

# HARVEY®

## Schnelleinstieg HARVEY-Composer



DSPECIALISTS Digitale Audio- und Messsysteme GmbH

[www.dspecialists.de](http://www.dspecialists.de)  
[www.harvey-audio.de](http://www.harvey-audio.de)

Version 1.0  
15.05.2012

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Cockpit</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Hauptfenster</b>	<b>4</b>
2.1	Raster	4
<b>3</b>	<b>Projekt erstellen</b>	<b>5</b>
3.1	Reiter Projekte	5
3.2	Bibliothek	5
3.2.1	Ein- und Ausgänge	6
3.2.2	Mixer	7
3.3	Bündel ziehen	8
3.4	Automatik	9
3.5	Audiofunktionen einfügen	9
3.6	Rückgängig	10
3.7	Speichern	10
<b>4</b>	<b>Projekt parametrieren</b>	<b>11</b>
4.1	Unterschied Konfigurieren/Parametrieren	11
4.2	Parameterdialog	11
4.3	Kontextmenü	12
<b>5</b>	<b>Projekt transferieren</b>	<b>13</b>
5.1	Systemkommunikation	13
5.2	Verbinden	14
5.3	Transfer	14
5.4	Online-Modus	15
5.5	Sichern der Einstellungen	15

# 1 Cockpit

Beim Programmstart des HARVEY-Composers öffnet sich automatisch das sogenannte Cockpit. Das Cockpit fungiert als Verwaltungszentrale und ist in die zwei Bereiche Projektverwaltung und Systemkommunikation unterteilt. Die Projektverwaltung ermöglicht das Erstellen, Öffnen und Speichern von Projekten. In einer Liste sind die zuletzt geöffneten Projekte abrufbar. Die Systemkommunikation dient der Verwaltung aller im Netzwerk verfügbaren HARVEY mx.16.

Um ein neues Projekt zu erstellen, klicken Sie auf *Neues Arbeitsblatt erstellen*.



Abbildung 1-1: Projektverwaltung im Cockpit

## 2 Hauptfenster

Im HARVEY-Composer sind alle Anzeigefunktionen und Bearbeitungswerkzeuge in einem einzigen, übersichtlich gestalteten Hauptfenster integriert. Bibliotheken, Symbolleisten und Kontextmenüs sind stets direkt erreichbar.

Das Hauptfenster ist in vier Bereiche gegliedert:

