



CLUBXS BEDIENUNGSANLEITUNG

CLUBXS 6/8/10/12/16+ PROFESSIONAL MIXER

INHALT

EINLEITUNG	1
ANWENDUNG	1
FUNKTION	1-7
INSTALLATION	8-9
GLOSSAR DER TECHNISCHEN BEGRIFFE	10-11
BLOCKDIAGRAMM	12
TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN	13

EINLEITUNG

Danke für ihr Vertrauen in den Studiomaster CLUBXS Serie Kompaktmixer. Zur Ausstattung gehören Universalspannung von 100–240 V und Kompression auf jedem Mikrofonkanal, damit der Sound beim Auftritt kristallklar bleibt. Der Mixer kann Musik über SD-Karte/USB/Bluetooth abspielen. Der Mikrofon-sound oder Musik über Line-In kann auf SD-Karte/USB aufgenommen werden, abhängig von den Anforderungen eines Solo- oder Bandauftritts oder zur Aufnahme von Konferenzen. Die CLUBXS Serie kann auch für Playback und Aufnahme an einem PC angeschlossen werden.

ANWENDUNG

Geeignet für Anwendungen mit einem PA-System oder für Innenaufnahmen, z. B. Film/TV/Musik/Theater/Tanzsaal/Bar/Konferenzraum usw.

FUNKTION

- 1) 2-12 CH MIC/Line und 2CH Stereo-Eingänge
- 2) Kompressionsfunktion für die Mikrofonkanäle (0-9dB)
- 3) Eingebaute USB/SD-Karte/Bluetooth Playback-/Aufnahmefunktion
- 4) 48V Phantomspeisung für Kondensatormikrofone
- 5) Eingebauter 16 Programm-DSP mit justierbarem Delay für wundervolle Effekte
- 6) Main-Ausgänge mit akkurater 2X8 Anzeige zur Überwachung des Ausgangspegels
- 7) Universalspannung 100–240 V

KANAL

1. MIC/LINE KANAL (CH1-6)

Symmetrische XLR-Eingangsbuchse (1: Schirm/Masse; 2: heiß; 3: kalt). CLUBXS8 ist mit 4 Mikrofonvorverstärkern mit niedrigem Rauschen ausgestattet (CLUBXS6 hat 2, CLUBXS8 hat 4, CLUBXS10 hat 6, CLUBXS12 hat 8, CLUBXS16+ hat 12) und Phantomspeisung, 45dB Gain und >100 dB S/N-Ratio. Die Phantomspeisung wird für Kondensatormikrofone verwendet. Wenn Sie ein dynamisches Mikrofon verwenden, bitten vorher die Phantomspeisung abschalten. Diese Kanäle besitzen 1/4" TRS sym./asym. Line-In-Anschlüsse für Keyboards, E-Drums, DSP, usw.

2. Gain-Steuerung

Justiert den Pegel des Eingangssignals damit S/N-Ratio und Dynamikumfang ausgewogen sind. Um die besten Resultate zu erzielen, den Regler folgendermaßen justieren um Kanalverzerrung zu vermeiden: PEAK LED blinkt ab und zu.

Mic-Eingang Gain-Umfang: 6-50dB, Line-In-Gain-Umfang: +10- -34.

3. COMP:

Justiert die Kanal-Kompression. Im Uhrzeigersinn drehen um das Kompressionsratio zu erhöhen, Gain wird automatisch justiert.

4. HPF

Schaltet HPF ein/aus, mit 18 dB Oktave, um dem 80 Hz LF-Filter zu aktivieren. Kann auch verwendet werden, um Rauschen des Netzteils oder von Bühnenmikros zu reduzieren.

5. EQ-Steuerung

Hi: Auf Max. eingestellt, 12KHz Frequenzpegel-Boost +15dB.

Auf Min, beträgt der 12KHz Frequenzpegel-Cut 15dB.

MID: Auf Max. eingestellt, 2.5KHz Frequenzpegel-Boost +15dB.

Auf Min. beträgt der 2.5KHz Frequenzpegel-Cut -15dB.

LOW: Auf Max. eingestellt, 45Hz Frequenzpegel-Boost +15dB.

Auf Min. beträgt der 45Hz Frequenzpegel-Cut -15dB.

6. AUX-DSP

Diese Regler stellen den Pegel des gesendeten Signals an AUX-DSP BUS, BUS und anschließend an einem externen DSP oder ein eingebautes DSP-Modul ein. Der DSP-Regler kann auch den Kanalpegel justieren.

7. PAN

In der mittleren Position entspricht die Soundabbildung der Bühnenmitte. Damit kann auch das Links/Rechts-Ausgangssignal eingestellt werden.

8. LISTEN (NUR CLUBXS16+)

LISTEN: Drücken dieser Taste schickt das Ausgangssignal an PHONES und CONTROL ROOM, die „LISTEN“-Leuchte geht in der Master-Control-Sektion an, das Ausgangssignal wird nur über PHONE-Volume geregelt.

9. PEAK-LED

Wenn das Signal den Clipping-Pegel erreicht, wird um 3dB reduziert, die PEAK-LED leuchtet rot auf.

10. MUTE & LED

Jeder Kanal besitzt eine MUTE-Taste. Drücken, um den Kanal stumm zu schalten. Die Mute-LED leuchtet.

