направлен в мониторинговый микс, на экране открыты его параметры канальной обработки, а на линейках отображены назначения и параметры маршрутизации.

Уровень PFL позволяет настроить баланс между уровнями PFL и AFL.

Уровень главного микса в каналах PAFL.

Если вы не хотите, чтобы при невыбранных PAFL из мониторов шел какой-либо звук, поставьте эти уровни в положение “-INF” (выкл).

Замечание – *Input PAFL более высокоприоритетен, чем Output PAFL (мониторинг микса), а тот, в свою очередь, приоритетнее главного микса.*

SURFACE / Preferences



Используйте этот экран для установки следующих параметров:

Синхронное переключение всех банков при нажатии на кнопки выбора слоев.

Отображение значений в dB на ЖК дисплеях при движении фейдеров или энкодеров.

Режим работы кнопки TALK: моментальный, или с фиксацией.

Включение кнопок Scene Up/Down/GO рядом с фейдерами.

Включение окна подтверждения редактирования сцены, позволяющего обезопасить себя от случайного перезаписывания настроек.

Выбор режима отображения температуры: C или F.

Отображение пиковых частот на экране RTA (анализатор спектра).

Настройка контраста ЖК дисплеев линеек.

Замечание - *Для того, чтобы защитить себя от случайного переключения сцен, убедитесь, что кнопки Scene Up/ Down/Go выключены, если, конечно, вы не планируете использовать блок кнопок GO рядом с фейдерами, и включите подтверждения работы со сценами.*

Кнопка ALT VIEW

При назначении названия линеек, номера каналов на ЖК дисплеях скрываются. Для того, чтобы временно отобразить эти номера, вы можете нажать и удерживать кнопку ALT VIEW рядом с фейдерами. Используйте экран **SURFACE / Alt View Setup** для выбора отображаемой информации в режиме ALT VIEW. Вы можете выбрать отображение номера канала, номера физического разъема или значение уровня в dB.

Вы также можете настроить доступ к чувствительности предусилителя на канальных энкодерах в режиме ALT VIEW, а также сменить функции энкодеров.

Кнопка FREEZE IN LAYERS

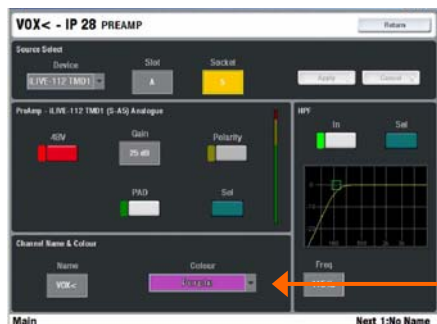
Вы можете временно ‘заморозить’ (защитить) канальную линейку таким образом, что она будет всегда отображаться вне зависимости от текущего выбранного слоя. Для этого нажмите и удерживайте кнопку FREEZE IN LAYERS и, не отпуская ее, нажмите кнопку **MIX** на каналах для включения или выключения защиты. Пока кнопка FREEZE in LAYERS нажата, защищенные каналы выделяются синими индикаторами.



Шаг 4 - названия и цвета линеек

После того, как вы загрузили шаблон шоу как вашу отправную точку, и настроили параметры консоли, вы можете подготовить консоль к работе, задав названия входным каналам, миксам и DCA, назначить подсветку разными цветами для выделения важных каналов или упрощения навигации. Вы можете дать каналам названия, состоящие из 5 символов, которые можно ввести с виртуальной клавиатуры на сенсорном экране. Каждому каналу может быть назначен один из 6 цветов подсветки ЖК, либо подсветку можно просто выключить.

Есть два способа задания названий и цветов линеек:



Режим канальной обработки

Находясь в нормальном режиме работы, нажмите кнопку **SEL** для открытия экрана канальной обработки. Убедитесь, что все кнопки, расположенные под сенсорным экраном, выключены, чтобы отобразить на экране параметры канала. Перейдите к экрану настройки названия и цвета:

Входные каналы - экран **PREAMP**

Шины микширования - экран **EXT INPUT**

DCA – верхняя панель инструментов

Экран Name & Colour

Нажмите кнопку NAME & COLOUR, расположенную под сенсорным экраном.



Strip Select / Single Strip Select - Нажмите кнопку **SEL** линейки. Прикоснитесь к полю Name для отображения виртуальной клавиатуры. Прикоснитесь к полю Colour для выбора цвета. Нажмите кнопку Apply.

Strip Select / Block Strip Select - Нажмите кнопку **SEL** первого канала, а затем кнопку **SEL** последнего канала, чтобы задать диапазон линеек, для которых вы хотите сменить цвет. Для всех линеек в данном диапазоне загорится зеленый индикатор **SEL**. Прикоснитесь к полю Colour для выбора цвета. Нажмите кнопку Apply.

Замечание – Задание названий запрещено в режиме выделения блока каналов. В этом режиме доступна функция сброса названий в значения по умолчанию - номера каналов.

Channel Select - Выберите тип канала и диапазон каналов. Задайте цвет и нажмите кнопку Apply.

Замечание - Для восстановления нормальной функции кнопки **SEL**, необходимо после настройки цветов и названий, выключить режим NAME & COLOUR.

Нажмите кнопку **Reset** для удаления введенного названия и восстановления названия по умолчанию - номера канала.



Quick Menu

Функция быстрого задания имен открывает второй блок виртуальных клавиш, на котором можно создать до 48 названий каналов, которые вы чаще всего используете. Для использования, нажмите кнопку **SEL** и просто прикоснитесь к полю ввода названия. Нажмите кнопку **Edit** для редактирования или создания новых названий.

Замечание – “Быстрые названия” каналов хранятся в шоу. Эти настройки перезаписываются при восстановлении другого шоу.

Шаг 5 - канальная обработка

Блок канальной обработки



* Кнопки SEL модулей обработки

Из-за своих компактных размеров, младшие модели управляющих консолей iLive имеют на панели канальной обработки не все модули. Доступ к параметрам этих модулей обработки вы можете получить через сенсорный экран.

Доступ к предусилителю, эквализации и динамике

Нажмите кнопку SEL линейки. Нажмите эту кнопку еще раз, чтобы ее выключить, или нажмите кнопку на другой линейке для перехода к ней.

* Вы можете нажать и удерживать любую кнопку SEL в блоке канальной обработки для того, чтобы временно послать звук с выхода выбранного модуля в шину PAFL для контроля сигнала в любой точке сигнальной цепи.

Блок канальной обработки отображает текущие настройки для выбранного канала. Те параметры, которые доступны для изменения, выделяются подсветкой ручек энкодеров.

Сенсорный экран предоставляет альтернативное графическое представление обработки, и позволяет, кроме того, получить доступ к назначению входов и insert-ных петель, настройкам задержки и функциям изменения названия и цвета линейки. Прикоснитесь к экрану для отображения подробной информации для различных модулей. Для возврата к исходному экрану, прикоснитесь к кнопке Return.

Замечание - Для просмотра параметров обработки на экране, убедитесь что все кнопки внизу экрана находятся в выключенном состоянии. Кнопки SEL не будут активировать блок канальной обработки, если экран находится в режимах NAME/COLOUR, MIXRACK или SURFACE.

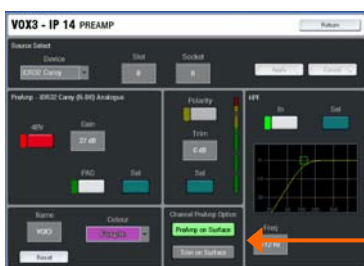
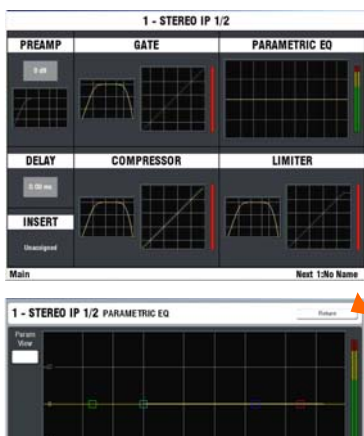
Экран PREAMP позволяет вам назначать входной разъем конкретному каналу DSP, изменять чувствительность предусилителя, полярность и цифровую подстройку уровня (Trim), фильтр высоких частот (HPF), а также задавать имя и цвет линейки.

Выберите режим работы блока PREAMP канальной обработки: аналоговый предусилитель (чувствительность предусилителя, рад, 48V, полярность) или цифровая подстройка уровня (подстройка, полярность). Это позволяет и FОН, и мониторинговому инженеру однажды настроить аналоговый предусилитель, и в дальнейшем работать с независимой цифровой подстройкой уровня сигнала. Этот режим может быть изменен сразу для всех каналов через экран MIXRACK SETUP / Mixer Pref. При этом, в дальнейшем, для каждого конкретного канала этот режим может быть изменен на экране PREAMP.