- Menüleiste
- Seitenleiste mit Birds View
- Arbeitsblatt
- Statusleiste

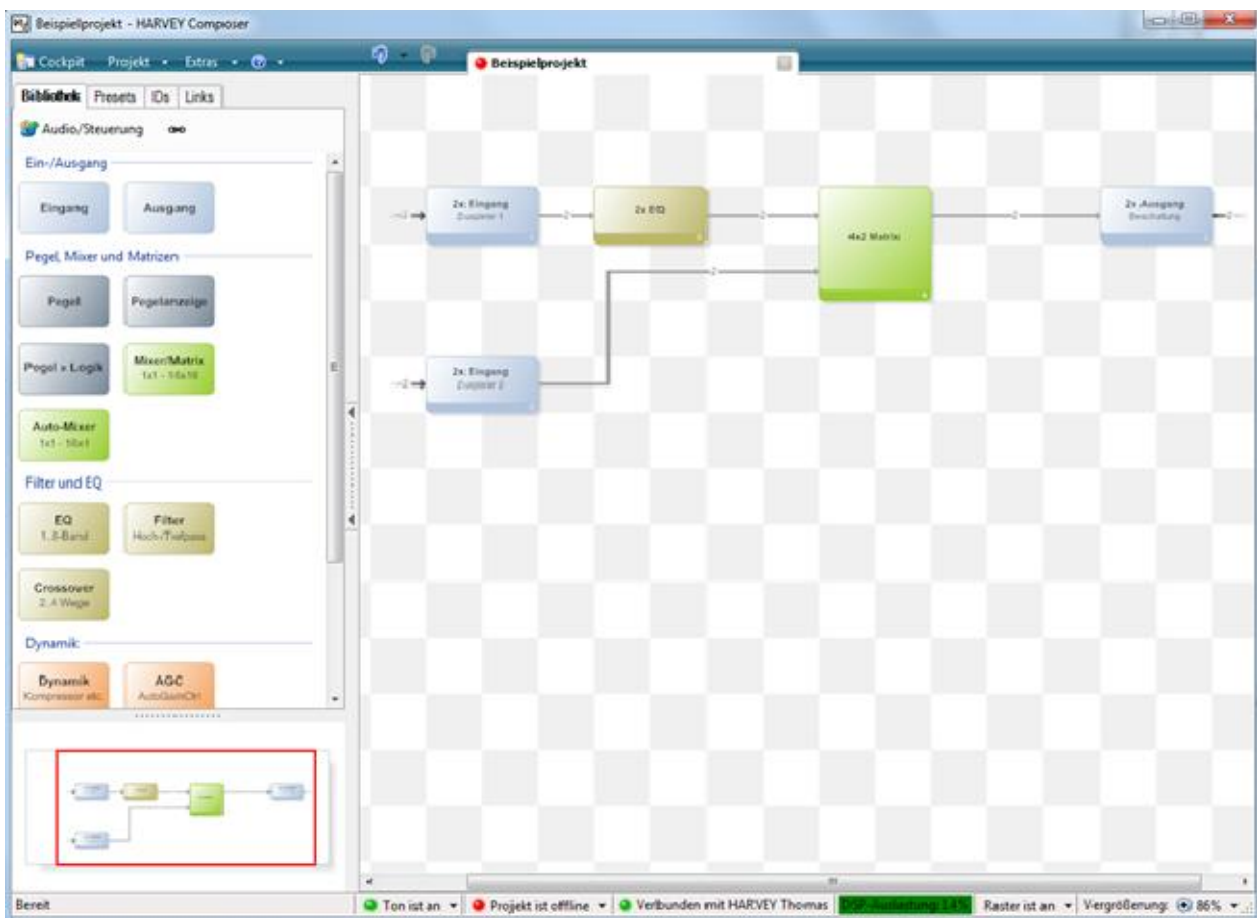


Abbildung 2-1: Hauptfenster

### 2.1 Raster

Das Arbeitsblatt arbeitet mit einem Raster, an dem sich alle Elemente ausrichten. Es lässt sich rechts unten in der Statusleiste aktivieren bzw. deaktivieren.

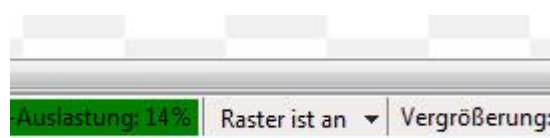


Abbildung 2-2: Raster Ein/Aus

## 3 Projekt erstellen

### 3.1 Reiter Projekte

Im Hauptfenster lassen sich mehrere Projekte gleichzeitig öffnen und unabhängig voneinander bearbeiten. Mit Hilfe der Projektreiter kann zwischen den Projekten hin- und hergeschaltet werden



Abbildung 3-1: Projektreiter

### 3.2 Bibliothek

In der linken Seitenleiste befindet sich der Reiter *Bibliothek*. Die Bibliothek hält alle Funktionselemente bereit, die zur Erstellung eines Projekts benötigt werden.

In dieser Kurzanleitung erstellen Sie eine simple Installation bestehend aus zwei Zuspielern und einem Ausgang zur Beschallung.



### 3.2.1 Ein- und Ausgänge

Ziehen Sie per Drag & Drop einen Eingang von der Bibliothek auf das Arbeitsblatt. Automatisch öffnet sich das Fenster *Blockeigenschaften*. Hier können Sie einen Namen vergeben und die Anzahl der Kanäle festlegen. Bezeichnen Sie den Block mit Zusprieler 1, erhöhen Sie die Kanäle auf 2 und schließen Sie das Fenster mit *Übernehmen*.