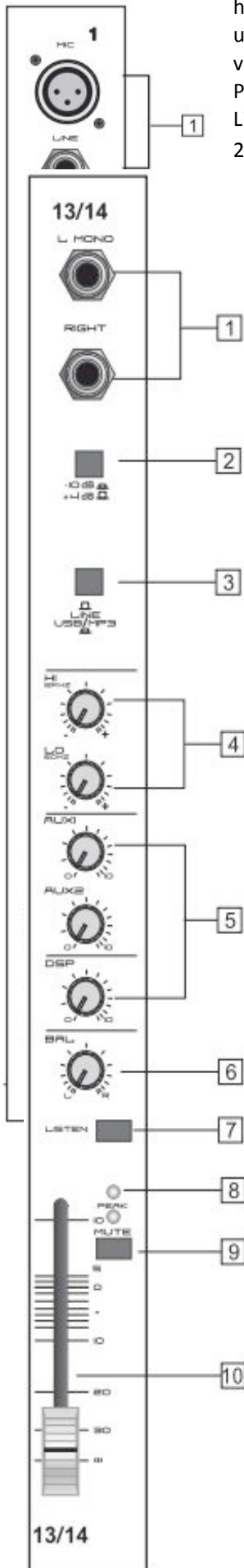
11. FADER

Justiert den Pegel des Kanal-Signals, welches an den Main-Mix-Ausgang geschickt wird. Ein Hinweis: Unbenutzte Fader auf Minimum stellen.

STEREO KANAL

1. Stereo-Kanal-Eingang

Asymmetrische Anschlüsse. Ein Eingangssignal an LEFT/MONO ergibt ein



Ausgangssignal von den L/R-Main-Mix-Ausgängen. Ein Eingangssignal vom RIGHT-Anschluss ergibt einen Signalausgang vom R-Main-Mix-Ausgang. Dieser Anschluss ist für Keyboards, E-Drums, DSP, usw.

2. -10/+4 Empfindlichkeitsschalter

Drücken des Schalters erhöht die Empfindlichkeit um 10dB.

3. LINE/USB/MP3 Wahltaste

Taste nicht gedrückt für Stereo-Line-Eingang. Taste gedrückt für USB/MP3/Bluetooth-Eingang.

4. EQ-Steuerung

HI : Maximum-Einstellung, 12KHz Frequenzpegel-Boost +15dB. Minimum-Einstellung, 12KHz Frequenzpegel-Cut -15dB.

LOW: Maximum-Einstellung, 60Hz Frequenzpegel-Boost +15dB.

Minimum-Einstellung 60Hz Frequenzpegel-Cut -15dB.

5. AUX-DSP

Diese Regler stellen den Pegel des gesendeten Signals an AUX-DSP BUS, BUS und anschließend an einem externen DSP oder ein eingebautes DSP-Modul ein. Der DSP-Regler kann auch den Kanalpegel justieren.

6. PAN

In der mittleren Position entspricht die Soundabbildung der Bühnenmitte. Damit kann auch das Links/Rechts-Ausgangssignal eingestellt werden.

7. LISTEN (CLUBXS16+ ONLY)

LISTEN: Drücken dieser Taste schickt das Ausgangssignal an PHONES und CONTROL ROOM, die „LISTEN“-Leuchte geht in der Master-Control-Sektion an, das Ausgangssignal wird nur über PHONE-Volume geregelt.

8. PEAK LED

9. Wenn das Signal den Clipping-Pegel erreicht, wird um 3dB reduziert, die PEAK LED leuchtet rot auf.

10. MUTE BUTTON & MUTE LED

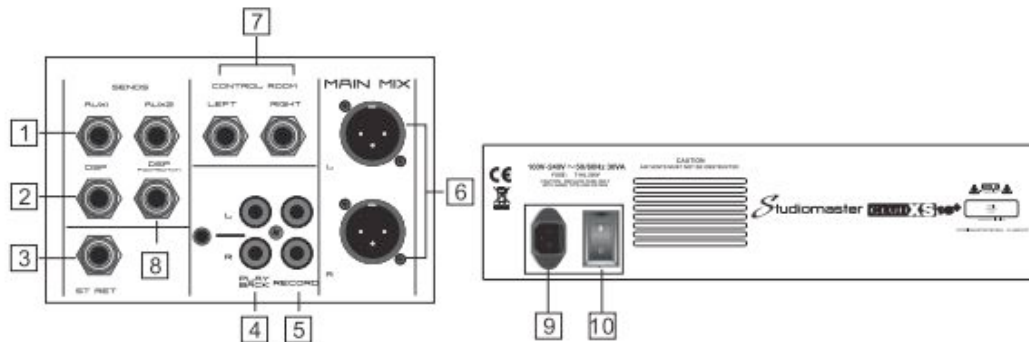
11. Jeder Kanal besitzt eine MUTE-Taste. Drücken, um den Kanal stumm zu schalten. Die Mute-LED leuchtet.

12. FADER

Justiert den Pegel des Kanal-Signals.

Ein Hinweis: Unbenutzte Fader auf Minimum stellen, um Rauschen zu reduzieren.

BEDIENOBERFLÄCHE RÜCKSEITE, AUSGÄNGE



1. AUX SENDS

1/4" Klinkenbuchsen um Signale vom AUX BUS an externe Geräte zu schicken, z. B. Effektgeräte oder Bühnenmonitore, usw.

2. DSP-Ausgang

1/4" Klinkenbuchse für das DSP-Ausgangssignal, der Pegel wird über Kanal-DSP gesteuert.

3. AUX RETURNS-Eingang

Stereo 1/4" Klinkenbuchse um das Stereo-Signal von Effektgeräten zurück an den Main-Mix zu schicken. Mit dem AUX RETURN Regler kann auch die Lautstärke eingestellt werden. Das AUX-Eingangssignal wird an MAIN MIX geschickt.