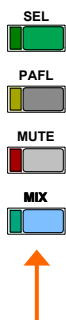
GEQ на фейдерах

Нажмите кнопку SEL на мастере микса для доступа к канальной обработке этой шины. Графический эквалайзер может управляться с сенсорного экрана или с панели фейдеров. Для этого нужно нажать кнопку GEQ FADER FLIP на панели. Нажмите эту кнопку еще раз для возврата к нормальному режиму работы фейдеров. На компактных консолях R72 и T80 повторное нажатие этой кнопки переключает страницы частот графического эквалайзера. В режиме графического эквалайзера на фейдерах - на ЖК индикаторах отображаются соответствующие значения частот. Если какой-либо канал находится в режиме PAFL, то на индикаторах уровня также отображается спектроанализатор. Дополнительно, красные индикаторы PK подсвечивают доминирующие частоты в спектре, если эта опция была включена на экране SURFACE / Preferences.

Фейдер в правой части консоли становится мастером для текущего выбранного канала. Нажмите и удерживайте кнопку ALT VIEW для отображения в dB значений подъема или затухания кривой эквализации на ЖК дисплеях. Нажмите кнопку SEL на линейках для сброса соответствующей полосы графического эквалайзера в 0dB.



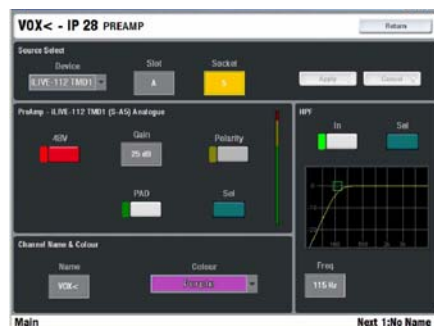
Шаг 6 - микширование



Нажмите кнопку **MIX** канала.

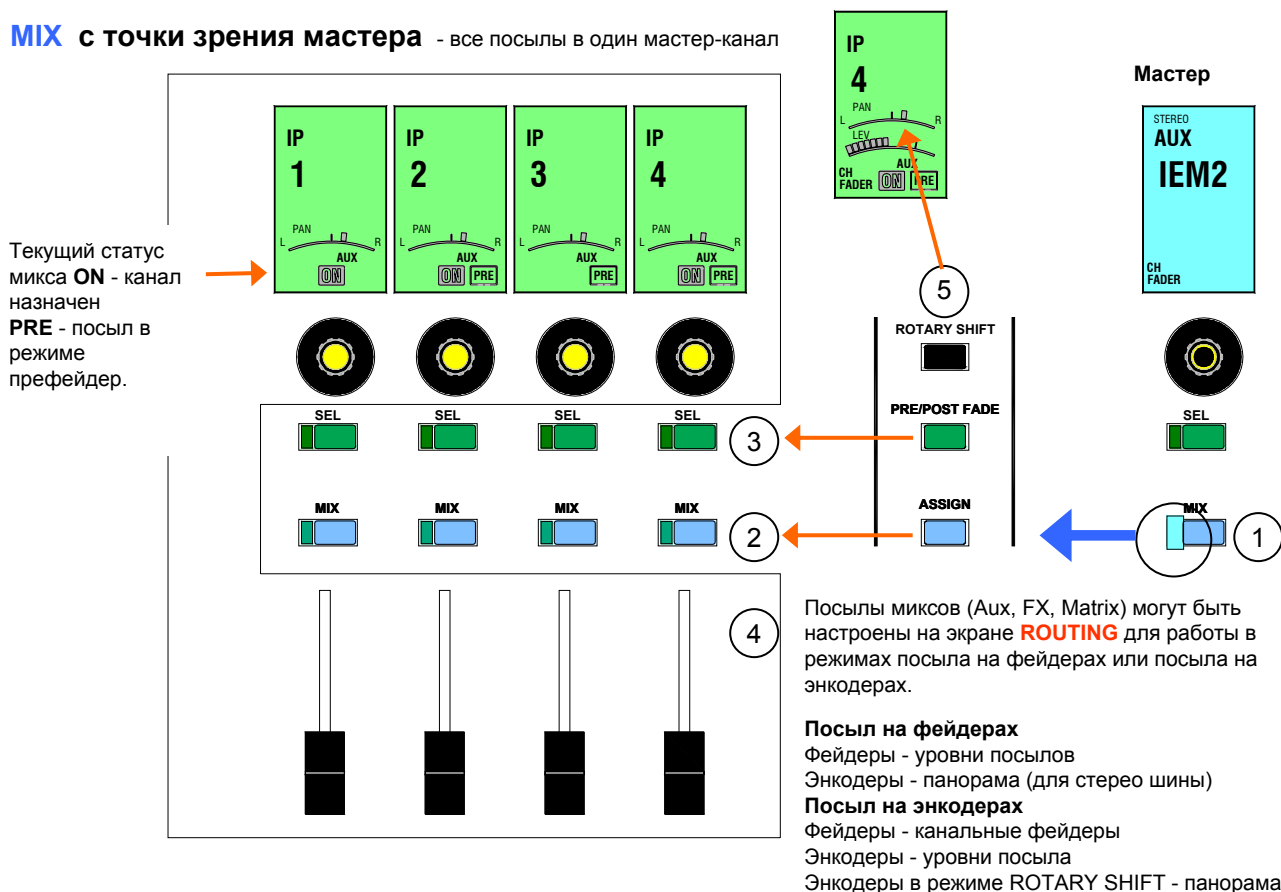
При этом в нижней части ЖК дисплея отобразится режим текущего микса. Уровни посылов в микс выводятся на фейдеры или энкодеры. Название текущего выбранного микса отображается в нижней статусной строке на сенсорном экране.

Замечание – Убедитесь, что вы работаете с правильным миксом. После того, как вы сделаете все регулировки, не забудьте выйти из этого режима **MIX**, или вернуться к главному миксу. Повторное нажатие на кнопку **MIX** автоматически возвращает вас к главному миксу.



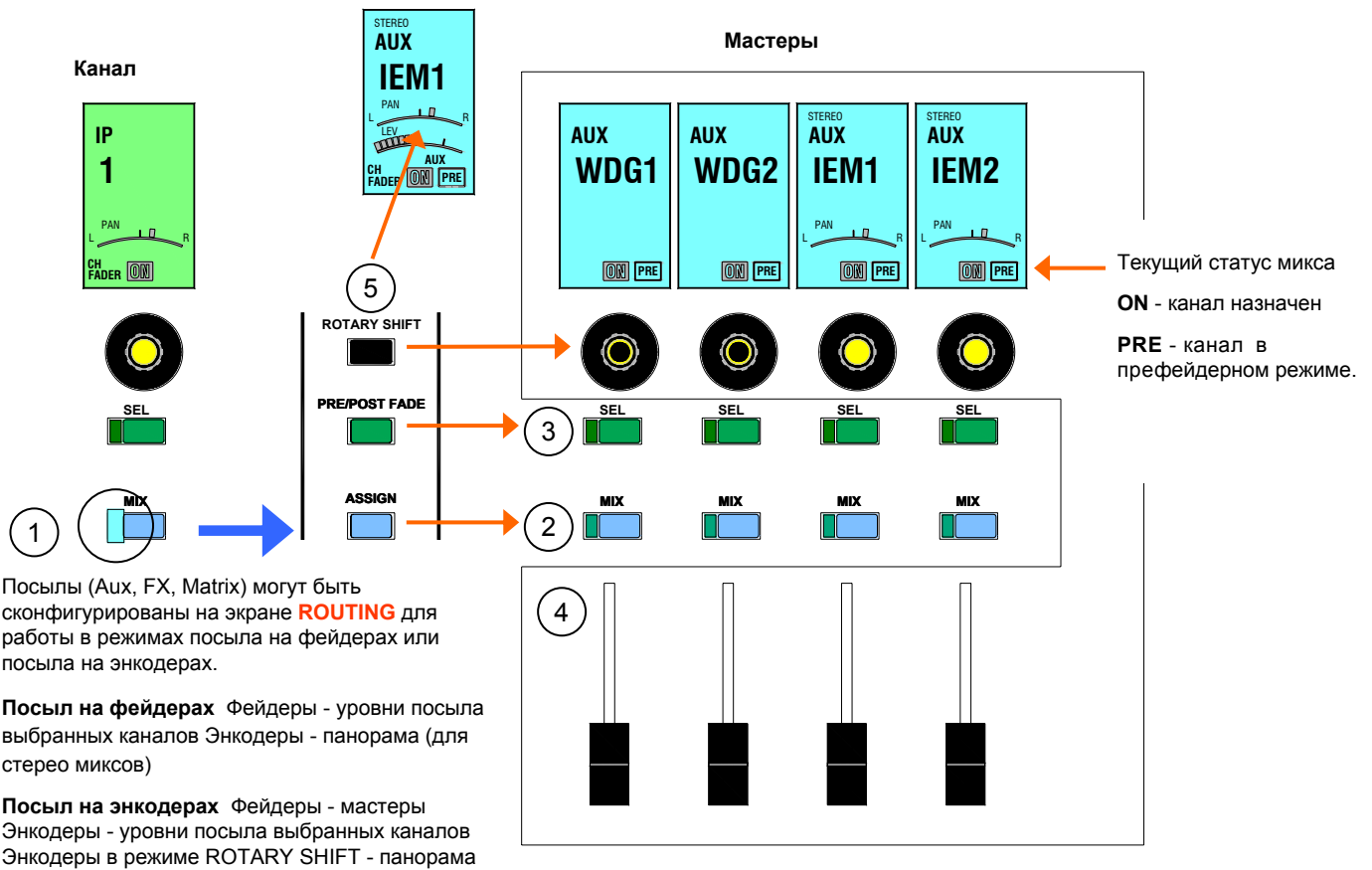
Есть два способа работы с миксами:

MIX с точки зрения мастера - все посылы в один мастер-канал



- 1 **Нажмите кнопку **MIX** на мастере** Все источники для данного микса будут отмечены на линейках других каналов.
- 2 **Назначьте каналы в мастер** Для того, чтобы послать отдельные каналы, нажмите кнопку **ASSIGN** и, удерживая ее, нажмите кнопки **MIX** на тех каналах, которые вы хотите добавить в микс. Для того, чтобы послать в микс все каналы, удерживая кнопку **ASSIGN**, нажмите кнопку **MIX** на мастере. Назначенные каналы отмечаются индикатором **ON** на ЖК дисплеях.
- 3 **Установите режим пре- или пост-фейдер** Для того, чтобы переключить режим работы отдельных каналов, нажмите кнопку **PRE/POST** и, удерживая ее, нажмите кнопки **SEL** каналов. Для того, чтобы переключить режим сразу для всех каналов, удерживая кнопку **PRE/POST**, нажмите кнопку **SEL** мастера.
- 4 **Отрегулируйте уровни посылов** Aux, FX и матричные миксы могут быть сконфигурированы в режиме посылы на фейдерах или на энкодерах. Для групп и DCA каналов (нет уровней посылы), на ЖК дисплеях отображаются только назначения, а функция фейдеров и энкодеров остается без изменения.
- 5 **Отрегулируйте звуковую картину** Используйте энкодеры для настройки панорамы для стерео или многоканального микса. Удерживая кнопку **ROTARY SHIFT**, поверните энкодеры для регулировки второго параметра звуковой картины, например, параметра Blend для режима LCRplus, уровня посылы в суб-канал или заполнения M, а также панорамы для стерео шин.

MIX с точки зрения канала - Посылы во все мастера для конкретного канала



- 1 **Нажмите кнопку MIX** канала Посылы выбранного канала будут отражены на линейках мастеров.
- 2 **Назначьте каналы для каждого мастера** Удерживая кнопку ASSIGN, нажмите кнопки MIX тех мастеров, для которых вы хотите назначить посыл. На ЖК дисплеях выбранных каналов загорится значок ON.
- 3 **Установите пре- или пост-фейдерный режим** Для переключения режима посылы на каждый конкретный мастер с пре- на пост-фейдерный и наоборот, удерживая кнопку PRE/POST, нажмите кнопки SEL мастеров.
- 4 **Отрегулируйте уровни посылов** Aux, FX и матричные миксы могут быть сконфигурированы в режиме посылы на фейдерах или посылы на энкодерах. Для групп и DCA (нет уровней посылов), режим работы фейдеров остается неизменным.
- 5 **Отрегулируйте звуковую картину** Для стерео или многоканального микса, используйте энкодеры мастеров для настройки панорамы. Для миксов, работающих в режиме посылы на энкодерах, удерживайте кнопку ROTARY SHIFT для доступа к панораме.

Экран ROUTING

Откройте экран **ROUTING** для доступа к назначениям и параметрам маршрутизации для канала или мастера, выбранного кнопкой **SEL**. Этот экран предоставляет возможности по расширенной настройке маршрутизации, а также альтернативный использованию кнопок **MIX** метод настройки назначений и уровней посылы. На этом экране вы можете просмотреть или изменить назначения в миксы и DCA группы, регуляторы уровня и панорамы для посылов и матриц, настройки пре- и постфейдерного режима, а также настройки маршрутизации.

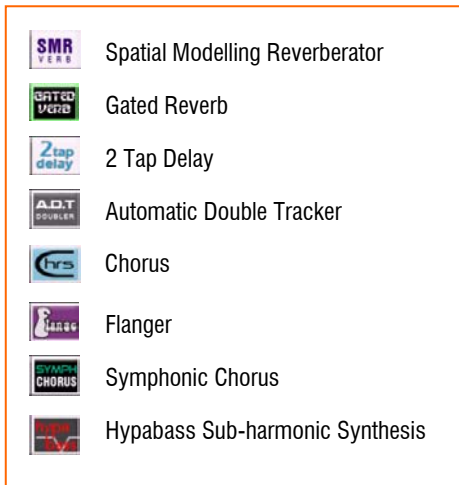
Входные каналы - Позволяет настроить уровень Direct Out. Источник сигнала Direct Out настраивается глобально на экране **MIXRACK SETUP**.

Aux - Позволяет выбрать из выпадающего списка точку в цепи обработки, из которой берется посылаемый в микс сигнал. Это настройка независима для каждого микса.

Aux, Matrix - Переключение режима посылы: посыл на фейдерах или посыл на энкодерах. Этот параметр может быть настроен для каждого отдельного микса.

Замечание - В режиме пост-фейдера, уровень посылы определяется положением фейдера, но точка, из которой берется сигнал, настраивается отдельно на данном экране.

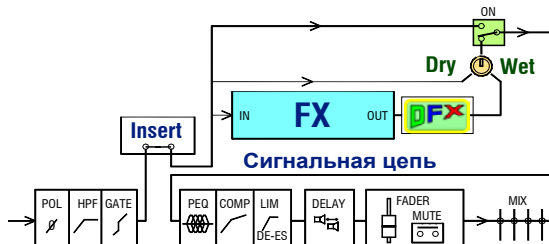




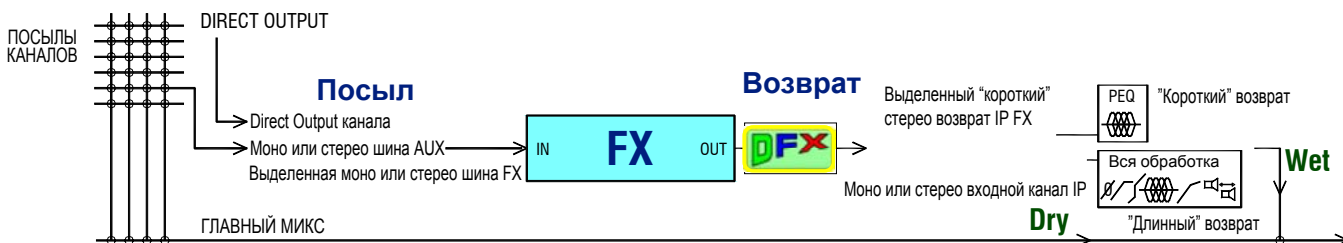
Работа с процессорами эффектов

iLive работает с процессорами эффектов так же, как и обычная аналоговая консоль: используя посылы и возвраты, например, для эффектов реверберации и delay - эхо. Вы также можете сконфигурировать эффекты в режиме разрыва, например, для фленжера, или используя ревербератор для отдельного канала.

Эффект в режиме разрыва Включает процессор эффектов в цепь обработки входного канала или мастера.



Эффект в режиме посыл / возврат Использует шину микширования или Direct Out каналов для посылки сигнала в процессор эффектов. В этом режиме в главный микс возвращается только обработанный сигнал (wet) посредством отдельной входной линейки (длинный возврат) или короткого возврата IP FX. Длинный возврат позволяет использовать полную канальную обработку возвратного сигнала (гейт, параметрический эквалайзер, компрессор и лимитер). Короткий возврат позволяет использовать для обработки только параметрический эквалайзер, но при этом он не занимает отдельную входную линейку. Обработанный сигнал добавляется к чистому (dry) сигналу, назначенному в тот же микс.

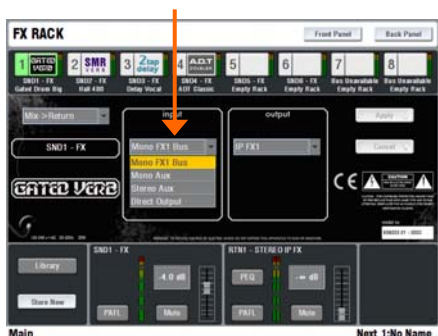


Используйте кнопку **MIX** для назначения посылов в процессор эффектов так же, как вы делаете это для шин Aux.

Для того, чтобы отобразить и настроить все 8 процессоров эффектов 'RackExtra', выберите кнопку **FX** под сенсорным дисплеем. Прикоснитесь к одному из 8 виртуальных слотов для процессоров эффектов, расположенных в верхней части экрана. Используя библиотеку пресетов, вы можете загрузить один из процессоров в выбранный слот или изменить тип процессора.

Экран **Front Panel** отображает параметры процессора эффектов. Прикоснитесь к элементу управления параметром (виртуальная кнопка или ручка) и используйте энкодер, расположенный рядом с экраном для изменения значения параметра.

Все процессоры эффектов оснащены **динамическим шейпером DFX**, который может, используя входной сигнал, автоматически выполнять гейтирование или дакинг эффекта. Эта обработка позволяет иметь контроль над динамикой эффекта, что бывает необходимо, например, для того, чтобы предотвратить "размывание" громких плотных проигрышей эффектами реверберации и эха.