Abbildung 3-2: Blockeigenschaften

Nun öffnet sich automatisch der Verbindungseditor. Auf der linken Seite werden die 16 Eingänge des HARVEY mx.16 schematisch dargestellt, auf der rechten Seite befindet sich der Block des Zusprieler 1 mit seinen Ein- und Ausgängen. Jetzt können Sie die Ein- und Ausgänge an ausgewählten Ports manuell miteinander verbinden oder die Verkabelung automatisch vornehmen. Bei der automatischen Verkabelung werden die der Reihe nach verfügbaren Ports des HARVEY mx.16 benutzt.

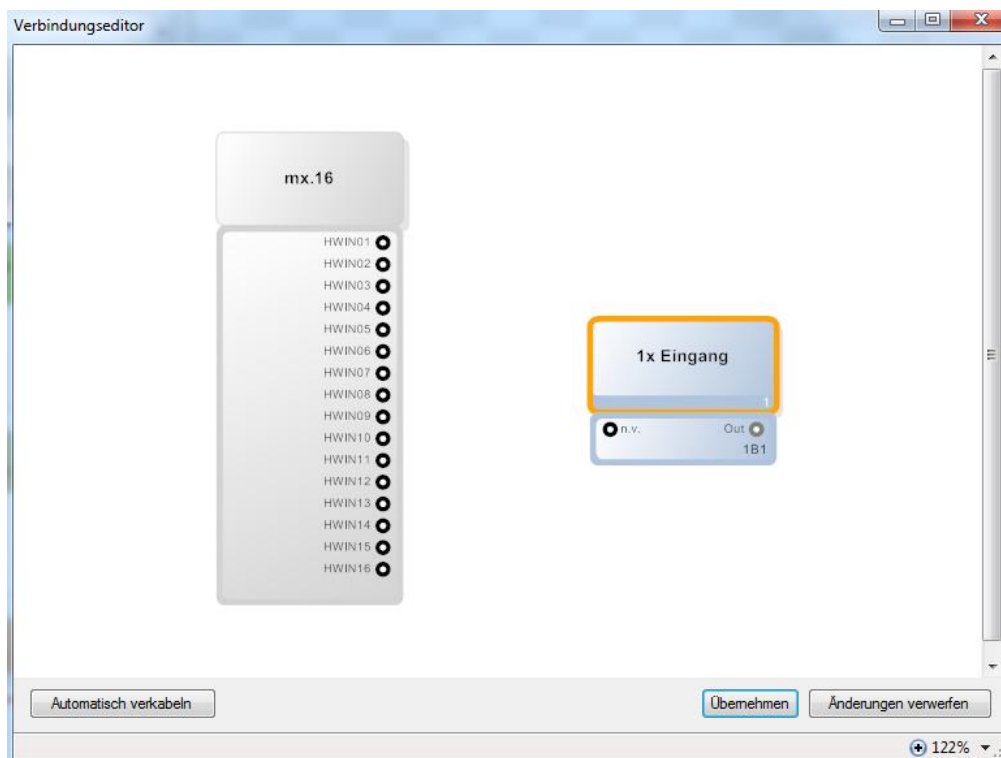


Abbildung 3-3: Verbindungseditor Eingangsblock

Schließen Sie den Verbindungseditor mit dem Button *Übernehmen*.

Den Zuspeler 2 legen Sie in derselben Vorgehensweise an. Im Verbindungseditor wird jetzt neben dem neu erstellten Block der bereits bestehende Zuspeler 1 angezeigt.

Anschließend erstellen Sie noch einen Ausgangsblock „Beschallung“ mit 2 Kanälen. Platzieren Sie den Ausgangsblock mit etwas Abstand zu den Eingangsblöcken, damit ausreichend Platz für die weiteren Elemente vorhanden ist. Das Projekt sollte nun wie folgt aussehen:



Abbildung 3-4: Projekt mit Ein-und Ausgängen

### 3.2.2 Mixer

Um das Audiosignal der beiden Zuspeler zusammenzuführen, wird eine Matrix benötigt. Ziehen Sie einen Mixer/Matrix-Block aus der Bibliothek auf das Arbeitsblatt und platzieren Sie ihn zwischen den Eingängen und dem Ausgang.