4. PLAYBACK

Asymmetrische RCA und 3,5mm Anschlüsse für das Eingangssignal von CD-Player/Computer, usw.

5. RECORD

Asymmetrischer RCA-Anschluss für das Ausgangssignal an Aufnahmegeräte.

6. MAIN MIX-Ausgang

Symmetrischer XLR-Anschluss. Der Pegel wird über den Main Mix-Fader justiert.

7. CTRL ROOM-Ausgang

1/4" Klinkenbuchse, um das Control Room-Signal an den Monitorlautsprecher zu schicken.

8. DSP-FUSSSCHALTER (NUR CLUBXS6+)

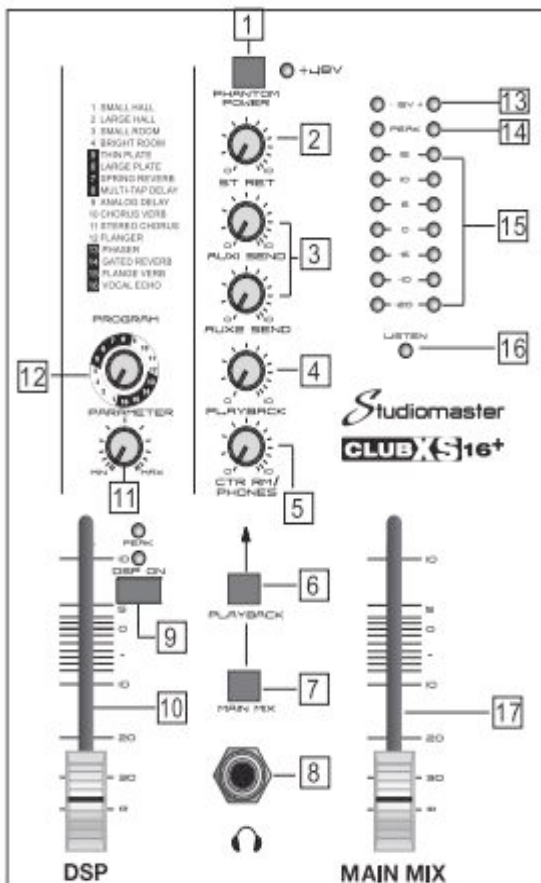
Einen Standard-Fußschalter mit einem Kabel mit TRS 1/4w (6.3mm) Klinkenstecker anschließen, um eingebaute DSP-Effekte ein- oder auszuschalten.

9. POWER-Eingang

Für den Anschluss an das Stromnetz, mit Sicherung. Bei Sicherungstausch auf gleichen Typ und Wert achten.

10. POWER-Schalter

Schaltet den Mixer ein und aus.



1. **+48V Phantomspeisung Schalter/ leuchtet rot**
Schalter für Kondensatormikrofon-Betrieb. Um die Lautsprecher zu schützen, vor dem Einschalten alle Fader auf Minimum stellen.
2. **Stereo Return**
Regelt den Signalpegel von Stereo-Return.
3. **AUX1 - AUX2 Send**
Regelt den Aux-Send Pegel.
4. **PLAYBACK**
Regelt den Pegel des Playbacksignals.
5. **CTRL RM/PHONES**
Regelt den Kopfhörer-Signalpegel.
6. **PLAYBACK Schalter**
Schalter drücken, um das Signal an Monitor und Kopfhörer zu schicken.
7. **MAIN MIX Schalter**
Schalter drücken, um das MAIN-Signal an Monitor und Kopfhörer zu schicken.
8. **Phone-Ausgang**
Anschluss, um das Signal an den Kopfhörer zu schicken.
9. **DSP ON Schalter**
Schalter drücken, startet DSP-Betrieb, LED leuchtet grün.
10. **DSP Fader**
Regelt den DSP-Signalpegel.
11. **PARAMETER**
Regelt die Delay-Zeit.

12. PROGRAMM

Prg#	Description	Parameter 1
1	Small Hall	Rev Time 0.9sec~3.5sec
2	Large Hall	Rev Time 1.5sec~8.6sec
3	Small Room	Rev Time 0.28sec~0.82sec
4	Bright Room	Rev Time 0.36sec~1.38sec
5	Thin Plate	Rev Time 0.44sec~1.54sec
6	Large Plate	Rev Time 0.72sec~10sec
7	Spring Reverb	Rev Time 0.4sec~2.3sec
8	Multi-tap Delay	Delay Time 0~680ms
9	Analog Delay	Delay Time 0~680ms
10	Chorus Verb	Rev Time 0.56sec~3.5sec
11	STEREO CHORUS	Rate 0.58Hz~6Hz
12	Flanger	Rate 0.58Hz~4.35Hz
13	Phaser	Rate 0.58Hz~11Hz
14	Gated Reverb	Gate Time 0.25sec~0.78sec
15	Flange Verb	Rev Time 0.34sec~2sec
16	Vocal Echo	Delay Time 0~400ms

13. POWER LED

14. PEAK LED

15. MAIN-AUSGANGSPEGEL-LED

16. LISTEN (CLUBXS16+ ONLY)

“LISTEN ON”- und “OFF”-Leuchte für jeden Kanal überprüfen.

17. MAIN MIX Fader

Regelt den MAIN MIX Ausgangspegel.

SD/USB/BLUETOOTH



Beim Einschalten von CLUB XS wird der Home-Screen auf der Media-Station angezeigt. Insgesamt gibt es 5 Funktionen, sie werden mittels Icons oben am Screen angezeigt. Die benötigte Funktion wird mit den Tasten VOL- und VOL+ ausgewählt.