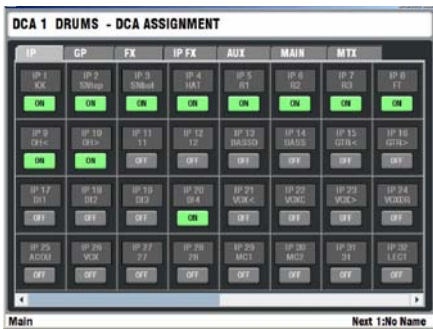
Экран **Back Panel** позволяет вам сконфигурировать способ, которым коммутирован процессор эффектов: использует ли он петлю Insert, или же работает с какойлибо шиной Aux/FX. Выберите источник сигнала для процессора эффектов и маршрутизацию возвратного сигнала. Источником может быть выделенная шина посылов в процессор эффектов FX (если они были сконфигурированы на экране **Mix Config**), моно или стерео шина Aux, Direct Out (позволяет сэкономить шины). Обработанный сигнал может быть послан на моно или стерео входной канал или выделенный "короткий" возврат с процессора эффектов, который предоставляет все функции маршрутизации и имеет параметрический эквалайзер. Выделенные "короткие" возвраты являются дополнением к 64 обрабатываемым входным каналам.

Нажмите кнопку **SEL** либо на линейке мастера FX, или на канале возврата для перехода к экрану процессора эффектов (если не выбраны кнопки под сенсорным экраном). Модуль параметрической обработки становится активным только когда вы выбираете линейку возврата.

Вы можете назначить **tap tempo** эффекта дилэй (эхо) программируемым кнопкам, используя экран **SURFACE / SoftKey Setup**. Вы можете назначить несколько кнопок для разных процессоров, так как каждый из них имеет свой собственный ритм. Кроме того, вы можете включить отображение ритма на светодиодном индикаторе рядом с программируемой кнопкой.

Tap Tempo





Использование групп DCA

DCA - это цифровой эквивалент групп VCA в аналоговых консолях. Система iLive имеет 16 DCA групп.

Для того, чтобы назначить каналы DCA группе, нажмите кнопку **MIX** на мастере DCA группы. Далее, удерживая кнопку **ASSIGN**, нажмите кнопки **MIX** на каналах для включения или выключения назначения. Кроме того, вы можете открыть экран **ROUTING** DCA группы, нажав кнопку **SEL** на ней.

Замечание - Убедитесь, что после того, как вы закончили назначение DCA группы, вы выключили кнопку **MIX** мастера DCA, или выбрали кнопку **MIX** той шины микширования, с которой вы работаете.



Нажатие кнопки **PAFL** мастера **DCA** выводит микс назначенных каналов в линию мониторинга PAFL.

Нажатие кнопки **MUTE** мастера **DCA** мьютирует все каналы, назначенные на данную группу. Это затрагивает также все пре- и пост-фейдерные посылы, как если бы была нажата кнопка Mute на отдельных линейках.

В этом случае загорается индикатор DCA MUTE на линейках и мигающий индикатор DCA на ЖК дисплеях.

символ DCA



DCA mute

Начинайте с установки **фейдера DCA** в нормальное положение '0'. В этом положении DCA мастер не оказывает влияние на уровни назначенных каналов.

Перемещение фейдера DCA вверх увеличивает уровни назначенных каналов вплоть до дополнительных +10dB. Перемещение фейдера вниз позволяет понизить уровни назначенных каналов вплоть до полного выключения.



Использование DCA для создания MUTE ГРУПП

Имеющихся 16 DCA вам должно хватить для использования части из них для организации 'VCA' микширования, а оставшуюся часть можно сконфигурировать как mute группы.

Режим **Mute группы** может быть активизирован отдельно для каждой группы DCA. Для этого нажмите кнопку **SEL** мастера DCA для выбора канала.

Выберите экран **ROUTING**. Прикоснитесь к кнопке **DCA Fader to 0dB** для включения режима mute группы. В этом режиме мастер фейдер "фиксируется" на 0dB.

Назначьте каналы данной DCA группе обычным образом. Теперь вы можете использовать кнопку **MUTE** мастера DCA как групповой mute каналов.

Использование программируемых кнопок для Mute групп

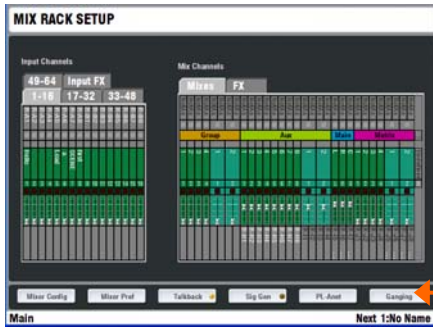
Кнопки MUTE DCA мастеров могут быть назначены на **программируемые кнопки**, расположенные рядом с экраном. Это очень удобно, так как, однажды назначив, вы можете спрятать линейки мастеров DCA.

Для назначения программируемых кнопок используйте экран **SURFACE / SoftKey Setup**.

В шаблонах шоу, загруженных в iLive, 8 программируемых кнопок уже назначены на функцию Mute групп DCA 1-8.

Mute группы

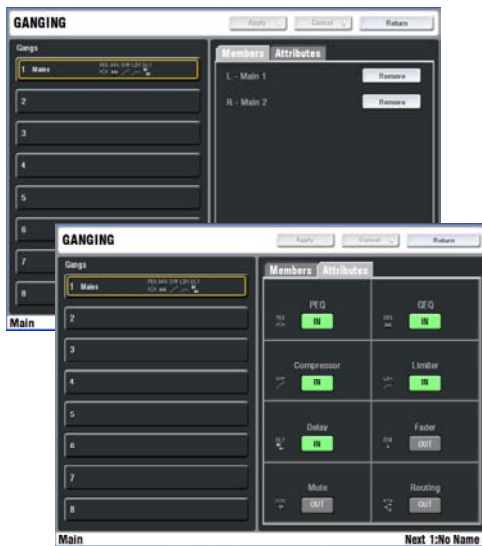




Связывание каналов

Объединение каналов позволяет вам связать выбранную обработку или параметры микса для нескольких входных или мастер каналов. Например, можно связать параметры эквалазации, гейта и компрессора для стерео сигнала с клавишных инструментов, или связать графический эквалайзер левого и правого каналов главного микса. Связывание не включает параметры предусилителя (чувствительность).

Для входа в режим связывания каналов и просмотра и назначения параметров связывания входных или мастер каналов, откройте экран **MIXRACK / Ganging**.



Связываемые каналы должны иметь совместимые типы. Всего можно создать до **8 групп связанных каналов**, в каждую из которых можно набрать до **8 отдельных каналов**. Параметры, доступные для связывания называются "атрибутами". В них входят параметры обработки, такие как эквалазация и динамика, задержка, уровни и назначения посылов и Mute.

Прикоснитесь к пронумерованным связанным группам, расположенным в левой части экрана. Нажмите кнопку **SEL** на канале, который вы хотите добавить в группу. После этого, выберите закладку **Attributes** на сенсорном экране и отметьте те параметры, которые вы хотите связать. Прикоснитесь к кнопке Арру для применения изменений. Теперь нажмите кнопку **SEL** на остальных каналах, которые вы хотите связать.

Связанные каналы отображаются на закладке **Members**, а также выделяются индикаторами **SEL** на линейках. Для отмены связывания, нажмите кнопку **SEL** на линейках, или используйте кнопку Remove на закладке Members.

Замечание – Не оставляйте экран в режиме **Ganging**. Для того, чтобы восстановить нормальный режим работы, нажмите кнопку **SEL**, убедитесь, что вы вышли из этого экрана.

COPY / PASTE / RESET

Для удобного и быстрого копирования и сброса параметров, на консоли представлена отдельная группа кнопок для редактирования.

Удерживайте кнопку **COPY** и нажмите кнопки **SEL** или **MIX** в любом месте консоли для копирования соответствующих параметров в 'буфер обмена'. Теперь, удерживая кнопку **PASTE**, вы можете нажать соответствующую кнопку **SEL** или **MIX** на линейке или блоке канальной обработки, в который вы хотите скопировать параметры. Вы можете применить эти настройки из буфера обмена в любое количество каналов.

Для того, чтобы сбросить параметры на заводские, удерживая кнопку **RESET**, нажмите кнопку **SEL** или **MIX** на канальной линейке, мастере, или блоке канальной обработки, параметры которого вы хотите сбросить.

Следующие параметры могут быть скопированы или сброшены:

Любой блок канальной обработки **SEL** - Параметры, связанные с отдельным блоком, например, параметры предусилителя, параметрического эквалайзера или компрессора.

Входной канал, возврат с процессора эффектов или мастер линейка **SEL** - Все параметры обработки, связанные с данным каналом, за исключением параметров предусилителя и уровней и назначений посылов.

Входной канал или линейка мастера **MIX** - Параметры микса, включающие уровни посылов, назначения групп и DCA, за исключением положения фейдера, режимов пре-/пост-фейдер и источника. Например, вы можете скопировать один микс AUX в другой, чтобы использовать его как отправную точку для настройки еще одной мониторинговой линии.

Шаг 7 - коммутация сигналов

Система iLive имеет встроенную виртуальную панель коммутации, которая позволяет свободным образом назначать входные и выходные разъемы. Заводские шаблоны шоу уже содержат стандартные примеры коммутации, которые можно использовать как удобную отправную точку. Вы можете изменить эти назначения таким образом, как вам это требуется, и сохранить эти настройки в сценах и шоу.