### 3.3 Bündel ziehen

Die Verkabelung der Blöcke wird wieder durch eine Automatik unterstützt. Positionieren Sie den Cursor über den rechten Teil des Eingangsblocks, sodass sich der Cursor in einen Pfeil verwandelt. Drücken und halten Sie nun die linke Maustaste und ziehen Sie sie langsam nach rechts. Ziehen Sie die Verbindung bis zur Matrix und lassen Sie sie über dem linken Teil des Blocks fallen. Nachfolgend öffnet sich erneut automatisch der Verbindungseditor. Automatisch wurde die Anzahl der Einzelverbindungen im Bündel an die Anzahl der Eingangskanäle des Zuspielers 1 angepasst.

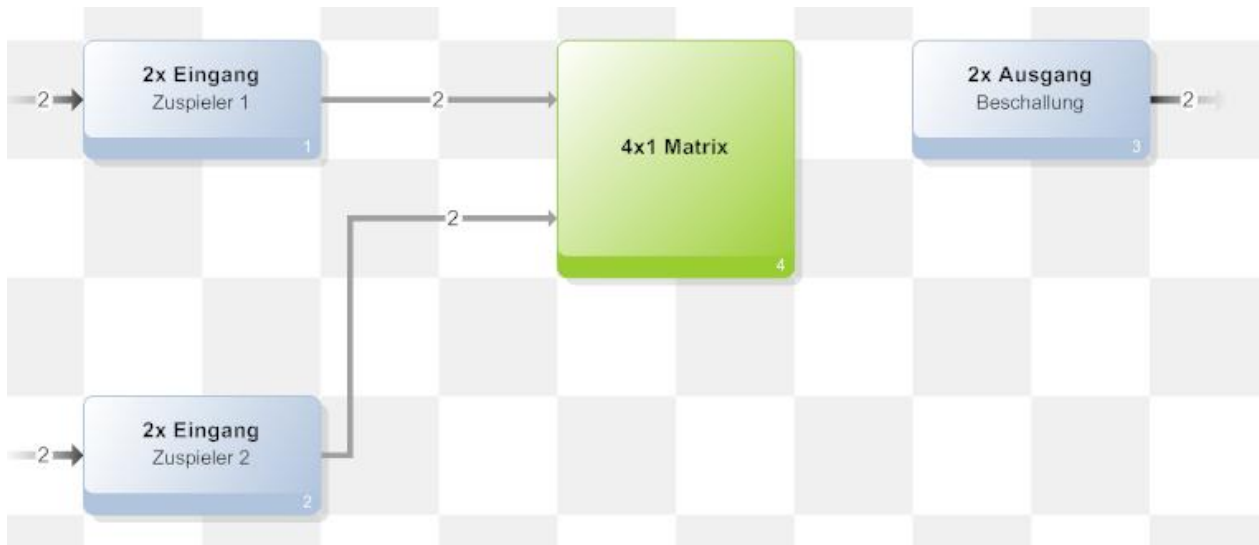


Abbildung 3-5: Projekt mit 4x1 Mixer

Um eine Verbindung zwischen Mixer und Ausgang zu ziehen, starten Sie am Ausgangsblock und ziehen die Leitung nach links zum Mixer-Block. Dies ist notwendig, weil immer die Quelle des Leitungsziehens die Anzahl der im Bündel enthaltenen Einzelleitungen bestimmt. Die Leitung muss also vom Beschallungsblock aus gezogen werden, um eine zweikanalige Leitung zu erhalten.



### 3.4 Automatik

Beim Verschieben eines Blocks werden die beteiligten Audioleitungen neu ausgerichtet. Eine Automatik wertet die vorhandene Platzsituation aus und erzeugt dann möglichst direkte und kurze Verbindungen. Diese Automatik prüft auch, ob ein Block an einer bestimmten Stelle abgelegt werden kann. Ist dies nicht möglich, verwandelt sich der Mauscursor in einen durchgestrichenen Kreis und der gehaltene Block wird transparent dargestellt.