Notensymbol: USB/SD-Karten-Playback

Mikrofonsymbol: USB/SD-Aufnahmefunktion

Voice: N/A

Bluetoothsymbol: Bluetooth-Playback

USB-Symbol: USB-Playback von einem PC/Laptop

BLUETOOTH:

Bluetooth-Modus auswählen, mit den VOL- und VOL+ Tasten zum Bluetoothsymbol scrollen.

Verbinden: Bluetooth am Gerät einschalten (Handy, Tablet usw.) und nahe an der CLUB XS Media Station platzieren.

PLAY/PAUSE-Taste am CLUB XS drücken um den Koppelungsmodus aufzurufen. Refresh oder Search am Gerät einstellen, damit CLUB XS identifiziert wird.

Das Gerät zeigt CLUB XS unter dem Gerätenamen „Bluetooth“ an.

„Bluetooth“-Gerät auswählen um die Koppelung zu starten.

Koppelung ist abgeschlossen, wenn sie vom Gerät bestätigt wird, sowie von einer Nachricht am CLUB XS Screen, welche den Namen des Geräts anzeigt.

Tipp: Wenn die Koppelung nicht erfolgreich war oder eines der Geräte eine Fehlermeldung anzeigt, Koppelung, wie oben beschrieben, wiederholen. Fallweise kann es notwendig sein, „Bluetooth“ am Gerät zu entfernen und den Vorgang nochmals, von Anfang an, zu wiederholen.

Im Normalfall verbindet sich ein bereits gekoppeltes Gerät automatisch, beim nächsten Einschalten, mit dem CLUB XS, wenn der Bluetooth-Modus ausgewählt ist. Da nicht jedes Gerät diese Funktion bietet, muss in manchen Fällen die Koppelung wiederholt werden.

SD Karte/USB-Playback:

Playback der Dateitypen WMA, WAV und mp3 wird unterstützt. Wenn eine Speicherkarte im CLUB XS eingesteckt wird, startet der CLUB XS automatisch den Playback-Modus und spielt die erste Datei ab.

Alternativ, MODE-Taste drücken, um zum Home-Screen zurückzukehren und mit den Tasten VOL- und VOL+ zu USB/SD-Karten-Playback scrollen. Die PLAY/PAUSE-Taste drücken um den Player zu öffnen.

Der Dateiname wird über den Bildschirm gescrollt.

Am Bildschirm werden die gewählte Dateinummer und die Gesamtanzahl der Dateien auf der Speicherkarte angezeigt.

Die gesuchte Datei mit den Tasten VOL- und VOL+ suchen und auswählen.

Den Player mit den Tasten PLAY/PAUSE und STOP steuern.

Loop-Funktionen:

F = spielt alle Tracks im selben Ordner hintereinander, in einer Schleife, ab (Repeat). USB & SD, zwei Geräte.

R = Shuffle spielt alle Tracks in einer zufälligen Reihenfolge ab (kein Repeat).

A= Spielt alle Tracks hintereinander in einer Schleife ab (Repeat).

1 = Spielt einen ausgewählten Track in einer Schleife ab (Repeat). Bitte beachten, in diesem Modus sind individuelle Tracks nicht selektierbar.

Ende bestimmen, beim Abspielen einzelner Tracks von einer USB oder SD-Karte, für Anwendungen als Backingtrack bei einer Live-Performance.

F in der Loop-Funktionsliste auswählen.

PLAY/PAUSE-Taste zwei Mal drücken und halten. Das Pause-Symbol erscheint am Bildschirm.

Datei mit der VOL+-Taste auswählen.

PLAY/PAUSE-Taste auslassen.

Die Datei bleibt im Pause-Modus bis die PLAY/PAUSE-Taste nochmals gedrückt wird um die Datei zu starten.

Zum Track-Ende STOP drücken.

Um die nächste Datei auszuwählen, zwei Mal die PLAY/PAUSE-Taste drücken und halten. Sie sehen, dass der Player zur ersten Datei zurückspringt, daher nochmals die VOL-Taste zum Dateisuche verwenden.

Tipps um Musikdateien vorzubereiten:

Einen Track ohne Sound aufnehmen, z. B. 30 Sekunden lang. Diesen Track '001 Silence' benennen und sicherstellen, dass es immer der erste Track unter den Dateien ist.

Der Grund dafür: Beim Einstecken der Speicherkarte spielt der Player automatisch den ersten Track.

Beim Drücken der PLAY/PAUSE-Taste spielt der Player möglicherweise einen Teil der ersten Datei ab. Ca. 30 Sekunden ohne Sound am Ende jedes Songs hinzufügen. Der Player spielt automatisch den nächsten Track, wenn der vorangegangene zu Ende ist. Hinzufügen einer stillen Teils am Ende eines Tracks gibt dem Künstler Zeit den Player zu stoppen, damit der nächste Song nicht zu einem unerwünschten Zeitpunkt abgespielt wird.

Record-Funktion

Diese Funktion nimmt den Stereo-Main-Mix des CLUB XS im MP3-Format, bei 128kbps Mono, auf eine Speicherkarte auf.

Eine leere Speicherkarte wird im folgenden Beispiel verwendet. Record-Funktion mit den VOL- und VOL+ Tasten auswählen und mit der PLAY/PAUSE-Taste öffnen.

Jedes Signal, welches zum Main-Mix-Ausgang geroutet ist, kann nun durch Drücken der PLAY/PAUSE-Taste aufgenommen werden.