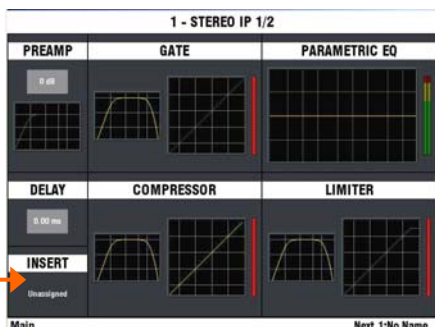


Сигналы, которые можно назначить на выходные разъемы:

- Моно/стерео группы
- Моно/стерео Aux
- Главный микс
- Моно/стерео матрицы
- Direct output входных каналов
- PAFL монитор L, R
- Входы сценического рэка (сплит)
- Выходы шин 1-32
- Wedge/IEM мониторы

Выберите закладку, соответствующую разъемам, которые вы хотите назначить.

Прикоснитесь к изображению разъема для просмотра или настройки его назначения



Просмотр и назначение входных разъемов

Нажмите кнопку **SEL** на входном канале и перейдите к секции **PREAMP** на сенсорном экране (убедитесь, что кнопки, расположенные под сенсорным экраном неактивны). Используйте поля блока Source Select в верхней части экрана для просмотра и изменения входного разъема, с которого берется сигнал для данного канала. Разъемы определяются устройством (рэк, консоль или порт В), блоком (позиция) и номером разъема в блоке.

Просмотр и назначение выходных разъемов

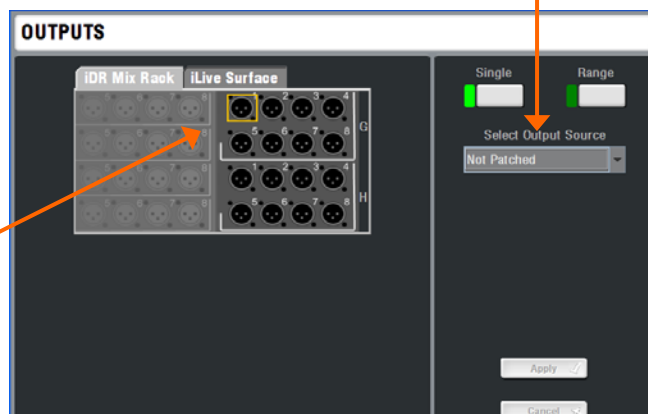
Нажмите кнопку **OUTPUTS** под сенсорным экраном. Выберите закладку выбора устройства, разъемы которого вы хотите назначить - сценический рэк, управляющая консоль или порт В (если соответствующая карта расширения установлена).

Прикоснитесь к опции **Single** для того, чтобы выбрать и назначить один канал на один выход.

Прикоснитесь к опции **Range** для назначения нескольких каналов нескольким последовательно расположенным разъемам.

После каждого изменения назначения разъема, нажимайте кнопку Apply.

Выберите источник сигнала из выпадающего списка



Коммутация петель разрыва

В большинстве случаев вам не потребуется выполнять какую-либо обработку с помощью внешних устройств. Однако, если такая возможность потребуется, вы можете назначить выходные и входные разъемы как послылы и возвраты для тех случаев, когда нужно использовать какое-либо внешнее устройство.

Может быть организовано любое количество петель разрыва.

Нажмите кнопку **SEL** на входном канале или миксе. Перейдите на корневой экран, на котором представлен обзор всех блоков канальной обработки. Прикоснитесь к блоку **INSERT** для перехода к экрану INSERT.

Используйте выпадающие меню для выбора разъемов послы/возврат. После того, как вы выберете оба разъема, прикоснитесь к кнопке Apply. Вы также можете настроить требуемый уровень сигнала, например, +4dBu.

Замечание - Разъемы, используемые для петель разрыва, становятся недоступными для других целей. Для того, чтобы использовать как обычные входы/ выходы, отменить настройку петли разрыва.

Шаг 8 - настройка конфигурации

После того, как вы освоитесь с работой с шаблонными шоу системы iLive, вы можете захотеть почувствовать все преимущества уникальной гибкости системы iLive. Вы можете поменять расположение линеек каналов и мастеров, архитектуру шин DSP и стерео-каналов, назначить программируемые кнопки и т.п. Фактически, вы можете 'построить' свою собственную консоль, которая бы соответствовала вашим ожиданиям.

Замечание - Инструкции, описанные на следующих страницах - только малая часть того, что вы можете настроить. Для того, чтобы получить больше информации по настройке системы iLive и использованию наиболее продвинутых возможностей, обратитесь к встроенной справке сенсорного экрана и руководству пользователя, которое вы можете загрузить с сайта Allen & Heath.

Изменение расположения фейдеров

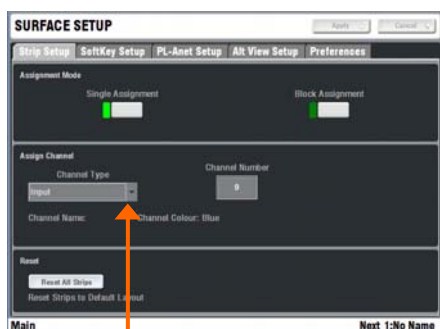
Любой входной канал, мастер микса, DCA или Wedge/ IEM может быть назначен на любую линейку любого слоя любого банка фейдеров.

Перейдите к экрану **SURFACE SETUP / Strip Setup**.

Выберите **Single** для того, чтобы настроить одну линейку. Нажмите кнопку **SEL**. После этого вы можете выбрать тип линейки, используя выпадающий список. Используя энкодер, расположенный рядом с экраном, выберите номер канала, который вы хотите назначить и нажмите Apply.

Выберите **Block**, если вы хотите настроить сразу несколько линеек. Нажмите кнопку **SEL** на первой линейке, после этого нажмите кнопку **SEL** на последней линейке диапазона. Выберите тип линейки и номера каналов как это описано выше.

Замечание - В этом режиме кнопки **SEL** на линейках используются для выбора линеек и назначения им каналов. Убедитесь, что вы покинули режим **SETUP** для того, чтобы восстановить стандартную функцию кнопок **SEL**.



Не используется (пусто)
Входной канал
Моно/ стерео группа
Моно/стерео Aux
Моно/стерео послыл FX
Главный микс
Моно/стерео матрица
FX возврат
Мастер DCA
Мастер Wedge/IEM



Изменение конфигурации шин микширования

Нажмите кнопку **MIXRACK**, расположенную под сенсорным экраном для просмотра текущих назначений и параметров 32 шин микширования.

MIXRACK / Mixer Config / Mix Config - Используйте этот экран для изменения конфигурации шин микширования.

Вы можете сконфигурировать 32 шины как комбинацию моно или стерео групп, Aux'ов, посылов на процессоры эффектов, главный микс и матрицу. Вы можете выбрать такое количество и тип шин, какое вам необходимо для работы. Счетчик в правой части экрана показывает оставшееся число доступных шин микширования. Когда вы закончите конфигурацию, нажмите кнопку Apply.

Вы можете также выбрать, применять ли обработку для Wedge или IEM мониторинговых шин, что может быть полезно в случае, если консоль используется в качестве мониторинговой.

Замечание - Изменение конфигурации стерео линеек и архитектуры шин производит большой объем изменений в системных цифровых процессорах и перезаписывает все связанные с архитектурой настройки. Этот процесс может занимать до 1 минуты, и должен производиться только на этапе системной настройки, а не в течение мероприятия.

Замечание - Изменение архитектуры DSP сбрасывает все параметры шин микширования и каналов. Если вы хотите сохранить ваши настройки, вы можете записать их в память **сцен**. После того, как все изменения будут сделаны, сцену можно загрузить и восстановить все параметры.



None - Нет главного микса. Пример - мониторинг микшер
M - Моно
LR - Стерео
LRSub - 3-канальный микс с отдельным суб-каналом
LRM - 3х-канальный микс с отдельным моно выходом (L+R)
LCR - Обычное панорамирования LCR
LCRSub - LCR с отдельным субканалом
LCRM - LCR с отдельным моно выходом (L+R)
LCRplus - LCR с регулятором панорамы и присутствия (blend)

Шаг 9 - сохранение настроек

iLive предоставляет различные типы памяти для хранения ваших настроек. Вы можете сохранить настройки в локальную память, или заархивировать их на вашем компьютере посредством USB-флеш накопителя. Подробную информацию по использованию памяти вы найдете в экранной подсказке HELP или в руководстве пользователя iLive.

Хранение при выключении питания

Вам не нужно сохранять настройки перед выключением системы. iLive автоматически запоминает все настройки в момент выключения и восстанавливает их при следующем включении. Ваши настройки будут восстановлены даже если внезапно пропадет питание.

Профили пользователей

iLive позволяет создать до 8 'профилей пользователя'. Вы можете ограничить доступ к системе для каждого пользователя, задав отдельные права доступа. Для защиты от несанкционированного доступа, профили пользователей могут быть защищены паролем.