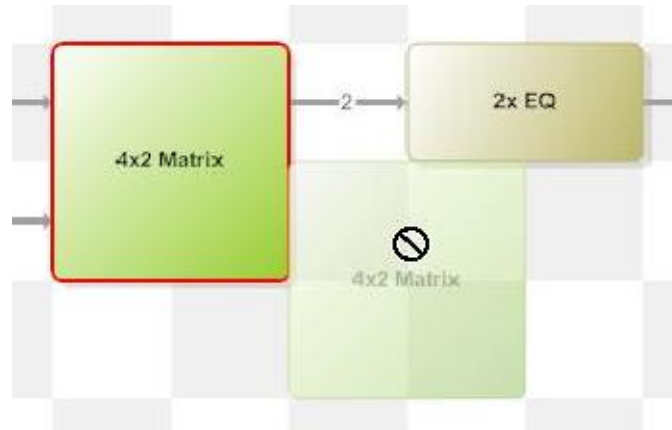


Abbildung 3-6: Prüfung „Block ablegen“

### 3.5 Audiofunktionen einfügen

HARVEY mx.16 bietet eine Vielzahl an Audiofunktionen an. Um einen EQ in die Installation einzufügen, ziehen Sie einfach den entsprechenden EQ-Block aus der Bibliothek auf das Arbeitsblatt und lassen Sie ihn über dem Kanalbündel zwischen Matrix und Ausgangsblock fallen. Die Vorschau zeigt an, wie der angrenzende Ausgangsblock verschoben wird. Gegebenenfalls werden auch Audioleitungen neu ausgerichtet.

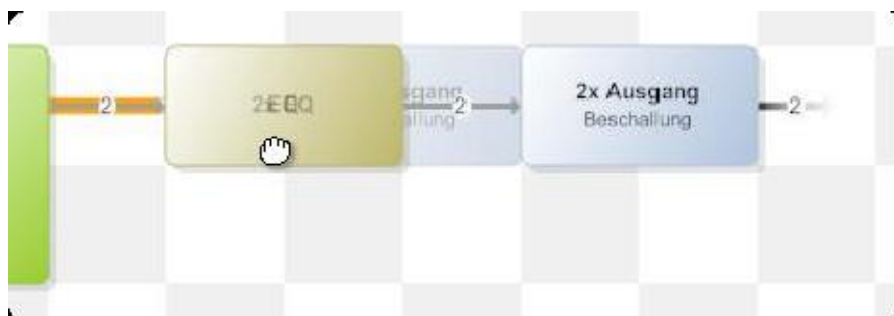


Abbildung 3-7: Einfügen von Audiofunktionen

### **3.6 Rückgängig**

Im HARVEY-Composer werden die letzten 32 Arbeitsschritte in einem Protokoll gespeichert. Mit den Schaltflächen Rückgängig/Wiederholen können einzelne Schritte rückgängig gemacht bzw. wiederhergestellt werden. Über die Protokollliste, die sich mit dem kleinen Dreieck öffnen lässt, kann man zu einem bestimmten Punkt in der Bearbeitungshistorie zurückspringen.

### **3.7 Speichern**

Das Projekt ist nun vollständig und muss nur noch abgespeichert werden. Öffnen Sie hierzu das Cockpit und klicken Sie auf den Button *Speichern*. Nachdem Sie Speicherort und Dateinamen festgelegt haben, öffnet sich das Protokollfenster des Projekts. Hier können Kommentare zu dieser gespeicherten Version hinterlegt werden.

## 4 Projekt parametrieren

### 4.1 Unterschied Konfigurieren/Parametrieren

Unter Konfigurieren wird beim HARVEY-Composer das Bestimmen der Eigenschaften von Blöcken und Leitungen verstanden. Dazu zählt beispielsweise das Festlegen der Kanalanzahl.