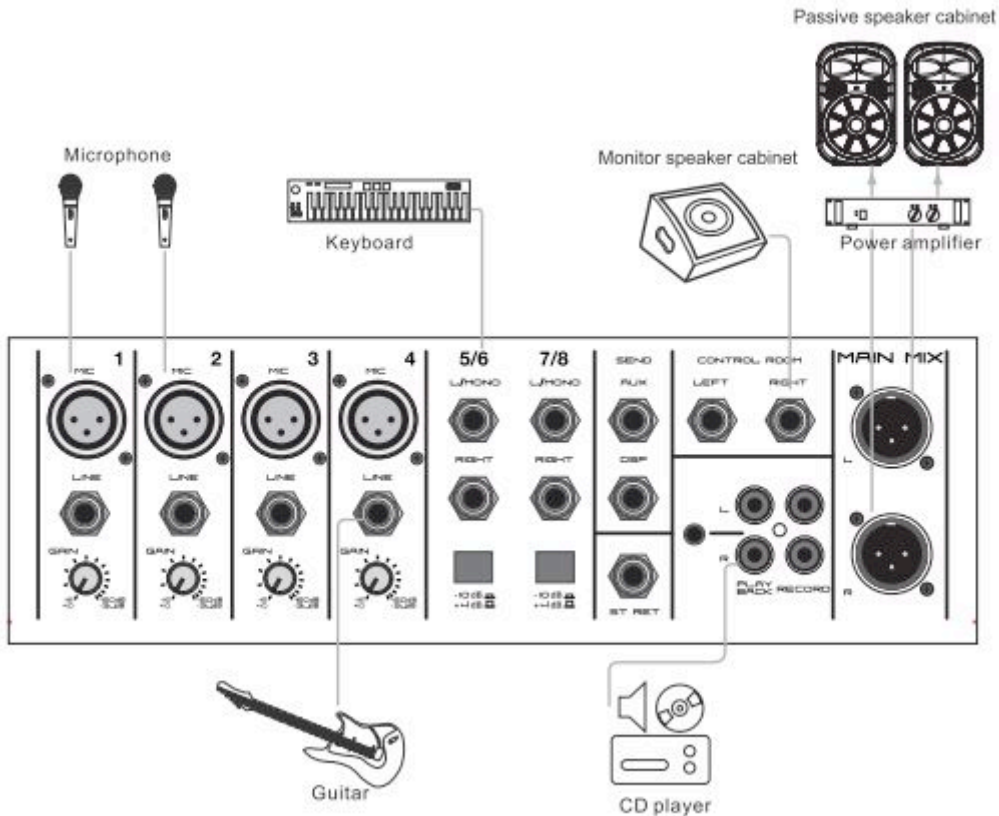
Ein Hinweis: Der Main-Mix-Fader verändert nicht den Signalpegel der Aufnahme. Bei einer Liveaufnahme steuern die Main-Mix-Fader das PA-System, Eingriffe verändern den Aufnahmepegel nicht.

Ein Ordner wird automatisch auf der Speicherkarte angelegt (mit RECORD benannt) und alle Aufnahmen werden dort gespeichert. Wenn zusätzliche Dateien auf derselben Speicherkarte hinzugefügt werden, wird die Modus-Taste verwendet, um vom RECORD-Ordner zu den zusätzlichen Dateien zu gehen.

Nun sollte ein Image-Update gemacht werden, um die neuen Designs zu berücksichtigen.

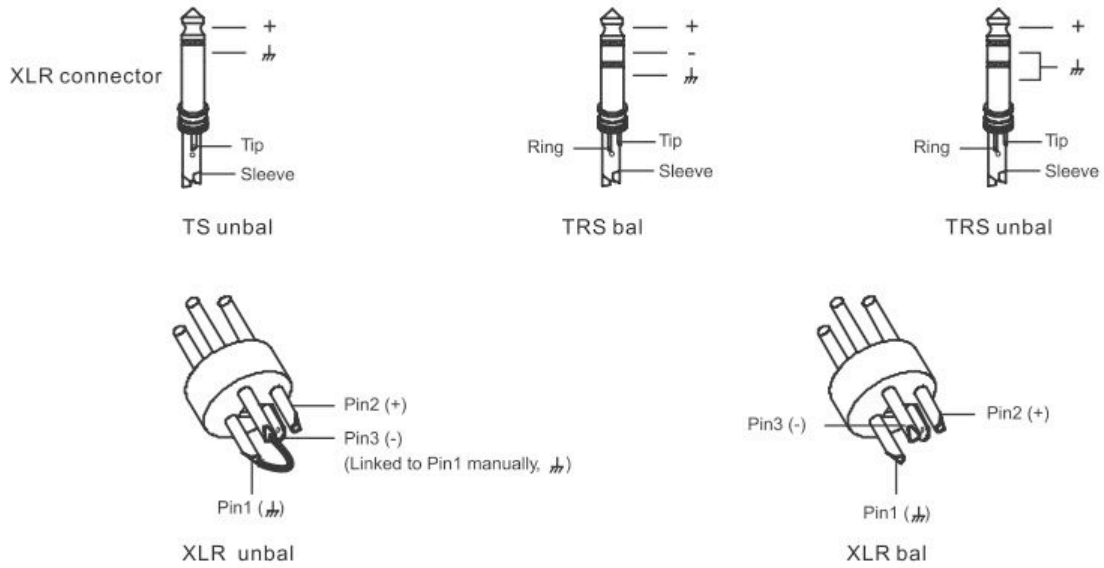
INSTALLATION

1. Vor dem Lautsprecher sollten keine Hindernisse stehen. Es empfiehlt sich den Lautsprecher auf einen Ständer zu montieren.
2. Professionelles Zubehör für das Abhängen oder die Installation der Boxen verwenden, um Verletzungsgefahr zu vermeiden.
3. Hochwertige Kabel verwenden, um die beste Tonqualität sicherzustellen.
4. Leistung und Impedanz der Endstufe und der Lautsprecherbox aufeinander abstimmen.
5. Um Feedback zu vermeiden, das Mikrofon nicht auf die Lautsprecherbox richten.