Пользователь 'Admin' (Администратор) имеет доступ ко всем функциями системы, и может задавать права доступа и пароли другим пользователям. Одновременно может использовать до 7 гостевых пользователей.

Настройка профилей пользователей осуществляется на экране **UTILITY / Configuration / Edit User Profiles**. Прикоснитесь к кнопке Users. Вы можете использовать экранную клавиатуру для задания имени пользователя и комментария. Установите пароль, если это необходимо. Прикоснитесь к кнопке Set Permissions для разрешения или запрещения доступа к определенным функциям. Вы также можете назначить сцену, которая будет автоматически загружаться при входе пользователя. Выберите пункт No Startup Scene, если автоматическая загрузка сцен не требуется. После того, как вы создадите всех пользователей, активизируйте те из них, которые должны появляться на экране Change User или при входе в систему.

Замечание - Устанавливайте пароли только если вам это действительно необходимо. Убедитесь, что все пароли записаны и хранятся в надежном месте. Сброс паролей требует перестановку внутренних джамперов и сброс памяти.

Вход в системе под другим пользователем производится посредством экрана **UTILITY**, на котором требуется прикоснуться к кнопке Change User. Если для пользователя был установлен пароль, система будет спрашивать его при включении и блокировке/ разблокировке консоли.

Библиотеки

Вы можете давать названия, сохранять и восстанавливать настройки параметров в пользовательских библиотеках, а также загружать фабричные настройки с панели Libraгц на каждом экране обработки.

Библиотеки могут быть заархивированы на компьютере или перенесены с одной системы iLive на другую с помощью USB флэш накопителя. Для этого необходимо открыть экран **UTILITY / Configuration / Library Manager**. Если вы вставите USB накопитель с доступными библиотеками, их содержимое будет отображено на соответствующих экранах библиотек. Для работы с ними не требуется их предварительное копирование в память консоли. Вы можете скопировать библиотеки из iLive на USB накопитель для архивирования или переноса.

Замечание - Для того, чтобы система iLive распознала библиотеки на вашем USB накопителе, они должны располагаться в папке 'allenheath \ libraries' в корневой директории вашего накопителя. Если библиотеки были скопированы с другой системы iLive, эта папка уже должна существовать.



Права доступа:

- Обновление системного ПО
- Назначение стерео входов
- Настройка названий и цветов
- Настройка параметров сети
- Сетевые соединения
- Конфигурация шин
- Загрузка сцен
- Менеджер сцен (сохранение)
- Менеджер шоу
- Назначение выходов
- Настройки микшера
- Генератор тестовых сигналов

Типы библиотек:

- Параметрический эквалайзер
- Графический эквалайзер
- Гейт
- Компрессор Лимитер/Дезэссер
- Полная канальная обработка входа
- Полная канальная обработка микса
- Процессоры эффектов
- Настройка PL-Anet

Память сцен

В каждом шоу iLive имеет 250 ячеек памяти сцен. Сцены - это 'снимки' всех или части параметров микширования. Они не хранят конфигурацию шин микширования DSP и пользовательские настройки.

Прежде, чем начать работу, перейдите к экрану **SURFACE / Preferences** и включите или выключите кнопки Scene Up/Down/Go. На этом же экране вы можете включить отображения окна подтверждения редактирования сцены. Для наиболее безопасной работы мы рекомендуем вам отключить указанные кнопки и включить отображения окна подтверждения.

Откройте экран **SCENE**. Выберите ячейку сцены в списке, расположенном в левой части экрана. Прикоснитесь к полю **Name** для отображения экранной клавиатуры и ввода названия сцены. Прикоснитесь к полю Description для добавления комментария.

Самый быстрый способ работы со сценами - это сохранение всех настроек. Прикоснитесь к кнопке **Store All** для сохранения всех параметров в сцену. Выберите кнопку **Recall** для загрузки выбранной сцены и перезаписи текущих настроек сохраненными. Как только в ячейку сцены будет сохранены какие-либо параметры, рядом с ее названием будет отображена зеленая галочка.

Замечание – Для того, чтобы избежать потери важных настроек, будьте внимательны при сохранении или загрузке сцен.

Для более сложных применений, вы можете выбрать, какие именно параметры следует сохранить в сцену, чтобы они были восстановлены при ее загрузке. Прикоснитесь к кнопке **Edit** для открытия списка доступных параметров. Используйте кнопки + и - для сворачивания и разворачивания списка, а кнопки View - для выбора параметров по типу или по каналу. Вы можете использовать одиночный или групповой выбор. Выберите требуемые параметры и нажмите кнопку Add для сохранения их в сцену. В дальнейшем, вы можете удалять эти параметры из правой части экрана, а также обновлять их значения текущими настройками консоли. Когда вы закончите редактирование сцены, нажмите кнопку Return для возврата к экрану Scene Manager.

Прикоснитесь к кнопке **Update** для обновления в сцену только тех параметров, которые были туда добавлены. В отличие от кнопки Store All, эта операция не добавляет в сцену новых сохраненных параметров.

Вы можете копировать, вставлять и удалять сцены. Выберите сцену в списке и прикоснитесь к кнопке **Copy**. Выберите другую ячейку сцены и прикоснитесь к кнопке Paste. Содержимое первой сцены будет скопировано в выбранную ячейку. Копируются все настройки кроме названия сцены. Если до копирования эта ячейка была пуста, рядом с названием загорится зеленая галочка. Одну и ту же сцену можно копировать в несколько ячеек. При нажатии на кнопку **Delete**, ячейка сцены очищается, а ее имя сбрасывается в значение по умолчанию - 'No Name'.

Совет - Вы можете использовать копирование/вставку для того, чтобы быстро настроить несколько сцен с одним и тем же набором параметров, а затем, используя кнопку Update, сохранить различные значения по мере того, как продвигается саунд-чек или мероприятие.

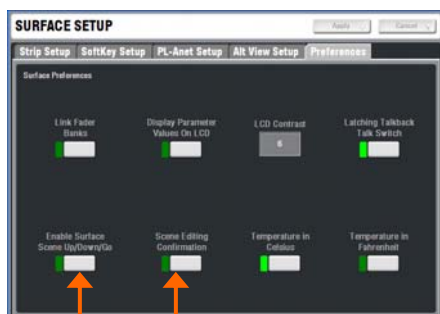
Режим Reorder - Позволяет изменить порядок 250 сцен путем перемещения, копирования, удаления или очистки содержимого.

Выберите одну или несколько сцен. Используйте энкодер сенсорного экрана для выбора новой позиции в списке при перемещении или копировании сцен. Прикоснитесь к кнопке Apply для фиксации изменений.

Move – Перемещает сцены в списке.

Copy – Копирует название и содержимое в другие ячейки.

Remove – Выберите, необходимо ли очистить имя и содержимое сцены, или требуется ее удалить из списка.



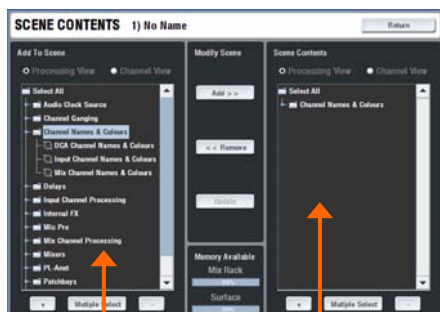
Настройки

Вызов сцены



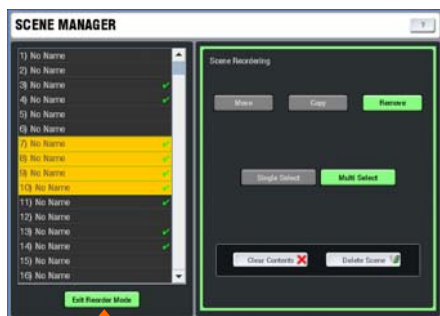
Сохранение всех параметров

Обновить текущие параметры в сцене



Параметры, хранящиеся в сцене

Параметры, доступные для добавления



Переключение между нормальным режимом и режимом Reorder



Защита параметров позволяет вам 'защитить' выбранные каналы или мастера миксов таким образом, что их параметры не будут перезаписаны при вызове сцены. Удерживая кнопку **SCENE SAFES**, нажмите кнопки **MIX** на линейках тех каналов, которые вы хотите защитить. Иконка **SAFE** на ЖК дисплеях показывает, какие из линеек защищены от изменения при вызове сцен.

Замечание - Параметры микрофонного предусилителя не защищены от изменений в этом режиме. Это связано с тем, что предусилители могут быть назначены на любые входные каналы, привязаны к нескольким входным каналам, или использованы как источники для других частей системы, которые могут быть не связаны с каналом, который вы хотите защитить.

Память шоу

Вы можете сохранить вашу конфигурацию в память шоу. **Память шоу хранит все настройки системы.** Эти настройки включают в себя все текущие параметры, конфигурацию системных DSP, все 250 сцен и пользовательские настройки. Шоу хранятся в компьютере сенсорного экрана, установленном в управляющей консоли, и могут быть свободно скопированы с одной системы на другую с помощью USB-накопителя.

Для того, чтобы сохранить конфигурацию, откройте экран **UTILITY / Configuration / Show Manager**. Прикоснитесь к кнопке **Archive Show**. Введите с помощью экранной клавиатуры имя шоу. Нажмите **Enter** для того, чтобы заархивировать шоу. Этому процессу требуется несколько секунд для завершения.