Beim Parametrieren handelt es sich um das Einstellen der Parameter der Audiofunktionen, beispielsweise die Frequenz des EQ.

### 4.2 Parameterdialog

Mit einem Doppelklick auf einen Block gelangt man zum Parameterdialog. Dieser stellt die für den Block zutreffenden Einstellmöglichkeiten bereit.



Abbildung 4-1: Parameterdialog eines Eingangsblocks

Da die ersten acht Eingangskanäle des mx.16 auch als Mikrofoneingänge mit zuschaltbarer Phantomspeisung benutzt werden können, werden entsprechende Umschalter für Line und Mic angezeigt. Wählen Sie Mic, wird auch die Zuschaltung der Phantomspeisung angeboten. Je nach Eingangstyp ändern sich auch die Einstellmöglichkeiten des Gains.

Parameterdialoge haben keine Buttons wie *Übernehmen* oder *Abbrechen*, sondern die Einstellungen werden sofort umgesetzt, sofern der HARVEY-Composer mit einem mx.16 verbunden ist. So kann man die Veränderung an z.B. Verstärkung oder Frequenz eines EQ sofort hören. Trotzdem können alle seit dem Öffnen des Parameterdialogs vorgenommenen Einstellungen mit dem direkt im Fenster vorhandenen *Undo* Button zurückgenommen werden.

### 4.3 Kontextmenü

Die Eigenschaften eines Blocks können auch nachträglich über das Kontextmenü aufgerufen und angepasst werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Matrix. Unter dem Punkt Eigenschaften gelangt man zu dem Punkt *Blockeigenschaften*. Hier können der Name, die Anzahl der Ein- und Ausgänge und verschiedene Matrizentypen bestimmt werden. Der Punkt Einstellungen im Kontextmenü führt zum bereits bekannten Parameterdialog.

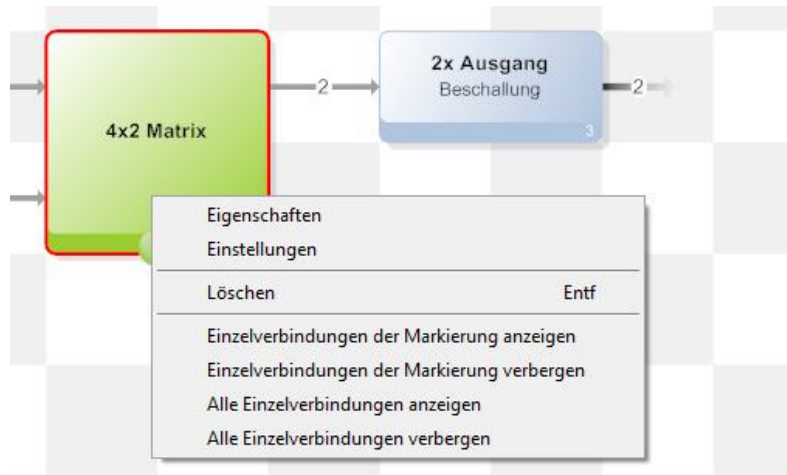


Abbildung 4-2: Kontextmenü eines Blocks

## 5 Projekt transferieren

Projekte werden im HARVEY-Composer offline erstellt und bearbeitet. Im Online-Modus kann man das fertige Projekt auf die mx.16-Hardware übertragen.

### 5.1 Systemkommunikation

Auf der rechten Seite des Cockpits befindet sich die Systemverwaltung. Diese ist in die zwei Spalten PC und Geräte unterteilt.