BAL/UNBAL-MODUS DER TRS/XLR-ANSCHLÜSSE

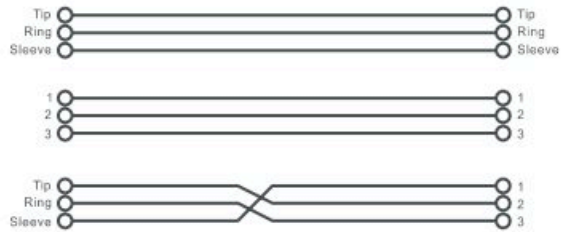
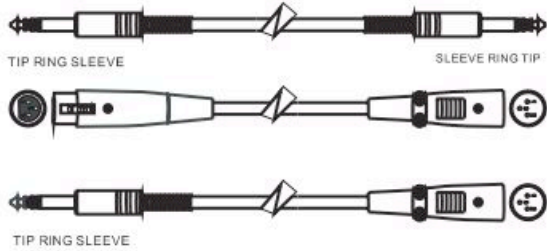
1/4" TRS- oder XLR-Verbindung, symmetrischer/asymmetrischer (BAL/UNBAL) Modus, siehe unten:
1/4" Stecker



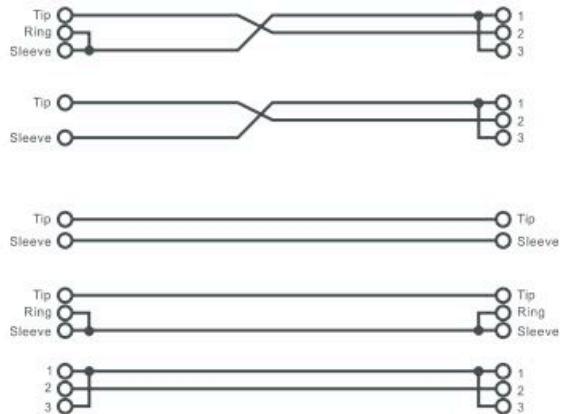
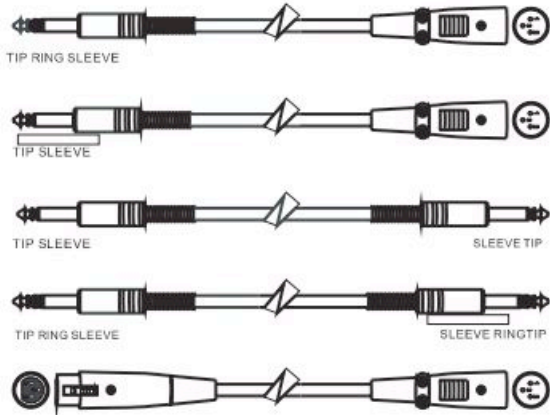
ANSCHLUSS

1/4" TRS und XLR-Verbinders für den Anschluss von Pro-Audio-Equipment, siehe unten:

Balanced



Unbalanced



GLOSSAR DER TECHNISCHEN BEGRIFFE

AC oder a.c. Wechselstrom

AC POWER SUPPLY Stromversorgung vor Ort

ASSIGN Schalten oder Routen, um ein Signal einem spezifischen Signalweg zuzuweisen.

ATTENUATE Reduzieren oder leiser machen.

BALANCED Symmetrische 3-Leiterschaltungen sind bei Audio-Equipment, von dynamischen Mikrofonen bis hin zu Premium-Studiogeräten, weit verbreitet. Das symmetrische System löscht Interferenzen von außen über Anschlusskabel aus und bewirkt damit ein saubereres Signal.

BANDWIDTH Die Bandbreite ist der Frequenzgang, der ein Gerät durchläuft.

BUS Ein gemeinsamer Überträger, der ein oder mehrere Signale durch ein Mischpult leitet.

CLIPPING Die Verzerrung durch ein Signal, welches den maximalen Pegel überschreitet, den ein Eingang verträgt.

COLD Die negative Phase eines Signals. Meistens der schwarze Draht in einem symmetrischen Kabel. Für ein asymmetrisches Signal wird SCREEN für den COLD-Anschluss verwendet.

COMPRESSOR Ein elektronisches Gerät um den Soundpegel zu reduzieren, der einen gesetzten Schwellenpunkt überschreitet. Wird oft für Vocals verwendet, um einen konsistenteren Lautstärkepegel zu erreichen. Ein Kompressor kann auch verwendet werden, um die Übersteuerung des Signalpegels am Equipment-Eingang zu verhindern.

CUEING Ein weiteres Wort für Monitoring, meistens dann verwendet, wenn eine Signalquelle vorbereitet wird, um zu einem spezifischen Zeitpunkt während einer Performance abgespielt werden soll. Das kann ein Soundeffekt für eine Bühnenproduktion sein, oder ein abspielbereiter MP3-, **CD-** oder **MD-**Track, so dass die Musik sofort startklar ist.

dB Die gängigste Einheit, um Schalldruck zu messen. Die „A-Gewichtung“ berücksichtigt die unterschiedliche Empfindlichkeit des Ohres auf verschiedene Frequenzen, die bei niedrigen Lautstärken besonders ausgeprägt ist.

dBu Eine Standard-Referenzspannung = 0. 775V rms. Abgeleitet von den früheren dBm, die für die Leistungsbewertung in 600 Ohm-Schaltungen verwendet wurden.

dBV Eine Standard-Referenzspannung = 1V rms.