Используйте кнопку **+** для разворачивания списка сохраненных шоу. Шаблоны шоу - это фабричные установки. Они дают вам отправную точку для быстрого начала работы с системой, и могут быть отредактированы для создания ваших пользовательских шоу. Шаблонные шоу нельзя удалить.

Для того, чтобы перезаписать существующее пользовательское шоу, выделите его и прикоснитесь к кнопке **Archive**. Откроется экранная клавиатура, на которой будет отображено имя шоу. Вы можете ввести новое имя для сохранения в качестве нового шоу, или просто нажать **Enter** для перезаписи текущего выбранного.

Для загрузки шаблонного, пользовательского или USB шоу, перейдите к экрану **UTILITY / Configuration / Show Manager**, выделите шоу в списке и прикоснитесь к кнопке **Recall**. Подтвердите действие.

Замечание - Загрузка шоу перезаписывает все системные настройки и может изменить вашу архитектуру шин микширования. Убедитесь, что текущие настройки сохранены до загрузки нового шоу, если вы хотите использовать их в будущем. Загрузка шоу может занять до 3 минут, в зависимости от объема сохраненных настроек.

Замечание - Загрузка шоу должна использовать только при переконфигурации системы для нового мероприятия. Обычно это действие осуществляется только один раз для мероприятия. Для хранения и загрузки параметров для различных сцен в театре, разных коллективах на фестивалях и т.п. используйте память сцен.

Замечание - Для того, чтобы **iLive** распознал шоу, записанные на **USB** носителе, они должны быть расположены в папке **'allenheath \ shows'** в корневой директории вашего носителя. Эта папка уже должна существовать, если на данный носитель сохранялись шоу с другой системы **iLive**.

В случаях, когда вы хотите импортировать параметры с **USB** носителя стороннего звукоинженера, но не хотите перезаписывать все системные настройки, вы можете использовать функцию **USB Scene Transfer**, доступную на экране **UTILITY / Configuration**. Обратитесь к экранной справке **HELP** для дополнительной информации.

Заводские шаблонные шоу

Архивация текущих настроек



Список пользовательских шоу

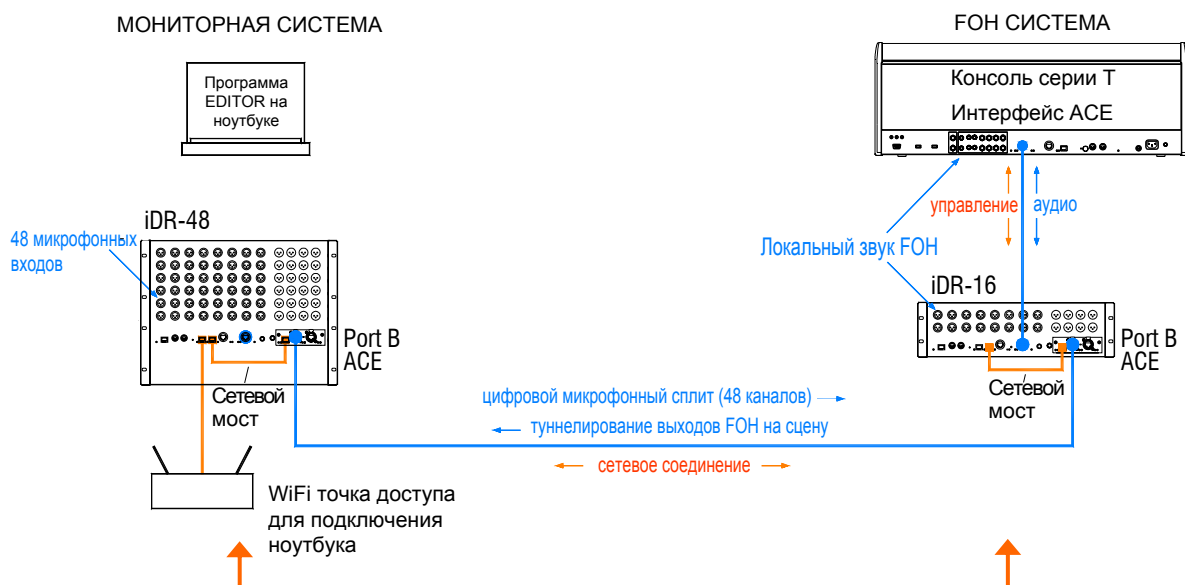


Фильтр копирования сцен



Пример системы

Пример, описанный ниже - это всего лишь одна из многих возможных комбинаций компонентов, доступных с системой iLive. В данном примере, используется два сценических рэка, соединенных по цифровому интерфейсу для реализации цифрового сплита, в котором один набор предусилителей является источником как для FОН микшера, так и для мониторингового. Один звукорежиссер использует компактную консоль серии T80 для управления общим звуком, второй инженер использует ноутбук с беспроводным соединением для управления мониторинжными миксами на сцене.



Ведущая система iDR-48 содержит большое количество микрофонных входов для подключения источников на сцене, и достаточное количество выходов для использования напольных или ушных систем мониторинга.

Port B реализует **цифровой микрофонный сплит**. В данном примере используется интерфейс ACE™. Кроме ACE, можно использовать MADI или EtherSound. Назначьте входы рэка на Port B используя экран **OUTPUTS**. В этом случае сигнал снимается сразу после предусилителя, так что каждый звукорежиссер имеет свой собственный контроль уровня Trim.

СЕТЬ соединена в режиме моста на обоих картах ACE™ с помощью коротких кабелей CAT5 (позиция AN7812). Это требуется только в случае, если вы хотите, чтобы ноутбук мог получить через WiFi доступ к обеим системам. Убедитесь, что каждый сценический рэк, консоль и каждое сетевое устройство имеет уникальный IP адрес. Если вам требуется только передача звука, оставьте разъемы Bridge неподключенными.

Данный пример иллюстрирует компактную систему для двух инженеров с управлением мониторинжными миксами с ноутбука по беспроводному соединению. Кроме того, вы можете подключить отдельную консоль к iDR-48 так, что каждый инженер будет работать со своей консолью. Ноутбук может использоваться на любой из сторон в дополнение к консоли или вместо нее.

Ведомая система Хотя компактный рэк iDR-16 имеет всего 16 входов, его 64x32 DSP может обслуживать полноценный 64-канальный микс.

В данной конфигурации рэк получает 48 микрофонных каналов посредством цифрового сплита через порт B. Консоль T80 предоставляет 8 дополнительных аудио входов для локальных источников звука. Учитывая 8 внутренних возвратов с процессоров эффектов, эта конфигурация эквивалентна 64-канальному аналоговому микшеру.

Поскольку 48 микрофонных источников подключены к порту B, необходимо **назначить входы порта B** на каналы iDR-16 вместо локальных разъемов. Вы можете сделать это для каждого канала отдельно, используя экраны **PREAMP**, или для диапазона каналов через функцию Quick Input Setup экрана **MIXRACK SETUP / Mix Pref**.

Выходы на порталы могут быть подключены непосредственно к FОН рэку, или **туннелированы** обратно на сценический рэк через порт B. В этом случае эти каналы на передающей стороне назначаются на порт B, а на принимающей - на выходные разъемы. Это можно сделать на экране **OUTPUTS**.

Сигнал синхронизации передается от ведущего рэка iDR-48 ведомому iDR-16. Настройте этот параметр на экране **MIXRACK SETUP / Mix Pref**.

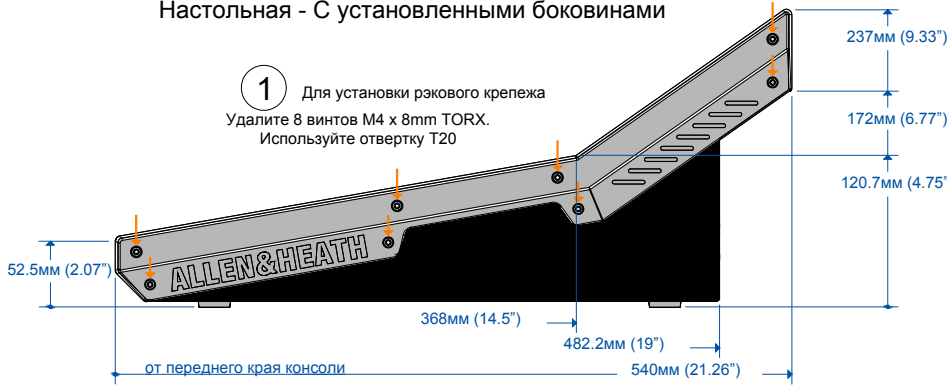
Узнайте о других расширенных возможностях iLive

Мы надеемся, что данное руководство помогло вам получить начальные сведения, необходимые для начала работы с системой iLive. Выделите немного свободного времени для ознакомления с другими расширенными функциями и экранами настройки. Дополнительную информацию по использованию этих возможностей вы найдете в экранной справке HELP, доступ к оглавлению которой можно получить с экрана **UTILITY**, а также из других документов, которые можно скачать с веб-сайта Allen & Heath. На нашем онлайн-форуме вы можете делиться вашим опытом и советами с другими пользователями системы iLive.