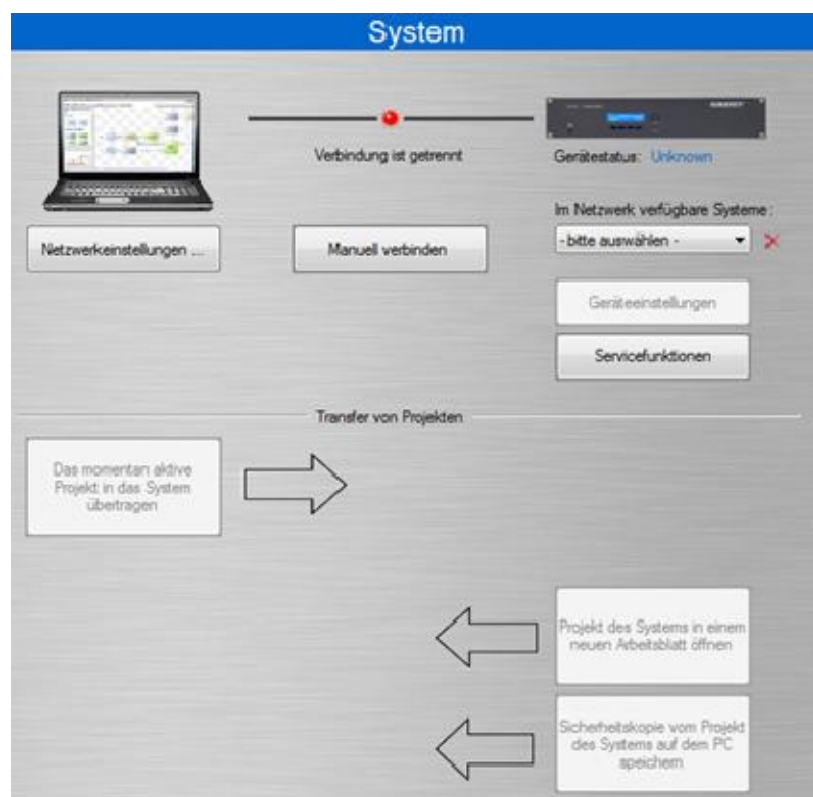


Abbildung 5-1: Cockpit System

---

## 5.2 Verbinden

Damit der PC und das mx.16 miteinander kommunizieren können, muss zuerst eine Netzwerkverbindung aufgebaut werden. Dazu wählen Sie aus der Auswahlliste „Im Netz verfügbare Systeme“ Ihr gewünschtes System aus und klicken Sie auf *Verbinden*. Während des Verbindungsaufbaus wird die LED gelb, sobald die Verbindung erfolgreich hergestellt wurde, schaltet sie auf grün um.



Abbildung 5-2: Verbindung herstellen



Abbildung 5-3: Verbindung hergestellt

## 5.3 Transfer

Im Online-Modus besteht die Möglichkeit, das aktuelle Projekt in das verbundene mx.16 zu übertragen oder auch ein Projekt aus dem mx.16 in den HARVEY-Composer zu transferieren. Klicken Sie „Das momentan aktive Projekt in das System übertragen“ an und bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage wegen des Überschreibens des bestehenden Projekts. Das Projekt wird nun übertragen, anschließend erscheint eine Erfolgsmeldung.

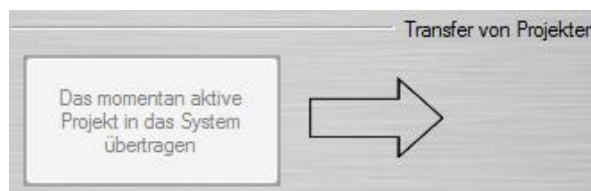


Abbildung 5-4: Projekt auf Gerät übertragen

## 5.4 Online-Modus

Sind der HARVEY-Composer und das mx.16 miteinander verbunden, ist der Online-Modus aktiv. Dies wird an folgenden Stellen im HARVEY-Composer angezeigt:

- Die LED im Projektreiter ist grün
- Die Statuszeile zeigt *Projekt ist online* mit grüner LED
- Sämtliche Audioübertragung des mx.16 wurde ausgeschaltet (Ton aus, rote LED)
- Das Raster wurde ausgeblendet