DECIBEL (dB) Eine logarithmische Messmethode in der Akustik und Elektronik. Ein Dezibel (1/10 eines Bell) ist die kleinste, vom menschlichen Ohr wahrnehmbare Lautstärkeveränderung, wobei geschulte Ohren auch kleinere Veränderungen erkennen. 0dB (Akustik) ist der Grenzwert des menschlichen Gehörs bei mittleren Frequenzen.

DELAY Ein Delay ist ein elektronischer Effektprozessor der ein kurzes Soundsample erstellt und dieses kurz darauf wieder abspielt um einen Echoeffekt zu erreichen. Delays werden im Livesound auch verwendet, damit der Sound aus Lautsprechern, die weit auseinander platziert sind, gleichzeitig auf die Ohren des Zuhörers trifft.

D.I. Direkter Einspeisung. Ein kleines „D.I.“ wird oft verwendet, um ein Signal direkt von einer Gitarre oder einem Bass in die Konsole zu schicken, ohne Verstärker, Lautsprecher und Abnahme mit einem Mikrofon.

ECHO Der Effekt der produziert wird, wenn Sound von harten Flächen reflektiert wird. Echo wird oft künstlich, durch elektronisches Equipment, reproduziert (siehe DELAY).

EFFECT (FX oder DSP) SENDS Jegliche Ausgänge eines Kanals oder einer Konsole die für zusätzliche Soundbearbeitung an externes Equipment angeschlossen werden können. Meistens erfolgen Effekt-Sends post-fade, so dass sich Main-Signal-Pegelveränderungen auch das an den Prozessor geschickte Signal verändern.

EQUALISATION (EQ) Klangbearbeitung

FADER Lautstärkeregelung, oft ein Regler vom linearen Typ oder als Schieber ausgeführt. **FEEDBACK** Rückkoppelung. Wenn ein Mikrofon den eigenen verstärkten Sound von einem Lautsprecher abnimmt, wird ein pfeifendes Geräusch produziert.

F.O.H. Front of House. Das Lautsprechersystem überträgt den Sound von der Bühne zum Publikum. Der Begriff beschreibt auch den Standort des Mischpultes im Saal, vor der Bühne.

GRAPHIC / GRAPHIC EQUALISER / GEQ Ein Equalizer der Schieberregler-Reihen nutzt, um den Klang zu verändern. Jeder Schieber regelt einen Teil des Frequenzspektrums und macht optisch sichtbar, welche Bereiche abgesenkt oder angehoben wurden.

GROUND Erdung

HERTZ (Hz) Eine Frequenzmesseinheit. Hz = 1 Zyklus pro Sekunde.

HIGH (oder TOP) Die Höhen oder der hochfrequente Anteil des Sounds, bzw. der Lautsprecher (oft ein Kompressionstreiber im Lautsprecher) der ihn reproduziert.

HOT Die positive Phase des Signals. Meistens ein roter Draht in einem abgeschirmten Kabel.

IMPEDANCE Ähnlich wie Widerstand, außer dass die Impedanz auch die Wirkung von Induktivität und Kapazität in der Schaltung reflektiert.

STAGE MONITOR (FOLDBACK) Der Sound der vom Mischpult zurück auf die Bühne geschickt wird, damit die Künstler ihn hören können. Bei großen Soundsystemen wird oft ein eigenständiges Monitor- (oder Foldback) System mit einer eigenen Konsole auf einer Bühnenseite eingerichtet, so dass die Künstler gut mit dem Techniker kommunizieren können.

SERVICEINFORMATION

Bei Auftreten eines Fehlers oder eines Problems mit ihrem Studiomaster-Produkt, bitte zuerst die „Trouble Shooting“-Seiten dieser Anleitung konsultieren. Wenn das Problem nicht gelöst werden kann oder das Produkt beschädigt ist, kontaktieren Sie bitte ihren Händler oder Vertriebspartner vor Ort.

Falls empfohlen wird, das Produkt zum nächsten Studiomaster Service Center einzuschicken, bitte vorher Kontakt aufnehmen.

Sie werden nach Produkttype und Seriennummer gefragt und erhalten anschließend eine (RA) Autorisierungsnummer für die Rücksendung.