Удачного сведения!

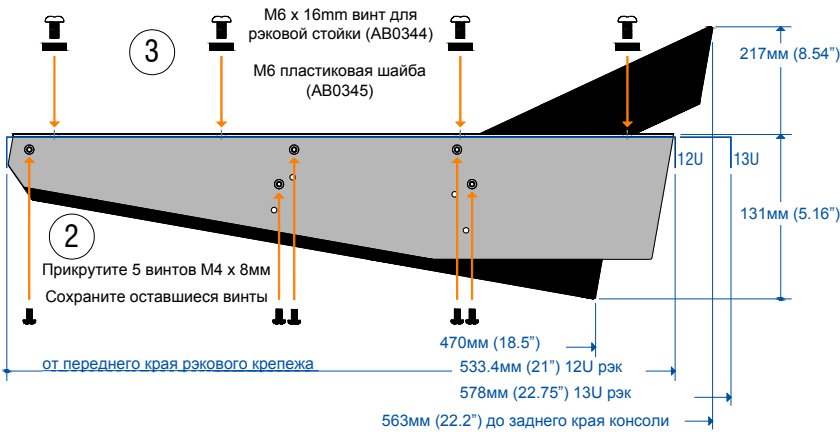
iLive-R72 Установка iLive-R72 в рэковую стойку

Настольная - С установленными боковинами



Консоль iLive-R72 может быть использована в настольном варианте, может быть установлена в транспортировочный кофр, 19" рэк, или встроена в мебель. В этом случае с консоли снимаются пластиковые боковины, на место которых прикручивается рэковый крепеж. Минимальная высота, занимаемая консолью - 12U, однако, если предъявляются особые требования по доступу к разъемам на задней панели, эта высота может быть больше.

Рэковый крепеж - горизонтальная установка

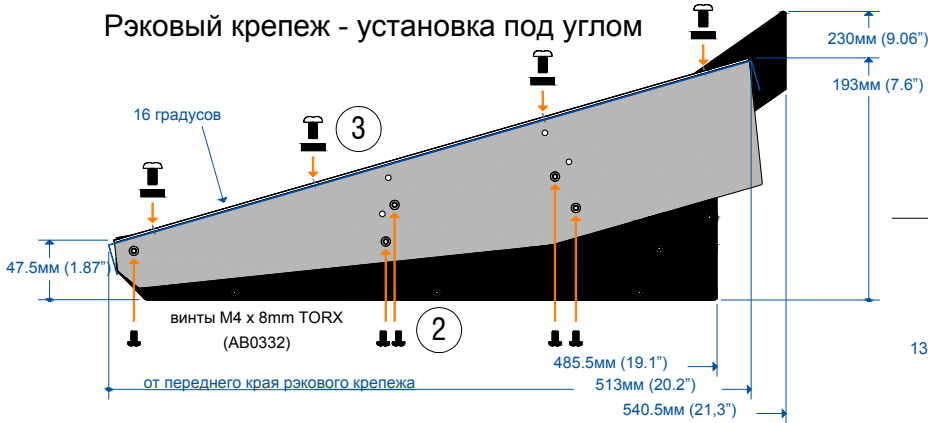


Доступно две позиции для установки рэкового крепежа: горизонтальная установка (в этом случае панель фейдеров располагаются горизонтально) и установка под углом 16 градусов (в этом случае консоль меньше выступает из рэковой стойки).

При установке в стойку убедитесь, что в рэке достаточно пространства для надежной вентиляции, подключения разъемов, кабелей и ламп подсветки.

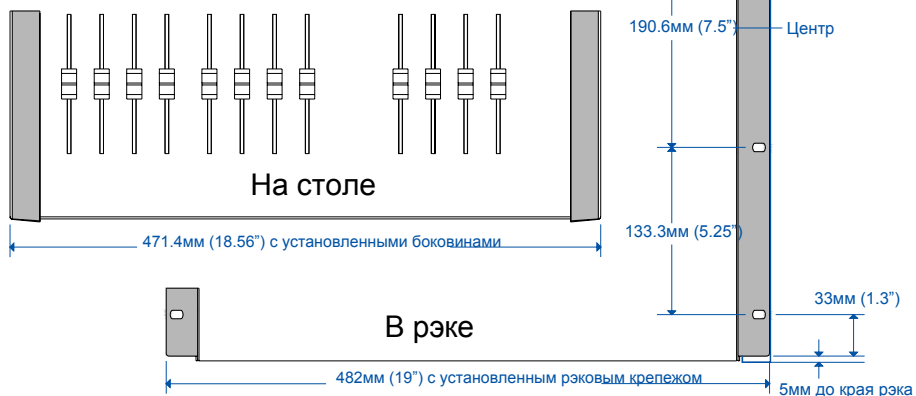
Замечание - Ввиду того, что сенсорный экран выступает относительно панели фейдеров, требуется кейс с глубокой крышкой. Большинство стандартных кейсов, доступных на рынке, не предназначены для таких консолей, как iLive. Однако, многие производители могут изготовить специальные кейсы для установки различных моделей микшерных пультов.

Рэковый крепеж - установка под углом



Одна из подходящих моделей кейсов - показанный выше дорожный кейс Gator G-Tour-SLMX12 12U с подвижной рамой. Дополнительную информацию вы можете найти на сайте www.gatorcases.com

Размеры



Система iLive с фиксированным форматом

Загруженный шаблон шоу = FOH-LRSub

Конфигурация шин	Главный микс - LRSub	CH1 - 60 = моно каналы
	4 моно, 2 стерео группы	CH61/62, 63/64 = стерео
	8 моно, 2 стерео Aux	
	6 моно FX посылов	
	4 моно, 2 стерео матрицы	6 стерео FX посылов/возвратов
	16 DCA	CH61/62, 63/64 = стерео

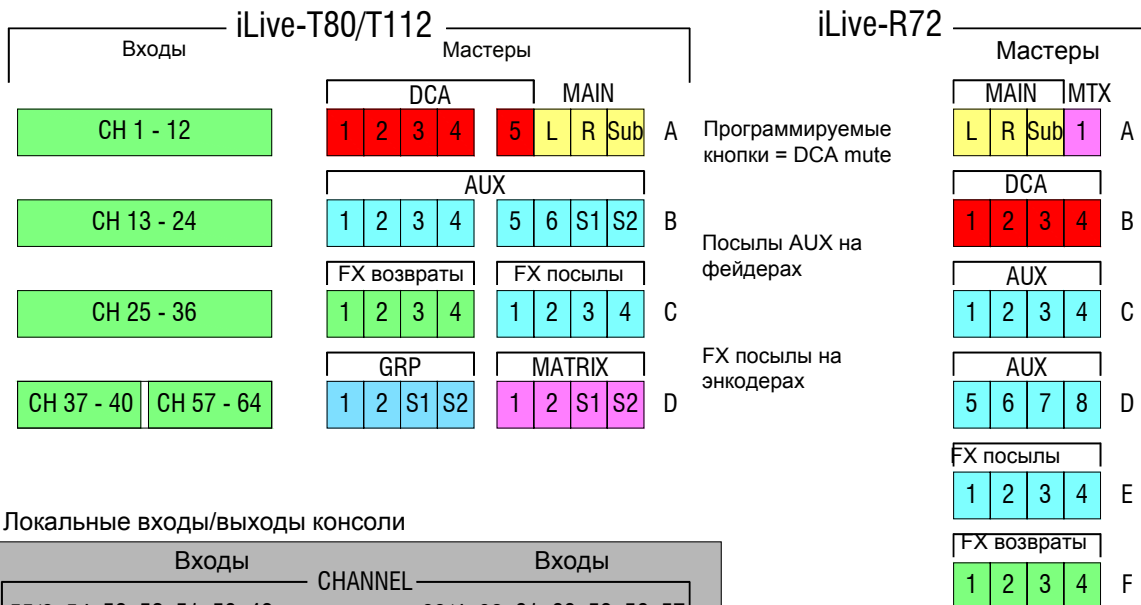
На фейдеры назначено:

40 микрофонных входов сценического рэка, 4m/ 2st входа на консоли
 Главный микс, L, R, Sub, 2m/2st группы, 6m/2st Aux, 4 FX, 2m/2st матрицы

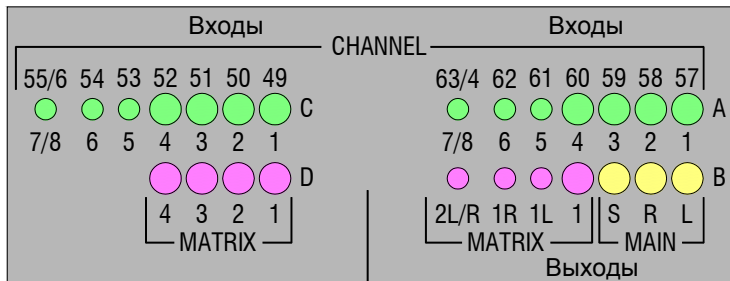
Вы можете изменить назначение фейдеров, чтобы оно соответствовало вашим требованиям

Задайте имя и сохраните новую конфигурацию как пользовательское шоу

Назначение линеек консоли



Локальные входы/выходы консоли



Сценический рэк