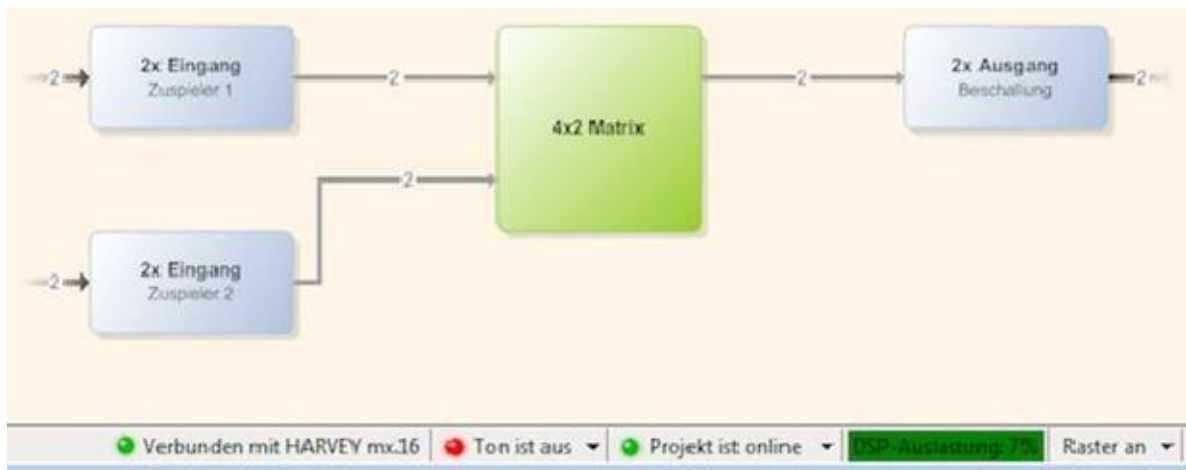


Abbildung 5-5: Online-Modus

Das Ausblenden des Rasters signalisiert, dass im Online-Modus keine Veränderungen an der Konfiguration des Projekts vorgenommen werden können. Die Einstellung der Parameter der Audiofunktionen ist dagegen möglich und die Umsetzung der Parametrierung erfolgt sofort.

Nach der Übertragung eines Projekts wird der Ton des Geräts global ausgeschaltet. Dies geschieht aus Sicherheitsgründen, damit ein eventueller Konfigurationsfehler im Projekt nicht zur Beschädigung von externen Geräten wie z.B. Lautsprechern führen kann. Der Ton kann über den Schalter in der Statuszeile ein- bzw. ausgeschaltet werden.

## 5.5 Sichern der Einstellungen

Falls Sie Zuspeler und Verstärker mit Lautsprechern an das mx.16 angeschlossen haben, können Sie nun in den Parameterdialogen der Blöcke die benötigten Einstellungen vornehmen. Diese werden im Gerät gespeichert und sind auch nach dem Aus- und wieder Einschalten des mx.16 weiterhin aktiv.

Um diese Einstellungen auch auf dem PC zu sichern, genügt ein einfaches Abspeichern des Projekts im HARVEY-Composer während des Online-Modus.

---

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1-1: Projektverwaltung im Cockpit.....	3
Abbildung 2-1: Hauptfenster.....	4
Abbildung 2-2: Raster Ein/Aus.....	4
Abbildung 3-1: Projektreiter .....	5
Abbildung 3-2: Blockeigenschaften.....	6
Abbildung 3-3: Verbindungseitor Eingangsblock.....	6
Abbildung 3-4: Projekt mit Ein-und Ausgängen.....	7
Abbildung 3-5: Projekt mit 4x1 Mixer .....	8
Abbildung 3-6: Prüfung „Block ablegen“ .....	9
Abbildung 3-7: Einfügen von Audiofunktionen .....	9
Abbildung 4-1: Parameterdialog eines Eingangsblocks .....	11
Abbildung 4-2: Kontextmenü eines Blocks.....	12
Abbildung 5-1: Cockpit System.....	13
Abbildung 5-2: Verbindung herstellen.....	14
Abbildung 5-3: Verbindung hergestellt.....	14
Abbildung 5-4: Projekt auf Gerät übertragen .....	14
Abbildung 5-5: Online-Modus .....	15