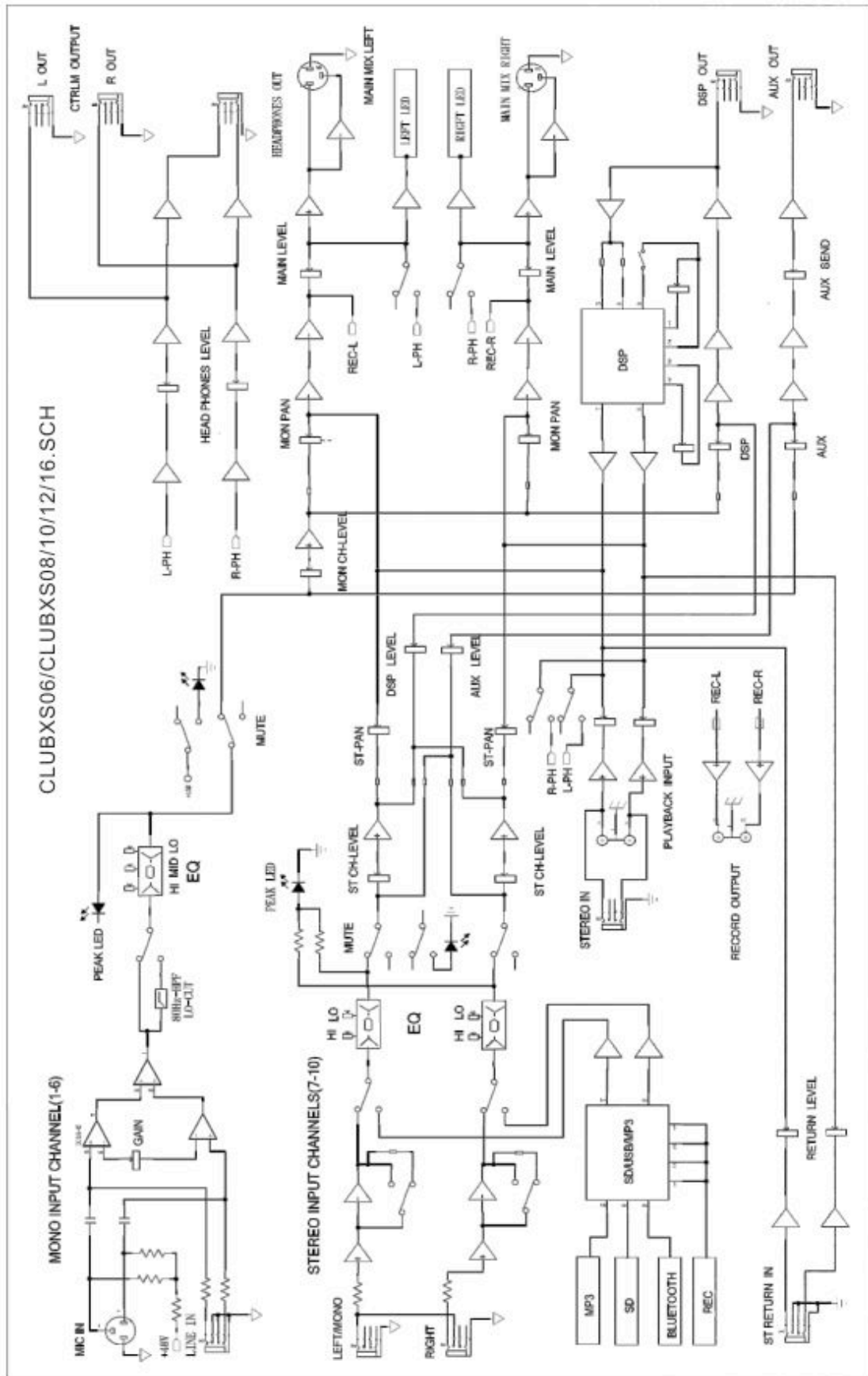
Verpacken Sie die Einheit im Originalkarton, zum Schutz vor Transportschäden.

Die RA-Nummer muss deutlich auf der Außenseite des Kartons sichtbar sein, sonst wird die Annahme unter Umständen verweigert.

Studiomaster kann nicht für Schäden verantwortlich gemacht werden, die durch mangelhafte Verpackung verursacht wurden.

Etikettieren Sie das Equipment gut leserlich, mit ihrem Namen und ihrer Adresse und legen sie eine genaue Beschreibung des Fehlers bei. Die übermittelte Information hilft dem Service-Techniker und minimiert Reparaturkosten außerhalb der Garantie.

BLOCKDIAGRAMM



TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Mic input	Bal input
Frequency response	10 Hz to 30 kHz, +/-3 dB
THD(THD&N)	0.03% at +4 dBu, 22Hz-20kHz A-weighted
Compression	GAIN:0-9dB, THRESHOLD: 20dB [↓] 5dB
S/N ratio	(SNR)115 dB
Line in	Bal input
Frequency response	10 Hz to 30kHz, +/-3 dB
THD(THD&N)	0.005% at+4 dBu, 22Hz-20kHz A-weightde
Max gain	75 dBu MIC INPUT MAIN OUTPUT
Stereo input channel	
Line in	Bal/unbal
Frequency response	10 Hz to 55 kHz, +/-3 dB
THD(THD&N)	0.005% at +4 dBu, 22Hz-20kHz A-weighted
Impedance	
Mic input	1.4 kOhm
Line in	10 kOhm
Other inputs	10 kOhm or more
Recording output	1 kOhm
Other outputs	120 Ohm
Mono EQ	
HI	+/-15 dB @12 kHz
MID	+/-15 dB @2.5 kHz
LOW	+/-15 dB @45 Hz
Low cut filter	80 Hz, 18 dB/Oct.
Stereo EQ	
HI	+/-15 dB @12 kHz
LOW	+/-15 dB @60 Hz
DSP	A/D & D/A converter sample frequency 24-Bit, 16 programs
Main mix	
Noise (BUS noise)	Fader 0dB, all input channel knobs set to minimum, EQ knobs set to middle, :-100dBu(reference:+4dBu)
Max output	Bal: +27dBu: unbal: +22dBu 1/4" connector
	AUX: +22 dBu
	DSP: +22dBu
Power supply	100-240 VAC~50/60 Hz
Dimension(D*W*H)mm	CLUBXS06: 358X130X76 CLUBXS08: 358X280X76 CLUBXS10: 358X336X76 CLUBXS12: 358X392X76 CLUBXS16 ⁺ : 395X525X85
Net weight	CLUBXS06 : 3.5kg CLUBXS08 : 4kg CLUBXS10 : 4.5kg CLUBXS12 : 5kg CLUBXS16 ⁺ : 7.2kg